

# Presente y futuro de las TIC en la gestión del Patrimonio Cultural

PILAR ESPONA

Taller internacional de cerámica Barrios Forum UNESCO Universidad y Patrimonio.

El Patrimonio Histórico Cultural de la iglesia de San Julià en Girona.

## **Introducción** **Conservare significa conoscere**

En la sociedad de las Tecnologías de la Información y Comunicación, también llamadas del Conocimiento, el Patrimonio Cultural convive con el museo tradicional y los espacios inmatriciales de los museos digitales.

Conocer y comunicar el Patrimonio Cultural es compartir la Historia y los Tesoros de un pueblo. Así pues, las T.I.C. han facilitado otros modelos de Gestión en el espacio telemático de Internet, accesible desde todos los lugares del planeta a cualquier hora sólo con estar conectado a la Red.

Ahora los museos de la era de la telecomunicación ya no precisan exhibir sus colecciones en un edificio arquitectónico o espacio natural, sino que gozan de expectativas muy variadas en la línea del museo imaginario que preconizaran Andrée Malraux, Marcel Duchamp con sus boîtes, y el ecomuseo de Rivière.

La gestión del Patrimonio Cultural, tanto material, como de las obras electrónicas creadas desde el espacio telemático, así como la documentación digital, precisan de nuevos servicios generados para Internet, que a su vez generan una Gestión del Conocimiento en Red (GC-r).

## Museo

### Presente y Futuro de las TIC en la Gestión del Patrimonio Cultural

También las T.I.C. posibilitan a los museos múltiples campos de acción y comunicación del Patrimonio, produciéndose "otro" Patrimonio Digital, al que llamamos patrimonio documental electrónico, con dos distinciones: por un lado, el patrimonio artístico enteramente digital creado directamente sobre soportes telemáticos, y por otro, el patrimonio documental digitalizado.

Con un breve repaso sobre los conceptos a tratar: la sociedad digital, el museo, el patrimonio y la gestión por Internet. Presentamos en nuestra ponencia dos modelos prácticos de gestión y comunicación del Patrimonio Cultural que hemos llevado a cabo.

- En la primera mostramos el resultado práctico de una experiencia pionera que relata como compartir los conocimientos y la cultura a través de la Red entre diferentes países.

- La segunda en trámite, se refiere a un proyecto de gestión y recuperación del Patrimonio Artístico y Cultural relacionado con el Mediterráneo y el Románico, en la que el Camino de Santiago es una de las claves para fundamentar el trabajo, y en consecuencia consolidar un producto cultural.

### La sociedad digital

La información y comunicación tienden a confundirse. Los periodistas siguen creyendo que son los únicos que producen información cuando toda la sociedad se ha puesto frenéticamente a hacer lo mismo. Prácticamente no hay institución (administrativa, militar, económica, cultural, social, etcétera), que no se haya dotado de un servicio de comunicación que emite –sobre ella misma– un discurso pletórico y elogioso

Podemos decir que el tercer milenio es el siglo de la comunicación, donde las barreras geográficas se diluyen y los ciudadanos globales aprenden de inmediato a relacionarse entre ellos por Internet, siendo la telecomunicación el paradigma de nuestra sociedad digital.

La sociedad digital se compone de comunidades virtuales que producen e intercambian información y conocimientos por las redes telemáticas. Estos grupos virtuales colonizan un espacio de comunicación en estrecha convivencia con máquinas inteligentes relacionándose de varias formas: de hombre a máquina, de máquina a hombre, de máquina a máquina .

En el primer caso, de hombre a máquina, aquél proyecta un plan que desarrolla la máquina paso a paso. En el segundo, de máquina a hombre, éste recibe la información producida por la máquina; y en el tercer caso, de máquina a máquina, ellas se intercambian y producen información, cuyos resultados no son controlables a priori por el hombre.

Por otro lado, en este ámbito de la telepresencia de Internet es posible elaborar cualquier producto intangible de nueva generación de la mano las tecnologías electrónicas, las T.I.C., que a su vez, originan la creación y gestión del conocimiento en Red (GC-r), siendo la participación activa de los usuarios una de sus particularidades esenciales.

