

T- 1626

# UNIVERSIDAD MAYOR DE SAN ANDRES

FACULTAD DE HUMANIDADES Y CIENCIAS DE LA EDUCACION

CARRERA DE BIBLIOTECOLOGIA Y CIENCIAS DE LA INFORMACION



*Almoran*

**“PROYECTO DE GRADO”**

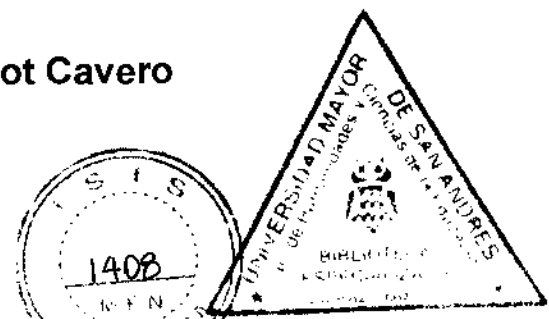
**DISEÑO DE UN SISTEMA DE INFORMACIÓN EN EL MUSEO  
COSTUMBRISTA “JUAN DE VARGAS” PARA MEJORAR LA  
PRESTACION DE SERVICIOS A LOS USUARIOS**

**POSTULANTE: Lenia Kruskaya Prado Soria**

**TUTORA: Lic. MG. SC. Margot Caveró**

**DICIEMBRE - 2006**

**LA PAZ – BOLIVIA**



01727

# INDICE

DEDICATORIA	i
AGRADECIMIENTO	ii
INTRODUCCION	1
a. Planteamiento del Problema	1
b. Justificación	2
c. Antecedentes del Proyecto	3
d. Destinatarios	9
d.1. Destinatarios Directos	9
d.2. Destinatarios Indirectos	9
e. Presentación Panorámica de los Capítulos del Proyecto	10
CAPITULO I. MARCO TEORICO	13
1. Evolución del Museo	13
1.1. Nueva Museología	16
1.1.1. Algunas Categorías de la Nueva Museología	19
1.1.1.1. Eco Museo	19
1.1.1.2. Museo Comunitario	21
1.1.1.3. Museo Interactivo	23
1.1.1.3.1. Historia de los Museos de Ciencia y Tecnología	24
1.2. Nuevas Tecnologías de la Información y de la Comunicación	28
1.2.1. Definición de Sistema	30
1.2.2. Definición de Sistema de Información	31
1.2.3. Pantallas Planas Digitales de Alta Definición Touch	32
1.2.3.1. Características de las Pantallas Planas Digitales de	32

	de Alta Definición Touch	
<b>1.3. Cortometraje</b>		<b>34</b>
<b>1.3.1. Definición de Cortometraje</b>		<b>35</b>
<b>1.3.2. Fases para la Realización de un Cortometraje</b>		<b>36</b>
<b>1.3.2.1. Fase I. Pre - Producción del Cortometraje</b>		<b>37</b>
<b>1.3.2.1.1. Guión Literario</b>		<b>38</b>
<b>1.3.2.1.2. Recursos</b>		<b>39</b>
<b>1.3.2.1.3. Guión Técnico</b>		<b>40</b>
<b>1.3.2.1.4. Story Board</b>		<b>41</b>
<b>1.3.2.2. Fase II. Producción del Cortometraje</b>		<b>42</b>
<b>1.3.2.2.1. Rodaje del Cortometraje</b>		<b>42</b>
<b>1.3.2.3. Fase III: Post - Producción del Cortometraje</b>		<b>42</b>
<b>1.3.2.3.1. Edición del Cortometraje</b>		<b>42</b>
<b>1.3.2.3.2. Acabado del Cortometraje</b>		<b>43</b>
<b>CAPITULO II. MARCO METODOLOGICO</b>		<b>45</b>
<b>CAPITULO III. SITUACION ACTUAL</b>		<b>46</b>
<b>3. Estudios</b>		<b>46</b>
<b>3.1. Estudio Técnico</b>		<b>46</b>
<b>3.1.1. Ubicación del Proyecto</b>		<b>46</b>
<b>3.2. Estudio Jurídico</b>		<b>47</b>
<b>3.2.1. Cultural</b>		<b>47</b>
<b>3.2.1.1. Políticas Especificas en Museología</b>		<b>47</b>
<b>3.3. Estudio Social</b>		<b>48</b>
<b>3.2.1. Tipología de Visitantes</b>		<b>49</b>

<b>3.4. Estudio de la Capacidad Organizacional</b>	<b>58</b>
<b>3.4.1. Estructura Organizacional</b>	<b>59</b>
<b>3.4.2. Organización Funcional</b>	<b>60</b>
<b>3.4.2.1. Área Técnica</b>	<b>61</b>
<b>3.4.2.1.1. Clasificar</b>	<b>61</b>
<b>3.4.2.1.2. Catalogar</b>	<b>62</b>
<b>3.4.2.1.3. Automatizar</b>	<b>64</b>
<b>3.4.2.1.4. Diseñar</b>	<b>65</b>
<b>3.4.2.1.5. Conservar</b>	<b>66</b>
<b>3.4.2.2. Área Administrativa</b>	<b>66</b>
<b>3.4.2.2.1. Servicios en General</b>	<b>66</b>
<b>3.4.2.2.2. Mantenimiento</b>	<b>67</b>
<b>3.4.2.2.3. Seguridad</b>	<b>67</b>
<b>3.4.3. Fondo Museístico</b>	<b>67</b>
<b>3.4.4. Recursos Expositivos y de Protección</b>	<b>74</b>
<b>3.4.5. Recursos Arquitectónicos</b>	<b>75</b>
<b>3.4.6. Recursos Tecnológicos</b>	<b>78</b>
<b>CAPITULO IV. VISION - MISION - OBJETIVOS</b>	<b>79</b>
<b>4. Aspectos</b>	<b>79</b>
<b>4.1. Visión</b>	<b>79</b>
<b>4.2. Misión</b>	<b>79</b>
<b>4.3. Objetivos</b>	<b>80</b>
<b>4.3.1. Objetivo General</b>	<b>80</b>
<b>4.3.2. Objetivos Específicos</b>	<b>80</b>

<b>CAPITULO V. PLAN DE ACCION</b>	<b>81</b>
5.1. Presupuesto	81
5.2. Indicadores de Evaluación	83
<b>CAPITULO VI. PROPUESTA</b>	<b>85</b>
<b>7. CONCLUSIONES</b>	<b>110</b>
<b>8. RECOMENDACIONES</b>	<b>112</b>
<b>9. BIBLIOGRAFIA</b>	
<b>10. ANEXOS</b>	
10.1. Anexo 1. Plan de Acción	
10.2. Anexo 2. Fichas de Catalogación	
10.3. Anexo 3. Cuadros Estadísticos	
10.4. Anexo 4. Formularios	
10.5. Anexo 5. Encuestas	
10.6. Anexo 6. Entrevistas	
10.7. Anexo 7. Planos	
10.8. Anexo 8. Museos de Bolivia	

Hay una frase que siempre me gusto mucho, que dice que "lo sencillo es lo más hermoso", quien lo dijo, la verdad no lo sé, lo que sé es que muchas veces uno no sabe valorar esas pequeñas cosas, pero siempre la vida te da una nueva oportunidad, en mi caso, es bueno saber que viene de las personas que más te quieren y que yo más quiero, de corazón , con mucho amor, sin falsedad alguna, sincero. Por su apoyo incondicional, por su amistad y como diría mi dramaturgo favorito, William Shakespeare, por que no dejaron que los bufones del tiempo vencieran, quiero dedicar este Proyecto de Grado a mis Padres Gloria Elizabeth Soria Arauco, y Víctor Prado Guerrero. Muchas Gracias por creer en mí.

El poder escribir estas breves palabras, es muy gratificante para mi: el inicio y el fin de un viaje que me propuse alcanzar.

“Gracias” es una palabra que abarca muchas cosas, emociones, el sentir personal hacia aquellos que te brindaron en algunos casos su apoyo, en otros su orientación, su experiencia, y conocimiento.

Para mi Tutora Lic. Margot Caverio por toda su cooperación y orientación; a todas aquellas personas que me ayudaron a lograr mi objetivo; y, en especial, a mi padre Víctor Prado Guerrero y mi hermana Alejandra Rosa.

¡MUCHAS GRACIAS!.

## INTRODUCCION

### **a. Planteamiento del Problema**

Por medio de la observación directa se pudo percibir algunas dificultades o problemas que tiene el Museo Costumbrista "Juan de Vargas", como ser, por ejemplo, la orientación, los medios lingüísticos, la organización expositiva, la técnica de la señalización, sus productos, estructura Institucional, entre otros, que afectan a la institución y a lograr cumplir la meta principal que tiene toda Unidad de Información, en general, que es la de otorgar servicios de calidad y de esta forma satisfacer a los usuarios.

Estas problemáticas, unas más que otras, incidieron en nuestra consideración, o nos motivaron a pensar en la incorporación de un Sistema de Información para tratar de solucionar algunos de estos problemas, y de esta forma, el Museo Costumbrista "Juan de Vargas" lleve a cabo de una manera eficaz y eficiente sus funciones y finalidades, que están orientadas a otorgar servicios a la sociedad y contribuir a su desarrollo, y de este modo, posibilitar a los usuarios el acceso a información contenida en el fondo museístico de esta Unidad de Información.

Por todas las consideraciones anteriores, nos parece que toda esta problemática se la puede formular así:

¿Cuáles son las razones por las que el Museo Costumbrista "Juan de Vargas" carece de un apropiado sistema de Información que le permita prestar servicios de calidad a los usuarios?



## **b. Justificación**

Comenzamos por proporcionar un conocimiento inicial y somero acerca del estado en que se encuentran los Museos Municipales en la ciudad de La Paz. La constatación directa de una variedad de insuficiencias o necesidades urgentes como la práctica inexistencia de disposiciones legales o reglamentarias, para su mejor funcionamiento; más todavía, la evidente ausencia de políticas culturales, en el área específica de la museología, de parte de las instituciones encargadas de estas Unidades de Información nos indica la urgente necesidad de trabajar en este ámbito.

Por lo dicho anteriormente, estas dificultades y otras señaladas, repercuten fuertemente en la ejecución de funciones y finalidades, y por efecto en su rol tan importante para la sociedad boliviana, como lo es el de contribuir a la educación, a la ciencia, a la motivación, a la protección, preservación, conservación, difusión, etc, del patrimonio cultural boliviano, como así también para aquellos visitantes que quieren conocer, aprender, investigar, difundir nuestra cultura y que se ven afectados seriamente por algunos de estos serios inconvenientes indicados.

De esta manera, para que el papel fundamental que tiene esta institución tan importante, no afecte a su entorno social, consideramos necesario proponer la inclusión de lo que actualmente se está hablando mucho, que es la "Nueva Museología", la cual posibilita dar una probable solución a algunos de esos efectos producidos por los factores anteriormente señalados al Sistema de Museos, particularmente el Museo Costumbrista "Juan de Vargas".

La Nueva Museología contribuye a mejorar o cambiar la imperante, con nuevas categorías, como ser: "la participación", la educación "extra – escolar".<sup>1</sup>

La primera categoría se refiere a una Unidad de Información que es "activa", "interactiva" con su entorno social.

La segunda categoría se refiere, a una Unidad de Información, que coadyuve a fortalecer, aportar, enriquecer, y sobre todo posibilitar la adquisición de conocimiento no impartidos en la educación regular o fuera de la escuela.

Estas dos categorías de la Nueva Museología, cambian la visión tradicional de contemplación, de distracción, y deleite, mediante la incorporación de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (Sistemas de Información), las cuales coadyuvarán a resolver, mejorar, fortalecer y facilitar las funciones que tiene toda Unidad de Información.

### **c. Antecedentes del Proyecto .**

Para visualizar el tema, es necesario conocer los estudios, investigaciones y trabajos anteriores. De esta manera, se realizaron visitas a diferentes Unidades de Información y buscadores de Internet.

Las Unidades de Información que se visitaron fueron:

- Biblioteca de la Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación (UMSA);

---

<sup>1</sup> Extra – escolar es una categoría que alude a que la educación no es función privativa de la escuela. Lo "extra – escolar" implica todo el entorno externo a la escuela.

- Biblioteca de la Facultad de Ciencias Sociales (UMSA);
- Biblioteca de la Carrera de Arquitectura (UMSA);
- Biblioteca Central de la UMSA;
- Biblioteca del Banco Central de Bolivia;
- Biblioteca del Laboratorio de Lenguas, Carrera de Lingüística e Idiomas (UMSA);
- Biblioteca de la Alianza Francesa;
- Museo "Tambo Quirquincha"; Y,
- Museo Nacional de Arte.

Mediante Internet:

- Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes Saavedra (Madrid – España);
- Página Web del Colegio de Bibliotecología de la UNAM (México);
- Pagina Web del Museo del Louvre (Paris – Francia); y,
- Buscadores google, altavista, etc.

Como resultado de las visitas a las Unidades de Información, lamentablemente no se encontraron Investigaciones sobre el tema que estamos desarrollando, pero sí se pudo encontrar una tesina, sobre la promoción en los Museos de la Ciudad de La Paz, este trabajo académico visto de modo sintético, muestra un diagnóstico

realizado a los Museos más importantes de la ciudad de La Paz, para conocer qué productos, como ser: catálogos, boletines, folletos, etc, existen en estas unidades, y luego proponer productos.<sup>2</sup>

En cuanto a Internet se lograron resultados, buenos y malos, Por un lado no se localizó ninguna tesina, tesis o proyectos en este ámbito, por el otro, se localizaron artículos sobre temas afines en direcciones de Internet.<sup>3</sup>

A pesar de no existir – al parecer abundante bibliografía específica; la existente contribuirá a ámbitos importantes de nuestro trabajo. Además, le dará cierto rasgo original, en la medida que este Proyecto de Grado sea efectuado con seriedad y esfuerzo, como es obviamente nuestra intención.

Es así que en la primera dirección, se encontró un trabajo muy similar e importante para nuestro proyecto como fuente de información aunque es muy breve, titulado "Las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación dentro del Marco

---

<sup>2</sup> Frías Selaya, Jacqueline. **Difusión de la Cultura en los Museos de La Paz. (Tesina)**. La Paz, Bolivia: Universidad Mayor de San Andrés; 1988.

<sup>3</sup> 1. Isabel Soria. Las Nuevas Tecnologías de la información y la comunicación Dentro del Marco Espacial de los Museos y Centros Culturales. 2000. Disponible en: [http://www.fxentretenimiento.com/S/Alcom%20McBride%20solutions\\_files/Alcom%20museumbook\\_epd](http://www.fxentretenimiento.com/S/Alcom%20McBride%20solutions_files/Alcom%20museumbook_epd) Consultado julio 10, 2004.

2. Museo Canadiense de la Civilización. Drama muse, C'est L'histoire en Action. 2005. Disponible en: [http://www.civilization.ca/cmcdrama/theatre\\_4f.html](http://www.civilization.ca/cmcdrama/theatre_4f.html) Consultado febrero 3, 2006.

3. Silvia Butler Ruiz, Raquel Castillo Navarro. La Interactividad en el Museo de la Universidad de Murcia. *Revista ArqueoMurcia* (en línea) 2003;(1). Disponible en: <http://www.arqueomurcia.com/revista/n1/hm/interacmum.htm> Consultado febrero 3, 2006.

4. Isidro Moreno. Multimedia y Museos en España: De prohibido Tocar a toque por favor. Disponible en: <http://www.zybercherna.net/Robotica/museoc.html> Consultado febrero 17, 2006.

Espacial de los Museos y Centros Culturales”, en el cual de manera muy apretada brinda la siguiente información:

“En 1999 la exposición de la Galería Nacional de Arte titulada ‘Edo Art in Japón 1615-1868’ ponía a disposición de los visitantes una serie de pantallas interactivas con material interpretativo y narrativo. Una de las pantallas permitía desplazarse virtualmente por Edo (Capital de Japón en esta época, el viejo Tokio). Una segunda pantalla mostraba, los bailes, la música y el teatro de la cultura japonesa tradicional. Una tercera, las ceremonias religiosas.”<sup>4</sup>

Respecto a las otras direcciones web (2 a la 4), al igual que la primera, son claros ejemplos de la aplicación interactiva en los Museos, en algunos casos con recursos multimedia y en otros el “recurso humano” como instrumento, si vale el término, de interactividad,<sup>5</sup> todas ellas son experiencia útiles en cuanto a información para el presente proyecto.

De esta forma, la segunda dirección hace referencia a como los recursos humanos entran en juego para poder interactuar con los usuarios, en este caso el Museo. Es el caso de “**Le Musée Canadien des Civilisations (MCC)**”, donde se ha incluido a una Compañía de Teatro llamada “**Drama muse**” como parte integrante del Museo, la cual sería la encargada de realizar este experimento de interactividad.

---

<sup>4</sup> Véase cita N° 3 a pie de página, dirección 1.

<sup>5</sup> Cabe señalar que la interactividad no solo hace alusión a la utilización de recursos multimedia, como medios para realizar dicho proceso, sino también los recursos humanos. El concepto de interactividad se lo puede entender de muchas maneras, lo cual permite que la aplicación de la misma sea diversa y no bajo un solo modelo.

Esta experimentación tuvo tres fases:

1. La première phase : le théâtre écrit (1989 à 1992);
2. Le deuxième phase : le théâtre interactif (1993 à 2001); y,
3. La troisième phase: le théâtre hybride (depuis 2002).

En la primera fase, se basa esencialmente en una forma tradicional de teatro delante del público, pero siempre dentro de un contexto museológico, aunque todavía el usuario jugaba un rol pasivo ya que solo era considerado como observador

En la segunda fase la Compañía pone en práctica un nuevo género teatral "théâtre interactif", el cual permitía la participación de los usuarios, como así también las actividades bilingües entre ambos. El mismo surgió para tratar de responder a la movilidad de los usuarios y de los mismos actores.

En la última fase, se logra rescatar lo mejor, de las otras fases, es así surge, "le théâtre hybride", el cual permite realizar a los actores improvisaciones interactivas con los usuarios, mediante piezas cortas. Este teatro, tiene algunas peculiaridades de articulación que la destacamos: "..., cuya conjunción puede durar algunas horas, así también ofrecen géneros teatrales a los visitantes. Según sus preferencias, los visitantes observan representaciones de piezas, ricas en contenido, entran en la acción del juego, o a interactuar solo el y el personaje".<sup>6</sup>

---

<sup>6</sup> Véase cita N° 3 a pie de página, dirección 2

"Dont l'ensemble peut durer quelques heures, offrant ainsi différents genres théâtraux aux visiteurs. Selon leurs préférences, les visiteurs peuvent observer les pièces scénarisées, riches en contenu, entrer dans le jeu de l'action, ou interagir seul à seul avec un personnage".

Este tipo de interacción permite a los usuarios el escoger el tiempo del mismo, con quién o quienes hacer esta actividad y por supuesto el idioma.

En cuanto a la tercera dirección web, es la que se refiere a la apuesta que hizo por la interactividad el Museo de la Universidad de Murcia (España), la cual se decidió por utilizar distintos medios interactivos, de los cuales uno de ellos es similar al que se propone en este proyecto:

**“Kiosco multimedia. Los Rectores...**A través de una pantalla táctil estructurada en cuatro niveles, el visitante puede elegir en todo momento la información que quiere recuperar. ... en cada una de las pantallas el visitante puede volver a la página anterior o a la inicial a través de iconos de retorno. El manejo de la hipertextualidad por medio de nodos, links o enlaces, favorece la ergonometría. **Kiosco Las Obras de Alfonso X...**mediante la pantalla táctil se pueden hojear partes de las distintas obras expuestas en vitrinas”.<sup>7</sup>

Finalmente, la última dirección web, no muestra las primeras experiencias con las aplicaciones multimedia en museos españoles y de otros países del mundo.

“Recuerdo que en 1988 fui a visitar la exposición Living Arctic Exhibition en el Mankind Museum, sección de etnografía del British Museum. La novedad se centraba en un vídeo interactivo con pantalla táctil que, según New Media, era el primero producido específicamente para un Museo”.<sup>8</sup>

---

<sup>7</sup> Véase cita N° 3 a pie de página dirección 3

<sup>8</sup> Véase cita N° 3 a pie de página, dirección 4

“Basados en la interactividad directa con objetos corpóreos, todos los museos Interactivos de la ciencia españoles incorporan sistemas multimedia Interactivos e hipertextuales. El primero de ellos, el Museo de la Ciencia de Barcelona fue pionero en presentar la realidad virtual en España en 1992 en su interesante Olimpiada virtual”.<sup>9</sup>

Aquí solo se nombran de ejemplo a dos de los cuantiosos museos del mundo que en la actualidad están utilizando una diversidad de tecnología interactiva, los cuales se los podrá mencionar en puntos posteriores.

#### **d. Destinatarios**

##### **d.1. Destinatarios Directos**

El personal del Museo Costumbrista “Juan de Vargas”.

##### **d. 2. Destinatarios Indirectos**

La diversidad tipológica de usuarios que visitan esta Unidad de Información, los cuales se los puede agrupar en dos grupos, estos son:

1. Extranjeros
2. Nacionales

---

<sup>9</sup> Ibidem.



Cabe señalar que estos dos grupos tipológicos de usuarios se subdividen en otros , los cuales se los explicara en el acápite correspondiente.

El Museo Costumbrista recibe un promedio de 3.927 visitas al mes,<sup>10</sup> de esta forma la muestra para la aplicación de las técnicas escogidas (entrevista y la encuesta) será de 40 usuarios.

#### **e. Presentación Panorámica de Capítulos del Proyecto**

El Proyecto presenta los siguientes capítulos:

Capítulo I. Marco Teórico. Las categorías que se desarrollaron en este capítulo fueron, en primera instancia, la que compete al Museo como Unidad de Información, en segunda instancia, sobre la Nueva Museología (Eco Museo, Museo Comunitario y Museo Interactivo), en tercera instancia acerca de las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación, siempre dentro del contexto de la Nueva Museología, de esta forma en este punto se explicará todo lo concerniente al Sistema de Información; finalmente, se explicará los aspectos más importantes del Cortometraje.

