

Pensando un Museo de Informática en la Patagonia Austral

Osiris Sofía, Victoria Hammar

Unidad Académica Río Gallegos (UARG)
Universidad Nacional de la Patagonia Austral (UNPA)

sistemasuarg@gmail.com, hammarvictoria@yahoo.com.ar

Resumen

Los avances en informática son tan vertiginosos y constantes que en muy poco tiempo el equipamiento utilizado entra en rápida obsolescencia. Existen numerosas tecnologías que han estado en uso hasta hace pocos años, pero que las nuevas generaciones no conocen e incluso no han oído nombrar (cintas, tarjetas perforadas, etc.).

Por esto, la Universidad Nacional de la Patagonia Austral creó el Museo de Informática: un espacio para salvaguardar los objetos informáticos y utilizarlos como recursos educativos para los alumnos de la UARG- y también para agentes externos- con el fin de conocer la historia de la computación y la digitalización de la información para comprender muchos de los cambios sociales de hoy.

Actualmente el museo se encuentra en la tarea de definir qué objetos serán expuestos y cómo, diseñar los programas de exposiciones, etc. Para ello, el museo necesita contar con un Plan Museológico y un Sistema de Documentación Sistematizado para registrar y catalogar la colección.

Estas tareas de investigación sentarán las bases para fortalecer el museo y organizar sus acciones, a fin de darle forma y sentido al Museo de Informática como un proyecto permanente de investigación, conservación y difusión sobre la historia de la informática en la región.

Palabras clave:

museo - informática - universidad - planificación

Contexto

Este trabajo pertenece al Proyecto de Investigación PI 29/A323 “Pensando el Museo de Informática de la UNPA- UARG: Plan Museológico y Sistema Documental” de la Universidad Nacional de la Patagonia Austral (2014-2015).

El Museo de Informática se constituyó en el año 2010 como un Proyecto de Extensión permanente, dentro del ámbito de la Unidad Académica Río Gallegos de la Universidad Nacional de la Patagonia Austral.

Introducción

Los museos, tal como los conocemos hoy, poseen una larga historia de cambios en su concepción. Aunque las definiciones sobre qué es un museo fueron modificándose a lo largo del tiempo, el interés principal por agrupar y conservar ciertos objetos ha continuado, manifestándose de distintas maneras en todo el mundo, de acuerdo a su contexto socio-cultural.

La práctica museológica fue abarcando nuevos campos de estudios y considerando aspectos antes desestimados.

Así comenzó un proceso continuo de revisión y búsqueda para definir qué debe hacerse en un museo y qué acciones deben implementarse para lograrlo.

Pero entonces, ¿a qué se denomina museo? ¿Cuáles son las funciones principales de un museo? Según la definición dada por el ICOM (Consejo Internacional de Museos) en 1974 y ratificada luego en 1989, un museo es una “Institución permanente, sin fines lucrativos, al servicio de la sociedad que adquiere, conserva, comunica y presenta con fines de estudio, educación y deleite, testimonios materiales del hombre y su medio”.

Así, un museo debe cumplir, además de sus funciones de institución administrativa, con tres funciones básicas: la preservación, que incluye la documentación, la restauración, la conservación y el almacenaje; la investigación, que se refiere al estudio e interpretación de la información de la colección y por último la comunicación, que es la encargada de transmitir los conocimientos hacia los visitantes, por medio de las exhibiciones, los folletos informativos, la cartelería y los programas educativos, entre otros.

Las universidades, como instituciones en las que se aprende, se analiza y se crea conocimiento, también son organismos que pueden realizar y mantener proyectos museológicos que amplíen el quehacer académico fuera de las aulas.

Actualmente, las sociedades han modificado significativamente las formas de comunicarse y relacionarse, principalmente por el aumento del uso de las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación). Desde las primeras computadoras procesadoras de datos hasta los últimos teléfonos inteligentes, la informática ha intervenido en la vida cotidiana y laboral de las personas de un modo vertiginoso. Como explica Flichy (2006): “En la vida privada, permiten a cada uno vivir más fácilmente una vida autónoma sin perder por ello su vínculo con la familia. En la empresa, los nuevos modos de organización en red se basan en tecnologías para difundirse”.

En este contexto globalizado y digital, las personas se conectan y comunican con una fluidez tan inmediata y sorprendente como nunca antes, dando lugar a nuevos y complejos sistemas de relaciones.

Para entender la rapidez de los cambios sociales surgidos con el uso masivo de internet y las TIC, es importante mirar hacia atrás y conocer la evolución que estas tecnologías tuvieron, y cómo la sociedad fue adaptándose desde la práctica.

