

Chasqui

Revista Latinoamericana de Comunicación

No. 117 - Marzo 2012

Comité Editorial

- Fernando Checa Montúfar, docente de la Universidad Andina Simón Bolívar Sede Ecuador, director general del CIESPAL.
- César Ricardo Siqueira Bolaño, docente e investigador de la Universidade Federal de Sergipe (UFS). Presidente de la Asociación Latinoamericana de Investigación de la Comunicación (ALAIIC).
- Ernesto Villanueva, docente de la Universidad de Las Américas de Puebla y miembro de la Fundación Fundalex, México.
- Marcial Murciano, docente de la Universidad Autónoma de Barcelona, España.
- Efendy Maldonado, docente e investigador de la Universidade do Vale do Rio dos Sinos (Unisinos), Brasil.
- María Cristina Mata, Argentina.
- Gabriel Kaplún, docente e investigador de la Universidad de la República, Uruguay.
- Erik Torrico, docente de la Universidad Andina Simón Bolívar, Bolivia.
- Rafael Roncagliolo, director del Institute for Democracy and Electoral Assistance (IDEA) del Perú.
- Ernesto Carmona, presidente de Federación Latinoamericana de Periodistas, capítulo Chile.
- Bruce Girard, presidente de Comunica.org.
- Gaëtan Tremblay, docente investigador de la Université du Québec à Montréal.

Consejo de Redacción

- Gustavo Abad, periodista, comunicador, docente investigador de FLACSO Ecuador y secretario general del CIESPAL.
- Raquel Escobar, comunicadora y coordinadora de Planificación y Sostenibilidad del CIESPAL.
- Alexandra Ayala, comunicadora, articulista de opinión y coordinadora de Investigación del CIESPAL.

Publicación trimestral
Edición marzo 2012
Número: 117

Chasqui es una publicación del CIESPAL Miembro de la Red Iberoamericana de Revistas de Comunicación y Cultura <http://www.felafacs.org/rederevistas>, Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe en Ciencias Sociales y Humanidades <http://redalyc.uaemex.mx>. Todos los derechos reservados. Prohibida la reproducción total o parcial del contenido, sin autorización previa. Las colaboraciones y artículos firmados son responsabilidad exclusiva de sus autores y no expresan la opinión del CIESPAL.

Créditos

Centro Editorial y Documentación
Raúl Salvador R.

Editor
Pablo Escandón M.
pescandon@ciespal.net

Concepción gráfica
Diego S. Acevedo A.

Suscripciones
Isaias Sánchez
isanchez@ciespal.net

Impresión Editorial QUIPUS - CIESPAL

Portada
Ilustración de Nik, tomado de
sondasdesdeelaula.blogspot.com

Consejo de Administración

Presidente
Édgar Samaniego
Rector de la Universidad Central del Ecuador

Luis Mueckay
Delegado del Ministerio de Relaciones Exteriores,
Comercio e Integración

Cecilia Herbas
Delegada del Ministerio de Educación

Héctor Chávez V.
Delegado de la Universidad Estatal de Guayaquil

Embajador Pedro Vuskovic
Representante de la Organización de Estados Americanos

Amparo Naranjo
Secretaria Permanente de la Comisión Ecuatoriana de
Cooperación con UNESCO

Vicente Ordóñez
Presidente de la Unión Nacional de Periodistas

Roberto Manciatí
Representante de la Asociación Ecuatoriana de
Radiodifusión

Susana Piedra
Representante de la Federación Nacional de Periodistas

Fernando Checa Montúfar
Director General del CIESPAL

En esta edición



Portada: TIC y educación

3 Tejiendo voces. Jóvenes universitarios opinan sobre la apropiación de Internet en la vida académica

Delia Crovi Druetta
Rocío López González

11 Educación y videojuegos

Oscar Jaramillo
Lucía Castellón

20 Menores y alfabetización digital. Teleclip TV: cuatro años de la producción infantil y televisión por Internet

Loreto Corredoira
Antonio Sanjuán
José Videla
Sandra Martínez
Rodrigo Cetina

25 Más que una niñera. Puntos de vista de los padres sobre los medios de comunicación dirigidos a bebés

Ellen Wartella
Robb Richter

33 Profesores, aprendan de los nativos digitales. Propuesta de utilización de sistemas colaborativos en la educación pública

Daniel Fajardo

37 Propuestas de principios para la práctica de la tutoría virtual

Daniel Prieto Castillo

41 Aprendizaje y educación en la era digital: ¿una primavera estudiantil?

William Dutton

Ensayos

48 Conocimiento aumentado y accesibilidad en los museos de Cusco

Isidro Moreno

55 Los retos de la diversidad cultural. La implementación de la Convención UNESCO en América Latina

Carmina Crusafon

61 RSC: Reputación, Sostenibilidad, Compromiso

José Túñez
Karina Valarezo

67 Una propuesta totalizadora para el análisis de los procesos periodísticos

Ana Soledad Gil

73 La realidad informativa en EE.UU., Europa y Latinoamérica

Xosé Soengas

80 Uso del hipertexto en el ciberperiodismo: el caso de Colombia

Joan Fondevilla
Herlaynne Segura

85 Medios migrantes y el diálogo intercultural

Liliana Castañeda
Gilberto Losada



Conocimiento aumentado y accesibilidad en los museos del Cusco¹

Isidro Moreno Sánchez

Profesor de la Universidad Complutense de Madrid, autor y asesor de museos y proyectos culturales hipermedia.