Capítulo II. Marco Metodológico. Se explica los métodos y técnicas utilizados para el logro de nuestros objetivos. El método elegido fue el descriptivo, las técnicas, encuestas y entrevistas.

Capítulo III. Situación Actual. Se desarrollaron diferentes estudios para conocer el entorno de la Unidad de Información Museística. Los estudios efectuados fueron:

---

<sup>10</sup> Fuente: Museo Costumbrista "Juan de Vargas", "Estadísticas Anuales de los Museos Municipales de la Calle Jaén 2001". Véase Anexo 3: Cuadros Estadísticos.

Estudio Técnico, Estudio Jurídico, Estudio Social y Estudio de la Capacidad Organizacional.

Capítulo IV. Visión – Misión – Objetivos. Como indica el nombre del capítulo se especifican la Visión (manifestación de lo deseado a efectuar), la Misión (permite el logro de la visión), los Objetivos, el general (que es lo que se quiere realizar) y los específicos (con que objeto).

Capítulo V. Plan de Acción. Detalla los pasos a seguir para el logro de los objetivos que se quieren alcanzar. El Plan de Acción está dividido en varias etapas que deben de ser especificadas, de acuerdo al objetivo general y los específicos. Estas etapas son: objetivo específicos, metas, actividades, tiempo, indicadores de evaluación, medios de verificación, responsables, costos.

En este capítulo también se indica: El presupuesto que se necesitara para el logro del proyecto, y los indicadores de evaluación, en este caso específico se describen que indicadores deberían tomarse en cuenta para efectuar la evaluación del Sistema de Información. Los mismos son: Indicadores de Funcionamiento, de Impacto y de Satisfacción al Usuario.

Capítulo VI. Propuesta. Se explica punto por punto en que consiste el proyecto para el logro del mismo, de esta forma se desarrollan las dos fases constitutivas del mismo, estas son: Fase A. Diseño y Programación del Sistema de Información; y, Fase B. Generación de Productos y Otros, para la Utilización del Sistema Informativo y Mantenimiento del Mismo.

7. Conclusiones. Se puntualiza los enunciados finales a los que se arribó en base al Proyecto en cuestión.

8. Recomendaciones. Se Indica algunas medidas que deberían efectuar para seguir con el camino trazado o darle una continuidad, como así también optimizarlo aun más.

9. Bibliografía. Se menciona las fuentes de información utilizadas para el proyecto.

10. Anexos. Se incluye en este punto, por un lado instrumentos necesarios para el logro de actividades concernientes a las diferentes partes constitutivas del proyecto (Plan de Acción Formularios, Encuestas, Entrevistas), por otro lado, información complementaria para el proyecto (Cuadros Estadísticos, Fichas de Catalogación).

## CAPITULO I. MARCO TEORICO

### 1. Evolución del Museo

A medida que ha ido evolucionando el museo, fue cambiando su concepto y definición en si mismo, pero también se fue enriqueciendo debido a que se comenzó a dar mayor énfasis a sus funciones y sobre todo al rol que en realidad tendría que cumplir.

Es así, que en un principio el museo era considerado solamente como una institución donde se conservaba y preservaba colecciones de piezas de obras de arte de distinto tipo para la complacencia, el goce, la satisfacción de pocos, debido a que esta colección era solamente para un número reducido de visitantes en su gran mayoría particulares.

Con el transcurso del tiempo, esta visión tradicionalista de lo que es un museo fue cambiando, es así que, el museo fue adquiriendo un enfoque más actual. Comenzó a darle al enfoque tradicionalista nuevas ideas como: el ser considerada una institución cultural, una institución que promueve el estudio, la investigación, y lo más importante de todo, es que sería considerada como un establecimiento al servicio del público en general, sin distinción alguna.

De igual forma se comenzó a dar mayor importancia a las otras funciones además de la conservación y preservación que debía cumplir el museo, como ser investigar, "comunicar", educar, recrear y difundir.

Para poder comprender mejor este cambio la ICOM<sup>11</sup> en sus disposiciones define muy bien la expresión “**Museo**”, la cual es considerada por muchos museólogos como la definición oficial; pero, para que la ICOM llegará a esta definición actual tuvo que pasar igualmente un largo proceso, es así que, desde que se creó en el año 1946, a la primera definición contenida en los estatutos de 1947, se han ido añadiendo elementos relevantes, de acuerdo con la evolución de la sociedad y de la mentalidad predominante en el mundo de los profesionales de la museología. En este importante documento dice:

“Solo en la definición adoptada en 1983 aparece la mención explícita de ‘Centros Científicos y Planetarios’ entre las instituciones que pueden considerarse propiamente como museos, que se repite hasta la de 1995”.<sup>12</sup>

Además de este aporte es preciso decir que existen otras definiciones acerca del museo, las cuales también permiten apreciar este cambio y el aspecto de la integralidad entre lo tradicional y lo más actual, las principales sostienen:

1. El Museo en la actualidad, como se ha dicho hasta la actualidad ha dejado de ser una “**institución inerte**” y fundamentalmente pasiva para tomar un “**papel más activo**” en la dinámica social, como medio de “**comunicación**” y como centro de acción y cultura.<sup>13</sup>

---

<sup>11</sup> International Council of Museums.

<sup>12</sup> Évolution de la définition du musée selon les *Statuts de l'ICOM (1951 - 2001)* (En línea). Disponible en: [http://icom.museum.archives\\_fr.html](http://icom.museum.archives_fr.html). Consultado Junio 12, 2004.

<sup>13</sup> *ibidem*.

2. Museo es una institución que “conserva” y “estudia” el patrimonio monumental de la Nación, para que el pueblo obtenga de dicho patrimonio la conciencia que necesita para lograr su transformación.<sup>14</sup>
3. El museo ya no puede ser un simple depósito de los testimonios del pasado sino que debe constituirse en un centro de información al servicio de la comunidad. En un mundo que persigue el establecimiento de una democracia plena, el museo debería ser un instrumento de cultura “accesible a todos”.<sup>15</sup>
4. Un Museo es una institución destinada a preservar aquellos objetos que mejor ilustran los fenómenos de la naturaleza y los trabajos del hombre y la utilización de estos para el “incremento del conocimiento” y la cultura e ilustración del pueblo.<sup>16</sup>

Como se ha podido advertir, el Museo tuvo que pasar muchos cambios para poder ser lo que hoy en día se conoce. Al respecto el Museólogo Gonzalo Iñiguez sintetiza de manera breve este proceso: “El Museo ha evolucionado de acuerdo a la evolución de la sociedad, de la historia, de los movimientos sociales, documentos artísticos, las investigaciones históricas, sobre todo lo que vaya sucediendo en el entorno, van a influenciar a los museos. Entonces el museo tiene que irse adaptando a la época tanto ideológicamente como técnicamente”.<sup>17</sup>

---

<sup>14</sup> Ibid.

<sup>15</sup> Id.

<sup>16</sup> Id.

<sup>17</sup> Entrevista: Gonzalo Iñiguez. Lic. en Museología. Boliviano. Estudio en la Escuela Nacional de Museología de Buenos Aires, Argentina.

De manera parecida sucedió con la museología,<sup>18</sup> ya que hace varios años que en algunos museos del mundo se han acomodado a un nuevo modelo denominado la "Nueva Museología", sobre todo en los países desarrollados, como es el caso de los Estados Unidos, Japón, Francia, Inglaterra, México, España, Canadá, etc., en sus diferentes formas.

En el caso de Sud América, se podría citar a la Argentina, Brasil y Venezuela, en realidad en los países tercer mundistas se está comenzando a divulgar este nuevo modelo, tomando en cuenta incluso que algunos de éstos países ya tuvieron alguna experiencia, como es el caso de Ecuador.

### 1.1. Nueva Museología

La Nueva Museología es una nueva disciplina que está comenzando a dar sus primeros pasos en los países sudamericanos, centroamericanos y aun en países africanos y asiáticos.

El movimiento de la llamada Nueva Museología tuvo su origen "oficial" en dos importantes reuniones, en 1971, cuando se llevó a cabo la IX Conferencia Internacional del ICOM en Grenoble, Francia, donde se gestó el concepto de Eco museo; y en 1972 en Santiago de Chile, organizada por la UNESCO, donde se acordó desarrollar experiencias con base en el concepto de Museo Integral.<sup>19</sup>

---

<sup>18</sup> Disciplina que estudia las funciones y organización de los diferentes tipos de museos, como también aspectos relacionados con la función social, y los aspectos museográficos.

<sup>19</sup> El Museo Integral quiere decir, que el museo está al servicio del público, entonces, que primero dentro del museo se tiene que trabajar en forma multidisciplinaria, hay que tener equipos sin eso no se puede

Años después, en 1984 en Québec, Canadá, varios museólogos franco-canadienses y de diversas nacionalidades europeas, realizaron el "I Taller Internacional sobre los Eco museos y la Nueva Museología" de la cual resultó la Declaración de Québec, considerado como el segundo documento importante del movimiento.

Otra importante consideración respecto a este nuevo modelo dice: "la nueva museología cuestiona específicamente los enfoques del museo tradicional hacia resultados de valor, control, interpretación, autoridad y autenticidad".<sup>20</sup>

Como se puede advertir en las enunciaciones anteriores la NM no solo pretende mejorar las técnicas expositivas y los recursos informativos hasta ahora utilizados, sino que esta corriente, por así llamarla va mucho más lejos, ya que una de sus metas y/o finalidades a lograr - quizá la más importante de todas - sea, el implantar la nueva concepción de museo, como una Unidad de Información **activa, dinámica, participativa**, como eje central de encuentro de la colectividad sin discriminación alguna, a este tipo de Museos algunos autores suelen llamarlos Museos Contemporáneos.<sup>21</sup> En otras palabras, este modelo busca integrar a la diversidad tipológica de usuarios a la nueva institución por diferentes medios, como por ejemplo, las plataformas informativas, las artes escénicas y audiovisuales, etc.

---

hacer nada y hacia fuera; entonces, integrar quiere decir integrarlo de la siguiente manera, primero a los sistemas educativos formales y otra a los no formales. Eso es integrar, hay que integrar todo y el museo es el centro.

Entrevista: Gonzalo Iñiguez.

<sup>20</sup> Yúnen, Rafael Emilio. ¿Museología Nueva? ¡Museografía Nueva! Revista Digital Nueva Museología. (en línea) 2006. Disponible en: <http://www.nuevamuseologia.com.ar/RafaelYunen.htm>. Consultado Abril 25, 2006.

<sup>21</sup> Rubio Angulo, Jaime. EL museo memoria y virtualidad. Bogota. :Universidad Nacional de Colombia; 2005. 31 pp.



Es así que, esta nueva visión introduce varios aspectos, nuevos conceptos, categorías, algunas de ellas son: el eco museo, el museo comunitario, el museo interactivo, la "participación", la educación extra – escolar,<sup>22</sup> etc., así también la NM<sup>23</sup> se relaciona para lograr estos fines con las NTIC<sup>24</sup> plasmadas en Sistemas de Información y/o plataformas informativas, las cuales generan a su vez recursos informativos.

En lo que concierne a la literatura nacional, en vista de que esta disciplina aún no logra arraigarse en la realidad nacional, nuestra indagación encontró a un importante especialista museólogo, formado académicamente en Argentina, quien define y caracteriza la museografía en relación a la Nueva Museología, del siguiente modo:

"La museografía es la parte que corresponde a las técnicas de diseño y montaje de un museo, que se encuentran englobadas por la ciencia museológica quien es la que da el estilo, la estrategia de funcionamiento y la filosofía que debe encarar todo museo, para un correcto accionar dentro de las normas actuales de la nueva museología".<sup>25</sup>

Considerando el propósito de este proyecto las categorías que se tomaran en cuenta de la Nueva Museología son las que a continuación se procederán a caracterizar.

---

<sup>22</sup> Para mayor información véase: Piérola Dávila, Oscar A. Museos y Escuelas: Una Utopía que se debe de hacer Realidad. Revista de Bibliotecología y Ciencias de la Información. 2000: 5 (6 - 7): 62 - 69.

<sup>23</sup> Nueva Museología.

<sup>24</sup> Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación.

<sup>25</sup> Iñiguez Vaca Guzmán, Gonzalo. EL Manejo Museográfico en el Museo de Metales Preciosos. Revista Municipal de Cultura Khana. 1997 Abril 10; (47): 55.  
Para mayor información véase también: Iñiguez Vaca Guzmán, Gonzalo. **La Formación Museológica en Bolivia.** Revista Municipal de Cultura Khana. 1989 jul; 1 (43):10 -13.

## **1.1.1. Algunas Categorías de la Nueva Museología**

### **1.1.1.1. Eco Museo**

EL Eco Museo es una propuesta metodológica desarrollada en la provincia de Quebec, Canadá, por el arquitecto y etnólogo Cyril Simard, entre 1984 y 1989. El primer Eco Museo fue "La Papeterie Saint-Gilles", creado en el año 1989.

El Eco Museo trata de recuperar la identidad natural y cultural de los espacios regionales y nacionales a través de las imágenes y memorias colectivas.

Este tipo de Unidad de Información, como uno de los primeros modelos, nace en Francia en 1971, por Georges Henri Rivière y Hughes de Varine Bohan. Es importante apuntar, que desde su inicio, el Eco Museo presentó dos propuestas alternativas, las cuales presentan marcadas diferencias de enfoque, y que deben ser conocidas para una mejor comprensión de la nueva museología.

Estas dos propuestas son las que se menciona inmediatamente:

#### **Eco museo del Medio Ambiente**

Se trata de una modernización y de un perfeccionamiento de dos tipos de museos combinados: el museo al aire libre, de origen escandinavo, en el cual el hábitat tradicional se reconstruye en un x medio ambiente más o menos reconstruido, y la

"casa del parque" americana, centro de iniciación, animación, información, en el corazón o a la entrada de un parque natural.<sup>26</sup>

### **Eco museo de Desarrollo Comunitario**

Se apoya en las mismas técnicas y en los mismos principios temporales y espaciales que los ecos museos de la categoría primera. Se distinguen básicamente por su carácter comunitario o su procedencia en lo comunitario. La población local no es sólo objeto sino sujeto de la institución, no sólo público, sino actor de la acción y de la animación.<sup>27</sup>

Una posición muy similar es la que da Méndez Lugo sobre el Eco Museo, el cual dice que está constituido por tres esferas íntimamente relacionadas, que forman una intersección básica de donde se deriva toda la concepción teórica y metodológica del eco museo. Las tres esferas son: 1. El patrimonio cultural; 2. Medio ambiente; y, 3. La Estructura económica – productiva.<sup>28</sup>

Finalmente, es importante mencionar que un Eco Museo está constituido por seis áreas con sus respectivas funciones las cuales se menciona inmediatamente:

---

<sup>26</sup> DeCarli, Georgina. Vigencia de la Nueva Museología en América Latina: Conceptos y Modelos. Revista ABRA (en línea) 2004. Disponible en: [www.ilam.org/ILAMDOC/ILAM\\_pub/Edit3\\_Art\\_VigenciaNM.pdf](http://www.ilam.org/ILAMDOC/ILAM_pub/Edit3_Art_VigenciaNM.pdf). Consultado Febrero 3, 2008.

<sup>27</sup> Ibidem.

<sup>28</sup> Méndez Lugo, Raúl Andrés. El Eco Museo Territorial Comunitario: Una Alternativa de Desarrollo Sustentable para el Patrimonio Cultural de México con Base en el Turismo. Revista Digital Nueva Museología (en línea) 2003. Disponible en: <http://nuevamuseologia.com.ar/ecomuse.htm>. Consultado Mayo 25, 2004.

- La recepción.
- El Taller de Producción
- La interpretación de objetos patrimoniales
- La interpretación de colecciones contemporáneas.
- El centro de documentación.
- Y La boutique.



Eco Museo Bergslagen. Suecia.  
Fuente: <http://212.85.65.13/spansk/spanskartikel.html>

En Bolivia un Eco Museo podría ser un Museo de la Minería en Potosí, por ejemplo, todo el cerro rico de Potosí sería el Eco Museo, porque se entra a la historia de la minería, de los socavones, todo eso, en el caso de las ciudades, un Eco Museo sería, una fábrica como la Said, por ejemplo, por su importancia histórica otro museo acá tendría que ser la estación de trenes, el salar de Uyuni, etc.<sup>29</sup>

#### 1.1.1.2. Museo Comunitario

EL Museo Cuitláhuac<sup>30</sup> presenta la siguiente definición sobre este tipo de Unidad de Información:

<sup>29</sup> Entrevista: Gonzalo Iñiguez. Lic. en Museología.

<sup>30</sup> Museo Regional Comunitario del Distrito Federal considerado la primera Unidad de Información de esta tipología.

“Un museo comunitario es un espacio donde la comunidad realiza acciones de adquisición, resguardo, investigación, conservación, catalogación, exhibición y divulgación de su patrimonio cultural y natural, para rescatar y proyectar nuestra identidad fortaleciendo el conocimiento de su proceso histórico a través del tiempo y el espacio.”<sup>31</sup>

Como se puede advertir en la anterior caracterización un Museo Comunitario, es aquel que:

- Surge por iniciativa de la comunidad;
- Es la Unidad de Información que responde a necesidades y derechos de la comunidad;
- Es una Unidad de Información que fue creada y desarrollada con la participación comunitaria;
- Es Unidad de Información organizada por la comunidad y de la comunidad, es decir, que esta dirige y administra el museo;
- Es una Unidad de Información que aprovecha los recursos de la

---

<sup>31</sup> Museo Regional Comunitario del Distrito Federal. ¿Qué es un Museo Comunitario? 2002. Disponible en: [http://www.cuitlahuac.org/c/sec\\_1.htm](http://www.cuitlahuac.org/c/sec_1.htm). Consultado Abril 26, 2006.

misma comunidad; y,

- Y, finalmente, es aquella que fortalece  
La organización y la acción comunitaria.

Los Museos Comunitarios son los Museos de Barrio, Museos Escolares, Museos Eclesiásticos en la Iglesia, en la parroquia, y también en el campo, en el área rural; entonces, quiere decir que la comunidad de un pueblo ve necesario reguardar su patrimonio y organiza su Museo en la comunidad.<sup>32</sup>

Un ejemplo de estos Museos en Bolivia podría ser el Museo de Pariti (Rural), el Museo del Poncho (Rural),<sup>33</sup> el Museo del Colegio San Calixto (Urbano). En relación, a los ejemplos citados, el Museólogo Iñiguez dice: "...la ciudad, un barrio, son comunitarios, un colegio es una comunidad, entonces pueden ser también en los estamentos universitarios los museos comunitarios, no es necesario que sea en una comunidad precisamente".<sup>34</sup>

### **1.1.1.3. Museo Interactivo**

Explicar sobre los Museo Interactivos, en toda su amplitud hoy por hoy, es hablar de la Historia de los Museos o Centros de Información de Ciencia y Tecnología que hay en el mundo, o que existieron, ya que estos fueron los precursores de este tipo de

---

<sup>32</sup> Entrevista: Gonzalo Iñiguez. Lic. en Museología.

<sup>33</sup> Copacabana inaugura un Museo del Poncho. La Razón 2003 julio 30; Sec, Cultura: 27.

<sup>34</sup> Ob.cit. Entrevista: Gonzalo Iñiguez.

Unidades de Información. Para así, posteriormente dar una definición de lo que es un MI.<sup>35</sup>

#### 1.1.1.3.1. Historia de los Museos de Ciencia y Tecnología

Los principales sucesos que incidieron para el desarrollo de este tipo de Instituciones Informativas fueron, en una primera instancia la creación del Museo del Conservatorio de Artes y Oficios en la ciudad de París, como así también la creación del Museo de Ciencia Británico, éstos fueron los primeros pasos que se sembraron para la noción actual del museo de ciencias.

En segunda instancia incidió la creación del Museo de Ciencia e Industria en Chicago, en el año 1933, asimismo, la creación del Palacio del Descubrimiento en la ciudad de París en el año 1933, los cuales abren nuevos caminos al concepto de Centros de Ciencia.

A partir de los 60 este tipo de museos consagrados a la ciencia y a la tecnología, comenzó a progresar ampliamente en Norte América y en Asia. Lo interesante de todo esto, es que estos museos interactivos comenzaron a surgir por el poco interés que había por la ciencia, y esta como efecto del desconocimiento de la misma.

Algunos de los Museos de Ciencia y Tecnología (MTIC) que surgieron son:

##### 1. Exploratorium de San Francisco

(EEUU);<sup>36</sup>

---

<sup>35</sup> Museos Interactivos

2. Ontario Science Center creado en el año 1967 (Canadá);
3. Museo Nacional de Ciencias de Tokio creado en el año 1931(Japón);
4. EL Museo de Ciencias de Barcelona (España);
5. La Cite de Sciences et de l'Industrie de la Villette (Francia);<sup>37</sup>
6. Estação Ciencia, (Brasil);
7. Casa da Ciência (Brasil);
8. Centro de Ciências do Estado do Rio de Janeiro (Brasil);
9. Papalote Museo del Niño (México);
10. EL Universum (México);



Museo de la Lengua Portuguesa. Brasil.  
Fuente: [http://es.wikipedia.org/wiki/Museo\\_de\\_la\\_Lengua\\_Portuguesa](http://es.wikipedia.org/wiki/Museo_de_la_Lengua_Portuguesa).

<sup>36</sup> Oppenheimer, Frank J, Cole, Karen C. EL Exploratorium: la participación en un museo. *Perspectivas* .1974; IV (1): 22 – 36.

<sup>37</sup> Para mayor Información sobre los Museos Franceses y de Europa véase:  
Demari, Jean Claude. *La Marionnette du Musée. Le Français dans le monde*. 2001 mai –juin (315): 48 – 49.  
Bail, Raphaële. *Musée virtuels: l'art en liberté. Le Français dans le monde*. 2001 mai –juin; (315): 53 -54.  
Jodido, Philip. *Musée de la Mode et du Textile*. 1997;(102): 66 p.