### Internet

La Red Internet es un medio de comunicación que permite el acceso a la información y el

## Museo

VIII Jornadas de Museología

entretenimiento con unas posibilidades sin precedentes. Su atracción reside probablemente en que cualquier usuario poco iniciado en las tecnologías electrónicas pueden ser a la vez emisor y receptor de noticias a nivel mundial en cualquier lugar y horario geográfico con un bajo coste económico.

La posibilidad de introducir datos a la carta convierte a Internet en el paradigma actual de la comunicación de masas, pudiendo iniciarse un proyecto por entregas muy al estilo publicitario, y no necesariamente por el principio.

Estamos saliendo de la edad de lo visual y entrando en la edad de lo auditivo y lo táctil

Internet ha liquidado barreras políticas, salvado distancias y unificado tiempos horarios diferentes. Así, la Red potencia una nueva cultura y favorece el mestizaje de conceptos e imágenes dentro del torbellino de datos volcados en la World Wide Web (telaraña mundial) y cuya lectura deviene fragmentada en el actual concepto de zapping: adelante, atrás, saltando de modo aleatorio por las páginas telemáticas.

Por otro lado, en la sociedad telemática el correo electrónico es tan necesario como lo fuera en su día el telégrafo, pero con un valor de privacidad, de persona a persona.

Resaltamos la posibilidad de mandar simultáneamente el mismo mensaje a diferentes interlocutores y a distintos países, adjuntando con la misma facilidad texto, imágenes, sonido y video. En este tipo de correspondencia importa el carácter de inmediatez donde lo esencial es intercambiar información rápidamente.

### El museo

Sabemos que los museos son instituciones no lucrativas al servicio de la sociedad, guardianes del Patrimonio Cultural con la función de exponer, investigar, conservar, educar y recreo para todos los ciudadanos.

Hacemos aquí dos diferencias entre el museo tangible (físico), y el museo virtual (electrónico). Por un lado, el museo tangible se ubica en un lugar físico, espacio natural o espacio arquitectónico. Este museo tangible cuando está digitalizado utiliza la Red para publicitar su colección y sus productos culturales.

### El museo virtual

Al museo virtual lo definimos como un contenedor inmaterial instalado en un medio de comunicación en el ámbito telemático de Internet, que también está al servicio de la sociedad, con la particularidad de estar abierto al público veinticuatro horas sobre veinticuatro horas, que básicamente exhibe, difunde y expone su colección electrónica, con una dirección Web que lo identifica de los demás.

Este museo virtual se genera íntegramente por medios electrónicos, siendo la comunicación en línea y la interactividad del usuario su particularidad esencial, ya que de otro modo no existe. Mediante la edición abierta en línea y condición electrónica faculta a los museos electrónicos crear, conservar y exhibir los fondos electrónicos casi al mismo tiempo en que se producen.

## Museo

Presente y Futuro de las TIC en la Gestión del Patrimonio Cultural

Consideramos un museo virtual verdadero, si los fondos, colección y documentos, son generados totalmente con medios electrónicos en el ámbito inmaterial y telepresencial de la Web, al que se implementa un software a la carta que permite diferenciarlo como marca y producto únicos, pudiendo ampliar paulatinamente sus contenidos sobre la Web.

En el museo virtual el contenedor es el propio soporte, el medio de información y comunicación, y el lugar de creación artística. Tiene la característica de que los usuarios pueden participar en la ejecución interactiva de las obras, aunque residan en otros espacios geográficos distantes entre ellos.

Además la escenografía de los museos virtuales permite muchas formas de presentación: desde la fotografía, la creación artística, la Realidad Virtual, y la simulación de todos los espacios que los creativos sean capaces de imaginar.

### El museo digitalizado

Otro tipo de museo virtual es el museo catálogo, el que sus los fondos, colección y documentos, son digitalizados electrónicamente para ser volcados a Internet. Son actualmente la mayoría de los museos en la Red, aunque también pueden tener sus propios productos interactivos en línea para complementar su oferta cultural.

Sin embargo, el museo digitalizado, además de su colección escaneada, también puede proponer otros productos en línea más acordes con

las tecnologías informáticas.

Pero los dos museos, el tangible y el virtual, han de lograr un diálogo con la sociedad provocando interactividad y en consecuencia nuevas sinergias.

Los museos virtuales pueden alojarse en una red Internet, accesible a todos los usuarios de la Red; o bien en un espacio Intranet, varios ordenadores conectados para uso restringido mediante una dirección ofrecida a usuarios invitados, mas en la línea de las Galerías de coleccionistas; o también en una sola máquina, como los interactivos independientes de los museos.

