Visita a la gran ciudad que no existe

La interpretación del patrimonio en la red

Josep Mª García

Socio consultor de Stoa

La enciclopedia ha muerto. Viva la enciclopedia

Intentar realizar una aproximación escrita, más o menos completa, a ese lugar intangible que se llama Internet, independientemente del tema que se desee abordar, es como pretender coger el agua con las manos. Así pues, los intentos exhaustivos de catalogación que suelen acompañarse de comentarios suponen un esfuerzo que suele esfumarse cuando la publicación está en manos del lector. En el desarrollo de este artículo aparecerán algunos sitios webs relacionados con los aspectos que se vayan tratando y, al final, una lista de direcciones en las que se incluyen algunos índices o buscadores básicos, así como una selección de lugares interesantes que relacionan la interpretación y el patrimonio. En ese sentido el objetivo de este escrito es doble. Por una parte pretende invitar a la reflexión acerca de Internet como un elemento válido para comunicar y experimentar aspectos relacionados con la interpretación del patrimonio y, por otro, mostrar mediante la selección de algunos sitios web, el uso social del patrimonio que se hace en el mundo anglosajón inspirado en la filosofía de la interpretación.

La dificultad para abarcar un aspecto o tema sumergido en la red tiene que ver con un concepto muy vinculado a la identidad de la sociedad que camina hacia el siglo XXI: la velocidad. El desarrollo de eso que ha dado en llamarse *cibercultura* [1] o cultura digital y, sobretodo, la velocidad con la que evoluciona es tal que, en el momento de redactar estas líneas, casi puedo verlas al final del horizonte de hace unos minutos. Es la quw Mark Dery define como "velocidad de escape" **http://www.well.com/user/markdery/**, aquella en la que un cuerpo vence la atracción gravitatoria de otro cuerpo, como cuando una nave espacial abandona la tierra e inicia un camino mucho más rápido, abierto y también peligroso. Poco imaginaba el mundo esta velocidad de escape cuando, hacia 1940, Colossus, el primer ordenador electrónico que funcionó [2] programado mediante cintas de papel perforado y con dos mil tubos de vacío, decodificaba los mensajes enemigos de la máquina alemana Enigma.

Marshall McLuhan dijo que las sociedades modernas son modeladas más por la naturaleza de los medios de comunicación que utilizan que por el contenido de los mismos **htttp://www.beaulieuhome.com/McLuhan/default.htm** El fenómeno de las telecomunicaciones vinculadas a la pantalla de un ordenador está alterando todos los ámbitos de expresión, e incluso crea toda una serie de dilemas éticos que tienen que ver con la democratización de los bienes intangibles, hecho que se enfrenta directamente con los intereses de los propietarios de los derechos. Convive una idea revolucionaria y romántica de un mundo paralelo, libre y virtual, regido por millones de usuarios sin un punto de referencia, que creen que la información se experimenta y no se posee, junto con la maquinaria comercial que mueve el mundo de fin de siglo, que esgrime la idea de orden y seguridad.

A hombros de esta revolución de la información y de las telecomunicaciones tenemos cada vez más al alcance de la mano la inacabable biblioteca de Babel que, día a día, crece formando la más grande enciclopedia jamás compilada con miles de entradas y caminos. No obstante este gran laberinto en el que Teseo agotaría todo su hilo de oro y en el que, posiblemente, no se encontraría nunca con el minotauro es, a la vez, un gran vertedero, una gran ciudad que no existe pero que puede ser visitada.

Es posible entrar en un espacio que se metamorfosea constantemente. Un espejo que transmite el reflejo positivo y negativo de lo que somos y el proyecto de lo que podemos ser. ¿Cómo queremos que sean los espacios virtuales dedicados a la interpretación del patrimonio? Debemos pensarlo porque se están construyendo.

Saltar por la ventana de la interpretación

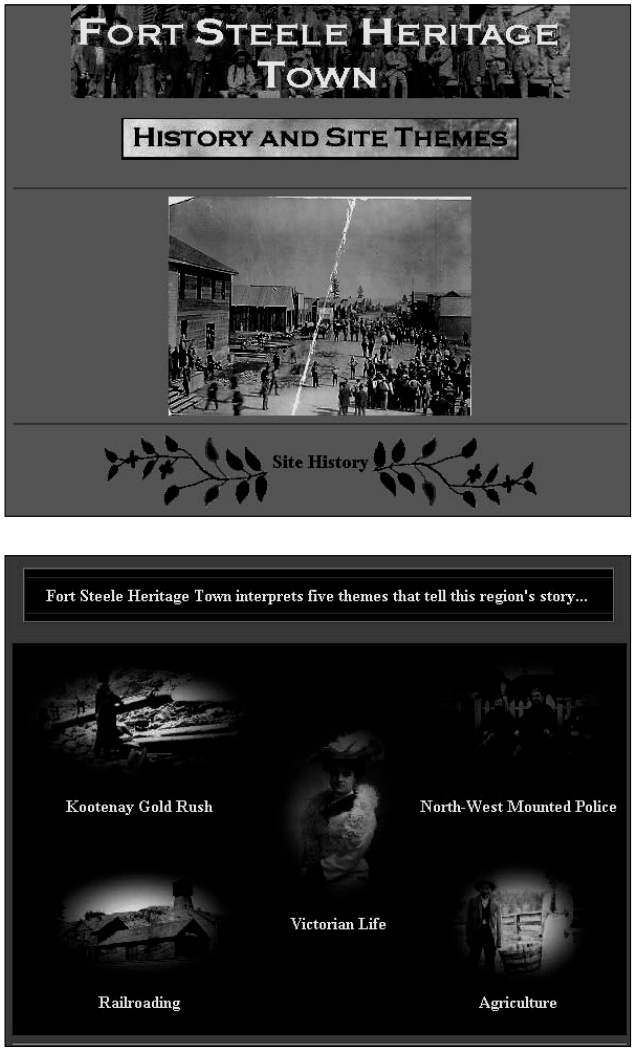
De la misma manera que las telecomunicaciones y la ingeniería digital viven una revolución que, de momento, se aleja de la metáfora automovilística "autopistas de la información" propugnada por Al Gore en nombre de la administración estadounidense, la utilización social del patrimonio y la gestión del tiempo libre viven también una pequeña revuelta que aumenta por efecto simpático. Esta tendencia tiene que ver con la propagación de nuevos modelos de difusión y presentación de los recursos naturales y culturales, asociados a una crisis de los modelos museísticos tradicionales, a la necesidad de reactivación económica de territorios que a final de siglo tienen un valor importante en su patrimonio y a las necesidades de una sociedad cada vez más temática que pide que le cuenten historias, en el cine, en los restaurantes, en los