11. Museo de los Niños de Caracas  
(Venezuela);

12. Museo de Ciencia y del Juego de la  
Universidad Nacional (Colombia);

13. EL Museo de los Niños de Bogota  
(Colombia); y,

14. Centro Interactivo de Maloka  
(Colombia).



Museo de Ghibli. Mitaka - Japón.  
Fuente: <http://www.ghibli-museum.jp>

Existen varias caracterizaciones de MI o participativos, las más significativas son:

1. "Institución donde los principios básicos de las ciencia y sus consecuencias, así como las realizaciones tecnológicas, son presentadas en forma interpretativa, y en "dialogo" interactivo con el visitante, buscando que este razone a partir de lo que observa, plantee y busque respuestas a través de nuevas observaciones".<sup>38</sup>
2. "Las MITC, como espacios para comunicar la ciencia, son espacios para la socialización y re-creación del saber científico".<sup>39</sup>

---

<sup>38</sup> Longi, Silvia. Nuevas Experiencias para Comprender la Complejidad. 2002. Disponible en: <[http://www.scielo.org.ve/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0378-1844200200](http://www.scielo.org.ve/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0378-1844200200)>. Consultado Abril 24, 2006.

<sup>39</sup> Ibidem.

3. "Los museos participativos e interactivos...son aquellos que utilizan sistemas multimedia e hipermedia".<sup>40</sup>
4. "Los museos interactivos se caracterizan por propiciar la divulgación, la científica y tecnológica, tener vocación pedagógica y educativa, estar dirigidos a un público heterogéneo y motivar a los visitantes a investigar por si mismos los fenómenos naturales."<sup>41</sup>
5. "El museo interactivo se concibe como especie de 'parque de atracciones' científico, es decir, que desde el principio, el visitante sabe que va a protagonizar una nueva aventura excitante y fascinante manipulando todo tipo de aparatos y observando filmaciones de hechos reales, entre otras actividades".<sup>42</sup>
6. "Los Museos interactivos se diferencian de los tradicionales que en los primeros se manipulan objetos y se utilizan los cinco sentidos (tocas los aparatos, ves y oyes las filmaciones, degustas y hueles en las demostraciones); y, en los segundos, se contemplan los objetos."<sup>43</sup>

Por lo anteriormente expuesto, es posible caracterizar de modo general al Museo Interactivo como: "Una Unidad de Información que se caracteriza por interactuar o

---

<sup>40</sup> Gant Bellido, María Luisa. Museos Virtuales y Digitales: Nuevas Estrategias de Difusión Artística. Disponible en: [www.democraciadigital.org/arts/0202.museos.html](http://www.democraciadigital.org/arts/0202.museos.html). Consultado Mayo 25, 2004.

<sup>41</sup> La Otra Forma de Aprender: Los Museos Interactivos. Disponible en: [http://72.14.203.104/search?q=cache:BCcaFzgNJ8J:www.indexnet.santillana.es/rcs/\\_archivos/Doc](http://72.14.203.104/search?q=cache:BCcaFzgNJ8J:www.indexnet.santillana.es/rcs/_archivos/Doc). Consultado Mayo 25, 2004.

<sup>42</sup> *Ibidem*.

<sup>43</sup> *Id.*

hacer participe a su diversidad tipológica de usuarios en muchos de los procesos relacionados al fondo museístico que cuenta, mediante las tecnologías de la información y de la comunicación, plasmados en distintos recursos informativos, como así también de medios didácticos (cine, video, manipulación de las piezas, Sistemas Informativos de montaje, objetos educativos, ordenadores, pantallas digitales, virtuales, etc.) para poder lograr que la información contenida pasivamente en las piezas llegue al usuario y de esta manera poder otorgar servicios de calidad y como resultado satisfacer las necesidades básicas que tengan los usuarios”.

## 1.2. Nuevas Tecnologías de la Información y de la Comunicación (NTIC)

En el mundo de las NTIC los usuarios no son considerados como usuarios pasivos, sino todo lo contrario, son considerados como usuarios activos. Debido a que interactúan con los diferentes recursos informativos y/o Sistemas de Información que tenga el museo.

Las NTIC poseen en potencia casi todas las características de las que parte la NM o Museología Actual o Museología Integral, como ser la participación, la educación extra escolar, la socialización, etc.

La primera se refiere a una UI “activa”, “interactiva” con su entorno social. La segunda categoría se refiere, a una Unidad de Información, que coadyuva a fortalecer, aportar, enriquecer, y sobre todo posibilitar la adquisición de conocimiento mediante los Sistemas de Información.

Como se advierte una de las características de las NTIC es la Interactividad, este termino se refiere a que el usuario pueda escoger, elegir, tomar su propio camino, como así también, avanzar, retroceder, prender, apagar, programar lo que desea ver, saber. Además, esta actividad puede ser acompañada o complementada, por las personas que realizaron esta plataforma informativa, es aquí donde se enlaza con la otra categoría característica de las NTIC y la NM, "la socialización".

Otro aspecto que es preciso destacar es el referido a la "interacción", del siguiente modo:

"La interacción significa la posibilidad de que alguien para ejercer la influencia mutua y reciproca con un objeto o persona. Generalmente, la interacción humana supone la comunicación o intercambio de significados mediante mensajes. El modo interactivo se basa en tres nociones fundamentales: dialogo, alterabilidad y riqueza de estímulos, este ultimo asociado al uso del nuevo enfoque multimedia."<sup>44</sup>

Existen varias caracterizaciones acerca de las NTIC, citaremos algunas significativas:

1. "...las nuevas tecnologías de la información, estamos refiriéndonos al almacenamiento, procesamiento, recuperación y distribución de la información por medio de procesos electrónicos... también hablamos de la telemática...la digitalización, entre otros. Así como...de

---

<sup>44</sup> Interactividad y Medios Digitales. 2003. Disponible en: <http://www.sepiensa.cl/edicion/option=content&task=view&id=474&Itemid=40>. Consultado Mayo 25, 2004.

instrumentos de comunicación electrónica...como son la televisión, las pantallas digitales de alta definición, etc.<sup>45</sup>

2. "Proliferación de términos como: 'multimedia', 'Interactividad', 'Internet'.<sup>46</sup>

3. "Las Tecnologías de la Información y la Comunicación...abarca a la multimedia, Internet y la información en tiempo real".<sup>47</sup>

Como se puede apreciar en estos perfilamientos se está refiriendo a las nuevas tecnologías de la información y comunicación como una simbiosis entre la electrónica y la comunicación. Las cuales poseen inmensas posibilidades para su aplicación en los diferentes tipos de museos.

Lo más útil de las NTIC para el concepto del Museo Interactivo o Participativo y aplicación a nuestro proyecto es el siguiente: Sistema Informativo "Pantallas Digitales" LCD – HD TOUCH en las cuales se proyectaran los cortos.

### 1.2.1. Definición de Sistema

Como se expuso anteriormente, una parte fundamental de las NTIC o en todo caso complementario a estas, son los Sistemas de Información. Para poder comprender que

---

<sup>45</sup> Castillo Obando, Emilce. Las Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación; ¿Para bien o para mal? 1998. Disponible en: <http://www.vil.es/publicaciones/latina/02hemilce>. Consultado Julio 10, 2004.

<sup>46</sup> Ibidem.

<sup>47</sup> Gonzáles, Adágüeme. Los Museos en la Sociedad de la Información. Disponible en: <http://www.uib.es/depart/edtec/edtec01/edutec/comunic/TSE64.html>. Consultado Julio 10, 2004.

es un Sistema de Información, primeramente es necesario entender qué es un Sistema. A este fin, proporcionaremos algunas definiciones de Sistema en vista de su carácter polisémico:

1. "Un sistema puede ser definido como un complejo de elementos interactuantes";<sup>48</sup>
2. "...conjunto de partes coordinadas y en interacción para alcanzar un conjunto de objetivos".<sup>49</sup>
3. "...un sistema es un grupo de partes y objetos que interactúan y que forman un todo o que se encuentra bajo la influencia de fuerzas en alguna relación definida".<sup>50</sup>
4. "Un sistema como un conjunto de objetos y sus relaciones, y las relaciones entre los objetos y sus atributos".<sup>51</sup>

### 1.2.2. Sistemas de Información

Una vez vistas estas definiciones de Sistema, se puede expresar una definición plausible de Sistema de Información, señalando que esta es un conjunto de elementos que interactúan entre sí, con el fin de apoyar las actividades de un organismo, como las Unidades de Información.

---

<sup>48</sup> Von Bertalanffy, Ludwig. Teoría General de los Sistemas: Fundamentos, desarrollo, aplicaciones. México: Fondo Cultura Económica; 1976. p. 56.

<sup>49</sup> Bertoglio, Johansen Oscar. Teoría General de Sistemas. México: Limusa; 1992. p. 54.

<sup>50</sup> Ibidem. p. 54.

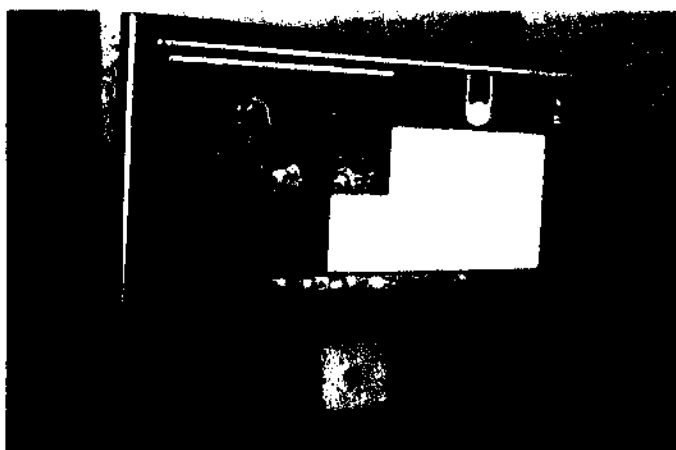
<sup>51</sup> Ibid. p. 55.

El Sistema de Información escogido para este proyecto, coadyuvara al Museo Costumbrista “Juan de Vargas”, a llevar a cabo la interacción con los usuarios, la elección de su propio camino. A continuación se explicará otros detalles sobre el mismo.

### **1.2.3. Pantallas Planas Digitales de Alta Definición Touch**

El Sistema de Información que se escogió para este proyecto son las “Pantallas Planas Digitales LCD – HD - Touch”

#### **1.2.3.1. Características de las Pantallas Planas Digitales de Alta Definición Touch**



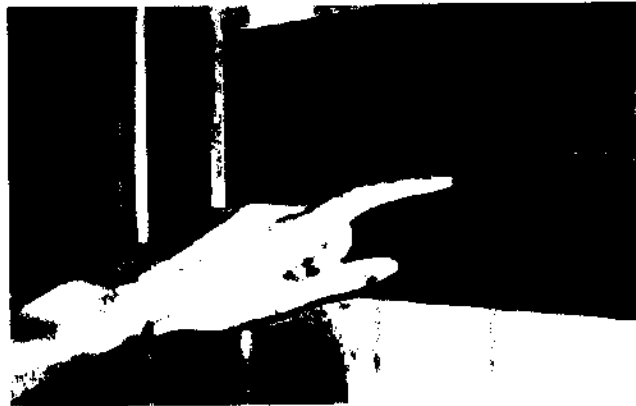
Fuente: <http://gadget.blog-fx.com/uploads/n/noko/605.jpg>

Este tipo de Sistema de Información presenta las siguientes características:

1. Su pantalla es LCD (Pantalla de Cristal Líquido), la cual permite encontrarlos en mayores tamaños y por que son fabricados generalmente en altas resoluciones, consumen poca energía, tienen

mayor durabilidad y es ideal para conectarlo como pantalla a un Sistema de alta Resolución.

2. Son HD o alta definición la cual permite una mejor calidad en la transmisión de imágenes, por la capacidad de resoluciones que permite en comparación de otras tecnologías digitales.



Fuente: <http://gadget.blog-fx.com/uploads/n/noko/605.jpg>

3. Presenta un panel sensible al tacto (TOUCH), es decir, se caracteriza por poseer un sistema de entrada por contacto. Regularmente tiene dos tipos para su accionamiento, los cuales puede ser: cualquier objeto e incluso los dedos, lo cual nos interesa en este caso y, la otra forma sería, el contacto por un puntero.
4. Ofrecen más nitidez e imágenes con mayor nivel de comparación en con cualquier otra pantalla o monitor CRT analógico (Tubo de Rayos Catódicos);



5. Ofrecen colores más brillantes y reales que los monitores CRT analógicos;
6. Permiten un mejor aprovechamiento del espacio y tienen un diseño más activo;
7. Son mejores desde el punto de vista ergonómico y provocan menos fatiga visual;



Planeta Agua. L'Aquàrium de Barcelona. España.  
**El submarino, interior y los paneles interactivos.**  
Fuente: [www.fotosub.org/aqua.htm](http://www.fotosub.org/aqua.htm)

8. Y, lo más importante de todo, es que es una de las tecnologías digitales que se están utilizando en algunas Unidades de Información como plataforma de proyección de diferentes producciones audiovisuales, como ser documentales, cortometrajes, de animación, etc.

### 1.3. Cortometraje

Como señalamos en el punto anterior, en muchos Museos del mundo, se esta utilizando esta tecnología digital siempre de acuerdo a la realidad del país en el cual se encuentran. Estos Sistemas de Información en su diversidad tipológica, en algunos casos se los esta utilizando para la proyección de cortometrajes, es así que no se puede dejar de mencionar al Museo Ghibli en Japón, esta Unidad de Información esta dedicada al anime. Algunos de los cortometrajes que se proyectan en este museo son por ejemplo:

1. **Yadosagashi** con una duración de 12 minutos. Una chica joven va a la montaña y se encuentra con los espíritus de la naturaleza. No tiene música y los efectos de sonido son estilo manga.<sup>52</sup>
2. **Mizu Gumo Monmon** con una duración de 15 minutos. Romance entre una araña y una "water strider".<sup>53</sup>
3. **Hoshi wo katta hi** con una duración de 16 minutos. Una fantasía sobre un niño y su hermana que crían a una estrella a partir de una semilla.<sup>54</sup>

A continuación se explicara las principales características de un cortometraje, el cual es parte fundamental para el proyecto en cuestión.

### 1.3.1. Definición de Cortometraje

---

<sup>52</sup> Tres Nuevos Cortos para el Museo Ghibli. 2005. Disponible en: [http://asianaffairs.blogspot.com/2005\\_12\\_01\\_asianaffairs\\_archive.html](http://asianaffairs.blogspot.com/2005_12_01_asianaffairs_archive.html). Consultado Marzo 18, 2006.

<sup>53</sup> *Ibidem*.

<sup>54</sup> *Ibid.*

Se entiende por Cortometraje a la producción audiovisual o cinematográfica la cual puede tener un determinado tiempo de duración, el cual es, en algunos casos el tiempo medio en comparación a una producción cinematográfica normal.

Según el Documentalista Iván Molina, el cortometraje es el metraje corto. El metraje hace referencia a los metros que se utiliza en cinta de película de cine, para rodar un material audiovisual. Y si el metraje es corto significa que la duración del material es corto, entonces se llama cortometraje.<sup>55</sup>

Cuando hacemos referencia al tiempo de duración, hablamos de una de sus principales particularidades. Este tiempo va desde menos de un minuto a los treinta., pasados los treinta minutos se los suele llamar "mediometrajes" y "largometrajes".

Un cortometraje es una pieza sea de ficción o documental de cualquier genero, que tiene una duración inferior a los 40 minutos, 30 minutos. Los metrajes de las películas, en realidad, van fluctuando según su duración, pasados los 40 minutos es un medimetraje, si llega a los 80 minutos es un largometraje.<sup>56</sup>

Este tipo de producciones por su costo menor comparado con el de producciones más grandes, permite mayor libertad creativa al no ser tan comercial.

### 1.3.2. Fases para la Realización de un Cortometraje

---

<sup>55</sup> Entrevista: Iván Molina. Documentalista y Sociólogo, Director de la Escuela de Cine del Alto, Profesor de la Escuela de Cine y Artes Audiovisuales (ECA). 20 años de experiencia en el ámbito audiovisual y Cinematográfico. Lugar: Escuela de Cine y Artes Audiovisuales.

<sup>56</sup> Entrevista: Alejandro Villegas. Editor de Cine y Video, Comunicador Social. Profesor en la Escuela de Cine y Artes Audiovisuales (ECA), Docente en la Universidad Real. Lugar: Escuela de Cine y Artes Audiovisuales.

Para realizar un cortometraje se deben seguir 3 fases, las cuales implican varias actividades, algunas de las actividades no necesariamente se las tiene que realizar siempre, depende del o los cortos que uno quiera producir, es decir de la tipología del cortometraje, en muchos casos se puede aprovechar de algunos trabajos previos, lo cual ayuda muchísimo o, como así también, la utilización de otros recursos alternativos, que posteriormente estaremos explicando en los puntos correspondientes.

Estas fases para la realización de un cortometraje son las que se pasará a desarrollar inmediatamente:

#### **1.3.2.1. Fase I. Pre – Producción del Cortometraje**

En esta primera etapa o fase de realización de un cortometraje, es muy importante saber qué es lo que se quiere hacer y en base a qué, en otras palabras, hay que partir de una idea, para cada uno de los 30 cortometrajes que se va a efectuar. Este paso es el más importante de todos, ya que da el punto de partida para poder continuar con los pasos siguientes, pero sobre todo si se tiene claro que es lo que se va producir, se podrá lograr un buen guión literario y guión técnico. En base a los cuales se producirán los cortos. Vale decir, si hay un buen guión literario y técnico, se realizaran buenos cortometrajes.

Entonces, la pre – producción significa toda la preparación para grabar, significa investigación, significa hacer story line, un argumento, una sinopsis, para luego pasar a hacer un guión.<sup>57</sup>

Antes de caracterizar lo que es un guión literario y técnico, es preciso especificar que se entiende por guión, de esta manera, se puede afirmar que guión es la idea de lo que va a ser el cortometraje pero por escrito, con diálogos, narración, descripción de personajes y, por su puesto, de los escenarios.

Al respecto el Documentalista Iván Molina define al guión como una guía de trabajo, lo más completa posible, que tiene su propia estructura El guión es contar en forma técnica para el lenguaje audiovisual.<sup>58</sup>

#### **1.3.2.1.1. Guión Literario**

El Guión Literario es aquel que describe todo lo que se mostrará en los cortometrajes. Involucra la división por escenas, acciones de los personajes, dialogo entre personajes, como así también describirá brevemente el entorno en el que va a acontecer.

Este tipo de guión es una narración, es una estructura narrativa a partir de la dramaturgia y dentro de la dramaturgia. La unidad especifica, es la acción. Significa que la acción es la que va a hacer mover la historia, marcando los conflictos, donde el mayor y el menor espacio ocupan el primer y el último acto. Y, el segundo acto,

---

<sup>57</sup> Locus. cit. Entrevista Iván Molina.

<sup>58</sup> Ibidem.

es aquel que desarrolla progresivamente la historia complicando, llevando una crisis, llevando un clímax y, después, el desenlace al final.<sup>59</sup>

#### 1.3.2.1.2. Recursos

Una vez definido que es lo que se va a contar, el siguiente paso es ver con que recursos o medios se cuenta, para lo cual se toma en cuenta los siguientes elementos que mencionamos inmediatamente:

1. **Económicos.** En el caso de los recursos económicos, depende de lo que uno quiera hacer, con qué medios se los quiera hacer y, para quién va dirigido, ya que estos factores inciden a la hora de efectuar un presupuesto para los mismos. Desde el momento que se habla de cortometrajes y no de producciones cinematográficas de mayor duración los costos bajan, más si no van dirigidos para ser vistos en cine, por el proceso en sí mismo que lleva cada uno de ellos. De todas formas, se deberá tomar en cuenta costos para los viáticos, utilización de recursos adicionales y los pasos que se van a efectuar en cada uno de los cortometrajes, en el caso de producto contratado solo existirá un costo general por los productos, el cual se define por la tipología del producto mismo.

2. **Humano (Técnico – Artístico).** En este punto se define quiénes van a participar en la realización del cortometraje tanto en la cuestión técnica y artística. Regularmente la parte técnica debe estar integrada por el

---

<sup>59</sup> Ibid.

Director, el Jefe de Producción, Director de Fotografía, Montador, Diseñador de Arte, Maquillador, Músico, Técnico de Sonido, entre otros. Solo cuando la producción sea de un alto presupuesto, cuando este sea bajo solo bastara con el Director y el Jefe de Producción. En el caso del equipo artístico depende la tipología de los cortometrajes que se quieran efectuar, hay que determinar en qué cortos se trabajara con actores y en cuáles con gente real.

En el caso de que se contrate a un equipo, el cual se encargue de la realización de los 30 cortometrajes, el mismo determinará con que personas trabajará, pero para determinar el equipo artístico, deberá ser una decisión en conjunto, vale decir, del profesional en Ciencias de la Información, como del equipo de realización de los cortometrajes.

#### **1.3.2.1.3. Guión Técnico**

Como se mencionó anteriormente, a partir del guión literario que se escribió, se elabora el guión técnico, El guión técnico es aquel que permite indicar los movimientos de cámara, desmenuzar cada plano e indicar su valor (plano general, plano medio, primer plano), los ruidos de fondo, la numeración de secuencias, incluso se puede mostrar cuando deberá ingresar la música. Es aquel en el que se añaden multitud de anotaciones y elementos que tienen que ver con el rodaje. Al momento que se realiza este tipo de guión se elabora también el Story Board.

El guión literario se convierte en un guión técnico cuando toda esta historia narrativa es ahora transformada en un lenguaje audiovisual y, entonces, se convierte en el guión técnico.<sup>60</sup>

#### 1.3.2.1.4. Story Board

El Story Board es como un comic con la historia que se quiere contar en cada uno de los cortometrajes pero dibujada, la cual debe exponer plano por plano, y todo esto lo logra mediante los dibujos, los cuales señalan el encuadre, que se va a realizar. Incluso, en muchos casos, va el diseño del decorado. Finalmente, estos van acompañados de los textos con los diálogos correspondientes, si es que los hubiera. Los Story Board ayudan enormemente a la hora de rodar, por el factor tiempo, tomando en cuenta que ya se tendrá una viñeta por cada plano el cual indicará que es lo que se va a hacer.