Doctor en Ciencias de la Información. Su tesis doctoral **La convergencia interactiva de medios: hacia la narración hipermedia** obtuvo el premio Fundesco 1996. Es autor y asesor de museos y proyectos culturales hipermedia y fundador del grupo de investigación Museum I+D+C: www.ucm.es/centros/webs/gi5068/. Ha sido creador y director del proyecto de siete museos y de unas veinte exposiciones a través de Complutecno: www.ucm.es/info/otri/complutecno/fichas/tec_imoreno2.htm. Conferenciante habitual en foros nacionales e internacionales (Argentina, Bélgica, Chile, Colombia, España, Francia, Italia, Perú...), ha publicado numerosos artículos en revistas científicas y los libros **Musas y Nuevas Tecnologías** y **Narrativa Audiovisual Publicitaria**, ambos en la editorial Paidós.

ims@ccinf.ucm.es

Recibido: diciembre 2011 Aprobado: febrero 2012

Resumen

El museo del siglo XXI es un espacio de comunicación cultural en el que convergen todo tipo de elementos expresivos, desde los más tradicionales a los hipermedia. El Cusco es mucho más que una ciudad con algunos de los museos más singulares del mundo, el Cusco es una ciudad museo Patrimonio de la Humanidad. Estudiar sus museos en un contexto universal desde la comunicación, la narrativa museográfica y las TIC, y proponer soluciones para aumentar el conocimiento y hacerlo accesible a todas las personas es el objetivo fundamental de la investigación. Investigación que se focaliza en el Museo Convento de Santo Domingo-Qorikancha, Templo mayor del Imperio Inca.

Palabras clave: accesibilidad, comunicación interactiva, conocimiento aumentado, museos del Cusco, narrativa museográfica, tecnología invisible, TIC.

Resumo

O museu do século XXI é um espaço de comunicação cultural onde converge todo tipo de elementos expressivos, desde os mais tradicionais aos hipermedia. Cusco é muito mais que uma cidade com alguns dos museus mais singulares do mundo, Cusco é uma cidade museu Patrimônio da Humanidade. Estudar seus museus em um contexto universal desde a comunicação, a narrativa museográfica e as TIC, e propor soluções para aumentar o conhecimento e fazê-lo acessível a todas as pessoas é o objetivo fundamental da pesquisa. A pesquisa que se focaliza no museu Qorikancha-Convento de Santo Domingo, Templo maior do Império Inca.

Palavras-chave: acessibilidade, comunicação interativa, conhecimento aumentado, museus de Cusco, narrativa museográfica, tecnologia invisível, TIC.

¹ Este artículo se enmarca dentro del proyecto de investigación del grupo Museum I+D+C Conocimiento aumentado y Accesibilidad: la Representación Museográfica de Contenidos Culturales Complejos financiado por el Ministerio de Ciencia e Innovación de España como Proyecto I+D+i y apoyado por el Museo de América, Museo Convento de Santo Domingo-Qorikancha, Optimedia, Swann, Telefónica Soluciones TIC y el grupo de artes escénicas "El Tinglao".



Introducción

Cuando se llega al Cusco, falta el aliento. Se nos dice que es por su altitud (3.399 metros sobre el nivel del mar), pero uno siente que es por su magnificencia. Cusco, Patrimonio de la Humanidad, Capital del imperio Inca, Capital Arqueológica de América, Capital Histórica de Latinoamérica... Cusco es una ciudad museo plagada de museos. Surgen preguntas inevitables: ¿Están los museos del Cusco a la altura de sus colecciones, a la altura de la ciudad? ¿Revelan su conocimiento material e inmaterial a todas las personas?

Según el International Council of Museums (ICOM), "un museo es una institución permanente, sin fines de lucro, al servicio de la sociedad y abierta al público, que adquiere, conserva, estudia, expone y difunde el patrimonio material e inmaterial de la humanidad con fines de estudio, educación y recreo".

Esta nueva definición del ICOM en 2007 revela que el museo es un organismo vivo y en su redefinición se está produciendo lo que Knell, MacLeod y Watson (2007) del Department of Museum Studies de la Universidad de Leicester denominan *Museum Revolutions. How museums change and are changed*. No parece que los museos del Cusco estén inmersos en esa revolución-redefinición, redefinición necesaria para aumentar el conocimiento y hacerlo más accesible, redefinición que también suscita visiones inquietantes como las que se desprenden de las tesis de Marc Augé de los "no lugares" (Augé. 1992) y la "disneylandización cultural".

Pero ese cierto retraso en la actualización de sus museos, el Cusco puede aprovecharlo positivamente aprendiendo de los aciertos y errores de los museos más avanzados. Esos museos no suelen ser los más importantes. Los grandes museos suelen mostrar excesiva complacencia y autocrítica nula, obnubilados por su prestigio y por sus grandes cifras de visitantes.

Aprendiendo de Latinoamérica.

El museo como protagonista, de María Luisa Bellido Gant (2007), miembro de nuestro grupo de investigación Museum I+D+C, refleja nuestra postura investigadora. En el Museo

Arqueológico de la Universidad de Caldas en Manizales, Colombia, por ejemplo, descubrimos una sencilla y eficaz instalación interactiva para simular la labor de los arqueólogos: una vitrina abierta con una brocha para retirar la arena que cubre una réplica de una pieza del museo.