canales temáticos de televisión y también cuando acceden al patrimonio. En el ojo del huracán de esta dinámica, que incorpora nuevos aforismos que tienen que ver con la calidad de la experiencia, la comunicación interactiva, la sostenibilidad, la actuación local, el desarrollo global, los nuevos yacimientos de empleo... se sitúa un concepto que en nuestro país aún puede considerarse neonato pero que ya lleva algunos años funcionando en otros países como eje de los planes de uso de los recursos patrimoniales. Se trata de "la interpretación del patrimonio". Este concepto lleva más de cuarenta años y vincula su nacimiento a los parques nacionales de los Estados Unidos y a la nueva orientación que se les pretendía dar más allá de la preservación. Apareció unido a la preocupación por la difusión al público de los valores naturales y la creación de reconstrucciones históricas. A partir de aquí se desarrolló como una filosofía articulada en torno a un concepto integral de patrimonio y se está utilizando como método de dinamización de lugares históricos, monumentos, yacimientos arqueológicos...

En su sentido más semiótico, por interpretación del patrimonio se entiende el conjunto de métodos y de dispositivos a través de los cuales se intenta dar vida o significado a los objetos patrimoniales que están separados o despojados de su contexto original. Así pues la interpretación puede sustentarse en objetos patrimoniales aislados, en conjuntos (a veces más o menos homogéneos) o en paisajes (urbanos, industriales, rurales o naturales) aunque también puede basarse en personajes, hechos históricos, conceptos, narraciones.... y tiene que ver con los museos *hands on*, los interactivos, las representaciones de *living history*, las exposiciones con diversos niveles de lectura, las narraciones basadas en las emociones, las escenografías, los audiovisuales multimedia, en definitiva con la adecuación de los mensajes para mejorar la calidad de la experiencia del usuario ofreciendo nuevas sensaciones y experiencias. Por tanto, la interpretación pretende dar a conocer, hacer accesible y explicar el sentido de las cosas pudiendo suponer un verdadero traductor que provoque sensaciones ya que el patrimonio incluye difíciles códigos que el usuario tiene dificultad para interpretar.

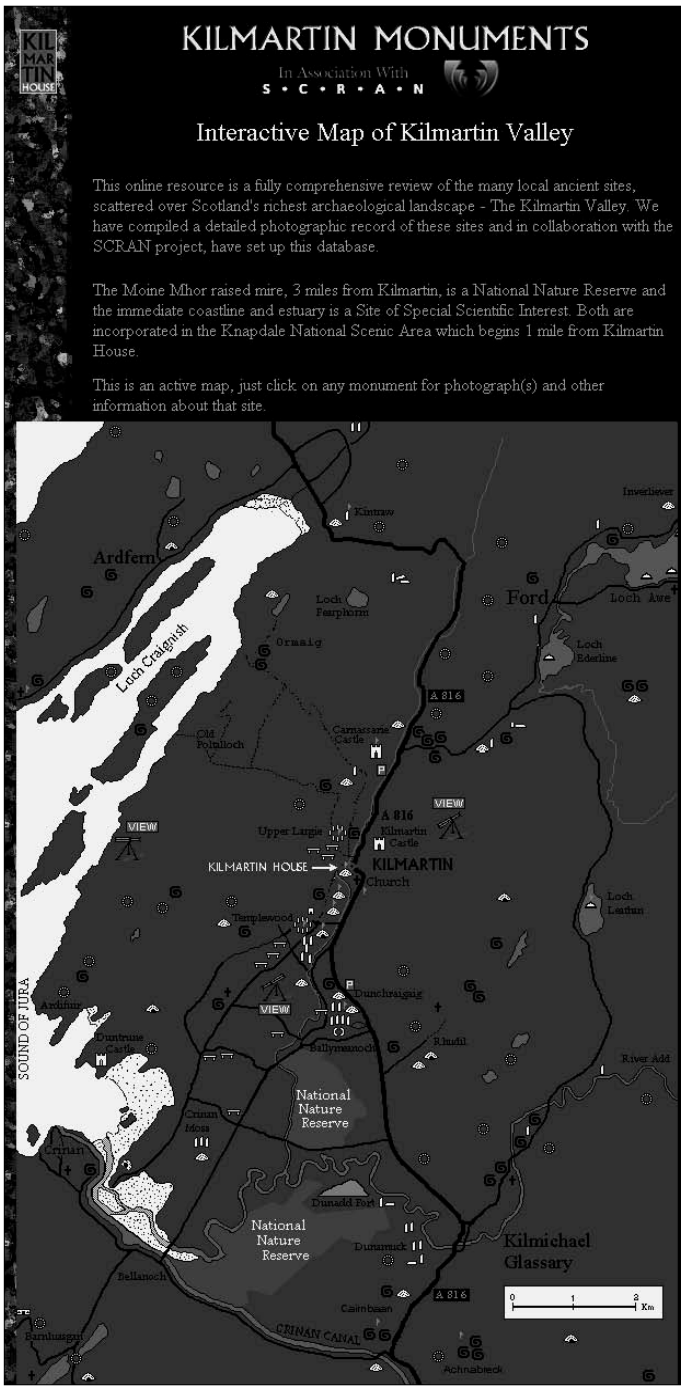
Cuando nos asomamos a una página web realizamos un acto de presencia virtual entrando en un espacio que no podemos situar físicamente, que está en el ciberespacio. Parece ser que cada vez existen más convencidos de que hay un ahí, como dice Mark Dery: *Aquellos que pasan mucho tiempo conectados por módem a espacios virtuales hablan con frecuencia de una peculiar sensación de presencia. Pasearse de una conferencia electrónica a otra, escuchando otras discusiones al tiempo se parece, misteriosamente, a vagar por una gran mansión sacando la cabeza de una habitación a otra.*[3]