El Story Board es una herramienta muy interesante, involucra mucho; el story board no es otra cosa que el guión técnico dibujado en viñetas uno por uno, que te explica el encuadre, la profundidad de campo, muchas veces hasta el movimiento de la cámara, como lo vamos a ir cambiando, si vamos a cambiar de foco, para poder tener una relación visual de como se va a ver la película

---

<sup>60</sup> Id.



terminada en términos de planos, después ya se va decidiendo como se va a editar.<sup>61</sup>

#### **1.4. Fase II. Producción del Cortometraje**

Es una "etapa a ciegas", ósea, una etapa de producción, porque se pasa al desglose de guión, desglose de guión que tiene la parte fotográfica, que tiene parte de producción, que tiene parte de sonido; y, luego viene, el plan de rodaje, el rodaje y la grabación que es grabar ahora lo que ya se había hecho previamente.<sup>62</sup>

##### **1.4.1. Rodaje del Cortometraje**

EL rodaje se refiere a la filmación misma de los cortos, utilizando todos los medios ya mencionados anteriormente. El tiempo de rodaje para cada corto dependerá de la tipología de los mismos, de los recursos que se van a utilizar para cada uno de ellos (fotografías, actores, personas reales, piezas museísticas, u otros).

#### **1.5. Fase III. Post – Producción del Cortometraje**

La fase de la post – producción es aquella que esta relacionada específicamente a la edición del rodaje de los 30 cortometrajes.

##### **1.5.1. Edición del Cortometraje**

---

<sup>61</sup>Locus cit. Entrevista: Alejandro Villegas. Editor de Cine y Video. Profesor del ECA. Lugar: ECA

<sup>62</sup>Locus cit. Entrevista: Iván Molina. Documentalista. Lugar: ECA

El termino edición procede del inicialmente llamado montaje técnico y expresivo en lo que concierne al soporte cinematográfico, este cambio se produjo por el avance de la tecnología, entonces, hoy en día se lo conoce como edición.

La Edición se refiere a todos los procesos de tratamiento de escritura, sonido e imágenes en cualquier soporte.

La edición abarca dos dimensiones:

1. La técnica referente a las operaciones y al dominio de los equipos; y,
2. lo relacionado al planteamiento del lenguaje: sonido, secuencia de imágenes, ordenación para componer relatos.

Para poder comprender mejor qué es la edición y qué es lo que se hace en este proceso, el Documentalista Iván Molina explica brevemente en qué consiste el mismo:

“Una vez grabado, este es nuestro guión, ahora empezamos a armar nuestra historia en su estructura inicial, entonces, esta etapa tiene un inventario , imágenes, una hoja de lectura, tiene las asistencias de dirección, se hace el guión de edición y se entra directamente a trabajar en la maquina, luego el primer corte, el segundo corte, el off line, y, finalmente, sacar el producto terminado”.<sup>63</sup>

### **1.5.2. Acabado del Cortometraje**

---

<sup>63</sup> Entrevista: Iván Molina. Documentalista. Lugar: ECA

Ya finalizado la post- producción de los 30 cortometrajes, se deberá por un lado, copiar al formato escogido para los mismos y, por el otro lado, automatizar a cada uno de los Sistemas Informativos y, luego, preparar sus productos respectivos para la utilización de los mismos.

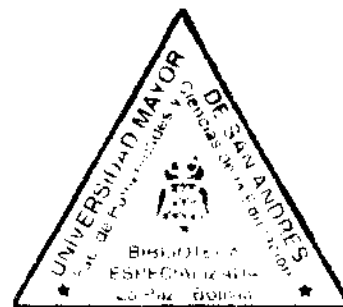
## CAPITULO II. MARCO METODOLOGICO

// El método será descriptivo, el cual “se caracteriza por describir esencialmente elementos, órganos, aspectos y factores de un objeto de observación”.<sup>64</sup> En cuanto a las técnicas que se utilizarán serán: entrevistas y encuestas, las cuales se determinaran por ser aleatorias.

La técnica se la entiende como “un conjunto de reglas, operaciones o procedimientos específicos que guían la construcción y el manejo de los instrumentos de recolección y análisis de datos”.<sup>65</sup>

Tanto la entrevista como la encuesta son técnicas, la primera de ellas se utiliza para la “recolección de información que se aplica a una población no homogénea”,<sup>66</sup> la segunda técnica, se caracteriza porque ayuda a “conocer la opinión, posición de un sector de la población que es objeto de observación o estudio”.<sup>67</sup> //

Estas técnicas serán aleatorias porque las unidades de análisis o de observación se seleccionaran al azar.



<sup>64</sup> Diccionario de Investigación Científica. Cochabamba: Agreda Maldonado, Roberto; 2003. Sociedad de Ciencias de la Educación Boliviana; p. 114

<sup>65</sup> Soriano Rojas, Raúl. Investigación Social: Teoría y Praxis. México DF: Plaza y Valdés, 1993. p. 178

<sup>66</sup> Ob. cit. p. 47.

<sup>67</sup> Ibidem. p.46.

MUSEOS MUNICIAPALES DE LA CIUDAD DE LA PAZ CALLE JAEN



## CAPITULO III. SITUACION ACTUAL

### 3. Estudios

#### 3.1. Estudio Técnico.

##### 3.1.1. Ubicación del Proyecto

El Museo Costumbrista "Juan de Vargas"<sup>68</sup> se encuentra en la zona norte ubicado, en la calle Jaén, frente a la Plaza Riozinho, en el límite norte de la ciudad de La Paz, punto de reunión de estudiantes, escolares y otro tipo de visitantes nacionales como ser los ancianos, amas de casa, etc. Rodeado de una serie de casas del siglo XIX, y de algunos de los otros Museos Municipales y Museos Privados como ser:

- El Museo del Litoral (Museo Municipal);
- El Museo Pedro Domingo Murillo (Museo Municipal);
- El Museo de Metales Preciosos o del Oro (Museo Municipal);
- El Museo de Instrumentos Musicales (Museo Privado); y,
- EL Museo de Arquitectura (Museo Privado).

Los cuales al igual que esta Unidad de Información están ubicados para muchos en el mejor lugar conservado de esta ciudad. Por su ubicación física, su topología de visitantes, las organizaciones que se encuentran en su entorno, y la accesibilidad a esta institución, considero que es optima, ya que es un lugar

---

<sup>68</sup> EL Museo lleva el nombre del Primer Alcalde de la ciudad de La Paz.

adecuado por su proximidad, por su cercanía, ya sea en el caso de los visitantes nacionales y de los internacionales o extranjeros.

Además considerando que las agencias de turismo siempre toman como punto de referencia los Museos Municipales de la calle Jaén en su recorrido por la ciudad de La Paz para hacer conocer el patrimonio cultural boliviano.

### **3.2. Estudio Jurídico**

EL Museo al ser una institución sin fines de lucro, un mecanismo cultural dinámico, evolutivo y permanente al servicio de la sociedad urbana y a su desarrollo, abierto al público, que coordina, adquiere, conserva, investiga, da a conocer y presenta con fines de estudio, educación, reconciliación de las comunidades y esparcimiento, el patrimonio material e inmaterial, mueble e inmueble de diversos grupos (hombre) y su entorno. Por estos motivos y otros es de vital importancia conocer si existe alguna norma, política o ley específica o relacionada con los museos o la museología.

#### **3.2.1. Cultural**

##### **3.2.1.1. Políticas Específicas en Museología**

EL Viceministerio de Desarrollo de Culturas tiene formulado unas políticas específicas en Museos, las cuales se encuentran en este momento en su fase básica, y en espera de su aprobación. Esta propuesta surgió desde que se creó el Área de Museos, precisamente cuando se creó la Dirección Nacional de Museos en el Viceministerio de Desarrollo de Culturas. Al respecto, la Licenciada Beatriz Loayza, nos explica que la propuesta de las políticas específicas en museológica, es un

intento que se tiene desde hace varios años de normalizar los museos, lo que se está proponiendo o lo que se está formulando se vaya aplicar en un ámbito macro, mayor, trunca, y que en su momento se hará la concertación, el proceso de socialización de la norma con los actores involucrados, en fin, aparentemente todo está planificado.<sup>69</sup>

Las principales políticas que se están proponiendo son:

1. Políticas Legislativas;
2. Políticas de Planeación;
3. Políticas de Recursos Humanos;
4. Formación de Recursos Humanos;
5. Políticas de Financiamiento;
6. Políticas de Relaciones Internacionales, etc.

### **3.3. Estudio Social**

Conocer el entorno social tanto de los usuarios como de las organizaciones circundantes en el que se encuentra inmerso el Museo Costumbrista "Juan de Vargas", es de suma importancia para poder llevar a cabo adecuadamente nuestro

---

<sup>69</sup> Entrevista: Beatriz Loayza. Directora Nacional de Museos. Lic. en Artes. Lugar: Viceministerio de Desarrollo de Culturas.



proyecto, ya que mediante esta información nos permitirá diseñar de manera eficaz y eficiente el Sistema de Información propuesto.

### **3.3.1. Tipología de Visitantes**

Para poder conocer específicamente la tipología de Usuarios de esta Unidad de Información, se considero importante realizar encuestas de acuerdo al promedio de visitas,<sup>70</sup> las cuales nos permitieron tener contacto directo con cada diferente tipología de visitantes,<sup>71</sup> los resultados obtenidos son los que se muestran inmediatamente:

---

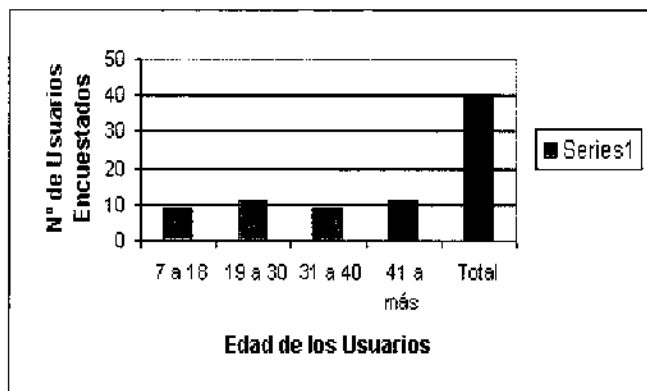
<sup>70</sup> Véase Destinatarios: p. 11.

<sup>71</sup> Término que se utiliza para referirse a los que asisten a este tipo de Unidades de Información.

### a. Edad

Edad	N°	%
7 a 18	9	22.5 %
19 a 30	11	27.5 %
31 a 40	9	22.5 %
41 a más	11	27.5 %
Total	40	100 %

Fuente: Elaboración propia.

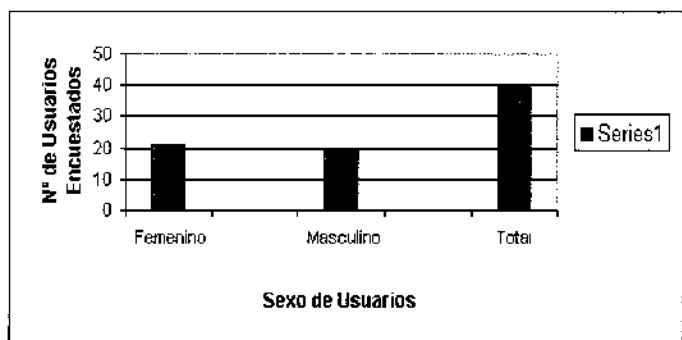


**Interpretación:** Los resultados obtenidos nos permite visualizar que los visitantes que más frecuentan esta Unidad de Información son aquellos que están entre los 19 a 30 años, como así también los de 41 a más edad, ambos con un 27.5 %, luego estarían los de 7 a 18 años y los de 31 a 40 años, ambos con un 22.5%.

Estos datos nos permiten tener una primera identificación de los visitantes a esta Unidad de Información, como así también reafirman los datos obtenidos en la pregunta c. relacionados con los porcentajes mayores.

## b. Sexo

Sexo	Nº	%
Femenino	21	52.5 %
Masculino	19	47.5 %
Total	40	100 %

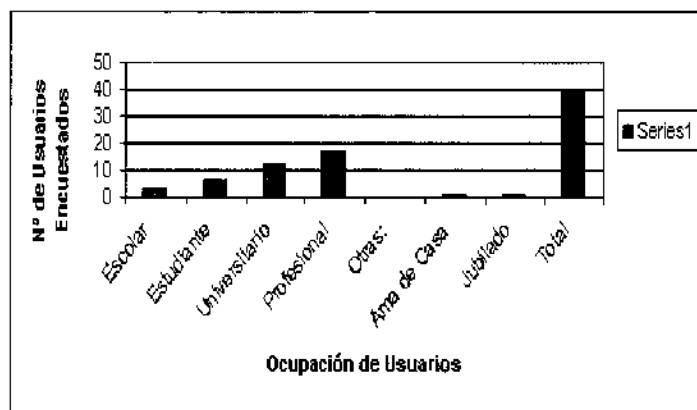


Fuente: Elaboración propia

**Interpretación:** Como se puede observar en el cuadro de resultados, el sexo femenino es más asiduo a esta Unidad de Información con un 52.5 %, frente a un 47.5 % del sexo masculino, sin embargo, la diferencia entre ambas, es mínima, solo de un 5 %. Lo cual nos lleva a afirmar que la visita al Museo es casi a la par, tanto por los visitantes de sexo femenino y los visitantes del sexo masculino.

### c. Ocupación

Ocupación	Nº	%
Escolar	3	7.5 %
Estudiante	6	15%
Universitario	12	30%
Profesional	17	42.5 %
Otras:		
Ama de Casa	1	2.5 %
Jubilado	1	2.5 %
Total	40	100 %



Fuente. Elaboración propia

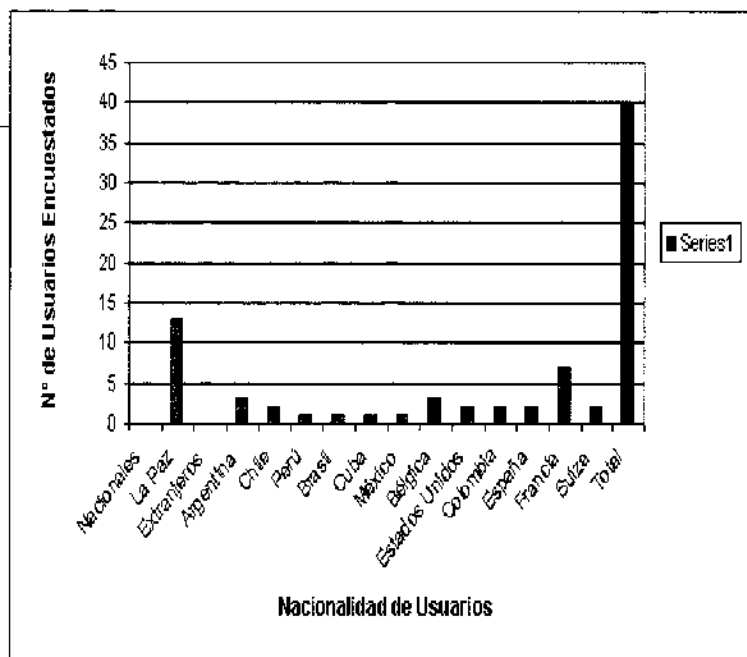
**Interpretación:** EL presente cuadro estadístico de resultados obtenidos, nos permite conocer de manera específica la tipología de visitantes que frecuentan más el Museo Costumbrista "Juan de Vargas", de esta forma, se puede observar claramente que son cuatro los tipos de visitantes con mayor frecuencia de visitas, el primero de ellos con un 42.5 %, nos indica que son profesionales; el segundo tipo de visitante, son los Universitarios con un 30 % , muy cercanos a éstos dos están los Estudiantes con un 15 %, los cuales vendrían a ser el tercer tipo de visitante; y, finalmente, el cuarto con un 7.5 % correspondiente a los escolares.

No obstante, son evidentemente dos los tipos de usuarios que visitan continuamente esta Unidad de Información: Los Profesionales y los Universitarios. Al analizar un poco más estos datos resultantes, referentes a estos dos primeros visitantes, nos muestra que el primero de ellos son de procedencia nacional y extranjera, van casi a la par, no ocurre lo mismo en el caso de los Universitarios, los cuales son en su mayoría de procedencia extranjera, lamentablemente los Universitarios nacionales no son visitantes

visitantes frecuentes a este Museo. Ahora si comparamos los datos mayores con el tercero y cuarto, se puede indicar que estos últimos son en su mayoría nacionales. Estos datos, sobre estos dos últimos tipos de visitantes, expresan que si a mediano, o largo plazo se mejoran la calidad de la información y de los servicios, podrían ser los **futuros visitantes frecuentes** del Museo. Esto no quiere decir que los anteriores visitantes que ahora son los más asiduos, sean menos importantes, ya que si se mejora lo anteriormente mencionado, estos visitantes también serán beneficiados y por ende estos porcentajes mayores subirán.

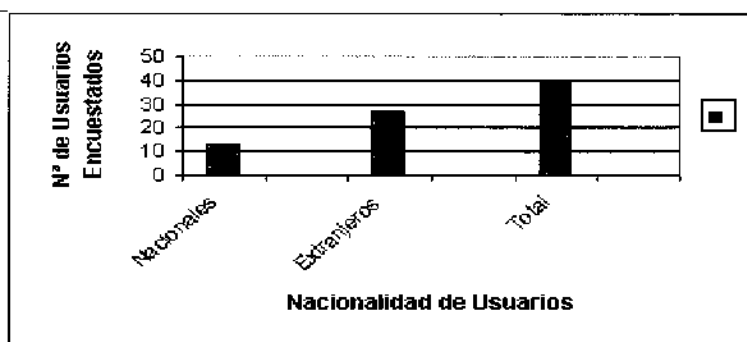
#### d. Nacionalidad

Nacionalidad	Nº	%
Nacionales		
La Paz	13	32.5 %
Extranjeros		
Argentina	3	7.5 %
Chile	2	5 %
Perú	1	2.5 %
Brasil	1	2.5 %
Cuba	1	2.5 %
México	1	2.5 %
Bélgica	3	7.5 %
Estados Unidos	2	5 %
Colombia	2	5 %
España	2	5 %
Francia	7	17.5 %
Suiza	2	5 %
Total	40	100 %



Fuente: Elaboración propia

Nacionalidad	Nº	%
Nacionales	13	32.5 %
Extranjeros	27	67.5 %
Total	40	100%



Fuente: Elaboración propia

**Interpretación:** Una lectura rápida de los datos obtenidos, nos permite visualizar dos datos relevantes: Un 32.5 % de los visitantes son de procedencia nacional, específicamente de la ciudad de La Paz, y un 17.5 %, son de procedencia extranjera. Sin embargo, si sumamos toda la relación de datos obtenidos en el ámbito de los extranjeros, como muestra la tabla de los resultados totales, vemos que su total es de 67.5 %.

Estos datos fríos, reproducen los criterios culturales que se tiene de nuestros visitantes bolivianos: **Poseen una baja cultura en la visita a los museos.** En cambio, muestra a los visitantes extranjeros, como ciudadanos con más significativa cultura museística o gusto por visitar los museos. Por otra parte, estos resultados nos muestra con claridad la urgencia de revertir estos datos.

Que bello sería, si los datos obtenidos fueran inversos querría decir que los niveles culturales de los bolivianos o nacionales son significativos. A su vez, estos datos confirman y refuerzan el trabajo que nos hemos propuesto, es decir, la materialización de mi proyecto pueda contribuir a mejorar o revertir esos datos.

Para poder detallar un poco más la información respecto a los visitantes nacionales, y conocer aun mejor el entorno social del Museo, es necesario indicar los organismos que se encuentran circundantes a esta Unidad de Información, los cuales son numerosas: EL cuadro que presentamos inmediatamente es bastante elocuente:

ORGANIZACIONES	TIPOLOGIA	NIVELES
1. Colegio Antonio Díaz Villamil	Colegio Público	Primaria y secundaria
2. Colegio Pavón	Colegio Público	Primaria y secundaria
3. Colegio San Calixto	Cole, esc. Privada	Primaria y secundaria
4. Colegio Saint Paul	Colegio Privado	Primaria y secundaria
5. Colegio Lourdes	Colegio Privado	Primaria y secundaria
6. Colegio Maria Auxiliadora	Colegio Privado	Primaria y secundaria
7. Escuela Guatemala	Escuela Pública	kinder y Primaria
8. Liceo Venezuela	Colegio Público	Primaria y secundaria
9. Escuela Juariste Eguino	Escuela Pública	Primaria
10. Escuela México	Escuela Pública	Primaria
11. Colegio Ayacucho	Colegio Público	Primaria y secundaria
12. Universidad Saint Paul	Universidad privada	Superior
13. Escuela Cuba	Escuela Privada	Primaria y secundaria
14. CEMCE	Institución Cristiana	Diferentes cursos
15. Escuela Nacional de Ballet Clásico	Escuela Pública	
16. Escuela Nacional de Teatro	Escuela Pública	
17. Casa Social del Maestro	Sede Sindical	
18. Teatro Municipal	Cultural	
19. Teatro de Cámara	Cultural	
20. Casa del MIR	Política	
21. Radio FIDES / Láser	Medio de Comunicación	
22. Asilo de Ancianos San Ramón	Medio de Comunicación	
23. Fundación UKAMAU	Cine y audiovisual	
24. Museo de Etnografía y Folklore	Unidad de Información	
25. Biblioteca del Banco Central de Bolivia	Unidad de Información	
26. Museo de Instrumentos Musicales	Unidad de Información	
27. Museo de Metales Preciosos	Unidad de Información	
28- Museo de Murillo	Unidad de Información	
29. Museo de Litoral Boliviano	Unidad de Información	
30. Museo de Arquitectura	Unidad de Información	
31. Colegio Técnico La Paz	Colegio Público	Primaria y secundaria
32. Colegio de Abogados		
33. Iglesia de Jesus Últimos dias	Institución Religiosa	

Fuente: Elaboración propia



De esta forma, podemos afirmar cabalmente cuál es la tipología de visitantes<sup>71</sup> de esta Unidad de Información, la cual la podemos dividir en dos grandes grupos, estos son:

- 1. Visitantes Nacionales.** Son aquellos visitantes de procedencia boliviana, los cuales pueden ser de los 9 departamentos de Bolivia como ser: La Paz, Pando, Cochabamba, Santa Cruz de la Sierra, Oruro, Potosí, Tarija, Sucre y Beni.