El Museo Xul Solar de Buenos Aires es un atinado reflejo del autor al que se dedica. Su teatralidad arquitectónica dice de su personalidad tanto como las piezas que exhibe. Su arquitecto, Pablo Beitía (Bellido, 2007: 230), lo explica: "El proyecto fue concebido desde el principio en sintonía con los indicadores arquitectónicos del sistema plástico de Xul Solar; estudiando sus pinturas y textos, profundizando el conocimiento de su imaginario espacial y constructivo, y también investigando en la producción de crítica u opinión que, sobre la relación de Xul Solar con la arquitectura y la ciudad, le son contemporáneos. Todo ello en el intento de interpretar con la materialidad y el lenguaje arquitectónico del presente las sugerencias de su obra artística, siempre próxima a las cuestiones de nuestras disciplinas". Muy apropiada es la obra de teatro creada ex profeso para el museo, obra que nos gustaría disfrutar en cada visita. Desafortunadamente la versión audiovisual no le hace justicia, ni tampoco puede visionarse en el museo.

Investigando la museografía del Cusco

El objetivo de nuestra estancia en la Universidad San Antonio Abad del Cusco en 2011 era investigar los museos de la ciudad desde la comunicación, la

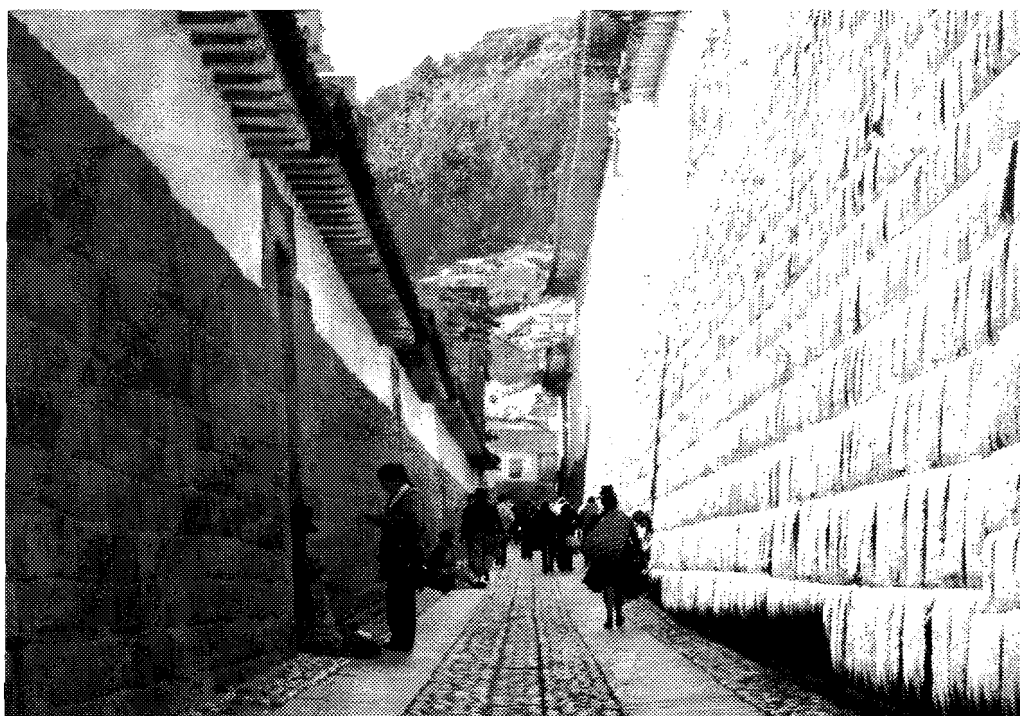


Figura 1. Los muros incas singularizan el Cusco. Fotografía del autor

accesibilidad, la narrativa museográfica y las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). Ello conlleva profundizar en las posibilidades narrativas que brindan las convergencias reales y virtuales de las TIC para transmitir contenidos culturales.

Desarrollamos un modelo de análisis que estudia el tipo de museo (arte material e inmaterial), sede real y virtual, contenidos, planteamiento y tratamiento expositivos, recorridos, áreas de descanso activo y pasivo, señalética, identidad visual, vitrinas, elementos reales de apoyo (maquetas, dioramas...), iluminación, sistemas hipermedia y su imbricación con la museografía tradicional, presencia en redes sociales, accesibilidad y ergonomía, participación de los visitantes, visitas guiadas y orientadas, y espacios y servicios complementarios: exposiciones temporales, auditorio, servicios didácticos, estudios de visitantes, amigos del museo, publicaciones tradicionales y digitales, *merchandising*, publicidad, mantenimiento, seguridad, pertenencia a asociaciones nacionales e internacionales (ICOM...), financiación y horarios.

Visitamos casi todos los museos y profundizamos en los siguientes: de sitio Qorikancha, Histórico Regional Casa Garcilaso, Inca, del Convento de Santa Catalina, del Convento de la Merced, de Arte Precolombino, y Arzobispal de Arte Religioso, y focalizamos la investigación en el Convento de Santo Domingo-Qorikancha (de aquí

en adelante, Qorikancha), Templo Mayor del Imperio Inca y primer convento dominico del Perú fundado en 1534.

El retraso en la inauguración del Museo de la Casa Concha con las piezas de Machu Picchu devueltas por Yale impidió incluirlo en el análisis, aunque sí tuvimos la ocasión de acercarnos a su museología de la mano de los responsables del proyecto, el catedrático Richard Burguer, apoyado por la profesora Lucy Salazar, ambos de la Universidad de Yale. Este museo puede constituirse como punta de lanza de una nueva museografía en el Cusco en muchos aspectos, incluidos los más básicos, como la seguridad.