Esta sensación de presencia tiene que ver con el concepto de viaje y con toda una serie de actividades que se realizan dentro de la red, que se viven mucho más allá del simple *ratoneo* es decir, del movimiento compulsivo del índice sobre el ratón. Podemos imaginar o sentir que entramos en un laberinto, en una gran ciudad, encontrando a otros navegantes con los que nos podemos encontrar en salas de conversación. En este sentido la tecnología avanza hacia modelos de simulación y cada día es más frecuente encontrar intentos de representaciones 3D en la web, técnica ya muy utilizada para estudios de impacto ambiental, interiorismo, arquitectura o ingeniería. Incluso por lo que se refiere a la realidad virtual (RV) aparecen algunos entornos creados para la red con una perspectiva tridimensional, y fuera de la red están efectuandose algunas experiencias verdaderamente impactantes que no puedo dejar de citar.



En esta imagen se pueden observar los temas básicos e la interpretación que tratan en la propuesta de Fordsteele

Un dentista de San Francisco proporciona a sus pacientes un aparato de RV que los sitúa en un espacio de ensueño generado por un ordenador mientras él trabaja; también están los estudiantes de medicina, que operan cuerpos informáticos generados por una empresa llamada Cine-med, y los parapléjicos del Centro Médico para Veteranos del Bronx, que escapan por una hora o dos de su silla de ruedas matando monstruos en un juego de RV llamado Heretic. ¿Qué podrá suponer esta tecnología para la presentación y la interpretación del patrimonio? ¿Podremos, algún día, visitar Delfos y ver el mar de olivos plateado que se extiende al pie de la montaña sagrada? ¿Serán capaces de ofrecernos, no solamente el viaje sin movernos del asiento sino, además, la recreación emotiva de una escena? ¿Cómo podrá aplicarse esto a la didáctica? ¿Cómo se gestionarán estas visitas virtuales y de quién serán los derechos? ¿Será un sucedáneo del producto real, que incrementará su precio y su valor icónico y fetichista? ¿Facilitará la conservación de espacios y obras?, ¿será la experiencia realmente satisfactoria?, ¿se



Plano interactivo para la navegación en Kilmartin Valley

incrementarán propuestas como la del Ars Electrónica Center **http://www.aec.at** en Austria, un museo sin objetos en el que los creadores realizan las obras para que los visitantes las vivan sobre pantalla o en simuladores? Ante este aluvión de preguntas que pueden surgir y de hecho ya son objeto de reflexión para diversos pensadores debemos ser objetivos y pensar que esta revolución digital está aún en pañales y, además, aquello que a nosotros nos llega como la cresta de la ola nunca lo es, ya que los resultados del verdadero juego tecnológico no se han filtrado hasta los ciudadanos, ni se han ajustado a la sociedad de manera efectiva. Millones de personas están todavía alejadas del mundo de los digital y, posiblemente, nunca tengan la oportunidad de acercarse o ni tan siquiera les interese.

Si iniciamos una sesión en la red podemos encontrar páginas referidas al patrimonio y al turismo cultural que, posiblemente, nos hablen de experiencias de interpretación del patrimonio, de lugares donde el visitante tenga una vivencia sensible, impactante y activa. Pero cabe preguntarse: ¿la propia página es una experiencia basada en la interpretación, que utiliza el lenguaje multimedia como una herramienta de seducción y provocación? O, por el contrario, nos encontramos delante de simples textos indexados que nos permiten ir de una página a otra. ¿No han tenido en cuenta que los internautas son visitantes virtuales de ese lugar? La respuesta es que, básicamente, las hojas web que nos encontramos, son la plasmación electrónica de los datos que habitualmente se encuentran en los folletos de promoción a los que se añaden informaciones accesorias y, en algunos casos, animaciones u otros divertimentos visuales. Pero cuando Freeman Tilden, del servicio estadounidense de Parques Nacionales, considerado el padre de la interpretación, sentó las bases de este concepto partiendo de los criterios, publicados en su obra *Interpreting our heritage* de 1957 dejó muy claros dos aspectos:

1. La información no es interpretación.
2. El principal objetivo de la interpretación no es formación sino la provocación.