Por los resultados obtenidos, podemos decir que son tres los tipos de visitantes que conforman este grupo: El primero de ellos, son los escolares; el segundo los estudiantes; y, el tercero los profesionales, todos ellos de la ciudad de La Paz. En cuanto al sexo de este grupo es equilibrado o van casi a la par. Por su tipología, las edades de estos visitantes están comprendidas entre: Los 7 a 18 años (escolares – estudiantes) y los 31 a 40 años (Profesionales).

- 2. Visitantes Extranjeros.** Obviamente son aquellos visitantes de procedencia extranjera o aquellas personas que no son de origen nacional, estos pueden ser: Europeos, asiáticos, africanos, latinoamericanos.

Por los resultados obtenidos, podemos decir que son dos los tipos de visitantes que integran este segundo grupo, estos son: El primero de ellos son los Universitarios y, el segundo, son los Profesionales. En su mayoría

---

<sup>71</sup> Para mayor información sobre la tipología de visitantes del Sistema de Museos Municipales, véase Anexo 3: Cuadros Estadísticos.

de procedencia Europea y Latinoamericana. En cuanto al sexo de este grupo al igual que el anterior es ecuánime, van casi a la par. Acerca de las edades de estos visitantes y, por su tipología, están comprendidas entre: Los 19 a 30 años (Universitarios) y los 41 años a más (Profesionales).

### **3.4. Estudio de la Capacidad Organizacional**

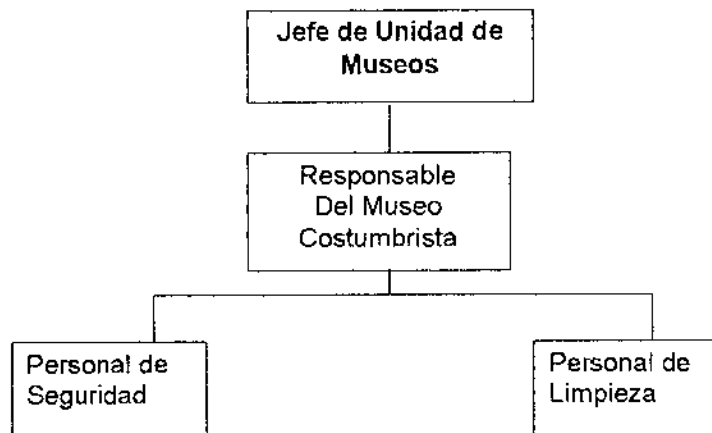
EL Museo Costumbrista "Juan de Vargas" fue creado en el año 1979, en el mismo lugar en el que actualmente se ubica la calle Jaén, se caracteriza por ser una Unidad de Información Histórica, adaptada en función a las casas antiguas para justamente darle funcionalidad de Museo. En el año 1997, se efectuó la ampliación para contar con un espacio para la oficina y otros para las exposiciones temporales.

El Museo Costumbrista al ser una Unidad de Información Histórica, nos permite apreciar a través de su fondo museístico la historia, las costumbres y las tradiciones de la ciudad de La Paz.

Al ingresar los visitantes al museo, pueden observar las diferentes piezas. Por un lado, las referentes a las salas permanentes, como ser: dioramas de temática histórica, costumbrista y tradicional de la ciudad de La Paz. Destacan la maqueta de la Fundación de la ciudad de La Paz, dioramas de vestimentas del siglo XIX, pasajes históricos, como la ejecución de Pedro domingo Murillo, la Ejecución de Tupak Katari, la fiesta de San Juan, Personajes típicos de la ciudad, los Carnavales con el pepino, etc. Por otro lado, lo referente a las exposiciones temporales.

### 3.4.1. Estructura Organizacional

El Museo Costumbrista "Juan de Vargas" cuenta con su propia estructura organizacional y funcional, dicha información se pudo obtener mediante una detenida pero breve entrevista, a una de las responsables del área técnica del Sistema de Museos Municipales, de esta forma la estructura de este Museo sería, la que se presenta a continuación, en el diagrama organizacional:

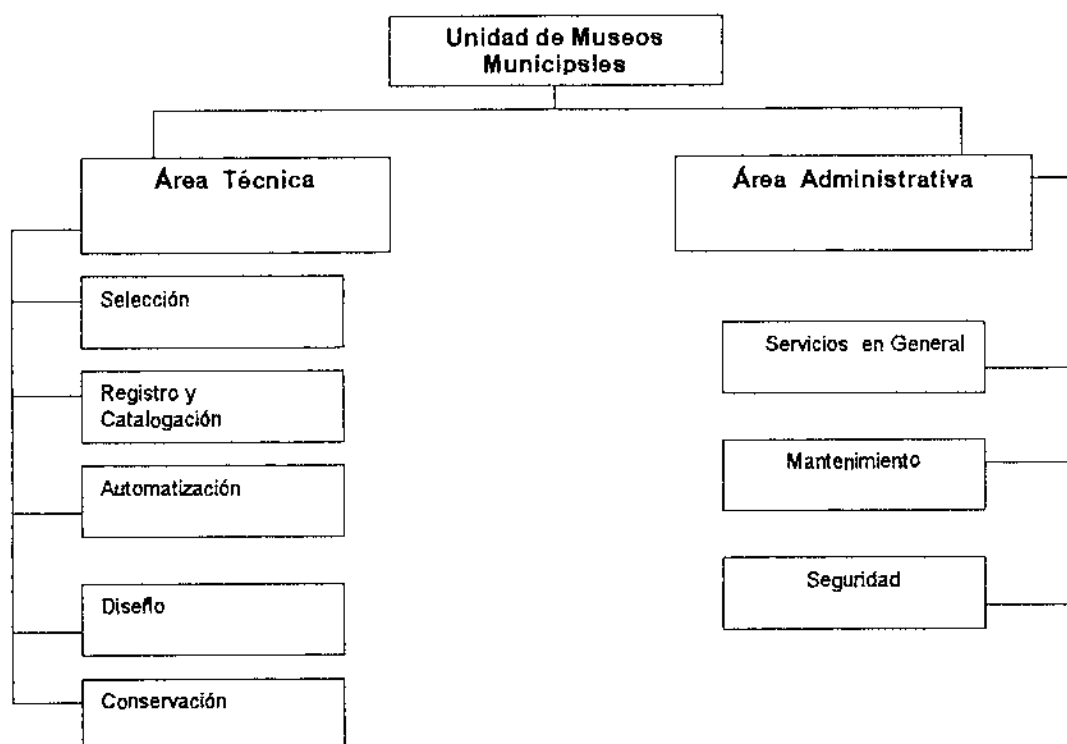


Fuente: Elaboración propia.

Es importante indicar para una mejor comprensión del la estructura organizacional de este Museo, que cada Unidad de Información perteneciente al Sistema de Museos Municipales, están a cargo del Jefe de Unidad de Museos, pero como se puede advertir en el cuadro de arriba que corresponde al Museo Costumbrista, este tiene su propio responsable, lo mismo ocurre con las otras Unidades de Información, cada uno de estos tiene su propio responsable, como así también su personal de seguridad y limpieza.

### 3.4.2. Organización Funcional

Cada función genera un área de desarrollo determinada cuyas dependencias serán concebidas y dispuestas espacialmente, atendiendo a las exigencias de cada actividad, de esta forma la organización funcional está dispuesta de la siguiente forma:



Fuente: Elaboración propia.

La Organización Funcional previamente visualizada, corresponde al Sistema de Museos Municipales. Seguidamente se explicara brevemente en que consisten las actividades específicas de cada una de estas dos áreas de la organización funcional de los Museos Municipales.

#### **3.4.2.1. Área Técnica.**

Se refiere a todas las actividades que se efectúan en un Museo para el tratamiento de cada una de las piezas museísticas ingresantes, como ser la clasificación, el registro y la catalogación, la automatización, el diseño y conservación.<sup>72</sup>

Hay una disciplina que justamente se encarga de muchas de las actividades mencionadas anteriormente, esta disciplina se refiere, al contenido ordenado y sistematizado de sus partes, en estricta secuencia de piezas museísticas que componen un todo. Es la labor técnica de la Museografía.<sup>73</sup>

##### **3.4.2.1.1. Clasificar**

Se refiere al ordenamiento sistemático de los bienes patrimoniales a partir de sus características comunes, con la finalidad de proceder a una catalogación.

---

<sup>72</sup> Para mayor información véase: Cavero C, Margot. Museología General: Conceptos a la Introducción a su Estudio. La Paz, Bolivia: CIMA; 2006. p. 99 – 121.

<sup>73</sup> La Museografía es el conjunto de técnicas o prácticas planteadas por la Museología concernientes al funcionamiento del Museo, se ocupa de los siguientes factores:

1. Ordenamiento, descripción, de todo el proceso técnico;
2. Del Diseño, del montaje de la exposición;
3. Aspectos Arquitectónicos, circulación, orientación;
4. Medidas de Seguridad, mantenimiento, etc.

### 3.4.2.1.2. Catalogar<sup>74</sup>

La Catalogación es la descripción de cada pieza museística por sus características más sobresaliente: Imagen, peso, estado de conservación, etc.

Es un proceso técnico y científico en el cual se registran cada bien cultural especificando sus características generales, sus datos históricos y datos de estado de conservación de cada objeto; además, sirve como un instrumento documento de identidad de cada ficha de catalogación.<sup>75</sup>

Como menciona la Lic. Cuevas, para efectuar la catalogación de cada pieza museística utilizan la ficha de catalogación de bienes culturales,<sup>76</sup> esta ficha se caracteriza por tener varios campos de registro, los cuales detallo inmediatamente:

1. Especialidad;
2. Código;
3. Ubicación:
  - 1.1. Localidad;
  - 1.2. Provincia;
  - 1.3. Departamento;
  - 1.4. Inmueble;

---

<sup>74</sup> Para mayor información véase: Maidana Rodríguez, Freddy. El desarrollo y la importancia de la catalogación de los bienes patrimoniales. Revista de Bibliotecología y Ciencias de la Información. 2001 Enero – junio; 6(8): 37 – 46.

<sup>75</sup> Véase Anexo 2: Fichas de Catalogación

<sup>76</sup> Entrevista: Lidia Cuevas. Lic. en Turismo. Encargada del Área Técnica del Sistema de Museos Municipales. Miembro del ICOM. Lugar: Museo Costumbrista

- 1.5. Calle N°;
- 1.6. Ubicación del Inmueble; y,
- 1.7. Asignación (Responsable).

#### 4. Identificación

- 1.8. Designación / Nombre;
- 1.9. Autor / Atribución;
- 1.10. Lugar de Impresión;
- 1.11. Fecha;
- 1.12. Técnica;
- 1.13. N° de Páginas;
- 1.14. N° de Registro;
- 1.15. Código Anterior;
- 1.16. Origen (Procedencia);
- 1.17. Forma de Adquisición;
- 1.18. Fecha de Adquisición;
- 1.19. Fecha de Asignación.
- 1.20. Fotografía;
- 1.21. Marcas / Inscripciones;
- 1.22. Dimensiones /cms. (Ancho, Alto, Profundidad, Diámetro);
- 1.23. Descripción;

1.24. Estado de Conservación;

1.25. Integridad;

5. Observaciones

6. Catalogador (a);

7. Fecha;

8. Fotografía; y,

9. Fecha.

#### 3.4.2.1.3. Automatizar

Esta es una nueva función que se está efectuando en el Sistema de Museos Municipales. . La Cual consiste, en procesar datos, respectivamente organizados para un determinado uso. Para este aspecto se está utilizando Microsoft Access, este es un gestor de base de datos, diseñado para ser ejecutado bajo sistema operativo Windows. El Gestor de una base de datos controla las operaciones que pueden realizar sobre la misma, como son: añadir, modificar, borrar, buscar, ordenar, efectuar consultas, calcular valores, etc.

El señor Jaime Quispe fue el que diseñó la base de datos para el Sistema de Museos Municipales<sup>77</sup> con el programa Microsoft Access. La cual, está siendo utilizada desde el año 1995 y desde 1998 se ha incluido la parte digitalizada., se caracteriza básicamente, por tener áreas de registro por especialidad, como ser:

---

<sup>77</sup> Entrevista: Miriam Salcedo. Lic. en Turismo. Encargada del Área Técnica del Sistema de Museos Municipales. Lugar: Museo Costumbrista.



1. Área para los documentos;
2. Área para los libros
3. Área para las Fotografías
4. Área para Mapas

Para la sistematización de los bienes culturales de los Museos Municipales, los campos que utiliza son los mismos que se toma en cuenta en la catalogación.

#### **3.4.2.1.4. Diseñar**

El diseño es hacer un plan, un dibujo, según el material que uno tenga, según los espacios que se van a usar, según si es para un museo que ya está implementado o que va ser implementado y, entonces, recurrir a toda la creatividad. El diseño está basado en la creatividad.<sup>78</sup>

Esta función tradicionalmente se caracterizaba por ser más pasiva que interactiva o participativa, con la Nueva Museología se vale de varios medios para poder lograr la comunicación de la información sobre su temática, sobre sus colecciones, a su diferente tipología de visitantes, algunos de esos medios son visuales, táctiles, o auditivos, como así también la selección de diferentes materiales para las piezas que aplicando un poco de creatividad y un adecuado diseño para cada pieza museística se pueden realizar diseños creativos e interactivas.

---

<sup>78</sup> Entrevista: Gonzalo Iñiguez. Lic. en Museología. Boliviano. Estudio en la Escuela Nacional de Museología de Buenos Aires, Argentina.

Según la Licenciada Cuevas en el Museo Costumbrista el diseño se realiza en coordinación con Dirección para las exposiciones permanentes principalmente. En el caso de las exposiciones temporales es diferente, tienen que tomar aspectos como el tipo de exposición que se tenga, que se adecue al objetivo, al ambiente que se quieren mostrar, en algunos hay exposiciones temporales que llegan con su propio diseño, en esos casos se respeta al mismo.

#### **3.4.2.1.5. Conservar**

Se encarga de mantener en buen estado las piezas museísticas. Para asegurarse que todas sus piezas se mantengan dentro de las mejores condiciones a través del tiempo.

#### **3.4.2.2. Administrativa**

Las actividades que se efectúan en esta segunda área de la organización funcional del Sistema de Museos Municipales son:

##### **3.4.2.2.1. Servicios en General**

Se encargan de la atención al visitante, de la circulación, del registro de datos, del traslado de las piezas, en el caso de préstamo interinstitucional, etc.

En lo que respecta a la atención y recorrido de los visitantes el Museo otorga el servicio de guías voluntarios, el Museo Costumbrista cuenta con un promedio de 4 guías personales que al ser voluntarios no tienen un horario específico. Tenemos

guías que hablan inglés, japonés, etc.<sup>79</sup> Los guías son los que se encargan de la circulación de los visitantes extranjeros, o de aquellos que desean este servicio.

#### **3.4.2.2.2. Mantenimiento**

Se encarga de que las condiciones ambientales sean las más adecuadas para las piezas museísticas, en coordinación con el área técnica.

#### **3.4.2.2.3. Seguridad**

Contra el robo y los atentados se hace difícil porque, para lo cual se necesita de personal de seguridad.

#### **3.4.3. Fondo Museístico**

El Fondo Museístico hace alusión a todas las piezas museísticas permanentes que posee una Unidad de Información. En este caso específico, se caracteriza por ser un fondo museístico histórico, costumbrista y tradicional de la ciudad de La Paz.

El Fondo Museístico del Museo Costumbrista está conformado por 1000 piezas, las cuales están agrupadas en dos colecciones,<sup>80</sup> estas son:

1. **La artística.** Pinturas, esculturas; y,
2. **La artesanal.** Dioramas hechos en cerámica policromada

---

<sup>79</sup> Entrevista: Lidia Cuevas. Lic. en Turismo. Encargada del Área Técnica del Sistema de Museos Municipales. Miembro del ICOM. Lugar: Museo Costumbrista

<sup>80</sup> *Ibíd.* Entrevista: Lidia Cuevas. Lic. en Turismo.

Las piezas fueron organizadas en:

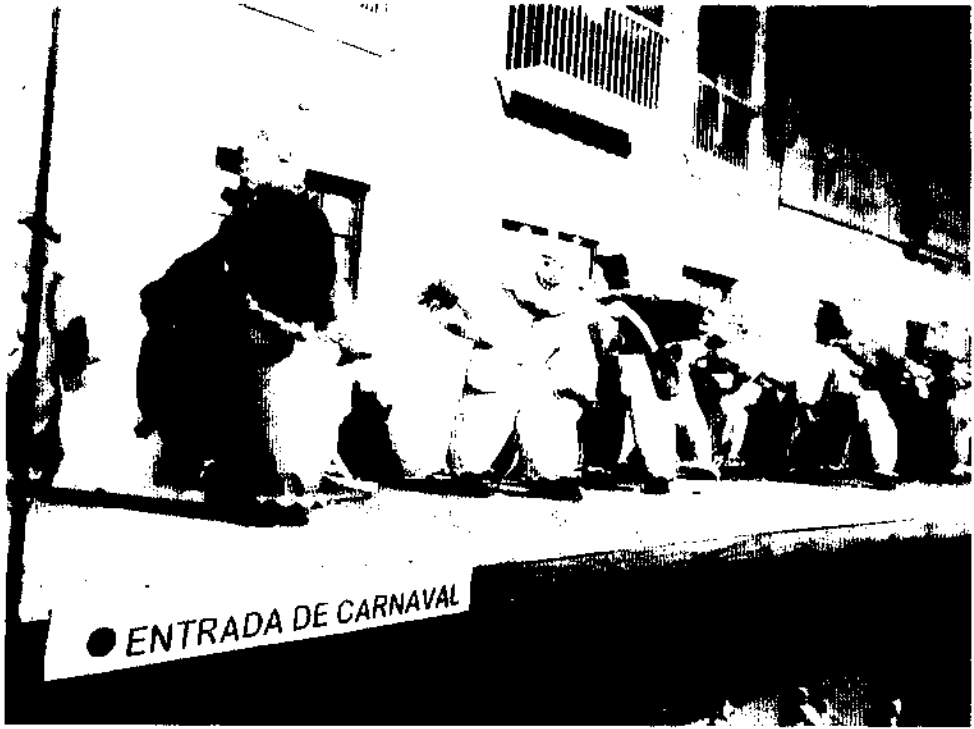
- 1. Exposiciones Permanentes.** Es aquella exposición que se caracteriza por ser de carácter fijo, sin cambio alguno. El orden de las piezas de este tipo de exposición, en esta Unidad de Información es cronológico, comienza desde la fundación de la ciudad de La Paz.
- 2. Exposiciones Temporales.** Es aquella exposición que se caracteriza por que será expuesta por un período corto, a modo de ejemplo, la exposición de Pariti, o los trabajos de los artesanos de Alasitas, etc.

Algunas de las piezas que conforman el Fondo Museístico son:

#### **Sala Permanente. 1. Exposición Permanente.**

##### **Vitrina 1 Contiene:**

1. Pepino. Personaje del Carnaval Paceño. Alejandro Quispe, de yeso, 1996.
2. Kusillo. Clara Mamani. Tela. 2000.
3. Auki Auki. Tela, 2000.
4. Aptapi. Comida Comunitaria. Anónimo. Tela. 1991.
5. Mesa de Todos Santos. Blanca Viscarra Orozco. Yeso 2003.
6. El Yatiri. Preparando una ofrenda. Claudio Maldonado. Cobre.
7. El Ekeko. Anónimo. Bronce.
8. Comidera. Teresa Dolores Soto. Yeso, 1997.



9. Bailarina.

**Vitrina 2** Iglesia del Loreto siglo XVIII. Hoy Palacio Legislativo. 1900. Estilo Académico Neoclásico.

**Vitrina 3** Iglesia de San Sebastián.

**Vitrina 4** (Vitrina de Ventana Panorámica) **Contiene:**

1. Entrada de Pepinos. Corso en Domingo de Carnaval disfraz típico paceño.
2. Yatiri. Brujo Aymará, leyendo el porvenir en hojas de coca.
3. Aguatero.
4. Aparapita. Cargador.
5. Khumunta. Reces transportando víveres del altiplano a la ciudad.
6. Maiquina. El Clásico portero del Hospicio de San José. Terror de los niños, antiguo soldado de Melgarejo.
7. Rondín. Sereno y Policía. Época de fines del siglo XIX.
8. Rajuelero. Encargado de encender las luces de la ciudad.
9. Adrianita. (La Tía Núñez) Personaje querido en La Paz. Alegraba en las calles y plazas con su singular vestimenta.
10. Huallaque Pedro. Panadero de las Familias importantes de la ciudad. Principios del siglo XX.
11. El Ciego Pedro. El último y bohemio de La Paz. Fines del siglo XIX.
12. Fiesta de Ramos. Venta de animales en domingo.

**Piezas fuera de las Vitrinas, son:**

1. Clavicordio. Antecesor del Piano. Marca. Clementia Company.  
Hecho en Londres. Fines del siglo XVIII.
2. Otro Clavicordio.

**Vitrina 5 (Vitrina de Ventana Panorámica) Contiene:**

1. Vestimenta del siglo XVIII.
2. Modas de 1750 a 1900.
3. Vestimenta del Siglo XIX.
4. Pareja de Comerciantes cochabambinos en mercados de La Paz.
5. Compradores Potosinos de Coca, 1932.
6. Aguaderas --- Mitaris, 1890.
7. Pongo, Sirviente Campesino.
8. Señores de Mantón, Monjas y Frailes. Fines del siglo XIX.
9. Beata y sus sirvientes yendo a misa.

**Vitrina 6 (Vitrina de Hornacina, Cápelo o Fanal) Contiene:**

1. Don Alonso de Mendoza. Funda la Ciudad de Nuestra Señora de La Paz y nombra Primer Alcalde a Don Juan de Vargas.

**Piezas fuera de la vitrina son:**

1. Dentro de un Marco de Madera el Acta de la Fundación de la ciudad La Paz en 1548.





2. Pintura de Álvaro Reque Meruvia. "Los trece de la fama". Óleo sobre lienzo, 1951.

**Vitrina 7 (Vitrina de Hornacina, Cápelo o Fanal) Contiene:**

1. Ejecución de Murillo. 29 de Enero de 1810. Plaza Mayor de La Paz (act. Plaza Murillo)
2. Junta Tuitiva. Primer Gobierno Revolucionario. 24-VII-1809.
3. Las Lecturas del Bando.
4. San Juan. Fogata Tradicional de la víspera de San Juan. 23 de Junio.
5. Procesión de la Virgen del Carmen. 16 de julio de 1809.