Tecnología invisible, conocimiento aumentado y accesibilidad universal

Nuestra hipótesis básica es que en la nueva museografía no existe una imbricación adecuada entre los recursos de las TIC y la museografía tradicional. Más que primar un relato convergente, en el que la tecnología se haga invisible permitiendo distintos niveles personalizables de información y participación para aumentar el conocimiento y favorecer la accesibilidad de todas las personas, suele primarse el deslumbramiento tecnológico efímero. Respecto a la accesibilidad, nuestra hipótesis es que todos tenemos limitaciones, sin embargo solo se tienen en cuenta algunas discapacidades físicas muy

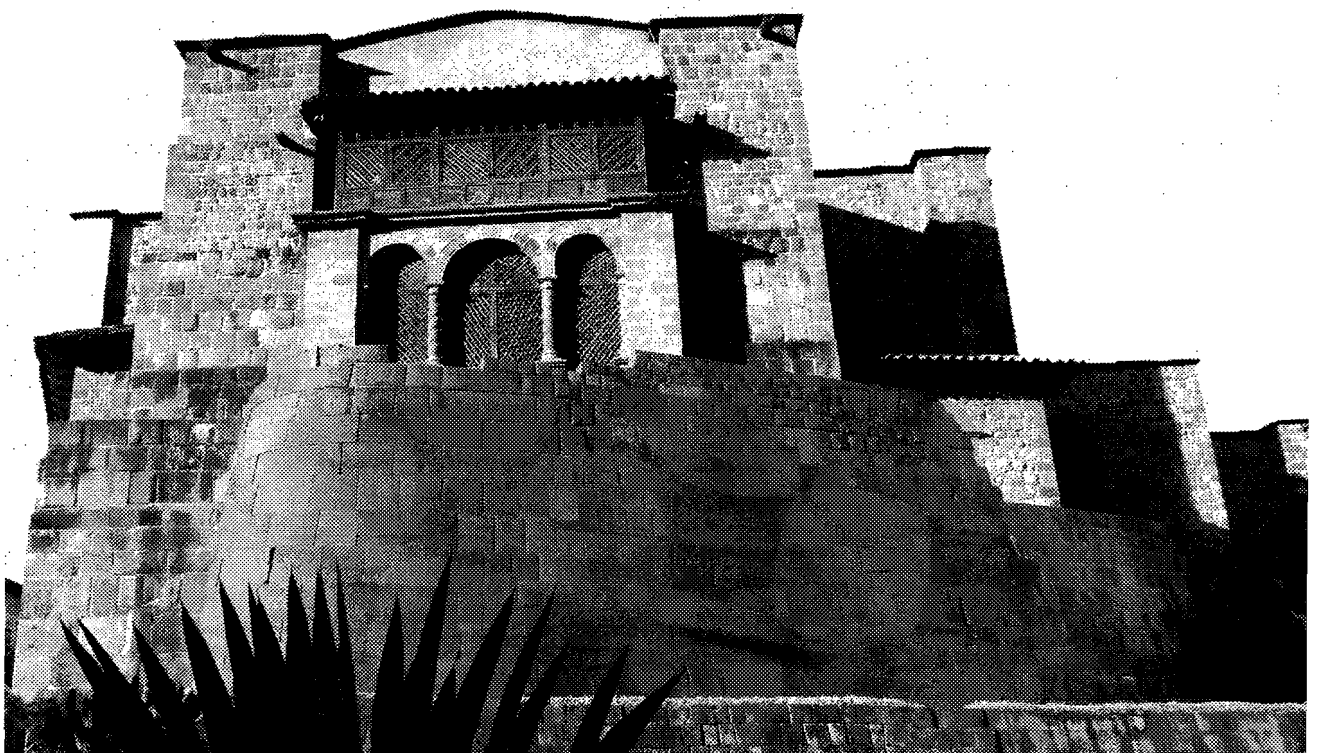


Figura 2. Museo Qorikancha. Fotografía del autor

acusadas, olvidándose de las cognitivas, y las TIC pueden aminorarlas.

En cuanto a la hipótesis específica de la investigación aplicada al Cusco, planteamos que la ciudad y sus museos tienen la oportunidad de aprender de los errores y aciertos de la aplicación de las TIC a la denominada nueva museografía, ya que su implantación es casi inexistente en la ciudad.

Aunque parezca una hipótesis evidente, es decir, una hipótesis cuestionable; nuestra experiencia investigadora demuestra que los errores museográficos de bulto tienden a repetirse en todos los países. Cuando entrevistamos a museólogos y a responsables creativos de empresas especializadas en museografía, incluso, a investigadores, hemos constatado falta de conocimiento de proyectos innovadores, incluso dentro de sus propios países.

En el Cusco, un proyecto que busca insertarse en la nueva museografía es el llevado a cabo en el monumento al Emperador Inca Pachacutec. Proyecto pionero por su museografía y ubicación en el ensanche de la ciudad. Presenta interesantes propuestas como las táctiles, atractivas para todas las personas e imprescindibles para las invidentes. El bajo presupuesto se nota en la aplicación de las TIC, por ejemplo, en la deficiente sincronización de una doble proyección y en su baja calidad técnica. Estamos acostumbrados a un estándar de calidad alto en películas y en buena parte de la publicidad televisiva. Si no se siguen estándares similares, los receptores tienden a subvalorar el conjunto.