Por tanto, cuando saltamos por esa ventana que es la pantalla que tenemos delante hacia un lugar en el que podemos vivir una experiencia patrimonial presencial, aunque sea virtual, sería necesario tener en cuenta los postulados básicos de la interpretación. Por tanto, los catálogos o información en bruto serían, en relación a la red, como museos objetuales, estáticos y fetichistas en los que presupone que el objeto tiene capacidad de comunicación o, en cualquier caso, se espera del visitante el suficiente conocimiento previo para vivir una experiencia sensible. Estos planteamientos olvidan que el "producto" en términos comerciales no es el patrimonio sino las experiencias y servicios creados a su alrededor. Es por ello que la interpretación pretende entretener y buscar una respuesta positiva del usuario, construyéndose a partir de los conocimientos de las personas, provocando y estimulando sensaciones, sustentándose siempre en la investigación científica y estando enraizada en la identidad local. En este sentido, los responsables de introducir en la red la información referida a los lugares de la interpretación del patrimonio deberían tener en cuenta estas cuestiones. Por otra parte, esta demanda en lo que se refiere a la presencia en la red, no es un espejismo difícil de atrapar únicamente a golpe de talonario sino que se trata de una cuestión de concepto y voluntad. Se trata de contar una pequeña historia, de seducir con los elementos que tengamos al alcance de la mano, ya que todos sabemos que la capacidad física de la red para asumir imagen, sonido y otros efectos como los simuladores anteriormente comentados es muy reducida. No obstante ya están empezandose a ver propuestas basadas en un software llamado "Shokwave", mucho más dinámico, que permite plantear las hojas web como si de audiovisuales se tratara **http://gabocorp.com.** Debemos pensar que, las páginas web son un recurso para la difusión de nuestros museos, de nuestros centros de interpretación, de nuestros yacimientos arqueológicos... son un espejo al mundo, que permite promocionarlos, por tanto, debemos cuidar su diseño, su contenido y sobre todo su concepto, su apuesta interpretativa de guión.

Tal vez el gran problema de muchas de estas páginas, es la no existencia de un puente entre la persona que tiene la información a presentar y el técnico que realizará la página con un editor y el soporte del lenguaje html. Cada día aparecen nuevos programas y utilidades que permiten hacer más fácil la elaboración de un sitio web, pero el programa no aporta la interpretación, y la información por sí sola tampoco. Es necesario plantearse aquello que podemos explicar con la información para así poder estructurar un guión que debe huir de los compartimentos estancos como si de cajones de una estantería se tratara. El conjunto de cajones, de etiquetas debe explicarnos alguna cosa.

Como dijo K. Hudson en el IV Congreso Mundial de Heritage Interpretation celebrado en Barcelona en 1995 con la tranquilidad de la edad y la sapiencia de la experiencia:

> *"Dejad salir de los museos a los ingenieros, los biólogos, los estudiosos... y abrid las puertas a los poetas"*

La interpretación es poesía y la poesía puede encontrarse en un audiovisual multimedia, en los textos de una exposición, en la iluminación de un monumento o en las palabras de un personaje que juega un rol histórico en un yacimiento, y también deberíamos tropezarnos con ella cuando abrimos la ventana del ciberespacio.

De la idea al espacio virtual

Uno de los ejes básicos para la realización de un plan de interpretación es la definición de un concepto paraguas llamado "criterio clave de interpretación" (*key criteria*) que estructura un hilo argumental que permite englobar bajo su perspectiva aquel patrimonio que se pretende presentar.

Definir un criterio clave de interpretación es algo así como poner el título de la película para después desarrollar el guión. Las páginas web pueden llegar a ser también espacios de relación con el patrimonio a las que se acerque el público con afán de descubrir y conocer. Por ello debemos plantearlas de la misma manera que plantearíamos cualquier otro espacio de relación del patrimonio, sobre el hilo de un guión, pero con la diferencia de que puede servir para comunicar y para incitar a la experiencia real.

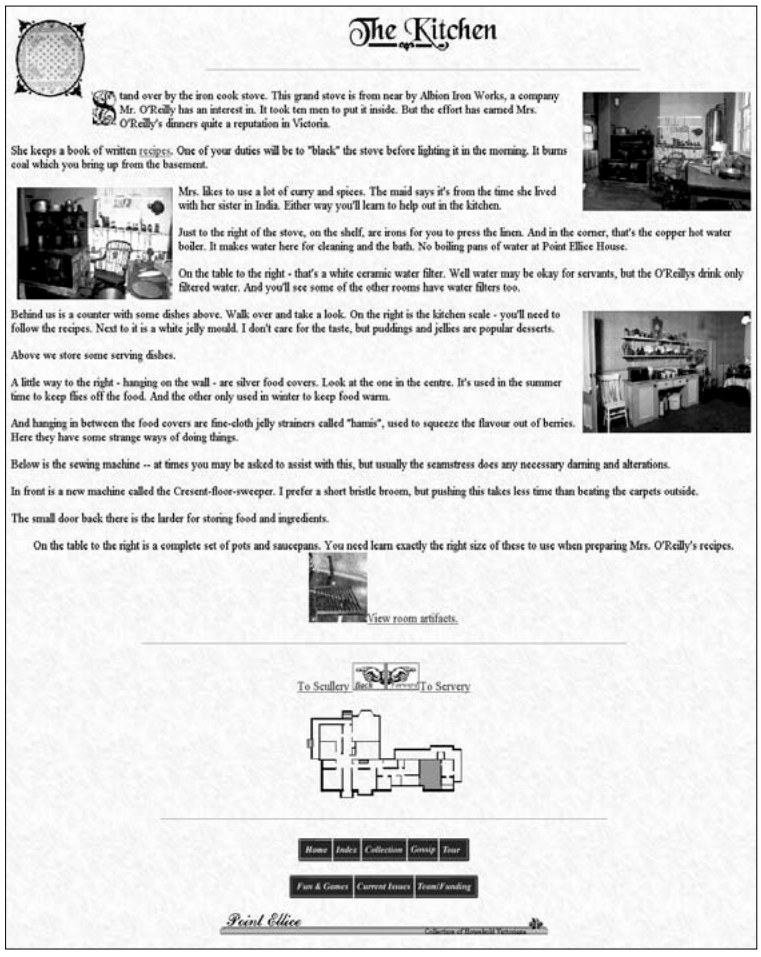
La elaboración de este guión se realiza sobre la base de un lenguaje de comunicación que está construyendose: el multimedia. Es éste un concepto abierto que sirve para definir tanto la tecnología como el medio, pero podría definirse como el soporte comunicativo basado en la integración de diversos medios digitales para la creación de UN DOCUMENTO multisensorial e interactivo. El concepto clave es "un documento" , porque se trata de pensar un solo documento y no una serie de hojas que tratan diversos temas con enlaces entre ellas. Es decir que, cuando nos planteamos la creación de un sitio web debemos pensar de manera integral, como una totalidad, asumiendo que el contenido que introduzcamos será el que mande y pensando, especialmente, qué queremos conseguir. El planteamiento puede ser distinto si se trata de conseguir más visitantes, de ofrecer una imagen determinada, de informar, de dirigirse a los especialistas... debemos ponernos en el lugar del que visitará el sitio web e imaginar qué deseamos que piense de nosotros. Posiblemente nuestro interés no será ofrecer todo aquello que pueda obtener el usuario en su visita al yacimiento o al centro de interpretación, sino seducirle para que realice la visita u ofrecerle una experiencia alternativa a ella.

