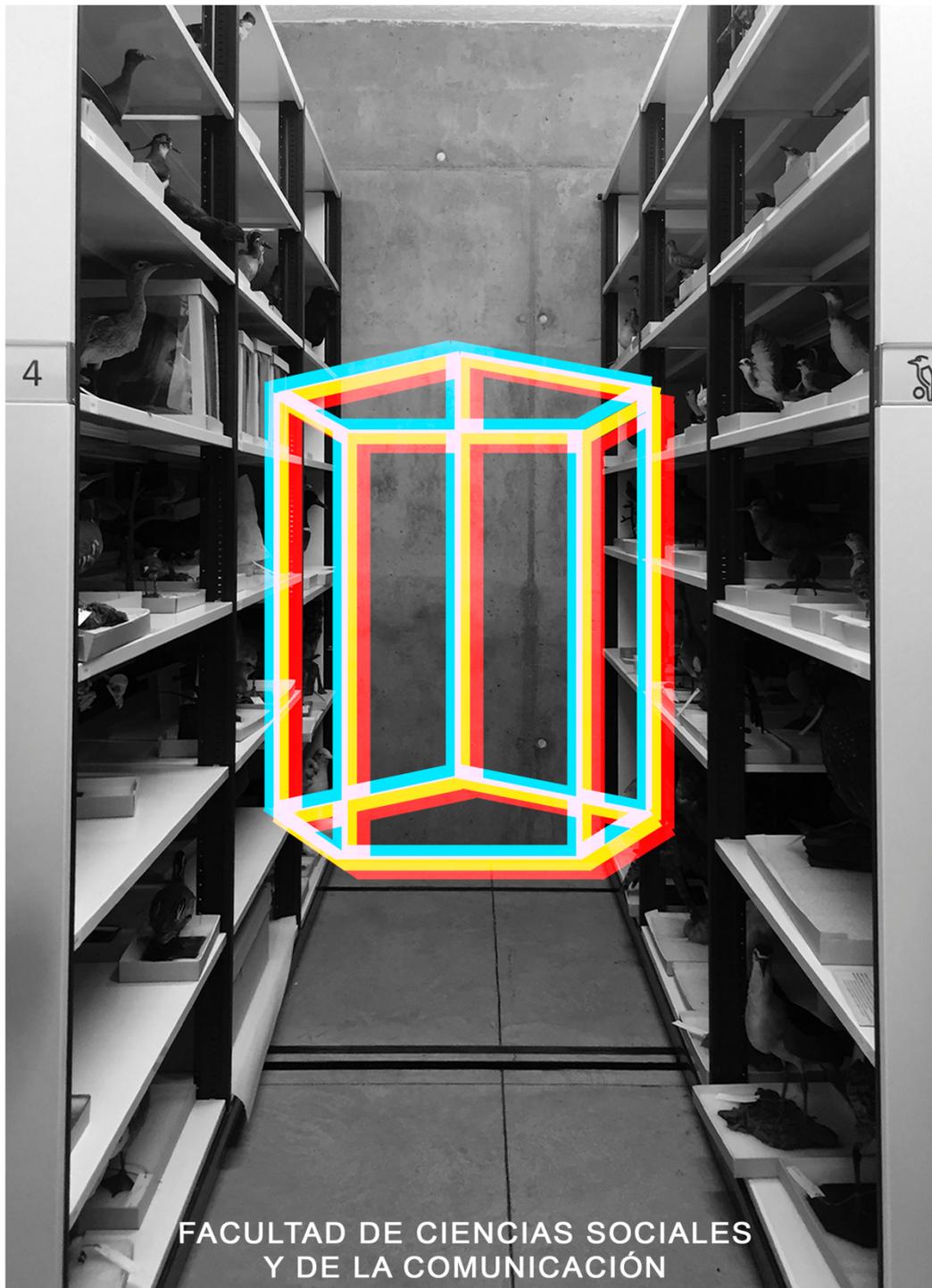


# Museo-lógicas de la era digital

Análisis, retos y propuestas en relación al MHA



ALUMNA: ROXANA ÁLVAREZ CUBA  
TUTOR: RAMÓN HERNÁNDEZ ARMAS  
2020 - 2021



## ÍNDICE

AGRADECIMIENTOS	3
RESUMEN Y PALABRAS CLAVE	4
INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN	5
MARCO TEÓRICO	8
· <i>Museologías: de la Nueva a la Crítica</i>	10
· <i>Los bienes de una cultura</i>	12
· <i>El miedo al olvido de nuestro pasado</i>	14
OBJETIVOS E HIPÓTESIS	20
· <i>Hipótesis principal</i>	20
· <i>Pregunta de investigación</i>	21
METODOLOGÍA	23
UNIDAD DE ESTUDIO	27
· <i>Historia por los pasillos del MHA</i>	27
· <i>Patrimonio inmaterial</i>	28
· <i>Los archivos con un mismo destino</i>	28
· <i>Los almacenes del MHA</i>	29
· <i>La digitalización irrumpe para quedarse</i>	30
RESULTADOS Y ANÁLISIS	31
PROPUESTA	43
CONCLUSIÓN	49
BIBLIOGRAFÍA	52
ANEXO — GRÁFICOS	56

## AGRADECIMIENTOS

A todo el equipo del Museo de Historia y Antropología (MHA), por hacerme sentir una más dentro del museo, por la ayuda proporcionada en todo momento, por el conocimiento y la experiencia que me llevo. A su vez, quiero agradecer a Pedro Díaz, Carmen D. China (Colola), Ruth Azcárate, por brindarme su tiempo para la realización de la entrevista y generar, aun más en mí, la pasión por este campo, y en conjunto, en especial mención a Mayte Henríquez, por haberme dado la maravillosa oportunidad de entrevistarla y poder enriquecerme de la sabiduría que desprende.