### La nueva museología

La Nueva Museología, de las T.I.C., e Internet, hacen posible un cambio en la gestión en los museos del S.XXI, tanto en lo que se refiere al trabajo sobre la Web, como a su relación con el usuario del museo, y del museo virtual. Se presenta, por tanto, un campo infinito en Internet para la investigación en la creación artística, y la edición virtual con las tecnologías informáticas y electrónicas en constante cambio y mejoras técnicas, que hay que contemplar a diario.

Estas tecnologías permiten recuperar "otra" aura de la obra de arte única, desde un nuevo concepto de comunicación global, superando la reproductibilidad técnica, donde los usuarios pueden participar interactivamente sobre las piezas artísticas por la propia Red, otorgando una nueva lectura de obra abierta, así como investigar aplicando los conceptos teóricos y prácticos propios de las Bellas Artes con las técnicas

de nuestro tiempo. La obra permanece en la Red el tiempo que su creador decida, pudiendo variar de forma y contenido: obra mutante. Estas herramientas informáticas permiten tratar la obra de arte inmaterial desde un aspecto plural, en la que pueden intervenir, si se desea, distintas disciplinas al tiempo: pintura estática y en movimiento, en dos y tres dimensiones, texto, música, etc.,

Tendencias actuales de la Nueva Museología de nuestro interés:

- Participación interactiva del usuario.
- Creación en línea.
- Documentación electrónica elaborada en tiempo real.

### **El público de los museos**

En la sociedad democrática los ciudadanos deben ser los usuarios y los guardianes de su Legado Patrimonial. Por su parte, el museo ha de contemplar diferentes públicos a los que atender, educar y entretener.

El público, es también el receptor y fruidor del Patrimonio Cultural, con dos diferencias: el visitante físico: el ciudadano del entorno el turista; y el visitante virtual a través del ordenador por medio de las T.I.C.

### **El patrimonio cultural**

El Arte y la Ciencia son productos del espíritu, manifestaciones creadoras, lejanas de la pura actividad artesanal

En el verdadero museo virtual el Patrimonio

Cultural es de nueva generación electrónica, así como las obras artísticas y los documentos informáticos.

Si el museo físico es un contenedor del Patrimonio tangible, el que vemos y podemos "tocar", el museo virtual es un contenedor de Patrimonio artístico, cultural y documental intangible, inmaterial, y electrónico tanto digital, como digitalizado.

Los museos son también otros lugares donde se resguarda el Patrimonio Cultural y parte de la Historia de la Humanidad: Sumándose monumentos, espacios medioambientales, eco museos, etc.

El nuevo Patrimonio Electrónico, intangible e inmaterial propio de las T.I.C. han de ser los nuevos Bienes Digitales de Interés Cultural. Sin embargo, resaltamos la distinción entre el patrimonio digitalizado propio de los museos catálogo, del patrimonio digital propio del arte electrónico y la documentación informática, generados ambos desde soportes telemáticos.

### **La gestión telepresencial**

La gestión del Patrimonio Cultural, tanto material como las obras electrónicas creadas desde el espacio telemático y la documentación digital, precisan de nuevos servicios adecuados para Red Internet. También la Gestión del Conocimiento por la Red (GC-r) se produce en este lugar inmaterial y telecomunicacional tejido de bits, donde el público usuario de los museos tiene un nuevo paradigma.

## Museo

Presente y Futuro de las TIC en la Gestión del Patrimonio Cultural

Las T.I.C., posibilitan a los museos múltiples campos de acción y comunicación del Patrimonio, gestándose "otro" Patrimonio Digital: Por un lado, el patrimonio documental electrónico; y por otro, el patrimonio artístico enteramente digital creado directamente desde soportes telemáticos.

En este lugar de telecomunicación abre un espacio ilimitado para la gestión cultural con la edición abierta, susceptible de intercambiar la información ofertada a la carta y a placer del editor de los documentos Web. Antes de editar hay que realizar un exhaustivo análisis del medio a nuestro alcance, así como valorar la gestión y el procedimiento del nuevo producto para Internet, comparando los dos museos: el museo tangible y el museo virtual, retomando la idea de museo portable (el museo fuera del museo) de Malraux, las boîtes Duchampianas y los conceptos de los eco museo de Henri Georges Rivière y en consecuencia elaborar un protocolo de acción que contribuya eficazmente a la identificación de marca.