Podemos optar por dos caminos. El primero, que podría llamarse complementario, se basa en un trabajo previo realizado en un soporte distinto al de la red al que podemos sumar nuevos medios y al que podemos dar más difusión. Este modelo puede servir para ediciones digitales de revistas, difusión de empresas o como simple opción para cualquier cosa que deseemos comunicar, pero con una base estructural que ya existe. El segundo, más arriesgado y atractivo, y por el que debe apostar la interpretación del patrimonio, podría llamarse alternativo o interpretativo y se plantearía como una opción específicamente pensada para ese medio a partir de las posibilidades del mismo, en las que la forma narrativa tiene que ver con la posibilidad de interacción y de decisión del usuario. Este tipo de opción es realmente difícil de encontrar en la red, ya que la mayoría de páginas son una extensión comercial de un espacio real y, si lo encontramos, acostumbra a ser en los "tours" guiados.

Si apostamos por el sitio web interpretativo debemos partir de algunas premisas:

La idea: definir en primer lugar el concepto clave que pretendemos explicar es decir el concepto que aglutina en sí mismo la esencia de la comunicación, el título, el tema. Ya

La cocina de Point Ellice



Los diferentes personajes a escoger para realizar el Tour guiado del Museo de la inmigración. Ellis Island.

hemos comentado que la interpretación es un poco como la poesía y, en este caso, es muy útil utilizar una metáfora como punto de partida, así como utilizar las comparaciones. Un ejemplo muy interesante es la página del Ellis Island Inmigration Museum **http://www.capital.net/~alta/index.htm** en la que cuando optas por el "tour" virtual debes escoger una personalidad entre diversos inmigrantes, y a partir de aquí vas recorriendo todo el proceso desde la llegada ¿hasta?... Incluso podréis ver como uno de los personajes es una inmigrante española.

Una opción interesante y utilizada es la de plantear la visita virtual como si del espacio real se tratara, utilizando un plano de manera que el visitante del lugar virtual recorre las salas. Debemos pensar que en muchas ocasiones, aquello que hace que un internauta espere la descarga de una página no es la serie de imágenes referidas a aquello que visita sino una buena idea que le hace seguir un camino.

El público: saber que se quiere decir y a quién. Qué objetivos pretendemos conseguir con la edición de un sitio web y cómo queremos mostrarnos. Qué reflejo queremos que tengan de nosotros, ¿se trata de conseguir público?, ¿de que compren productos?, ¿de informar a profesionales?, ¿de mantener la imagen de modernidad que ya tienes? ¿de ofrecer subscripciones y reservas? ¿de sorprender?, ¿de emocionar?

Tratamiento y navegación: optar por una estética que debe tener en cuenta la identidad de aquello que pretendemos mostrar y que debe mantenerse en todo el sitio. El usuario debe siempre reconocerlo desde cualquier sección en la que se encuentre, así como poder moverse con libertad por la página. Es bastante habitual encontrar sitios webs de museos o yacimientos importantes, incluso de empresas con gran potencial que transmiten una imagen que juega en su contra.

El guión: desarrollar un guión, la trama de la historia, de la narración y un guión para la navegación, que deben fundirse. El desarrollo del guión debe integrar los diferentes temas a tratar desde una misma óptica de manera que los títulos de las diferentes secciones deben tener en cuenta la idea básica. Por ejemplo, si se trata de un museo de juguetes podemos utilizar siempre términos que tengan que ver con el juego para dar unidad a las secciones.

En resumen, se trata de pensar un poco antes de enviar la página al servidor, de vaciar los bolsillos de ilusión e invertir algo de imaginación para que los sitios web de la interpretación del patrimonio sean un reflejo de lo que deben ser estos lugares en un futuro cercano.

Lugares virtuales de la interpretación

Cuando visitemos las páginas referidas a la interpretación del patrimonio y que hacen referencia básicamente al mundo anglosajón, especialmente Canadá, EEUU y el Reino Unido nos daremos cuenta de que la mayoría de las propuestas de interpretación de nuestro patrimonio que conocemos se basan en un planteamiento diferente. En los lugares que propongo, casi siempre con un recorrido histórico más limitado que el nuestro, el patrimonio se utiliza desde una perspectiva que tiene en cuenta entre otros aspectos:

Un uso de los recursos patrimoniales que se estructuran como parques temáticos vinculados íntimamente al territorio que los acoge. La interpretación se da en el lugar de los hechos. Las temáticas no son importadas como puede suceder en Port Aventura u otros, y acostumbran a apostar por un solo tema.