La mejor manera de lograr que los sistemas audiovisuales e hipermedia se fusionen con la museografía tradicional es que respondan a las necesidades de un mismo relato científico y que la tecnología que permite su creación y difusión resulte invisible. La calidad del diseño, de las imágenes audiovisuales y la invisibilidad del *hardware* propician que el esfuerzo cognitivo se centre en los contenidos. La invisibilidad de la tecnología contribuye también a un distanciamiento "del pensar técnico como ideología dominante" (Schmucler, 1995: 176) tendente a mitificar las nuevas tecnologías por intereses venales.

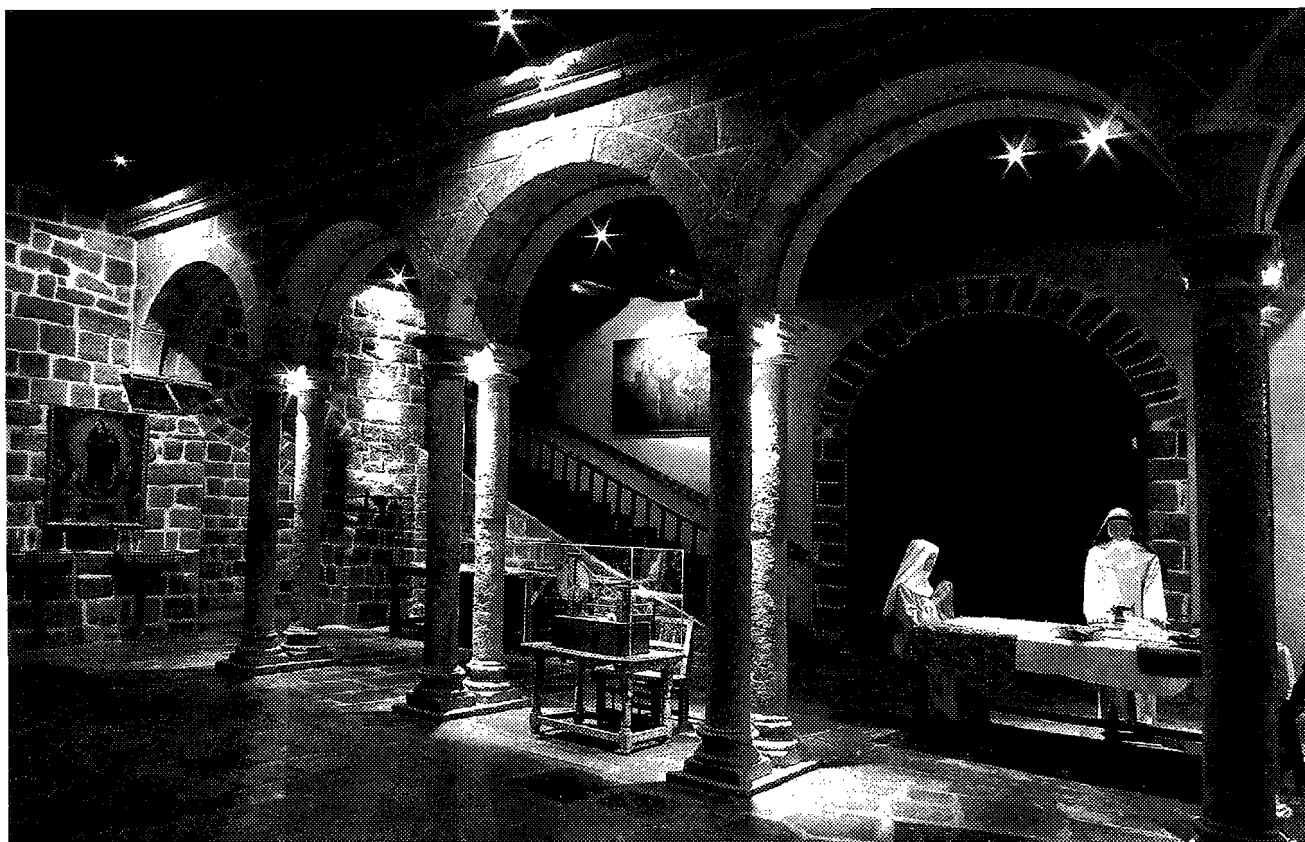
Aunque las TIC se van democratizando, su aplicación y mantenimiento sigue siendo costoso y compleja su fusión con el relato museográfico. Es habitual que relato museográfico hipermedia y relato museográfico general discurren por sendas divergentes. Los creadores de la museografía tradicional difícilmente dominan las TIC, incluso muchos alardean de tecnofobia o tecnofilia. Apocalípticos e integrados no abandonan la escena.

"Hacer de los museos un sitio accesible para todos presenta un reto multifacético. La transformación de las instituciones, en su día intimidatorias y selectas, en espacios en los que se encuentren distintos grupos de personas para sentir una experiencia cultural, es una tarea delicada" (Mac Devitt, 2011: 10). La accesibilidad física e intelectual para todos es el mayor reto al que se enfrentan los museos del siglo XXI. Las legislaciones y los esfuerzos de los países con museografías teóricamente avanzadas se focalizan en la accesibilidad física y, vagamente, tienen en cuenta algunas discapacidades visuales y auditivas, olvidando el resto, especialmente las cognitivas.

En este sentido, los museos del Cusco ni siquiera presentan una aceptable accesibilidad física. Piénsese que la accesibilidad beneficia a todos los visitantes, pues como planteábamos en las hipótesis, todos tenemos limitaciones. Sin ninguna duda, las piedras incas hablan, pero hay que saber escucharlas, y esa capacidad solo la tienen los especialistas. Ese es un ejemplo de limitación



Figura 3. Instalación interactiva táctil con réplica de vasija ceremonial inca. Fotografía del autor.