### **Una gestión de excelencia por la Red ¿Qué se puede hacer para lograr un producto de excelencia?**

Acometer una gestión personalizada para cada cliente, creando un producto cultural específico que genere marca.

Averiguar qué espera nuestro cliente para lograr una identidad que lo diferencie de los demás.

Estudiar:  
Quiénes somos

Qué queremos  
A donde vamos  
Considerar el proyecto:

Qué,

Por qué

Para qué

Para quién

Dónde

Cuándo

Cómo

Durante qué tiempo...

Elaborar un Plan de Gestión personalizado:

Análisis del medio.

Viabilidad del proyecto y sus fases operativas.

Revisión permanente del desarrollo y resultados a corto, medio y largo plazo.

"Mimar el producto cultural" con el propósito de fidelizar al público (formar al ciudadano). Esto sólo se consigue con una alta satisfacción del usuario.

Primar la interactuación con las actividades en línea.

Hacer que el usuario se sienta partícipe de la obra expuesta (que asociamos a percibir la renta del Patrimonio Cultural).

Crear diversos productos culturales en el ámbito del patrimonio cultural e inmaterial de nueva generación.

Plantear nuevas ideas y su estudio pertinente.

Búsqueda por la Red de la existencia de proyectos similares.

Análisis sistemático y comparativo de cada proyecto concreto.

Viabilidad operativa y de gestión del proyecto.

Descripción de las premisas del proyecto.

Participación de expertos de diferentes disciplinas.

Gestión del Conocimiento en Red (GC-r) con las Tecnologías de la Información y Telecomunicación Telepresenciales.

Diseño y generación de software a la carta, adaptado a cada proyecto.

Edición electrónica de diversos productos culturales y actividades artísticas por Internet, propias del arte inmaterial: Web Art o Net Art (arte para internet) ajustados a cada plan.

Documentación explicativa para la mejor comprensión del usuario del arte electrónico, creado para y desde la propia Red.

Desarrollo del proyecto teórico y su aplicación práctica desde diferentes ámbitos de acción.

Documentación sistemática del proceso.

Valoración final de los resultados obtenidos: Éxitos, fallos y mejoras.

Implicación de los jóvenes, herederos del Patrimonio Cultural en un futuro inmediato, y por otro lado demandantes masivos de nuevos productos telemáticos.

### **Resumen de las premisas del proyecto en Red**

CONSIDERAMOS al museo virtual como un importante referente cultural en la época de las telecomunicaciones telepresenciales por Internet, donde el ESPACIO de comunicación, gestión, imagen corporativa, marketing, comercio electrónico... es el mismo, pero ya no es necesario que la plantilla del museo virtual resida en el lugar material de edición de la Web, ni tenga que estar presente durante las actividades en línea.

PROPONEMOS la edición autoejecutable de los programas electrónicos para las actividades didácticas, artísticas, documentales...

RESALTAMOS la diferencia entre el verdadero museo virtual, totalmente electrónico en su contenedor (museo instalado en un espacio telemático); y de su contenido (colección y fondos documentales digitales), elaborados enteramente en el ámbito electrónico); del museo digitalizado (museo catálogo por la Red (contenedor de documentos informatizados). Los dos tienen en común que han sido creados para su puesta en escena y exhibición en Internet.

SIGNIFICAMOS el modo de lectura y tránsito por el medio virtual y telemático que es Internet, sin dirección única, y con gran libertad de movimiento por las páginas Internetianas hacia todas las partes como un gran aleph donde todo se localiza y todo se mezcla.

... un aleph es uno de los puntos del espacio que contienen todos los puntos... es el lugar donde todo se encuentra sin confundirse todos los lugares del orbe, vistos desde todos los ángulos...

SUGERIMOS una exhaustiva documentación digital y digitalizada en todos los procesos de producción para Internet, que han de constituir el acervo de los archivos telemáticos en línea.

DESTACAMOS la importancia de proteger el Patrimonio artístico y documental inmaterial de nueva generación, con medios informáticos, adecuándolos a los avances de la técnica y guardando los sistemas con que fueron creados.