Una concepción de museo como experiencia vivencial que debe dejar huella en la memoria. Un buen ejemplo es el Museo de la Tolerancia de L. A donde existe un ascensor de acceso en el que bombardean con mensajes tipo: "no puede tocar los objetos" "no se rasque" "está totalmente prohibido que los niños corran por las salas" " no....." cuando las puertas del ascensor se abren aparece una enorme fotografía de Adolf Hitler. Ya has vivido una experiencia de interpretación relacionada con la tolerancia.

- Una visión de la historia desde el punto de vista social, de la vivencia de aquellos que disfrutaron o padecieron el momento. El objeto es una ayuda que sirve de contexto y soporte para explicar historias.

- Un planteamiento de las propuestas de uso también en el tiempo con unos calendarios de eventos ricos y diversos en los que los visitantes puedan ser protagonistas.

- Una concepción que tiene muy en cuenta la economía sostenible del monumento, parque o museo teniendo en cuenta el planteamiento comercial como un valor positivo que permite una constante mejora de la experiencia y facilita las tareas que ya se atienden como básicas de conservación, investigación y documentación. Aparecen aso-

ciaciones de voluntariado que ayudan en la dinámica de la propuesta y, como se puede observar en algunas páginas, fundaciones y entidades que dan soporte para el mantenimiento.

Finalmente, como ya he comentado en los primeros párrafos, no es la pretensión de este artículo catalogar o listar todos aquellos lugares en los que se puede obtener información sobre interpretación del patrimonio, en parte porque se trataría de un arduo trabajo sin un objetivo claro de búsqueda. No puedo, sin embargo, dejar de citar algunas direcciones que son como la punta del ovillo del que se puede tirar para realizar una búsqueda.

Una de las alegrías que puede obtener un internauta cuando se enfrenta a una búsqueda es la existencia de un buscador especializado en el tema objeto de la búsqueda. No en vano, un nuevo perfil profesional que ha aparecido relacionado con Internet es el de buscador, es decir una persona que se dedica a buscar información concreta en la red sobre un aspecto determinado.

http://www.comlab.ox.ac.uk/archive/other/museums.html
El buscador del ICOM es un instrumento ágil para acceder a listas de páginas webs ordenadas por temas y países acerca de museos de todo el mundo.

http://www.gti.ssr.upm.es/~vlmp/SPAIN/indexES.html#list
Esta es la página de la sección española del ICOM, puede encontrarse alli una lista con los enlaces a los diferentes museos en línea.

http://forumunesco.upv.es/patri/eindex.phtml
El servidor mundial de patrimonio de la UNESCO permite, a partir de la geografía mundial, ir concretando el área geográfica que se desea para acceder a la información sobre instituciones, fundaciones o centros de investigación relacionados con el patrimonio.

http://www.iaph.caan.es/webs.html
Sin ir más lejos, y por lo que se refiere a la búsqueda genérica de material vinculado a la museología y al patrimonio para especialistas, la página web del Instituto Andaluz del Patrimonio contiene una muy buena selección de enlaces indexados por una gran variedad de temas que pueden llevarnos a cualquier lugar de la red relacionado con el patrimonio.

Pero, para reflexionar acerca del fenómeno Internet asociado a los lugares de la interpretación del patrimonio, las siguientes son algunas direcciones de lugares virtuales en los que se pueden observar experiencias interesantes, relacionadas con la interpretación del patrimonio.

Fort Steele Heritage Town
http://www.fortsteele.bc.ca/virt.html
Una propuesta canadiense impresionante en la que la entrada básica es de dos días y donde se pueden visitar cincuenta "exhibition buildings", así como ver y vivir todo tipo de experiencias relacionadas con la policía montada del Canadá en el siglo pasado. Programas educativos, un centro de orientación, posibilidad de alojamiento, elaboración de productos auténticos...Un gran museo a cielo abierto donde las recreaciones y los personajes ofrecen mucha información y experiencias sobre el tema tratado. La página es muy espesa y costosa para navegar.

Point Ellice. Collection of household victoriana
http://www.tbc.gov.bc.ca/culture/schoolnet/victoriana/
Se trata de una propuesta, también canadiense pero más modesta que la anterior, que nos sitúa en la época victoriana con la visita a una gran casa que conserva hasta el último detalle. En esta página es posible recorrer, mediante el "tour" guiado en el que proponen ser el sustituto del "chico de los recados" de la casa, todas las habitaciones accediendo así a mucha información acerca de los objetos que las llenan, los fantasmas de la casa, las historias de la gente que la habitó o la personalidad de la familia O'Reilly. Realizan actividades de carácter victoriano relacionadas con la época del año y renuevan anualmente las propuestas expositivas.

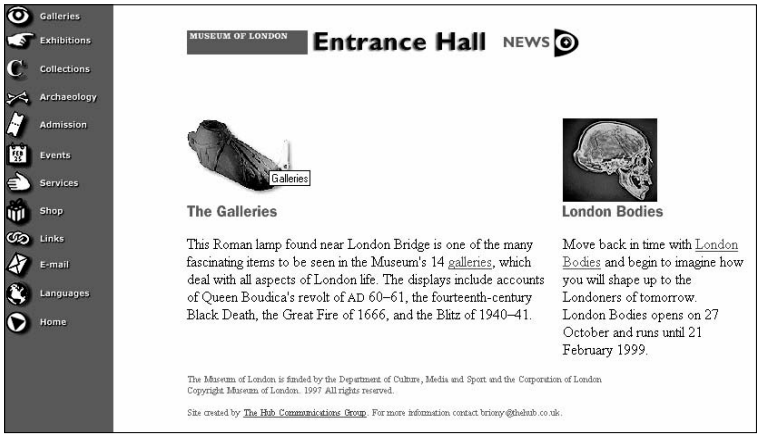
Amberley Museum
http://www.fastnet.co.uk/amberley.museum/
Treinta y seis acres de museo inglés al aire libre. Pretende explicar mediante edificios históricos, exposiciones vivas y demostraciones como la ciencia, la tecnología y la industria han afectado la vida de la gente. La página es verdaderamente un ejemplo de cómo puede existir un desfase importante entre la propuesta real y su plasmación en la red. A partir de un mapa es posible acceder a las diferentes propuestas de las que ofrecen una simple y sosa explicación escrita.