**Vitrina 8. (Pequeña). Contiene:**

1. Presidente Gran Mariscal de Zepita. Don Andrés de Santa Cruz.

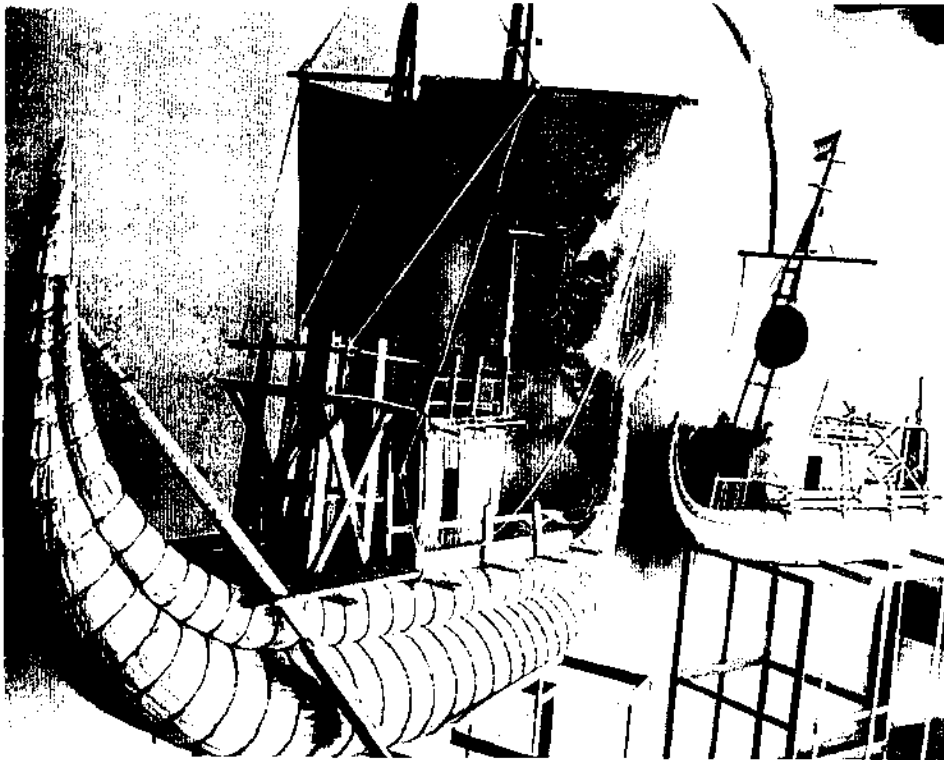
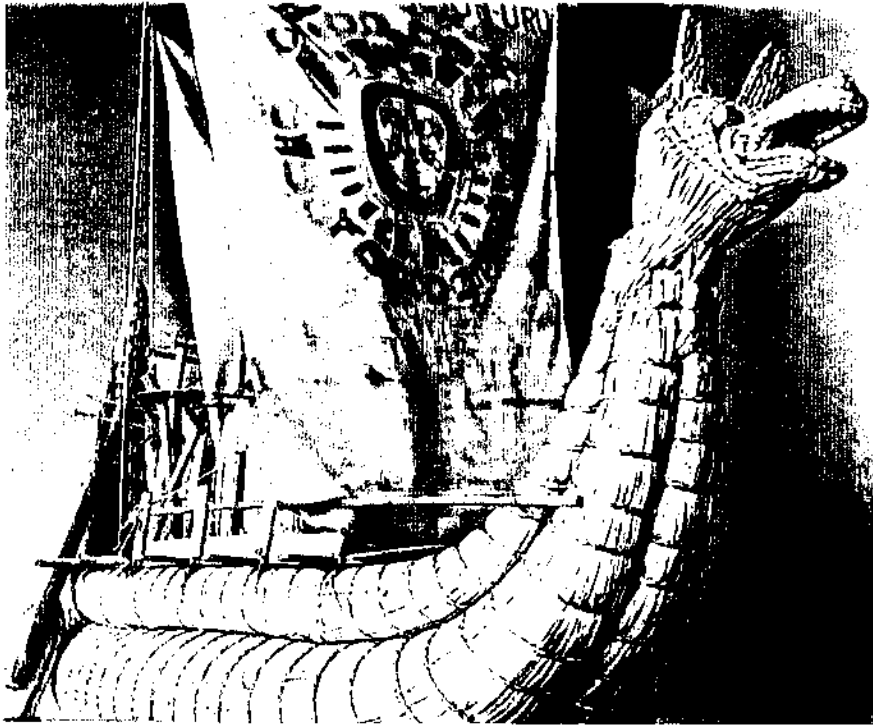
**Vitrina 9 (Pequeña). Contiene:**

1. Presidente Mariscal Don José de Ballivián, y segundo vencedor de Ingavi, noviembre 1841, presidencia 1843-47.

**Vitrina 10 (Vitrina de Ventana Panorámica) Contiene:**

1. Presidente General Don Isidoro Belzu. El "Tata" Belzu repartiendo dinero al pueblo de La Paz. Presidencia 1849-51.
2. Cantina del Barrio Popular de Churubamba. Taberna de Bohemios, músicos y bailarines.
3. Villancico Nacional siglo XIX:

EXPEDICION RA II



4. La Gallinita Ciega Siglo XIX.
5. Llaneros. Vendedores de Combustible y sal.
6. Tertulia. Fines del siglo XIX. Reunión de amigos de la alta sociedad donde se servía chocolate con bollos.
7. Carrera de Cintas. Competencia de Caballos en la Avenida Arce.
8. Paseo a la Villa de Obrajes. Principios del Siglo XX.

**Vitrina 11 (Vitrina de Consola) Contiene:**

1. Batalla de Ingavi. 18 de noviembre de 1841, La Paz – Viacha.

**Vitrina 12 (Vitrina de Consola) Contiene:**

1. Inmolación de Tupac Katari en la población de Peñas, noviembre 1781.

**Otras Piezas Fuera de la Vitrina, son:**

1. Pintura de Trujillo. "Última Pileta Colonial". Actualmente desaparecida en el camino de obrajes.
2. Cuadro de Carrera de Caballos. Final Calle Arce. Óleo sobre Cartón. Principios del siglo XX.

**Vitrina 13 (Vitrina de Consola) Contiene:**

1. Tambo. "Mercado de Frutas Tradicional".
2. EL Akulliko. Hora de Masticar la Coca.

**Otras piezas fuera de la vitrina son:**

1. Marco. De Manberto Q. Choque. "La Yunta" Modelado en Yute, 1944.

**Vitrina 14 (Vitrina Panorámica) Contiene:**

1. Llauchero. Vendedor de empanadas de queso.
2. Humintera. Vendedor de Tortillas de maíz.
3. Tayachera. Vendedora de Ocas heladas con miel.
4. Vendedor de Duraznos.
5. Chamuñero. Vendedor de Melcochas.
6. Alfajorero. Vendedor de Alfajores de miel de caña.
7. Vendedora de Pan Cauca, marraquetas, sarnitas, colisas, etc.
8. Organillero. Con su mono y su caja de suerte.
9. Lustrabotas.
10. Ventura – Suplemento. Político apodado el Ques - quero. Violento. Defensor del partido liberal.
11. Pinto Limachi. Borrachín y Bohemio. Cobrador de deudas en última instancia, principios del siglo XX:

**Sala.2. Permanente. Exposición Permanente.**

**Vitrina.1. (Vitrina de Consola) Contiene:**

1. Tranvía de la Ciudad. Recorrido Estación Central a el Montículo.

**Vitrina.2. (Vitrina de Consola) Contiene:**

1. Guerra del Chaco. Despedida de Soldados.

**Vitrina.3. (Vitrina de Consola) Contiene:**

1. Partido de Fútbol. Equipos Clásicos de la Ciudad. Bolívar – Strongest.  
Domingo 24 de Abril de 1932. (Estadio Hernando Siles).

**The Strongest.** José Bascon, Luis Terán, Renato Sainz, Emilio Estrada, Gerardo Peláez, Guillermo Urquizo, Luis Montoya, Hugo Gamarra Rafael Méndez, José Toro, Rafael Salvatierra.

**Bolívar.** Ángel Velasco, Segundo Durandel, Conrado Angulo, Grover Zambrana, Armando Renjel, Arturo Plaza, Nicomedes Tapia, Alfredo Molina, Mario Alborta, José Bustamante, Rodolfo Plaza.

#### **3.4.4. Recursos Expositivos y de Protección<sup>81</sup>**

El Museo Costumbrista cuenta con diferentes recursos expositivos, y de resguardo de las piezas museísticas, estos son los que se menciona seguidamente:

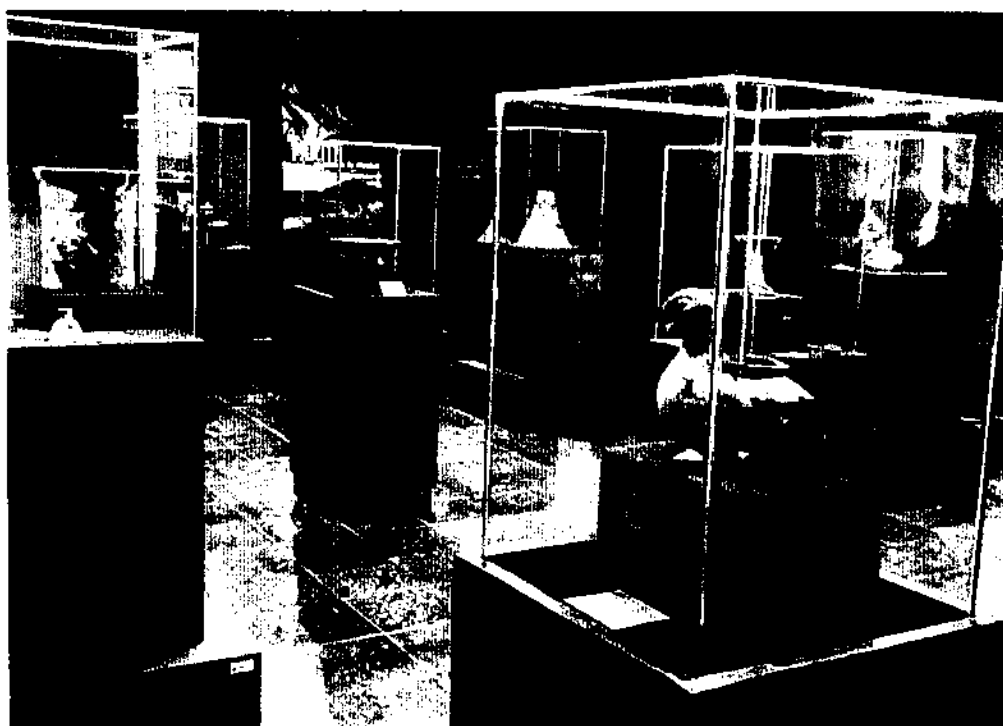
##### **A. Exposición Permanente:**

1. **Vitrinas.** Cuenta con las panorámicas, consola de pared;
2. **Módulos.** Paneles, pedestales, podios de cubos, marcos, maniquí; y,

---

<sup>81</sup> Véase: Cavero C, Margot. Museología General: Conceptos a la Introducción a su Estudio. La Paz, Bolivia: CIMA; 2006. p. 86 – 92.

SALA TEMPORAL – FUNCIONAL. EXPOSICION DE PARITI (PRIMER PISO)





SALA TEMPORAL – PLANTA BAJA







SALA PERMANENTE. EXPOSICION PERMANENTE (PRIMER PISO)



3. **Accesorios.** Celosías,

**B. Exposiciones Temporales:**

1. **Vitrinas:** Hornacina.

2. **Módulos.** Paneles, pedestales, podios de cubos; y,

3. **Accesorios.** Cordones, cortina,

**3.4.5. Recursos Arquitectónicos** ✓

Toda Unidad de Información Museística se debería caracterizar por contar con dos tipos de espacios museísticos, como ser: La Galería y el Gabinete.

De esta forma el Museo Costumbrista cuenta con 3 salas de exhibición, de las cuales 2 son salas permanentes, las cuales se ubican en el primer piso de Museo, y en la planta baja se encuentra la sala de exposición temporal.

Referente al segundo tipo de espacio esta Unidad de Información no cuenta con una sección específica para el tratamiento de las piezas museísticas. Las actividades concernientes al área técnica se realizan en la oficina de la Unidad de Museos Municipales, la cual se encuentra en el primer piso del Museo, en este ambiente, se habilito un pequeño espacio para realizar estas actividades.

Otros espacios del Museo son:

1. Oficina de la Unidad de Museos Municipales;
2. Servicios Higiénicos solo para el personal del Museo; y.
3. Espacios de circulación. Entrada, patio, salas de exposición.

La distribución de espacios en toda Unidad de Información Museística, es un factor muy importante en la circulación, el mismo se refiere aquellos espacios destinados a el recorrido que puede haber en una Unidad de Información, de esta manera, el Museo Costumbrista cuenta con los siguientes espacios destinados a la circulación:

- ✂ 1. **Espacios de circulación para los visitantes.** La características principales de la circulación en los dos tipos de salas de exposición de esta Unidad de Información son:

**Circulación Sala Permanente.** El recorrido en este tipo de sala se caracteriza por ser cronológico, sin embargo, puede ser también un recorrido libre, es optativo y de acuerdo al tipo de visitante.

Regularmente los visitantes nacionales, escolares y estudiantes efectúan un recorrido cronológico, los profesionales libres, en cuanto, a los visitantes extranjeros, ya sean estos Universitarios, Profesionales, el recorrido es cronológico cuando se encuentran con un guía, si estos están solos el recorrido por lo general es libre.

**Circulación Sala Temporal.** En lo que concierne a las exposiciones temporales en ambos casos de la tipología de visitantes el recorrido es libre.

- 2. Espacios para el personal del Museo.** Se refiere a aquellos espacios destinados al recorrido del Personal para llevar a cabo sus respectivas actividades, los cuales tienen que ver regularmente con las actividades de las dos áreas que conforman la organización funcional:

De esta forma, el Museo Costumbrista, cuenta un espacio destinado para algunas actividades administrativas y para las técnicas, ambas en el mismo ambiente, luego un espacio destinado para la boletería, seguridad.

- 3. Espacios para las piezas Museísticas.** Se refiere a los espacios destinados al recorrido de las piezas desde el ingreso de las mismas, para su tratamiento técnico. EL Museo Costumbrista no cuenta como mencionamos en puntos anteriores, con un espacio específico y adecuado para el recorrido de las piezas en lo concerniente al tratamiento técnico.

### 3.4.6. Recursos Tecnológicos

El Museo cuenta con los siguientes recursos tecnológicos:

1. 2 Ordenadores para algunas de las actividades del Área Técnica;
2. 2 Ordenadores (uno para las actividades administrativas a cargo del responsable de esta Unidad de Información y el otro para el Jefe de Unidad de Museos);
3. Internet, solo para el personal del Museo;
4. Catálogo electrónico;
5. Página web de la Alcaldía se encuentra un link sobre los Museos Municipales; y
6. Respecto a la seguridad cuentan con alarmas, detectores de movimiento, cámaras, etc.

## **CAPITULO IV. VISION – MISIÓN – OBJETIVOS**

### **4. Aspectos**

#### **4.1. Visión**

Lograr que el Museo Costumbrista "Juan de Vargas" de la ciudad de La Paz, sea el primer Museo Interactivo Municipal, para satisfacer las necesidades básicas que tengan los diferentes tipos de usuarios que asistan a esta Unidad de Información, mediante un nuevo Sistema de Información, el cual ayude a mejorar la prestación de servicios a los usuarios.

#### **4.2. Misión**

Fortalecer, optimizar, mejorar, la organización expositiva, la descripción del fondo museístico, para materializar, adecuadamente el diseño del Sistema de Información, de esta forma traspasar las barreras lingüísticas, de orientación y acceso a la información, para así otorgar servicios de calidad a la comunidad de usuarios que asistan a esta Unidad de Información.

### **4.3. Objetivos**

#### **4.3.1. Objetivo General**

- Diseñar un Sistema de Información en el Museo Costumbrista "Juan de Vargas" de la ciudad de La Paz, orientado a mejorar la prestación de servicios de información a su comunidad de usuarios en el lapso de 1 año

#### **4.3.2. Objetivos Específicos**

- Coadyuvar a resolver el problema de conocimiento y dominio en lenguas modernas;
- Optimizar los instrumentos técnicos de señalización;
- Contribuir a la instalación de Sistemas Informativos;
- Generar productos (recursos informativos) para el mejor funcionamiento de los recursos tecnológicos;
- Generar recursos económicos para el mantenimiento del Sistema de Información.

## CAPITULO V. PLAN DE ACCION<sup>82</sup>

### 5.1. Presupuesto

Los sueldos fueron considerados de la siguiente forma:

1. Para el Profesional de Ciencias de la Información el total equivale a el sueldo de 1 año (12 sueldos) el monto destinados para otros gastos, cierta cantidad será para el aguinaldo que por ley corresponde.
2. El Total del sueldo para el auxiliar es por el período de 6 meses
3. El del Programador de Sistemas es por el costo bajo contrato
4. Del Equipo de Realización de los 30 Cortometrajes (costo por contrato)

Esta relación presupuestaria, está organizada en un cuadro, lo más completo posible, en los parámetros recursos humanos, recursos materiales, recursos técnicos, producción. La cantidad de éstos y su expresión monetaria, del siguiente modo:

---

<sup>82</sup> Véase Anexo 1: Plan de Acción



RECURSOS	CANTIDAD	TOTAL
<b>1. RRHH</b>		
Profesional en Ciencias de la Información	1	\$ 6.000
Auxiliar	1	\$ 744
Programador de Sistemas	1	\$ 248
Equipo de Realización de Cortometrajes (30 cortometrajes)		\$ 1.300
<b>2. R. MATERIALES</b>		
Material de Escritorio:		
Papel de Cartulina		
Papel Duplex	2 paquetes	\$ 92
Papel Bon Chanex (tamaño carta)	1 paquete	\$ 4
Grampas	3 paquetes	\$ 3
Grampadora	2 grampadoras	\$ 5
Gomas	1 paquete	\$ 4
Bolígrafos (Piloto)	1 paquete	\$ 4
Lápices	1 paquete	\$ 2
Estiletes Medianos	1 docena	\$ 4
Tijeras	4 tijeras	\$ 8
Reglas	1 docena	\$ 5
UHU	1 caja	\$ 13
Folders	1 paquete	\$ 9
Mobiliario:		
Vitrina de Pared	1 vitrina	\$ 35
Estantes	2 estantes	\$ 110
Sillas	2 sillas	\$ 33
Mueble de Ordenador	1 mueble	\$ 65
Otros Materiales:		
Audífonos	60 audífonos	\$ 245
CD roms	4 paquetes	\$ 28
Otros Gastos		\$ 1313
<b>3. R TÉCNICOS</b>		
Pantallas de TV LCO Táctiles	6	\$ 15000
Quemador de CDs	1	\$ 250
Cámara Web	1	\$ 50
Medio de Funcionamiento de los Sistemas de Inf Ordenador	6	\$ 400 \$ 800
<b>4. PRODUCCIÓN</b>		
Afiches - imágenes de cortos	500	\$ 186
Trípticos sobre el Sistema de Información	500	\$ 75
Trípticos sobre la Unidad de Información y sus Servicios	500	\$ 75
Postales - Imágenes de Cortos	500	\$ 56
Sellado de CDs	100	\$ 56
<b>TOTAL</b>		<b>\$ 27.222</b>

Fuente: Elaboración propia

## 5.2. Indicadores de Evaluación

La evaluación de un Sistema de Información se lleva a cabo para identificar puntos débiles y puntos fuertes, y de esta forma mejorar la efectividad del sistema, por ende la del servicio que otorga a los visitantes.

Los indicadores de evaluación que se sugiere que se tomen en cuenta para la evaluación de este Sistema de Información son:

- **Indicadores de Funcionamiento.** Este tipo de Indicadores permitirían valorar la forma como actúa el Sistema de Información, como así también la viabilidad de manejo del mismo, la temporalidad de acceso a los cortos, el tamaño, la confianza en el sistema y la información computada en el mismo, y por su puesto su grado de utilización para el área temática.
- **Indicadores de Impacto.** Permitirá valorar los beneficios que genera el Sistema de Información a la Unidad de Información.
- **Indicadores de Satisfacción al Usuario.** Permitirán valorar en una escala del 1 al 5 la complacencia del usuario con el Sistema de Información, con los recursos que genera (productos) el sistema y por efecto de los otros servicios que da la Unidad de Información.

## ESCALA DE VALORACIÓN (Según Lickert)

1. Muy Insatisfactorio = 1
2. Insatisfactorio = 2
3. Moderadamente Satisfactorio = 3
4. Satisfactorio = 4
5. Muy Satisfactorio = 5

Esca la de Valoración	1	2	3	4	5
Muy Insatisfactorio					
Insatisfactorio					
Moderadamente Satisfactorio					
Satisfactorio					
Muy Satisfactorio					

Fuente: Elaboración propia.

Con respecto a los otros indicadores se sugiere seguir la misma escala de valoración que el indicador de satisfacción al usuario.

El instrumento que se sugiere utilizar para llevar a cabo la Evaluación del Sistema de Información es un “Formulario de Evaluación del Sistema de Información”.<sup>83</sup>

---

<sup>83</sup> Véase Anexo 4: Formularios.

## **CAPITULO VI. PROPUESTA**

EL presente proyecto consiste, en el diseño de un Sistema de Información, en este caso específico, nos estaríamos refiriendo a pantallas digitales planas LCD de alta definición táctil, las cuales serán seleccionadas acordes al contexto nacional del país. Este Sistema de Información Interactivo, servirá como plataforma tecnológica para la producción de 30 cortometrajes de una duración de 3 minutos cada uno.