HACEMOS hincapié, que la cultura digital con-

## Museo

Presente y Futuro de las TIC en la Gestión del Patrimonio Cultural

servadora no está muy arraigada entre los técnicos informáticos.

**AÑADIMOS** que es imprescindible una buena gestión de los proyectos y productos intangibles, considerando que se trabaja en un medio de comunicación telepresencial.

**DISTINGUIMOS** el correo electrónico (e-mail), comunicación directa entre usuarios,... que también suministra información personalizada a grupos afines @; de la página Web, (portales de Internet), donde se informa y publicitan las actividades de la entidad o empresa editora (www).

**CONFIRMAMOS** que para lograr un producto virtual de excelencia, es necesario el trabajo en equipo entre expertos de diferentes disciplinas, contando siempre con un gestor competente en creación de productos de alta cultura digital, y un técnico acreditado en informática y telemática.

**VERIFICAMOS** que la Red permite producir obras hipertexto e hipermedia, muy al estilo cinético, con todas las variables: (texto, imagen, video, música, realidad virtual...), con la particularidad de la omnipresencia, es decir: estar siempre en línea, o conexión abierta.

**AGREGAMOS** que la Gestión del Conocimiento en Red (GC-r) y sus posibilidades en Internet permiten analizar las nuevas tendencias de la institución museística en el tercer milenio y sus constantes avances técnicos. Y asimismo, poder intuir, estudiar y evaluar la posibilidad de llevar a la práctica actividades pioneras en el ámbito de la electrónica y la museología

en línea, (Internet) con las T.I.C., interactuando siempre en el ámbito de la telepresencia.

### Casos prácticos

Presentamos dos modelos de gestión y comunicación del Patrimonio Cultural llevados a cabo por Internet, donde el correo electrónico ha sido el factor determinante para dirigir y dinamizar en la distancia a los interlocutores con los que nunca nos relacionamos físicamente, sino a través de la Red.

#### **I.-Taller Internacional de Cerámica Barrios Forum UNESCO Universidad y Patrimonio 2001-04**

Mostramos a continuación el resultado práctico de una experiencia pionera por Internet que demuestra un modelo electrónico donde se intercambian y conocimientos culturales a través de la Red sin desplazamiento de los interlocutores al otro país.

Tomamos como socio en esta actividad al Museo Nacional de Cerámica y Artes Suntuarias González Martí de Valencia. La iniciativa nos permitió publicitar las actividades de Forum UNESCO Universidad y Patrimonio, el Museo por la Red y algunos aspectos de su colección de cerámica; así como la Comunidad Valenciana, y España, al ser un Museo Nacional.

La gestión y dirección del proyecto se realizó a través de la Red por la Web de Forum UNESCO Universidad y Patrimonio, sede central, desde Valencia, España, contando en Japón con el soporte de la Embajada de España en Tokio. Priorizamos la información diaria por

correo electrónico, con la finalidad de mantener una atención permanente sobre nuestro Taller Creativo, cuidando a diario la atención personal con nuestros interlocutores, y en consecuencia, conseguir una fiabilidad en la gestión, y del producto cultural; lográndose un óptimo resultado de la gestión y su difusión por la Red, y en círculos especializados.

Con las premisas de compartir nuestros tesoros, lema de la O.N.U. en el año de 2003, creamos un producto en línea para acercar diferentes culturas y conocer de cerca aspectos puntuales de su factura cerámica. El Taller creativo se llevó a cabo con la participación sin ánimo lucrativo de todas las partes en el Natatomy Museum of Contemporary Fine Craft de las misma ciudad. Se invitó a un grupo de escolares que trabajaron en el museo, guiados por su director, el ceramista Ryu Nagumo.

Nakatomy Museum of Contemporary Fine Craft. Momento del Taller creativo, 2002.

Cada día se editaba en la Web de Forum UNESCO las fotografías digitales del proceso, así como la presencia en los talleres de responsables de entidades culturales, la prensa y televisión nacional, consiguiendo una documentación exhaustiva, remitida a todas las personas y entidades colaboradoras al finalizar la experiencia pionera. Por su parte, los jóvenes recibieron un Diploma acreditativo de Forum UNESCO de su participación creativa. Una selección del resultado de la actividad creativa se expone actualmente en el Museo Nacional de Cerámica de Valencia.