Beamish Open Air Museum
http://www.merlins.demon.co.uk/beamish/
Beamish es uno de los museos al aire libre más grandes de las Islas Británicas. Se trata de un museo que recrea la vida en el norte de Inglaterra en siglo XIX. El desarrollo del complejo se ha inspirado en parte en los bien conocidos museos al aire libre "open air" o museos "folk" de Escandinavia. Los edificios se han reerigido en asentamientos adecuados en el lugar y, a continuación, se han restaurado y amueblado. La expresión "open air" está aplicada para indicar que los objetos se muestran en un entorno apropiado, en los edificios, en lugar de en una vitrina de cristal de un museo tradicional. Con esta técnica, el objeto se muestra completamente en su contexto social y su entorno en lugar de estar separado de su ambiente y material relacionado. Paralelamente, este Museo muestra áreas completas de funcionamiento en lugar de recrear meramente edificios individuales como ocurre a veces en otros museos al aire libre. Las "áreas temporales" son tripuladas por personal con trajes de época que habla con los visitantes sobre las dos épocas representadas en Beamish: los inicios del siglo XIX y los inicios del XX. El personal es instruido y entrenado para ocuparse de su propia área temporal. Como Beamish es un museo de "living history", los objetos expuestos funcionan, los fuegos de las chimeneas están encendidos, los tranvías llevan pasajeros como también lo hace los vehículos tirados por caballos. Aunque se le da gran importancia al disfrute e interés de los visitantes, Beamish está especialmente centrado en la preservación del patrimonio de la región del Noreste de Inglaterra. Detrás de todo esto hay un amplio trabajo de documentación del pasado reciente de la región. La página web una vez más, es un simple folleto de difícil lectura.

KILMARTIN VALLEY
http://www.kht.org.uk/

Museo y centro de arqueología en el pueblo de Kilmartin, en la costa oeste de Escocia (a unas cien millas al Norte de Glasgow). Su página web permite conocer el museo así como dar un vistazo a la sorprendente colección de sitios antiguos que rodean la localidad. Una página que, a diferencia de muchas otras, realiza un planteamiento estético diferente y que ofrece visitarla de dos maneras distintas: a partir de una lista de las secciones o de un mapa interactivo. Los ámbitos que trata el museo poseen títulos tan sugerentes como "tiempo y paisaje", "cercano al viento" o "rompiendo la tierra" así como la utilización de la temática para explorar temas como los cambios en la alimentación o el concepto de tiempo y su medida. Demuestra sensibilidad e imaginación tanto en los textos como en el tratamiento de los contenidos. Los paisajes escoceses son de ensueño.

JORVIK VIKING CENTER
http://www.jorvik-viking-centre.co.uk/
El Jorvik Viking Center de York, en Inglaterra, es un clásico que se anuncia como una experiencia única situada en el lugar exacto del yacimiento arqueológico. Se trata de un buen ejemplo de cómo, con unos restos arqueológicos con los que se podría realizar una exposición o una publicación, se puede construir una atracción patrimonial que aborda una temática de la que tiene pocos objetos a exponer. En el Jorvik, lo más importante, es lo que se explica mediante recreaciones y escenografías, que muestran situaciones y procesos relacionados con los vikingos ingleses. Su página web no es muy atractiva, partiendo de un planteamiento comercial justo en la primera página de distribución.



un vistazo a las temáticas del museo de Londres.

PLIMOTH PLANTATION
http://www.plimoth.org/
Plimoth Plantation es un museo de "living history" sobre la colonización norteamericana en el siglo XVII, pero a la vez es un recurso para que los visitantes aprendan más sobre la historia de los peregrinos, la historia de la colonia de Plymouth (1620-1692), los indios Wampanoag y el día de acción de gracias. Intérpretes caracterizados hablan en un dialecto del inglés del siglo XVII, realizando actividades típicas de la vida colonial temprana, explicando esas actividades a los visitantes y respondiendo sus preguntas desde el punto de vista de un habitante de Plymouth Plantation en 1620. Su página, a diferencia del concepto de museo, no seduce por sí misma.

THE MARY ROSE PORTSMOUTH
http://www.maryrose.org/
El Mary Rose es el único barco de guerra del siglo XVI expuesto en todo el mundo. Después de una larga carrera, el Mary Rose se hundió accidentalmente durante un combate con la flota francesa en 1545. Su descubrimiento y rescate fue uno de los acontecimientos seminales en la historia de la arqueología marítima. El "Mary Rose Trust" se fundó en 1979 para encontrar, documentar, excavar, rescatar, preservar, publicar y exponer el Mary Rose en la ciudad de Portsmouth. En el museo, además de poder contemplase el Mary Rose, también se puede saber más cosas sobre su descubrimiento, excavación, la vida a bordo, los diferentes objetos encontrados en el barco, la navegación, la vestimenta de la época y la conservación (a la cual se dedica una gran atención dada la complejidad del sistema de conservación que requiere el Mary Rose por el hecho de pasar de un entorno totalmente húmedo a otro diferente). Su página se deja ver, pero estéticamente no explota la iconografía marinera ni la posible historia que podría explicar.