De esta forma se explicará brevemente, cuales son las fases para llevar a cabo el Diseño del Sistema de Información propuesto:

### **6.1. Fases del Diseño del Sistema de Información**

El proceso de este Sistema de Información Interactivo requiere de dos Fases, cada una con sus actividades respectivas, las cuales se pasara a explicar inmediatamente:

#### **6.1.1. Fase A. Diseño y Programación del Sistema de Información**

Esta primera fase está relacionada básicamente como se indica en el Diseño y la Programación en si del Sistema de Información Interactivo, para lograr esto se debe realizar las siguientes actividades:

En primera instancia, se deberá efectuar la selección de las piezas museísticas para la pre – producción de los cortometrajes, bajo dos medidas:

1. Registro del Fondo Museístico, de acuerdo a los campos propuestos para el mismo; y,

2. Luego la selección de las piezas para los cortos de acuerdo a los campos propuestos para el mismo y los resultados de encuestas.

En ambos casos se deberá utilizar una herramienta, la cual ayudara a registrar los datos. La herramienta que se sugiere utilizar es el "Formulario de Selección de Piezas Museísticas para la Producción de los Cortometrajes".<sup>84</sup>

El Formulario de Selección de Piezas Museísticas para la Producción de los Cortometrajes, está dividida en tres partes:

### **1. Primera Parte: Características de las Piezas Museísticas**

Esta primera parte del Formulario, está sub dividida en los siguientes campos de registro:

- 1.1. a. **Pieza – Nombre** b. **Tamaño – Forma.** En el caso del punto a se deberá registrar el nombre de la pieza, luego el del artista si existe el dato, debido a que, en algunos casos en las cedulas de información solo esta registrado el nombre de la pieza.
- 1.2. **Colección.** Se deberá especificar a que colección pertenece la pieza museística (artística, artesanal); y,
- 1.3. **Ubicación.** Se deberá especificar la sala en la que se encuentra la pieza museística, si es permanente o temporal, en el caso de la segunda se deberá especificar también el nombre de la exposición.

---

<sup>84</sup> Véase Anexo 4: Formularios

## **2. Segunda Parte: Selección de la Piezas Museísticas**

Esta segunda parte del Formulario está subdividida en dos campos de registro:

**2.1. PCI.** Este campo se refiere a la selección previa a los resultados de las encuestas, que efectuó el Profesional en Ciencias de la Información de las piezas museísticas de acuerdo a la importancia de cada una.

**2.2. Visitante.** Este segundo campo de refiere a los resultados obtenidos en las encuestas, referentes a las preguntas e, f, y g de la segunda parte de la encuesta.

## **3. Tercera Parte: Observaciones**

En este campo se deberá registrar cualquier información relevante o que deba ser tomada en cuenta para la producción de los cortos referente a las piezas seleccionadas.

Una vez llenado los datos correspondientes en cada campo, se deberán registrar los datos finales de identificación de piezas en el Formulario Final de Selección de Piezas Museísticas, para la Producción de los Cortometrajes,<sup>85</sup> el cual servirá de guía al equipo de producción de audiovisuales para la producción de los 30 cortometrajes.

---

<sup>85</sup> Véase Anexo 4: Formularios

Este segundo Formulario propuesto al igual que el anterior esta dividido en tres partes, salvo que en la segunda parte incluye una variación, la cual se explica a continuación:

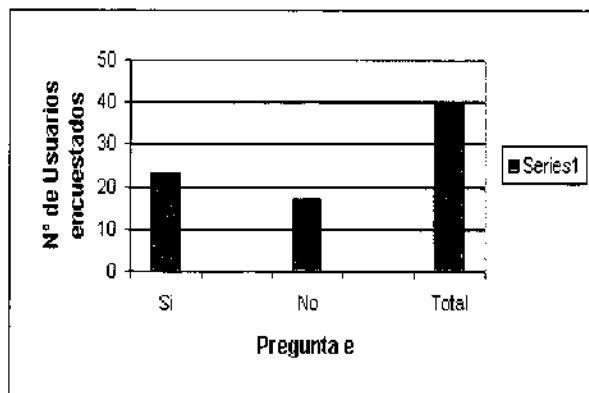
--- **Segunda Parte: Selección.** Esta segunda parte del Formulario esta subdivida en dos campos, estos son:

1. **Piezas.** En este primer campo se deberá registrar qué piezas van a ser recreadas y cuáles no serán recreadas, para este propósito se sub dividido este campo en otros dos:
  - a. **Se recrea.** Actores y no actores, locaciones, escenografía, etc.
  - b. **No se recrea.** Piezas Museísticas, investigaciones y otros.
2. **Idiomas.** En este segundo campo se especifica los idiomas seleccionados para los 30 cortometrajes en base a los resultados de la segunda parte de las encuestas, pregunta i, los cuales serán la guía para la fase de post – producción y, para el boceto de programación que efectuara el Profesional en Ciencias de la Información.

A continuación se presenta los resultados obtenidos en las encuestas, relativo a las preguntas anteriormente mencionadas:

**e. ¿La Información proporcionada por el Museo Costumbrista “Juan Vargas”, sobre las diferentes piezas Museísticas es suficiente?**

Pregunta e	N°	%
Si	23	57.5 %
No	17	42.5 %
Total	40	100%



Fuente: Elaboración propia.

**Interpretación:** De acuerdo al objetivo por el cual se realizó esta pregunta a los diferentes tipos de visitantes, que no era otro que el de conocer si estos estaban satisfechos con la información proporcionada por el Museo, referente a las diferentes colecciones o piezas museísticas específicas mediante los señalizadores o cédulas de información.

De esta manera, el cuadro nos muestra que con un 57.5 % si es suficiente, y con un porcentaje no muy lejano 42.5 % considera que la información proporcionada no es suficiente. Como se puede advertir, la diferencia entre ambos es mínima de un 5 %. Ahora, si bien el 57.5 % está de acuerdo con la información otorgada en los señalizadores, el cual además es un resultado representativo de las dos tipologías de visitantes de todo Museo, que son los visitantes nacionales y visitantes extranjeros, no obstante un 42.5 % de visitantes que en su mayoría son de procedencia extranjera, los cuales consideraron que en algunos casos no era



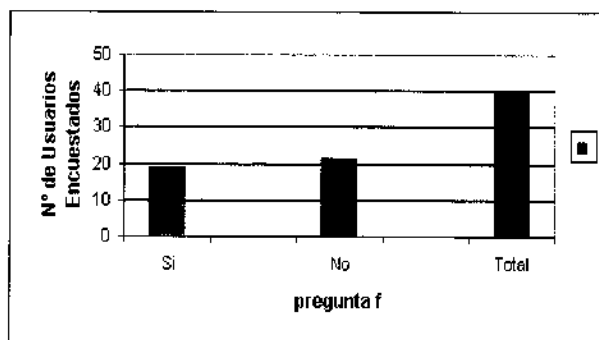
suficiente la información de los señalizadores.

Por un lado, por el idioma, ya que muchos de ellos no hablaban el español, esto ocurría con los visitantes franco -parlantes y los anglo -parlantes. Por el otro lado, aquellos que si hablaban bien el español, visitantes latino americanos o europeos que su lengua de origen era el español, o que hablaban un poco de español siendo franco o anglo parlantes, consideraron de igual forma que los anteriores.

Entonces, siendo una diferencia pequeña entre ambos resultados, se puede llegar a la siguiente conclusión: Que solo en algunos casos específicos se deberá mejorar la calidad de la información de los señalizadores, tomando en cuenta también los resultados obtenidos en la pregunta **g**, los cuales representan a la generalidad tipológica de visitantes del Museo Costumbrista.

f. ¿Le gustaría que el Museo Costumbrista “Juan de Vargas” le facilite una amplia, sencilla y rápida información sobre las piezas museísticas?

Pregunta f	Nº	%
Si	19	47.5 %
No	21	52.5 %
Total	40	100%



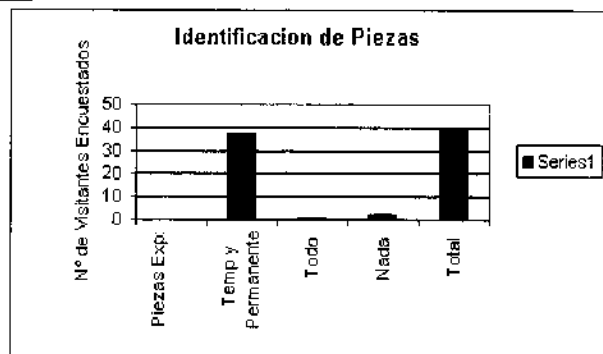
Fuente: Elaboración propia.

**Interpretación:** Al igual que el anterior cuadro y persiguiendo el mismo objetivo, pero ya más detalladamente, los resultados obtenidos fueron coincidentes. La diferencia también es mínima de un 5 %.

Entonces estos resultados corroboran a la conclusión que se llegó anteriormente, es así que ya identificada (s) la (s) colección (es) o pieza (s) museística (s) (resultados pregunta g), estas deberán ser mejoradas, en algunos casos la información deberá ser más amplia, en un lenguaje más sencillo y en otros idiomas

**g. ¿Qué piezas museísticas considera usted que de modo especial merece mayor ampliación informativa?**

Pregunta f	N°	%
Piezas Exposición: Temporal y Permanente	37	92.5%
Todo	1	2.5%
Nada	2	5%
Total	40	100%



Fuente: Elaboración propia.

1. Colección de Pariti
2. EL Señor de los Patos
3. Serpiente
4. Vasija Antropomorfa
5. Tupac Katari
6. Danzas
7. Guerras
8. Vestimenta
9. Personajes Típicos
10. Vida Cotidiana

11. Pintura

12. Maquetas

13. Tradiciones

14. Pedro Domingo Murillo

15. Todo

16. Nada

**Interpretación:** El objetivo de esta pregunta estaba enfocada en identificar de manera específica las piezas museísticas que los diferentes tipos de visitantes de esta Unidad de Información consideraban que merecía mayor ampliación informativa, como así también las piezas museísticas que más les llamaba su atención o su interés.

De esta forma, los resultados obtenidos ya visualizados nos permite apreciar que: En primera instancia los visitantes nacionales y extranjeros consideraban que en lo referente a la exposición temporal debían tener mayor ampliación informativa: La Colección de Pariti, así también, nos permite de manera específica saber cuales son las piezas que les interesó más dentro de la colección, las cuales, vendrían a ser El Señor de los Patos, La Serpiente y la Vasija Antropomorfa, sin embargo, es importante mencionar que la colección de Pariti despertó mucho interés y las ganas de querer saber un poco más sobre cada una de las piezas que conforman esta colección. En segunda instancia, nos permite identificar qué piezas museísticas específicas o pertenecientes a una colección de la exposición permanente del Museo Costumbrista merecían de igual forma ampliación informativa, como así también, cuales fueron las

de mayor interés o despertaban mayor curiosidad.

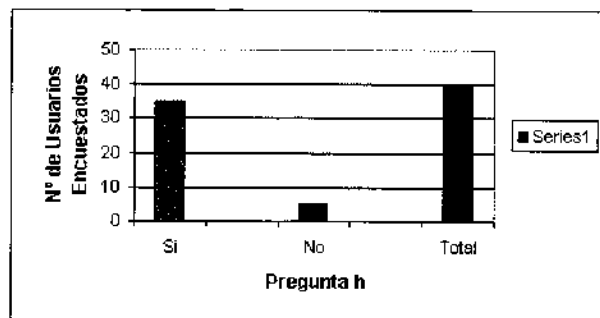
De manera general y estadísticamente, se puede observar en el cuadro de resultados que con un 92.5% de los visitantes especificaron cuales deberían de ser las piezas para la ampliación informativa, ya sea por interés o gusto por las mismas, un 5% considero que no había por que ampliar la información, que estaba conforme como se otorgaba la información, y un 2.5% consideró que todas las piezas museística merecían ampliación informativa, estos últimos porcentajes comparados con el primero son mínimos, por lo cual el porcentaje mayor será el que de tomara en cuenta para:

- Mejorar la calidad informativa de los señalizadores; y,
- Las piezas identificadas serán tomadas en cuenta para la producción de los cortometrajes, dependiendo de su importancia para lo cual se utilizará el Formulario de Selección de Piezas Museísticas para la Producción de Cortometrajes.

h. ¿Le gustaría que el Museo Costumbrista "Juan de Vargas" contara con

**Modernos Sistemas de Información en los cuales se proyecten Cortometrajes?**

Pregunta h	N°	%
Si	35	87.5 %
No	5	12.5 %
Total	40	100%



Fuente: Elaboración propia.

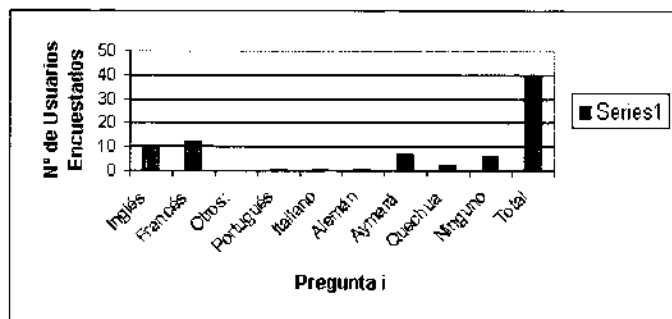
**Interpretación:** Una lectura rápida de los datos obtenidos, nos permite visualizar claramente que la diferente tipología de visitantes de esta Unidad de Información con un 87.5 %, consideran que sería oportuno que el Museo contara con Modernos Sistemas de Información, en los cuales, además, se proyecten cortometrajes. Frente a un 12.5 %, que consideraron todo lo contrario.

No cabe duda alguna, que los visitantes quieren mayor participación, el poder escoger su propio camino, que se les otorgue servicios novedosos como en ese caso los cortometrajes, etc., en otras palabras pasar de lo pasivo a lo activo, característica fundamental de la Nueva Museología. Este resultado muestra la relevancia que tiene nuestro proyecto para poder lograr justamente lo que los visitantes piden, sobre todo porque nuestro proyecto se basa precisamente en la Interactividad, y como señalamos anteriormente, es la característica particular de esta disciplina, de esta nueva forma de ver, de concebir un Museo.

i. ¿Le gustaría que se proyecten Cortometrajes en otros idiomas, además del español? ¿Cuál sería?

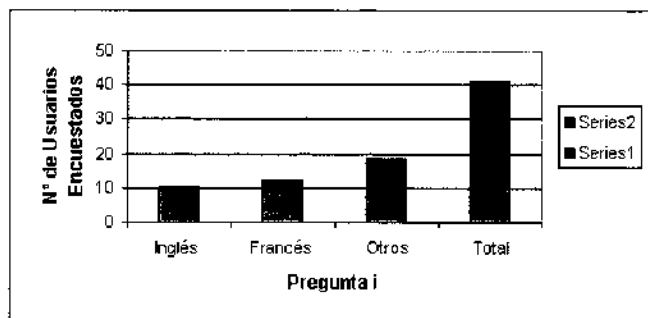
Pregunta i	Nº	%
Inglés	10	25%
Francés	12	30%
Otros:		
Portugués	1	2.5 %
Italiano	1	2.5 %
Alemán	1	2.5 %
Aymará	7	17.5 %
Quechua	2	5%
Ninguno	6	15%
Total	40	100 %

Fuente: Elaboración propia.



Pregunta i	Nº	%
Inglés	10	25%
Francés	12	30%
Otros	18	45%
Total	40	100 %

Fuente: Elaboración propia.



**Interpretación:** Los resultados obtenidos, reafirman los datos obtenidos en el punto anterior, referente a la proyección de los cortometrajes. El cuadro nos permite apreciar que los diferentes visitantes del Museo están muy interesados en este tipo de producción audiovisual. Es así que, el primer cuadro nos permite ver específicamente cuales son los idiomas en los cuales se deberá proyectar los cortometrajes, con un 30 % el francés, con un 25 % el inglés, y con un 17.5 % el aymará.

Sin embargo, si se efectúa una suma general como se aprecia en el segundo cuadro, con un 45% concerniente a otros, nos indica que hay otros idiomas además de los señalados que deberían ser tomados en cuenta, como ser el portugués, el italiano, el alemán , cada uno con un 2.5% y, finalmente, el quechua con un 5 %.

Al igual que los resultados anteriores estos datos obtenidos son de vital importancia para nuestro proyecto, los cuales nos indican específicamente cuáles serán los idiomas en los cuales se deberá producir los cortometrajes.



En segunda instancia, se pasara a lo relacionado con la producción de los 30 cortometrajes, para este segundo paso se deberá contratar a un equipo de producción de audiovisuales, los cuales se encargaran de efectuar cada uno de los cortometrajes, en base al Formulario Final de Selección de Piezas Museísticas, el cual como indicamos es el instrumento que les dará la pauta de que es lo que se quiere hacer.

De esta manera, es importante mencionar que las tres etapas características para la producción de los cortos, las cuales serán ejecutadas por el equipo de producción audiovisual, ya fueron desarrolladas debidamente en el marco teórico,<sup>86</sup> sin embargo, a modo de recordar cuales son, se las menciona inmediatamente:

1. La Pre – Producción;
2. Producción; y,
3. Post – Producción.

Finalizado estas actividades, el Profesional de Ciencias de la Información en base a los 30 cortometrajes y los resultados de la segunda parte de las encuestas, pregunta i y la pregunta j, deberá elaborar:

---

<sup>86</sup> Véase Marco Teórico p. 36 -46.  
Véase también anexo 1: Plan de Acción

1. Un boceto para la programación del Sistema de Información tomando en cuenta tres aspectos, como ser:

1.1. En primer lugar los 30 cortometrajes producidos, de los cuales el Profesional en Ciencias de la Información deberá especificar la distribución de los cortometrajes para cada una de las seis pantallas LCD HD TOUCH, luego de acuerdo a la selección y distribución efectuara una selección de imágenes para la presentación de cada corto, las cuales también deberán ser especificadas.

1.2. En segundo lugar, el Formulario Final de Selección de Piezas Museísticas para la Producción de Cortometrajes; y, en base al segunda parte de la encuesta pregunta i, segundo campo denominado Idiomas, deberá definir :

1.2.1. Los enlaces para cada servicio que otorgara el Sistema de Información, de esta forma estos enlaces serian:

1.2.1.1. **Cortometrajes.** Definición de los sub - títulos de enlaces de entrada para cada uno de los cortometrajes en los diferentes idiomas,

1.2.1.2. **Recuerdos.** Definición de los sub - títulos de enlace para las fotografías digitales de las piezas seleccionadas, en los diferentes idiomas. Las piezas

seleccionadas, no necesariamente tienen que ser las que fueron elegidas para los cortos.

- 1.3. Resultados de la segunda parte de las encuestas, específicamente las preguntas j. En base a estos resultados el Profesional podrá elaborar una lista de las preguntas de los visitantes, las cuales deberán ser traducidas a los distintos idiomas, para programar al sistema y que el visitante pueda interactuar con el mismo.

Es decir al ya estar programado las preguntas, los visitantes podrán preguntar al Sistema de Información y este le responderá automáticamente a sus dudas.

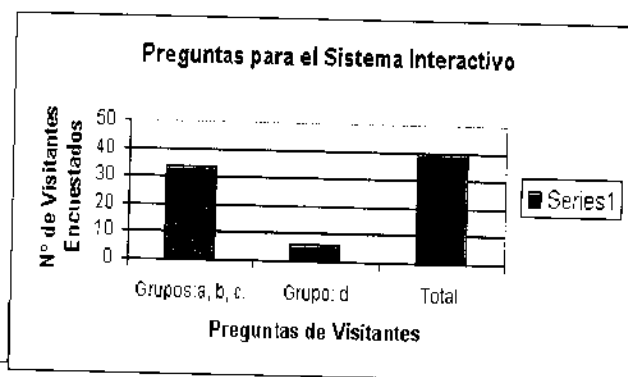
El enlace definido para esta sección interactiva es:

**1.3.1. ¿Desea Preguntar?** De acuerdo a la agrupación que se efectuó en los resultados de la pregunta j, y las preguntas que incluyen cada una de estos, deberán ser traducidas a los diferentes idiomas. Cada uno de los grupos definidos serán los enlaces para las diferentes preguntas.

A continuación se presenta el resultado obtenido en las encuestas, relativo a la pregunta j anteriormente mencionada:

**j. Si estos Sistemas de Información pudieran responder a sus interrogantes sobre algún factor de alguna o algunas pieza (s) Museísticas o del mismo Museo?**

Pregunta j	Nº	%
Grupos: a, b, c.	34	85%
Grupo: d	6	15%
Total	40	100%



Fuente: Elaboración propia

**a. Preguntas sobre el Museo**

- a.1. ¿Cuándo se fundó el Museo?
- a.2. ¿A quién le perteneció este Museo?
- a.3. ¿Cuál es el Objetivo del Museo?

**b. Preguntas sobre las Colecciones o Piezas Específicas (Exposición Permanente)**

- b.1. ¿Qué es la Cultura Tiwanacota?
- b.2. ¿Cuáles fueron los artistas que hicieron las piezas?
- b.3. ¿Cómo están organizadas las piezas?
- b.4. ¿Quién fue Pedro Domingo Murillo?
- b.5. ¿Por qué ocurrió la Batalla de Ingavi?
- b.6. ¿De qué cultura o culturas vienen las piezas?
- b.7. ¿Podría darme mayor información sobre las costumbres?
- b.8. ¿Podría darme mayor información sobre las piezas de la vida cotidiana?
- b.9. ¿Cuál es el estado de conservación de las piezas?
- b.10. ¿Puede decirme la historia de las piezas del Museo?
- b.11. ¿Qué es la cueca?
- b.12. ¿Qué es un Yatiri?

- b.13. ¿Qué es un Pepino?
- b.14. ¿De qué años tienen las piezas?
- b.15. ¿Cómo se trataban las piezas en ese entonces?
- b.16. ¿Se utilizaba el torno para hacerlas o se las hacía manualmente?
- b.17. ¿Puede facilitarme información sobre las vestimentas?
- b.18. ¿Todos los personajes son de la ciudad de La Paz?

**c. Preguntas sobre las Exposiciones Temporales**

- c.1. ¿Qué rol cumplían en ese entonces las piezas? (Pariti)
- c.2. ¿Puede facilitarme información sobre el lugar donde se encontraron las piezas? (Pariti)
- c.3. ¿Cuál es la historia de las piezas de Pariti?
- c.4. ¿Podría darme mayor información sobre las exposiciones temporales?
- c.5. ¿Cómo están organizadas las piezas?