Los museos que estudian y transmiten la historia de la Informática (los cuales son muy pocos actualmente) contribuyen a preservar la memoria y a desarrollar un pensamiento crítico de la actualidad.

La tarea de preservar el patrimonio desde la universidad significa un gran compromiso, ya que se debe tener en cuenta no sólo la forma de conservar y estudiar los objetos, sino también la manera en que éstos son comunicados o transmitidos. Los museos universitarios son recursos indiscutidos de investigación y generación de contenidos educativos, importantes tanto para complementar la formación académica de los alumnos, como para constituirse como espacios de educación no formal en los cuales se refuerza y extiende el vínculo hacia la comunidad.

Etapas en Desarrollo

Actualmente el proyecto está en su fase inicial, en la etapa de búsqueda de material, análisis de bibliografía específica y coordinación de actividades. También se ha comenzado con la observación y la clasificación de los objetos que fueron donados al museo.

Se está trabajando en la elaboración de entrevistas destinadas a personalidades destacadas en el ámbito de la informática que residan en la provincia de Santa Cruz, y así generar un archivo audiovisual para preservar la memoria oral relacionada a la historia de la informática.

Durante este año se trabajará en la selección y elaboración de una base de datos

para inventariar los objetos, a la vez de realizar un diagnóstico sobre el estado de conservación de cada uno y una ficha fotográfica y digital.

También se realizarán encuestas en distintos ámbitos de la sociedad para conocer los cambios o transformaciones que se produjeron a nivel cultural con la evolución de la tecnología.

Todas estas tareas contribuyen a la consolidación del Museo de Informática como un proyecto destinado a investigar, coleccionar, documentar y difundir la historia de la informática en la Patagonia Austral.

Objetivos propuestos

Objetivo principal

- Elaborar el Plan Museológico del Museo de Informática de la UNPA-UARG y sistematizar el registro de su colección.

Objetivos específicos

- Definir el marco conceptual del Museo en relación a los objetivos planteados.
 - Analizar la realidad del Museo y establecer acciones para su organización.
 - Proponer lineamientos para el manejo de la colección, el diseño de exposiciones y la comunicación del museo.
 - Conocer la evolución histórica de las TIC y sus objetos y momentos más representativos.
 - Comprender los principales cambios surgidos en la sociedad en relación al avance de la informática en la vida cotidiana y laboral.
 - Registrar y preservar la memoria oral relacionada al uso de las TIC mediante la realización de entrevistas y encuestas.
 - Sistematizar el registro de los objetos y documentos que integran la colección del Museo en un inventario digital.

Formación de Recursos Humanos

Este proyecto está constituido por cuatro docentes-investigadores de la Unidad Académica Río Gallegos de la Universidad Nacional de la Patagonia Austral. Dos se desempeñan en la carrera Licenciatura en Sistemas y dos en la Licenciatura en Comunicación Social. La Lic. Victoria Hammar ha obtenido en 2012 el título de Máster en Museología.

También está integrado por una alumna avanzada de la carrera Profesorado en Historia, quien ha obtenido una beca de investigación (UNPA-UARG) para el ciclo lectivo 2014.

Referencias

- AGUIRRE, Jorge y CARNOTA, Raúl (Comp.), "Historia de la Informática en Latinoamérica y el Caribe: Investigaciones y testimonios", Universidad Nacional de Río Cuarto, ISBN 978-950-665-573-0.
- CABALLERO GARCÍA, Luis. 2004. Museología y Museografía: últimas tendencias. Acta Científica Venezolana.
- CASTELLS, Manuel. 2001. Lecciones en la historia de internet. En La galaxia internet. Barcelona. Editorial Areté. Cap. 1.
- CALVO, Silvia. 2006. La extensión educativa: una propuesta para el público escolar. En ALDEROQUI, Silvia. 1996. Museos y escuelas, socios para educar. Buenos Aires, Ed. Paidós.
- CRITERIOS PARA LA ELABORACIÓN DEL PLAN MUSEOLÓGICO. 2006. Ministerio de Cultura. Ed. Secretaría General Técnica. Madrid.
- FERRARO, Ricardo. 2005. ¿Para qué sirve la tecnología? Un desafío para crecer. Buenos Aires. Ed. Capital Intelectual.
- FLICHY, Patrice. 2006. El individualismo conectado. Entre la técnica digital y la sociedad. En Telos N° 68 Julio/septiembre Madrid. Pp 13 a 25.
- HERNÁNDEZ HERNÁNDEZ, Francisca. 1994. Manual de Museología. España: Editorial Síntesis.
- RIVIÈRE, H. 1993. La Museología. Madrid: Ediciones Akal.