### **II.-Plan de Acción para Rehabilitar el Patrimonio Artístico Monumental en Vallfogona de Ripollés, en Girona**

El proyecto en trámite de gestión se crea para recuperar una iglesia románico-barroca y dos ermitas románicas del mismo municipio, cuyos resultados permitirán poner en valor todo el proceso de consolidación de los edificios, y al tiempo vigorizar la cultura y el turismo rural de la zona creando un producto de marca.

Esta experiencia, en trámite de gestión, se refiere a un proyecto para la recuperación del Patrimonio Artístico y Cultural relacionado con el Mediterráneo y el Románico, en la que las abadías cistercienses y el Camino de Santiago son las claves para fundamentar el trabajo de colaboración entre comunidades autónomas, ayuntamientos, universidades, empresas, etc., de España; e internacionalmente, entre países, España, Francia e Italia, y en consecuencia poder tramitar y consolidar un producto cultural de cooperación local, nacional e internacional.

En el año de 2004, comenzamos desde Forum UNESCO, Universidad y Patrimonio, sede central ([www.forumunesco.upv.es](http://www.forumunesco.upv.es)) el estudio de la gestión para llevar a cabo el Pla d'acció per rehabilitar el patrimoni artístic-monumental a Vallfogona de Ripollés Sant Julià, Santa Cecília de Ragort, i Santa Magdalena de Cambrils.

De origen románico, su precario estado de conservación data del año de 1981, según consta en las fichas del Patrimonio Arquitectónico de la Generalitat de Catalunya, sin que se haya intervenido desde entonces.

Iglesia de San Juliá . Detalles del interior

## Museo

Presente y Futuro de las TIC en la Gestión del Patrimonio Cultural

### Ermita de Sta. Cecilia de Ragort

La iglesia de San Julià, de origen románico y una intervención barroca posterior, se encuentra al lado del pueblo; por su parte, las ermitas de Santa Cecilia de Ragort y Santa Magdalena de Cambrils, están en la misma demarcación municipal. La ermita de Santa Cecilia de Ragort situada a dos kilómetros del municipio, y Santa Magdalena de Cambrils se halla en la cima de una montaña perteneciente a Vallfogona con un acceso más dificultoso.

Entendemos, que la situación geográfica del pueblo, Girona, el desconocimiento del valor patrimonial, la falta de medios, el propietario, el obispado de Vic (Barcelona) alejado de su entorno inmediato, han contribuido, entre otros factores, al abandono progresivo con un considerable deterioro arquitectónico.

Para ello, diseñamos un Plan de Gestión con varias fases de acometida, buscando los socios necesarios para cubrir nuestras expectativas, contando siempre, con el beneplácito de los propietarios, el obispado, y el ayuntamiento del municipio, quien dio la voz de alarma y nos transmitió su pesar y su incapacidad para abordar el proyecto.

Relatamos a continuación unos primeros apuntes de nuestro borrador para acometer el plan de acción por partidas, con la idea de que cada área investigue autónomamente y vuelque paulatinamente los resultados en la Web diseñada para el proyecto.

Estudio de la viabilidad el Proyecto

### Plan de Gestión personalizado:

Toma de datos in situ: históricos y fotográficos.

Análisis del medio.

Estudio histórico.

Búsqueda de expertos.

Elaboración del equipo de trabajo.

Desarrollo del proyecto:

Estudios preliminares para la intervención arqueológica / arquitectónica.

Consolidación arquitectónica.

Restauración pictórica.

Documentación en línea: Publicaciones Web.

Actividades culturales.

Promoción del sitio con un desarrollo sostenible asequible a los habitantes del municipio.

Autogestión posterior.

Durante la intervención, los escolares del pueblo participarán en el proyecto de la autora Jóvenes Amigos del Patrimonio Cultural, para el conocimiento de su Historia, y del Patrimonio Cultural Autóctono, con diversas actividades lúdico-formativas.

Bajo el lema Prohibido No Tocar. Prohibido NO PENSAR, pretendemos fidelizar a pequeños grupos de jóvenes ciudadanos en el conocimiento y salvaguarda de su Patrimonio Artístico Monumental.

Se desarrollarán diversas actividades culturales y didácticas a cargo del Obispado, Ayuntamiento, la Escuela del municipio, Forum UNESCO Universidad y Patrimonio, y los Amigos de los Museos.