**Figura 4. Reconstrucción de la vida conventual. Museo del Convento Santa Catalina.
Fotografía de Jorge Luis Baca**

intelectual que tenemos casi todas las personas que llegamos al Cusco.

Mitificación, mistificación y ciencia en la museografía. El Museo Qorikancha

“He dedicado en anteriores ocasiones, y sobre todo en los cursos que he ofrecido en las universidades, algunos momentos en los que me he cuestionado sobre el momento en que se decidió que “La Monalisa” debía ser la pintura más bella e inquietante del arte universal. Igualmente, me he cuestionado acerca de cosas tan sencillas como la forma en que convinimos, casi como autómatas, que el no ver “La Monalisa” en un viaje a París sería imperdonable y casi se consideraría como un viaje perdido a la Ciudad de la Luz” (Gaitán Tobar, 2011). Esta reflexión muestra la mitificación de ciertas obras, ciertos museos y ciertas civilizaciones, como la mesopotámica (el descubrimiento de la ciudad de Caral en el Perú, con la misma antigüedad, tambalea el mito); mitificación que suele devenir en mistificación para alimentar el mito.

Mitificación, mistificación e ideologización interesada frente a un relato museográfico científico, interactivo, con distintos grados de participación y de profundización, de manera que cada persona participe y profundice hasta

donde desee. Aunque parezca paradójico, hay que tener cautela con la propia ciencia, pues, como dice Hormigón (1996), “los estudios contemporáneos sobre la ciencia han revelado su papel como soporte fundamental de las ideologías cuando no como ideología propiamente dicha”. La ideología representa una visión del mundo y hay que intentar que la ideología que impregne la museografía no responda a tergiversaciones interesadas.

La guía del museo Qorikancha (Tyuleneva, 2011) evita afirmaciones no contrastadas científicamente y habla de “leyendas del Qorikancha” para referirse a ciertos aspectos que otras guías y los guías turísticos presentan como hechos históricos. Sin embargo, sorprende que la guía lleve un “nihil obstat” del Padre Provincial, ya que el museo es de titularidad dominica. Esto que parece una aberración científica, lo practican casi todos los museos del mundo. Por supuesto no incorporan el latinismo, pero sí aparecen los responsables políticos antes que los autores. Esos nombres tienen carácter propagandístico y reflejan la ideología inspiradora del proyecto.

Durante varios días y a distintas horas escuchamos las explicaciones de muchos guías para el mismo recinto inca y algunos parece que rivalizasen en añadir oro al Qorikancha. Todos afirmaban que el perímetro del

recinto estaba rematado en oro y muchos que todas las paredes las cubrían planchas de oro macizo, que en su jardín había un conjunto de figuras de oro y plata a tamaño natural que representaban plantas y animales, y además existían los llamados Wayqes también de oro y con dimensiones humanas representando incas y princesas.

Una manera de presentar un discurso histórico riguroso a todos los visitantes sería utilizar la sala de recibo como sala introductoria con un sistema de comunicación audiovisual en el que tengan protagonismo las imágenes extraterritoriales. Ésas que no están contenidas en la pantalla y que la complementan y singularizan, adquiriendo protagonismo mediante la iluminación que interacciona con las imágenes audiovisuales. En este caso las imágenes extraterritoriales están en la propia sala y reflejan la historia del conjunto: el techo abovedado pintado en el siglo XVII con símbolos de la pasión de Cristo y motivos ornamentales; la puerta mudéjar, única en el Cusco, en la parte trasera, y, al fondo, una sección de la mampostería del muro perimetral inca. Además, este tipo de salas introductorias, permiten un descanso activo de los visitantes frenando el estrés que suelen llevar acumulado.

Unas sencillas audioguías con distintos niveles interactivos de profundización también facilitarían una visita más atractiva y, a la vez, más científica. Aunque el gran reto está en el desarrollo de interfaces ubicuas móviles (*smartphones*, *tablets* u otros dispositivos móviles) del propio visitante o proporcionados por el museo. Mediante geolocalización, códigos QR... los

visitantes podrían utilizar su propia interfaz para ver más allá de las piedras y de las piezas, para conocer lo material, lo inmaterial, lo histórico, lo mítico... Naturalmente, eso requiere la creación de completos sistemas hipermedia. Es común que los códigos de algunos museos conduzcan a un simple documento PDF. La clave está en tener un completo museo virtual hipermedia que también sirva de apoyo al museo real. Así se evitan las prótesis tecnológicas en el propio recinto, como los quioscos interactivos.

Conclusiones

Las carencias más acusadas de los museos del Cusco, comparativamente con los museos más avanzados, son las referidas a accesibilidad física, seguridad, mantenimiento, conservación, estudios de visitantes, identidad visual, publicaciones, pertenencia a asociaciones nacionales e internacionales (ICOM), sostenibilidad y aplicación de las TIC in situ y en red para facilitar la comunicación interactiva con sus visitantes. Las versiones virtuales de los museos del Cusco son más un folleto web que una sede web. Conviene recordar que, según los estudios de visitantes, la sede web es la principal fuente de información previa utilizada (Pérez Santos y García Blanco, 2011: 152). Tampoco se cuida el boca a boca virtual en las redes sociales. En lo referente a sostenibilidad y conservación, por ejemplo, no suele utilizarse iluminación de bajo consumo, ni fibra óptica para preservar las piezas más delicadas, y el acondicionamiento térmico y el control de humedad rara vez se tienen en cuenta.