**d. Ninguna pregunta**

**Interpretación:** De acuerdo al objetivo propuesto, el cual era: Identificar específicamente las preguntas, que pudieran tener los diferentes tipos de visitantes de esta Unidad de Información, sobre algún factor de alguna pieza o piezas museísticas tanto de la exposición temporal, como la permanente, o sobre la misma Unidad de Información, para conformar una lista de preguntas, las cuales servirán para una de las fases de la automatización del Sistema de Información.

De esta forma, los resultados obtenidos como se puede apreciar, son 21 preguntas, las cuales representan a los visitantes extranjeros y nacionales, las mismas fueron divididas para una mejor comprensión en cuatro grupos de acuerdo a su afinidad: a.

Preguntas sobre el Museo, que del total de visitantes solo dieron tres para este primer grupo, preguntas por cierto en el caso de la primera y tercera que corresponden en su mayoría a los visitantes escolares, las cuales de cierta forma son un poco preocupantes, tomando en cuenta que son preguntas sencillas, pero que lamentablemente no existe información al respecto; en el caso de la segunda es representativa de visitantes escolares como extranjeros pero que de igual forma no existe información al respecto, que pueda ser accesible para estos visitantes. Referente al grupo b. Preguntas sobre las colecciones o piezas específicas concernientes a la exposición permanente del Museo Costumbrista, como resultado nos dieron 18 preguntas, las cuales nos indican, que la información dada en los señalizadores o cédulas de información, en algunos casos, no es suficiente para los visitantes, sobre todo para los extranjeros tomando en cuenta factores como: el idioma o el mismo hecho de su condición de extranjero, ya que no conoce las costumbres, las danzas o los personajes de la vida cotidiana, entonces por lo mismo, existe un interés evidente por querer saber un poco más de lo que se otorga actualmente. En el caso de los visitantes nacionales con respecto a las piezas de la exposición permanente, por el mismo hecho de su condición de nacional comprendían mejor la poca o suficiente información dada en los señalizadores, pero que de igual forma se mostraron interesados en saber otros aspectos como ser: preguntas b. 2, b. 3, b. 9.

Sin embargo, no quiere decir que los visitantes extranjeros no se hayan interesados en estos aspectos, hubieron visitantes extranjeros que si lo hicieron, al igual que las preguntas concernientes a las costumbres, vida cotidiana, personajes típicos, por

mencionar algunas, mencionadas anteriormente, interesaron más a los extranjeros, pero que también hubieron casos en que visitantes nacionales quisieron mayor información al respecto. Es decir, en ambos casos hubo excepciones. El tercer grupo **c.** se refiere a las preguntas sobre las exposiciones temporales, dio como resultado 5 preguntas, las cuales son representativas de los visitantes extranjeros y nacionales, exceptuando de este grupo a los escolares y estudiantes, los cuales no plantearon ninguna de estas preguntas.

Se puede advertir por los resultados obtenidos, que los visitantes querían mayor información por un lado, sobre la exposición temporal que se exponía en esos momentos que es la de Pariti, preguntas **c. 1, c. 2. y c. 3,** la cual como mencionamos en puntos anteriores despertó mucho interés en los visitantes, por el otro lado, los resultados nos muestran que los visitantes querían información sobre exposiciones temporales anteriores, pregunta **c) 4** y, para ambos casos, sobre su organización pregunta **c. 5.**

EL último grupo es el **d.** Ninguna pregunta, la cual refleja que algunos de los visitantes se encuentran conforme con la información proporcionada en las cédulas de información, exactamente del total de visitantes encuestados hubieron 6 casos, que equivale al 15 % frente a un 85 % (grupo **a, b y c.**)

Finalmente, es importante mencionar que los resultados obtenidos reafirman las conclusiones a que se llegaron en las preguntas **e, f y g.**

Para concluir esta segunda instancia, el Profesional en Ciencias de la Información deberá definir la presentación del Sistema de Información en los diferentes idiomas, este paso se lo realiza al final, debido a que ya se tiene una visión general del Diseño del Sistema de Información, entonces, se podrá realizar una presentación más eficiente. Todas estas actividades darán como resultado el Diseño del Sistema de Información, y el boceto deberá ser entregado al Programador de Sistemas.

De esta forma se pasa a la tercera instancia, concerniente a la programación del Sistema, entonces, en base al boceto del Diseño y Programación del Sistema, el cual será la guía de instrucción a seguir, un software y un PC, el Programador podrá efectuar esta actividad.

Seguidamente, se pasa a la última instancia de esta primera fase A, referente a la computarización de los cortos, el Programador de Sistemas en base a los parámetros del boceto de programación; en lo que concierne a los cortometrajes, deberá computarizar a las 6 pantallas digitales los 30 cortos, de acuerdo a la distribución previamente realizada.

Concluida esta primera Fase A, se obtendrá el Sistema de Información Programado.

#### **4.3.2. Fase B. Generación de Productos y Otros para la Utilización del Sistema Informativo y Mantenimiento del Mismo**

Esta segunda fase esta relacionada con la elaboración de los siguientes productos:

1. Diseño de tríptico informativo sobre el Sistema de Información en los idiomas seleccionados;



2. Diseño de tríptico sobre la UI y sus servicios;
3. Producción de CD-Roms sobre los cortos;
4. Elaboración de Postales con imágenes de los cortos; y,
5. Elaboración de Afiches con imágenes de los cortos.

Cada uno de estos cinco productos serán efectuados inicialmente, por el Profesional de Ciencias de la Información y el Auxiliar, las actividades que tendrán que realizar son las que menciona seguidamente:

1. Bocetos para cada uno de los productos, en algunos casos solo se deberá escoger las diferentes imágenes que irán en cada uno de ellos, este es el caso específico de los afiches, postales, CDs –Roms. En otros casos, como en el de los trípticos se deberá escoger las imágenes y la información que ira en cada uno de ellos, además que estos deben estar en cada uno de los idiomas seleccionados; y,
2. Copia de CDs, esta actividad será llevada a cabo por el Auxiliar.

Consecutivamente, en base a los bocetos de diseño de cada producto, la imprenta será la encargada de la impresión de los afiches, postales, trípticos y el sellado de los CDs.

## Otros

Esta referido a las siguientes actividades:

1. **Fotografías Digitales.** Este punto, esta relacionado a la elección de los lugares estratégicos donde el visitante podrá sacarse las fotos que guste, dentro de las opciones que otorgara el Sistema de Información.
2. **Elaboración de Señalizadores Piezas Museísticas Seleccionadas.**  
De acuerdo a la Selección que se efectuó, este paso se realizara en base a una actividad previa, la cual se menciona seguidamente:
  - 2.1. Proceso Investigativo de las piezas seleccionadas para la etapa de pre – producción de los cortos, entonces, en base a eso se efectuara los señalizadores en los diferentes idiomas seleccionados.
3. **Elaboración de Señalizadores de Piezas Museísticas, no Seleccionadas.**

Para realizar este paso se tomara dos aspectos, como ser:

- 3.1. La Información de los señalizadores o cédulas de información ya existentes en la Unidad de Información; y,
- 3.2. Algunos datos informativos del proceso informativo efectuado en la pre – producción de los cortos de acuerdo a la similitud de las piezas.

En ambos casos son actividades que las realizara el Profesional de Ciencias de la Información con la ayuda de un Auxiliar. Respecto a la elaboración de los señalizadores que no han sido seleccionados para los cortos, pero que de igual forma se los va a efectuar, se pretende lograr, por un lado, que el fondo museístico presente una adecuada y sencilla información a sus visitantes, y por el otro, evitar confusiones a los visitantes, ya que si solo se elaboran señalizadores de las piezas seleccionadas, no se tendría esa visión de conjunto. Entonces es una actividad complementaria que busca dar mayor eficiencia a lo que se quiere lograr.

Finalmente para concluir todo este proceso (Fase A y B) del Diseño del Sistema de Información en el Museo Costumbrista "Juan de Vargas", se deberá organizar, ubicar lo efectuado en los lugares seleccionados para cada uno de ellos, de esta forma el Profesional en Ciencias de la Información, el Auxiliar, y el Programador de Sistemas serán las personas responsables para este paso final, los mismos deberán realizar las siguientes actividades:

1. Instalar las seis pantallas digitales planas LCD HD TOUCH en los lugares escogidos para los mismos;
2. Ubicar los señalizadores en los lugares correspondientes;
3. Situar los diferentes productos en los lugares adecuados para los mismos, deberán ser colocados en un mobiliario pensado justamente para estos.

Ya ubicado todo en su lugar, el Sistema de Información propuesto esta listo para ser evaluado por el Profesional, si todo esta bien, el mismo ya estaría listo para que la diferente tipología de visitantes interactúen con el mimo.

## 7. CONCLUSIONES

Del conjunto de nuestro trabajo, consideramos que son cuatro las conclusiones fundamentales a las que arribamos:

- A medida que las tendencias en el mundo de la Museología han ido evolucionando, el Museo como efecto del mismo tuvo que ir cambiando, no solo en su definición como institución en sí, sino también, mejorar sus roles con la sociedad y quizás comenzar a acoplar con nuevos paradigmas como ser la Nueva Museología.
- Con la aparición de las Nuevas Tecnologías de la Información y de la Comunicación (NTIC), se pudo dar los primeros pasos, como son: la incorporación de los usuarios al fondo museístico de manera participativa y, de esta forma, se comenzó a hablar de interactividad.
- Cuando la NM y la Interactividad “ensemble”, ambas en su diversidad, permitirán encontrarnos desde representaciones teatrales interactivas, valiéndose únicamente del recurso humano como medio para lograr la participación con el usuario (Teatro Híbrido en el Museo Canadiense de la Civilización), hasta la utilización de medios audiovisuales (cortometrajes) y Sistemas de Información (Museo de Ghibli Japón).

- Finalmente, para mejorar la prestación de los servicios en los Museos, no es necesario borrar lo tradicional sino asimilar a lo ya existente.

## 8. RECOMENDACIONES

- Respecto a la Evaluación del Sistema de Información y de los Productos, se recomienda que esta se realice anualmente, con el instrumento propuesto para el mismo, de esta forma se podrá saber si se está cumpliendo con el objetivo que se quería lograr, además ayudará a conocer qué aspectos se pueden mejorar aun más.
- Así también, sería oportuno efectuar dentro de lo posible, encuestas por lo menos una vez al año, para mejorar aun más la interacción del Sistema Informativo, con los diferentes visitantes que asisten a esta Unidad de Información. Sobre todo lo referente al servicio de "Desea Preguntar". De esta forma se enriquecerá aun más la información automatizada y se darán mayores opciones a los visitantes de responder a sus dudas o curiosidades.

## 9. BIBLIOGRAFIA

### LIBROS

- Ander – Egg, Ezequiel, Aguilar Idañez, Maria José. Como Elaborar un Proyecto: Guía para Diseñar Proyectos Sociales y Educativos. 15 ta. ed. Buenos Aires: LUMEN/HVMSNITAS; 2000. (Colección Política, Servicios y Trabajo Social).
- Bertoglio, Johansen Oscar. Teoría General de Sistemas. México: Limusa; 1992.
- Cavero C., Margot. Museología General: Conceptos a la Introducción a su Estudio. La Paz, Bolivia: CIMA; 2006.
- Cerda Gutiérrez, Hugo. Como Elaborar Proyectos: Diseño, Ejecución y Evaluación de Proyectos Sociales y Educativos. 4 ta. ed. Bogota: Cooperativa Editorial Magisterio; 2001. (Colección Mesa Redonda; N° 16).
- Choquehuanca Yujra, Lucio. Elementos Conceptuales Metodológicos de la Investigación del Campo a Nivel Local. La Paz, Bolivia: Proyecto Quillaza; 1997.
- Demari, Jean Claude. La Marionnette du Musée. Le Français dans le monde. 2001.
- Diccionario de Investigación Científica. Cochabamba, Bolivia: Agreda Maldonado, Roberto; 2003.
- Estállanos, Washintong. Técnicas de Investigación Documental y Ordenamiento de Datos. La Paz, Bolivia: CIDES – UMSA; 1996.



Frías Selaya, Jacqueline. Difusión de la Cultura en los Museos de La Paz. (Tesina).

La Paz, Bolivia: Universidad Mayor de San Andrés; 1988.

Ley y Reglamento de Derecho de Autor. Ley No. 2206. La Paz, Bolivia: UPS; 2001.

(Mayo.30, 2001).

Rubio Angulo, Jaime. EL museo memoria y virtualidad. Bogota: Universidad

Nacional de Colombia; 2005.

Soriano Rojas, Raúl. Investigación Social: Teoría y Praxis. México DF: Plaza y

Valdés, 1993.

Guía para Realizar Investigaciones Sociales. 6 ta. ed. México DF: Universidad

\_\_\_\_\_. Autónoma de México; 1981.

Von Bertalanffy, Ludwig. Teoría General de los Sistemas: Fundamentos, desarrollo,

aplicaciones. México: Fondo Cultura Económica; 1976. p.

## REVISTAS

Andrade, Beatriz. Ponchos: Las 200 prendas de Oscar Barriga. Revista Escape.

2003.

Arteaga Fernandez, Fernando. Las Nuevas Tecnologías de la Información en la

Comunicación de la Información. Revista de Bibliotecología y Ciencias de la

Información. 2005.

Ayala, Alex. Los Guardianes del Patrimonio. Revisita Escape. 2003.

\_\_\_\_\_. Ferrocarriles: Un Pasado con Futuro Incierto. Revista Escape. 2003.

- \_\_\_\_\_ . Coca: Las Curiosidades de una Hoja. Revista Escape. 2003.
- \_\_\_\_\_ . Memoria, las imágenes de la Bolivia de ayer. Revista Escape. 2005.
- \_\_\_\_\_ . Mariposario: Un Gran Centro de Crianza en Santa Cruz. Revista Escape. 2006.
- Bail, Raphaële. Musée virtuels: l'art en liberté. Le Français dans le monde. 2001.
- Badani Ruiz, Javier. Las Piedras: El último bastión inca en el oriente. Revista Escape. 2006.
- \_\_\_\_\_ . Historia Policial. Escrutinando los rostros del crimen. Revista Escape. 2006.
- Chávez, Jamil. San Juan tiene un museo de alto vuelo. Revista Escape. 2003.
- Díaz Arnau, Oscar. El Coleccionista de Escudos. Revista Escape. 2005.
- \_\_\_\_\_ . Hombres de Totorá: Grandes Aventuras Navegan de Mano de los Artesanos. Revista Escape. 2005.
- Durán, Romy. Un Regreso a la Prehistoria. Revista Escape. 2006.
- González, Claudia, Sánchez – Sea, Gonzalo. Así y Aquí Nació Bolivia. Revista OH. 2003.
- Hernández, José. Javier Núñez de Arco o la fascinación por la memoria. Revista Escape. 2001.
- Iñiguez Vaca Guzmán, Gonzalo. EL Manejo Museográfico en el Museo de Metales Preciosos. Revista Municipal de Cultura Khana. 1997.

- . .La Formación Museológica en Bolivia. Revista Municipal de Cultura Khana. 1989.
- Jodido, Philip. Musée de la Mode et du Textile. 1997.
- Lujan, Mónica. Museo de Historia Natural. Revista OH. 2005.
- Maidana Rodríguez, Freddy. El desarrollo y la importancia de la catalogación de los bienes patrimoniales. Revista de Bibliotecología y Ciencias de la Información. 2001.
- Murillo Quiroga, Sandro. Una Visión General por Muestreo de la Preservación de Nuestro Patrimonio Cultural Nacional. Revista de Bibliotecología y Ciencias de la Información. 1999.
- Oblitas, Mónica. Uyuni y el Cementerio de Trenes, Recuerdos de un Glorioso Pasado. Revista OH. 2001.
- . . Pariti: Descubren más Tesoros de los Tiwanakotas. Revista OH. 2005.
- . . Pariti: EL Museo del Misterio Tiwanakota. Revista OH. 2005.
- . . San Francisco: Una Joya Histórica para La Paz. Revista OH. 2005.
- Oppenheimer, Frank J, Cole, Karen C. EL Exploratorium: La participación en un museo. Perspectivas .1974.
- Piérola Dávila, Oscar A. Museos y Escuelas: Una Utopía que se debe de hacer Realidad. Revista de Bibliotecología y Ciencias de la Información. 2000.
- Ramírez, Raphael. Un Museo a la Medida de Tiahuanacu. Revista Oh. 2003.

Ruiz del Árbol, Inés. La Ranchería: El Templo más Viejo de Oruro. Revista Escape. 2006.

———. EL Museo Nacional de Arte: Historia viva en el centro de La Paz. Revista Escape. 2006.

———. Arte Plumario: Símbolo de sabiduría, respeto y pertenencia. Revista Escape. 2006.

Sánchez – Sea, Gonzalo. Un Parque para las Huellas. Revista OH. 2004.

Toro, Juan José, Rodríguez, Iván. Los Secretos de la Moneda. Revista OH. 2003.

Vargas, Miguel. 400 Especies en las cañas y redes de la pesca. Revista Escape. 2003.

———. EL Ekeko: Los caminos del enano más famoso. Revista Escape. 2003.

## **PERIODICOS**

Copacabana inaugura un Museo del Poncho. La Razón. 2003.

En Peligro 175.000 especímenes del Museo de Historia Natural. La Razón. 2004.

Los Pepinos de Daniela Rico llenan el Tambo Quirquincho. La Razón. 2006.

La Moda se viste de arte para ingresar a los museos. Tendencias. La Razón. 2006.

## **FUENTES ELECTRONICAS**

Butler Ruiz, Silvia, Castillo Navarro, Raquel. La Interactividad en el Museo de la Universidad de Murcia. Revista ArqueoMurcia (Seriada en línea) 2003.

Disponible en: <http://www.arqueomurcia.com/revista/n1/htm/interacmum.htm>

Consultado febrero 3, 2006.

Castillo Obando, Emilce. Las Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación;

¿Para bien o para mal? 1998.

Disponible en: <http://www.vil.es/publicaciones/latina/02hemilce>.

Consultado Julio 10, 2004.

DeCarli, Georgina. Vigencia de la Nueva Museología en América Latina: Conceptos y Modelos. Revista ABRA (en línea) 2004.

Disponible en: [www.ilam.org/ILAMDOC/ILAM\\_pub/Edit3\\_Art\\_VigenciaNM.pdf](http://www.ilam.org/ILAMDOC/ILAM_pub/Edit3_Art_VigenciaNM.pdf)

Consultado Febrero 3, 2006.

Évolution de la définition du musée selon les Statuts de l'ICOM (1951 - 2001) (En línea).

Disponible en: [http://icom.museum.archives\\_fr.html](http://icom.museum.archives_fr.html)

Consultado Junio 12, 2004.

Gant Bellido, Maria Luisa. Museos Virtuales y Digitales: Nuevas Estrategias de Difusión Artística.

Disponible en: [www.democraciadigital.oro./arts/0202.museos.html](http://www.democraciadigital.oro./arts/0202.museos.html).

Consultado Mayo 25, 2004.

González, Adágüeme. Los Museos en la Sociedad de la Información.

Disponible en:

<http://www.uib.es/depart/edtec/edtec01/edutec/comunic/TSE64.html>

Consultado Julio 10, 2004.

Interactividad y Medios Digitales. 2003.

Disponible en:

<http://www.sepiensa.cl/edicion/option=content&task=view&id=474&Itemid=40>.

Consultado Mayo 25, 2004.

La Otra Forma de Aprender: Los Museos Interactivos.

Disponible en:

[http://72.14.203.104/search?q=cache:BCcaFzgNJ8J:www.indexnet.santillana.es/rcs/\\_archivos/Doc](http://72.14.203.104/search?q=cache:BCcaFzgNJ8J:www.indexnet.santillana.es/rcs/_archivos/Doc).

Consultado Mayo 25, 2004.

Longi, Silvia. Nuevas Experiencias para Comprender la Complejidad. 2002.

Disponible en:

[http://www.scielo.org.ve/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0378-1844200200](http://www.scielo.org.ve/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0378-1844200200).

Consultado Abril 24, 2006.

Méndez Lugo, Raúl Andrés. El Eco Museo Territorial Comunitario: Una Alternativa de

Desarrollo Sustentable para el Patrimonio Cultural de México con Base en el

Turismo. Revista Digital Nueva Museología (en línea) 2003.

Disponible en: <http://nuevamuseologia.com.ar/ecomuse.htm>

Consultado Mayo 25, 2004.

Moreno, Isidro. Multimedia y Museos en España: De prohibido Tocar a toque por favor.

Disponible en: <http://www.zyberchema.net/Robotica/museoc.html>

Consultado febrero 17, 2006.

Museo de Canadá de la Civilización. Dramamuse, C'est L'histoire en Action. 2005.

Disponible en: [http://www.civilization.ca/cmc/drama/theatre\\_4f.html](http://www.civilization.ca/cmc/drama/theatre_4f.html)

Consultado febrero 3, 2006.

Museo Regional Comunitario del Distrito Federal. ¿Qué es un Museo Comunitario?  
2002.

Disponible en: [http://www.cuitlahuac.org/c/sec\\_1.htm](http://www.cuitlahuac.org/c/sec_1.htm).

Consultado Abril 26, 2006.

Soria, Isabel. Las Nuevas Tecnologías de la información y la Comunicación Dentro  
del Marco Espacial de los Museos y Centros Culturales. 2000.

Disponible en:

[http://www.fxentretenimiento.com/S/Alcom%20McBride%20solutions\\_files/Alcom%20Iomuseumbook\\_epd](http://www.fxentretenimiento.com/S/Alcom%20McBride%20solutions_files/Alcom%20Iomuseumbook_epd)

Consultado julio 10, 2004.

Tres Nuevos Cortos para el Museo Ghibli. 2005.

Disponible en:

[http://asianaffairs.blogspot.com/2005\\_12\\_01\\_asianaffairs\\_archive.html](http://asianaffairs.blogspot.com/2005_12_01_asianaffairs_archive.html).

Consultado Marzo 18, 2006.

Yúnen, Rafael Emilio. ¿Museología Nueva? ¡Museografía Nueva! Revista Digital  
Nueva Museología. (en línea) 2006.

Disponible en: <http://www.nuevamuseologia.com.ar/RafaelYunen.htm>.

Consultado Abril 25, 2006.