Musealización paulatina del Patrimonio

## Museo

VIII Jornadas de Museología

### Artístico Monumental:

Publicitar este Patrimonio Cultural: investigando, conservando, exponiendo y comunicando, mediante diversos productos culturales asequibles a diferentes sectores del público.

Explicar la arquitectura y su historia. El entorno.

Explicar la colección: las tres iglesias y su historia.

En el antiguo espacio litúrgico de la iglesia de San Julià, en desuso desde hace unas décadas, se adaptarán diversos proyectos artístico culturales que permitan consolidar unas Jornadas de Patrimonio Cultural anuales.

Actividades propuestas:

Encuentros temáticos por áreas de intervención.

Conferencias.

Visitas Guiadas.

Talleres Creativos.

Exposiciones.

Documentación en línea.

Publicaciones.

Conciertos.

Donaciones.

Actividades externas...

### ORGANIGRAMAS de la GESTIÓN

Plan de Gestión

Organiza: GESTIÓN Organización

Participan: Propietario  
Municipio  
Universidades  
Otros

Colaboran: Instituciones

Empresas

Ciudadanos

Otros

Plan de trabajo

GESTIÓN Organización Actividades

Doc. Histórica

Web Intervención arqueológica  
Intervención arquitectónica  
Documentación específica

Durante el tiempo que dure el plan de gestión se llevará a cabo la edición simultánea de una Web con información del desarrollo de los trabajos in situ y diversos contenidos asociados al proyecto, para lo cual se ha diseñado una red electrónica para intercambiar información puntual entre las instituciones participantes.

### Conclusión

De lo expuesto extraemos que la Gestión Cultural por Internet genera también una Gestión del Conocimiento (GC-r) estrechamente relacionada con los proyectos que se acometen. Por otra parte, aventuramos un amplio futuro en el desarrollo de nuevos productos de software para las T.I.C., que se van a adaptar a las necesidades de la gestión del Patrimonio Cultural.

## Museo

Presente y Futuro de las TIC en la Gestión del Patrimonio Cultural

### NOTAS

AA.VV.: Carta del Restauo. En: ([www.mcu.es/patrimonio/cp/ccr/docs/ITALIA\\_2.pdf](http://www.mcu.es/patrimonio/cp/ccr/docs/ITALIA_2.pdf)).

RAMONET, Ignacio.: *La tiranía de la comunicación*. Madrid, Debate, 1998. p. 24.

GUBERN, Román.: *Del bisonte a la realidad virtual. La escena y el laberinto*. Barcelona, Anagrama, 1996. p. 135.

LAPHAM, Lewis H.: El ahora eterno. En: McLuhan, Marshall. *Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano*. Barcelona, Paidós, 1996. p. 10.

BENJAMIN, Walter.: *Discursos interrumpidos I. Filosofía de arte y de la historia*. Madrid, Taurus, 1988.

ECO, Umberto.: *Obra abierta*. Barcelona, Ariel, 1985.

TENIERS, David / BRUEGHEL, Jan.: *Los gabinetes de pinturas*. Madrid, Museo del Prado, 1992. p. 195.

Patrimonio Cultural: también llamado en este texto Patrimonio.

AA.VV.: *André Malraux*. Paris, Fondation Maeght (Saint Paul de Vence), 1973.

BORGES, Jorge Luis.: *El Aleph*. Madrid, Alianza, 1998. p. 188.

*Forum UNESCO Universidad y Patrimonio*. En adelante Forum UNESCO. Más información en: ([www.forumunesco.net](http://www.forumunesco.net)).

Fotografía y montaje de la autora, 2004.

Fotografía de la autora, 2004.

### BIBLIOGRAFÍA

AA.VV.: *André Malraux*. Paris, Fondation Maeght (Saint Paul de Vence), 1973.

AA.VV.: *Carta del Restauo*. En: ([www.mcu.es/patrimonio/cp/ccr/docs/ITALIA\\_2.pdf](http://www.mcu.es/patrimonio/cp/ccr/docs/ITALIA_2.pdf)).

AA.VV.: *El arte de los niños. Investigación y didáctica del Mupai*. Madrid, Fundamentos, 1995.

AA.VV.: *El nuevo espectador*. Madrid, Fundación Argentaria, Visor, 1998.

AA.VV.: *La ventana global. Ciberespacio, esfera pública mundial y universo mediático*. Madrid, Taurus, 2002.