El museo de Arte Precolombino destaca por su diseño expositivo; el museo del Convento de Santa Catalina, por sus recreaciones de la vida conventual; el Histórico Regional, por su esfuerzo de renovación. Sorprende que el Museo Arzobispal de Arte Religioso no tenga cartelas informativas. Cuando el visitante reclama, se le informa que puede utilizar audioguías (audiotours) gratuitas. En conjunto, sobresale, especialmente por su actividad cultural, el Qorikancha. No así el Museo de sitio Qorikancha, un museo almacén con destacadas piezas ensombrecidas por su vetustez expositiva; vetustez que también padece el museo Inca.

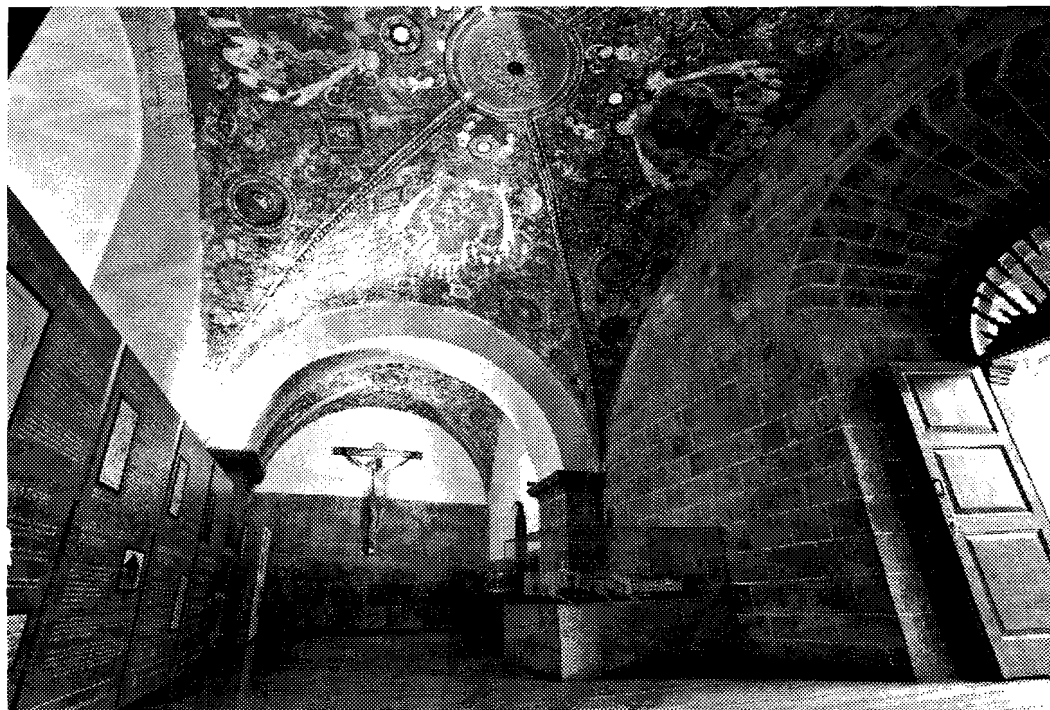


Figura 5. Sala de recibo del Museo Qorikancha. Fotografía de Jorge Luis Baca

La riqueza de la cultura inmaterial del Cusco (Liva, 2010) es tan significativa como la material, sin embargo apenas se refleja en sus museos. Durante la investigación se inauguró el Museo de Plantas Sagradas, Mágicas y Medicinales, un tema entre lo material y lo inmaterial idóneo para un relato museográfico hipermedia. El resultado, sin embargo, es como si se hubiera impreso un libro de gran formato y, en lugar de encuadernarlo, se hubieran distribuido sus hojas por las paredes del museo. Una oportunidad para haber presentado los ritos genuinos frente a los ritos adaptados al gusto foráneo, algo habitual como nos apuntó Mariusz Ziolkowski,

director del Centro de Estudios Precolombinos de la Universidad de Varsovia, al visionar un documental con las ofrendas de los Queros a los Apus y a la Pachamama. Señala Kuon (2010: 92), que la idea de lo inca sigue vigente y, como idealización del pasado, es emocional e inspira a artistas, literatos, historiadores y políticos.

El Cusco y sus museos tienen por delante una apasionante aventura intelectual y, sobre todo, humana; porque aumentar la comunicación y la accesibilidad del museo in situ y en red para llegar a todas las personas es un objetivo ineludible. ̄