WINGAN PIER
http://www.wiganmbc.gov.uk/pub/leis/info/tourism/attractions/wigpier.htm
Wigan Pier (en Lancashire, UK) es un centro patrimonial que explora la clase tabajadora en Wigan en el año 1900. El lugar está formado por varios almacenes de los siglos XVIII y XIX, cada uno de los cuales contiene una exposición museográfica, una tienda de regalos y un centro educativo. También se encuentra in situ una fábrica de algodón en funcionamiento y, como el canal de Leeds y Liverpool está al lado, también cuenta con una flota de barcazas. La exposición es llevada a la vida a través de la combinación de elementos expositivos y teatro en vivo. Actores profesionales caracterizados se mueven por el centro patrimonial, y cada cierto tiempo hacen pequeñas interpretaciones que recrean la atmósfera de Wigan en el cambio de siglo: sus tiendas, pubs, un aula en la escuela, la campaña antialcohólica, etc. La página adolece de toda la imaginación que han incorporado a la apuesta real.

ELLIS ISLAND
http://www.capital.net/~alta/index.html
En Ellis Island se encuentra el Museo de la Inmigración cerca de la estatua de la Libertad en New York. El museo explica la emocionante historia de larga inmigración moderna hacia América del Norte entre 1892 y 1954, cuando doce millones de inmigrantes pasaron por Ellis Island. Hoy, más del cuarenta por ciento, de alrededor de los estadounidenses pueden buscar sus raíces en Ellis Island. El museo ofrece al visitante una visión real del proceso que siguieron los inmigrantes de manera que debe aguardar en la sala de espera, legalizar sus papeles, buscar empleo... también utiliza interactivos, grabaciones, proyecciones, un estudio de historia oral y un espacio teatral que plantea sus sobre temas relacionados con la inmigración. No hay que perderse el "tour" en el que debes escoger un personaje con un perfil determinado y realizar todo el proceso de llegada al país.

MUSEUM OF LONDON
http://www.museum-london.org.uk/MOLsite/menu.htm
Un buen ejemplo que nos muestra cómo un museo con un diseño cuidado apuesta por una estructura temática vinculada a la historia pero que no tiene porqué ser un recorrido lineal . Los temas son: "Los niños de Londres, el Londres macabro, el Londres cambiante, el Londres del entretenimiento, el transporte de Londres y los londinenses "de todos estos temas nos ofrecen una perspectiva histórica que unida da una visión general de la ciudad en el espacio y en el tiempo. Sencilla y cuidada invita a visitarlo.

Presento, a continuación, una lista de algunos de los lugares relacionados con la interpretación del patrimonio. La mayoría son más interesantes por su contenido y por la experiencia que muestran que por su página web. Esperemos que en el futuro la visita a estos sitios sea, en general, algo más que un vistazo a una documentación indexada que hace esperar para pasar página.

MUSEO DE LA TOLERANCIA
http://www.wiesenthal.com/mot/index.html

TOWER BRIDGE EXPERIENCE.
http://www.towerbridge.org.uk/

THE ROYAL ONTARIO MUSEUM.
http://www.exploratorium.edu/

MYSTIC SEAPORT HISTORIC VILLAGE.
http://www.mystic.org/

WESTFIELD THE VILLAGE WERE THE TIME STAND STILL
http://www.worldchat.com/public/westfield/westf1.htm

THE HORNIMAN MUSEUM AND GARDEN
http://www.horniman.demon.co.uk/

IMPERIAL WAR MUSEUM
http://www.iwm.org.uk/

IRONBRIDGE
http://www.ironbridge.org.uk/

OLD STURBRIDGE VILLAGE
http://www.osv.org/

EUREKA. EL MUSEO PARA LOS NIÑOS.
http://ourworld.compuserve.com/homepages/Eureka_Museum/

EXPLORATORIUM. MUSEO DE LA CIENCIA, ARTE Y PERCEPCIÓN HUMANA.
http://www.exploratorium.edu/

HISTORIC DEERFIELD
http://www.historic-deerfield.org/index.html

Stoa Consulting
http://www.stoaconsulting.com
stoa2@apto.com

Bibliografía

ADDYMAN, P. and A. GAYNOR. *The Jorvik Viking Centre: an experiment in archaelogical site interpretation* in The International Journal of Museum management and Curatorship. Guilford,vol.3,n.1,1984.

DAVALLON, J. et C, CARRIERE. *La presentation du patrimoine in situ. Comuniquer, Exposer, Exploiter.* Paris: Étude d'Expo-Media pour le Ministère de la Culture.

DERY, MARK. *Velocidad de escape. La cibercultura en el final de siglo*. Ediciones Siruela, Madrid, 1998

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

JOYANES, LUIS. *Cibersociedad. Los retos sociales ante un nuevo mundo digital.* McGraw-Hill, Madrid 1997.

UZZELL, D. L. (edited by) *Heritage Interpretation. Volume 2. The visitor experienece.* London: Belhaven Press, 1989.

Notas

1. Término acuñado por el novelista de ciencia ficción William Gibson. Un espacio imaginario que existe únicamente dentro de los ordenadores. **http://www-user.cibola.net/~michaela/gibson/**
2. Anteriormente hacia 1833 Charles Babage planteó un ingenio analítico que no era otra cosa que un ordenador mecánico a vapor programable. Nunca llegó a construirse. **http://www.comlab.ox.ac.uk/oucl/users/jonathan.bowen/babbage.html**
3. Velocidad de escape. Mark DERY (1998) p.14