BENJAMIN, Walter.: *Discursos interrumpidos I. Filosofía de arte y de la historia*. Madrid, Taurus, 1988.

BORGES, Jorge Luis.: *El Aleph*. Madrid, Alianza, 1998.

ECO, Umberto.: *Obra abierta*. Barcelona, Ariel, 1985.

ECO, Umberto.: *Apocalípticos e intrigados*. Barcelona, Lumen, 1998.

FERNÁNDEZ, Luis Alfonso.: *Museología. Introducción a la teoría y práctica del museo*. Madrid, Istmo, 1993.

FERNÁNDEZ, Luis Alfonso.: *Introducción a la nueva museología. Arte y Música*. Madrid, Alianza, 1999.

GUBERN, Román.: *Del bisonte a la realidad virtual. La escena y el laberinto*. Barcelona, Anagrama, 1996.

LAPHAM, Lewis H.: «El ahora eterno». En: McLuhan, Marshall. *Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano*. Barcelona, Paidós, 1996.

NEGROPONTE, Nicholas.: *El mundo digital*. Barcelona, Zeta, 1995.

PAZ, Octavio.: *Apariencia desnuda. La obra de Marcel Duchamp*. Madrid, Alianza, 1991.

PESSOA, F.: *La Memoria Salvata*. En: ([www.infoteam.it/lamemoriasalvata/la\\_mostra.htm](http://www.infoteam.it/lamemoriasalvata/la_mostra.htm)).

TENIERS, David / BRUEGHEL, Jan.: *Los gabinetes de pinturas*. Madrid, Museo del Prado, 1992.

TERCEIRO, José B.: *Socied@d digit@l. Del homo sapiens al homo digitalis*. Madrid, Alianza, 1996.

Von NEUMAN, John.: *El ordenador y el cerebro*. Barcelona, Bon Ton, 1999.

ESPONA, Pilar.: «Arte digital y nuevas tecnologías». En: Monográfico Sociedad digital. Valencia, *Revista Contrastes*, 1999, octubre-noviembre. N° 6. pp. 38, 43.

## Museo

### VIII Jornadas de Museología

ESPONA, Pilar: «Arte y sociedad digitales». Valencia, En: *Posdata, Diario Levante El Mercantil Valenciano*, viernes 24 de enero de 1997. p. 2.

ESPONA, Pilar: «Cultural Heritage on the Net. A Legacy to Share. El Patrimonio cultural en la Net. Un legado para compartir». Valencia, 2002. Título original para el proyecto: E-culture net. European Network of Centres of Excellence for Research and Education in Digital Culture. (Para la difusión del patrimonio cultural del Museo Nacional de Cerámica González Martí). Maastricht, The Netherlands, 2003.

ESPONA, Pilar: «El museo al final del milenio». En: *Turismo: recursos y estrategias. Turismo cultural. Museo, ocio y turismo cultural*. Valencia, XXIII Reunión de Estudios regionales. Mundialización, Innovación, Región Arco Mediterráneo, Universidad Politécnica, 1997. Volumen II. pp. 172, 178.

ESPONA, Pilar: «Idee per un museo archeologico virtuale della Piana di Lucca». *Actas del Congreso Le Dimore dell' Auser: Archeologia, Architettura, Ambiente dell' antico Lago di Sesto*. Lucca, Italia, 2002.

ESPONA, Pilar: «Internet potencia una nueva cultura». Valencia. En: *Posdata, Diario Levante El Mercantil Valenciano*, Postada, 24 de enero de 1997. p. 2.

ESPONA, Pilar: «La sociedad digital». En: *Arte y Sociedad Digital*. Valencia, Cimal, arte internacional, 1996. Nº 47. pp. 23, 25.

ESPONA, Pilar: «Los jóvenes y el Patrimonio». En: Área Juventud y Patrimonio. Valencia, *Actas del VI Seminario Internacional Forum UNESCO Universidad y Patrimonio Reunión Plenaria*. Forum UNESCO sede central, Universidad Politécnica, 2002. Volumen III. pp. 70, 75.

ESPONA ANDREU, Pilar: «Los talleres didácticos en el museo global». Forum Unesco. En: ([www.uv.es/~valors/comunicas.htm](http://www.uv.es/~valors/comunicas.htm)).