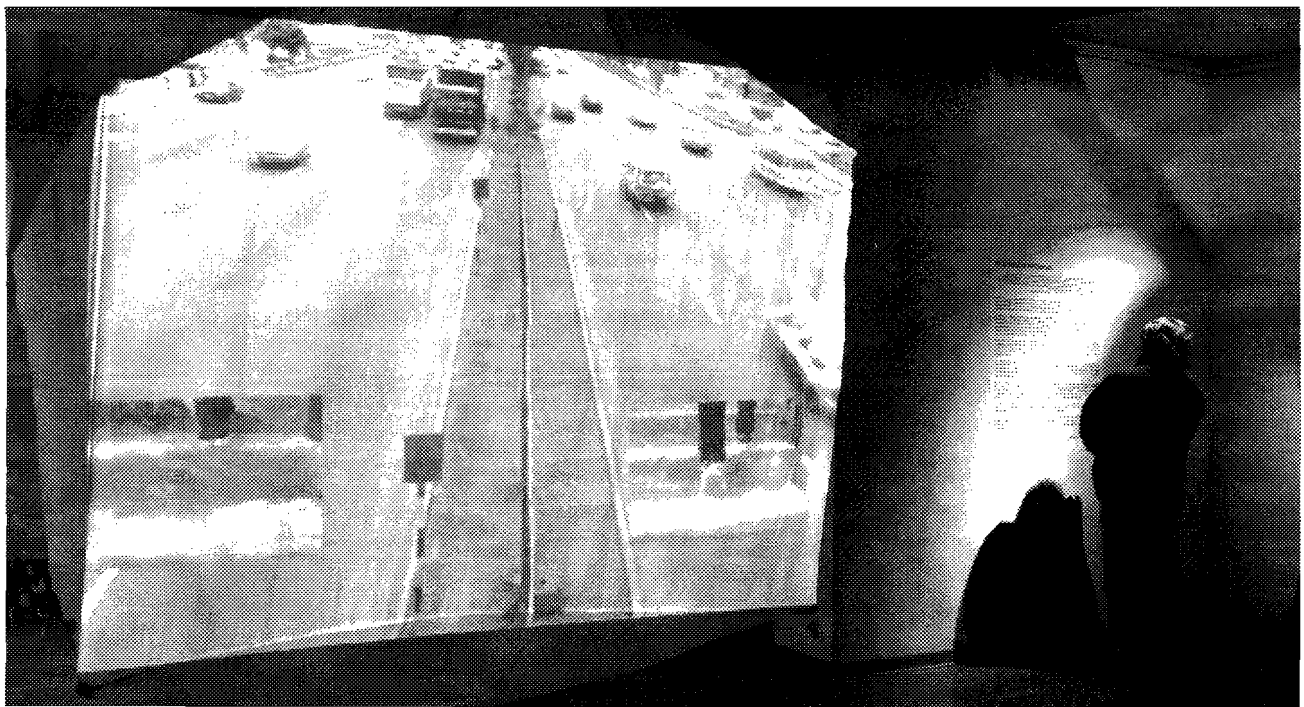


Figura 6. Exposición de videocreación "Rostros de Arcángel" de Arte Susana en el Museo Qorikancha (vimeo.com/27958817). Fotografía de Susana Aragón.

Bibliografía

- Augé, Marc. *Non-lieux. Introduction à une anthropologie de la surmodernité*. Paris: Edition de Seuil, 1992. Versión en español: *Los no lugares, espacios del anonimato: Una antropología sobre la sobremodernidad*, Barcelona: Gedisa, 2000. Versión PDF en línea: designblog.uniandes.edu.co/blogs/dise2609/files/2009/03/marc-augé-los-no-lugares.pdf (consultado el 1 de septiembre de 2011).
- Bellido Gant, María Luisa. *Aprendiendo de Latinoamérica: el museo como protagonista*. Gijón: Trea, 2007.
- Gaitán Tobar, Andrés. "Turistas de espaldas a la Mona Lisa", Proyecto de investigación "Estudio de la Mona Lisa": zonatorridaycritica.blogspot.com/2011/08/turista-de-espaldas-la-mona-lisa-lo-que.html (consultado el 1 de septiembre de 2011).
- Hormigón, Mariano. "Ciencia e ideología: propuestas para un debate", III Symposium Galdeano, Zaragoza, España, 1996: www.bio-design.com.ar/2-UNLa/T-final/guia+/ciencia%20e%20ideologia-1.pdf (consultado el 1 de septiembre de 2011).
- ICOM (International Council of Museums): icom.museum/quienes-somos/la-vision/definicion-del-museo/L/1.html (consultado el 1 de septiembre de 2011).
- Knell, Simon J., Macleod, Suzanne and Watson, Sheila. *Museum Revolutions*. London and New York: Routledge, 2007.
- Kuon Arce, Elizabeth. "Imágenes del incanismo e indigenismo del Cuzco del siglo XX". Revista Arkinka, núm. 173, abril de 2010, págs. 90-99.
- Liva Quillahuamán, Jorge. *Tawantinsuyo. Génesis del cuento, mito y leyenda Inka*. Cusco: Libro Book Stand Cusco, 2011.
- Mac Devitt, Aedín. "En busca de la inclusión". Noticias del ICOM, vol. 64, núm. 2, julio de 2011, págs. 10-11.
- Moreno Sánchez, Isidro. *Musas y nuevas tecnologías: el relato hipermedia*. Barcelona: Paidós, 2002.
- "El museo interactivo: tecnología invisible y diálogos ininterrumpidos" en Schültz, Margarita. *El factor humano de la cibercultura*. Buenos Aires: Alfagrama, 2007, págs. 219-238.
- "Tecnología invisible y museo". Cultura Digital, Universidad de Buenos Aires: ubaculturadigital.wordpress.com/ (consultado el 1 de septiembre de 2011).
- Pérez Santos, Eloísa y García Blanco, Ángela. *Conociendo a nuestros visitantes. Estudio de públicos en museos del Ministerio de Cultura*. Madrid: Secretaría General Técnica de la Subdirección General de Publicaciones, Información y Documentación, 2011. Versión digital completa en: www.calameo.com/read/0000753353c6f6cc139ef (consultado el 1 de septiembre de 2011).
- Schmucler, Héctor (1995). "Ideología y optimismo tecnológico". Redes, Vol. 2, Núm. 5, diciembre, 1995. Versión en línea: redalyc.uaemex.mx/pdf/907/90711276013.pdf (consultado el 1 de septiembre de 2011).