A mi tutor, Ramón Hernández, que a pesar de nuestras diferentes perspectivas y visiones al inicio, ha sabido guiarme y ayudarme, culminando con este increíble proyecto.

Al equipo de Garana Studio Tattoo, Inma y Rómer, por la portada de este proyecto, en la cual han sabido plasmar la idea de una forma original.

A mi familia, en especial a mi padre, por no dejarme sola en todo momento e insistir en seguir luchando y a mi compañero de vida, por ayudarme en este camino, durante todo el proceso y ser de gran apoyo.

A mis amigas, que siempre han estado ahí para animarme con este proyecto.

A todos,

Gracias.

## RESUMEN Y PALABRAS CLAVE

Resumen: La digitalización se ha convertido, hoy en día, en uno de los factores fundamentales en el día a día de una sociedad moderna. Así mismo, y a causa de una pandemia mundial, muchas organizaciones han tenido que adaptarse a la llamada “Nueva normalidad”. Los museos, en concreto el Museo de Historia y Antropología (MHA), ha sido el elegido, para este estudio académico, en el cual se podrán reflejar sus diferentes puntos de vista, en relación a los almacenes y archivos, sus bienes patrimoniales, sus propuestas expositivas y cómo la digitalización ha podido afectar, y afectará en un futuro inmediato, a esta infraestructura. No obstante, se presentará una apuesta para poder implementar en el desarrollo de sus bienes patrimoniales, a un nivel 3D, y que los visitantes, puedan interactuar con este, de una manera alternativa, nueva y enriquecedora. Palabras clave: Museo, Digitalización, Bienes patrimoniales, Blender, 3D.

Abstract: Digitization has now become one of the fundamental factors in a modern society. Likewise, and because of a global pandemic, many organizations have had to adapt to the so-called “New Normal”. The museums, in particular the Museum of History and Anthropology (MHA), have been chosen, for this academic study, in which their different points of view can be reflected, in relation to the warehouses and archives, their patrimonial assets, their expositions and how digitization has affected, and it will affect this infrastructure in the immediate future. However, a bet will be presented to be able to implement in the development of its patrimonial assets, at a level 3D, and that visitors, can interact with it, in an alternative, new and enriching way.

Keywords: Museum, Digitization, Heritage , Blender, 3D.

## INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN

El debate acerca de la digitalización del patrimonio social y cultural, al igual que el museo, son temas que se han tratado a lo largo de los años. Aun así, es un asunto que, teniendo en cuenta que ha sido abarcado en un periodo extenso por varios autores, este tiene una relevancia que continua perdurando en la actualidad. El S. XXI y las diversas características que este engloba, ha generado en esta institución una forma de replanteamiento en tres diferentes niveles. Por un lado, cómo se veía la figura del museo y cuál era su función dentro de la sociedad, cómo se percibe en la actualidad, teniendo en cuenta los diferentes factores que lleva consigo el mundo actual y como no, cuál es el punto de vista de cara a un futuro, sobre cómo el patrimonio de los bienes culturales, materiales e inmateriales, puede generar un enriquecimiento a una generación social más tecnológica.

Con esto, lo que muestra es que, a pesar de que el museo, la digitalización y el patrimonio de bienes materiales e inmateriales, parecen términos del presente, estos llevan un amplio estudio a nivel académico, que ha sido expuesto y planteado por diferentes autores especialistas en dichos términos. Uno de los factores a tener en cuenta a la hora de hablar del museo y todas las características que lo engloba, es el de sus últimos debates museológicos sobre, especialmente el de la Museología Crítica. Gracias a esta, se parte de una transición de la Nueva Museología, para generar en diferentes investigadores, un replanteamiento, desde un punto de vista más crítico, de lo que es el museo, sus exhibiciones y función, el patrimonio e incluso la digitalización en nuestra Era.

La digitalización del patrimonio material e inmaterial, es uno de los factores que, a día de hoy, se está haciendo más eco entre los investigadores. Sin embargo, esto ya estaba presente en diversos trabajos de investigación, de carácter divulgativo y académico, generando así, una primera toma de contacto en relación a dicho término. El desarrollo de la digitalización de los bienes patrimoniales, tanto con un carácter material, como inmaterial, ha generado diferentes perspectivas. En este proyecto de investigación, se podrá ver cómo la digitalización, para muchos, es una fuente que a día de hoy es indispensable, una gran ventaja del S.XXI, gracias a una “memoria digital” que, en principio, genera un almacenamiento casi infinito. A su vez, por otro lado, y según el punto de vista de muchos investigadores y museólogos, se considera a la digitalización

como un aliciente a la pérdida de información compleja, dada su maleabilidad y poder de indexación para la búsqueda y clasificación.

Por tanto, y teniendo en cuenta dicho apartado, la tesis de este ensayo reside en cómo la digitalización en los museos podría estar generando nuevos retos, problemáticas, incluso alternativas a la hora de plasmar y recopilar información, llevando a cabo, de este modo, un planteamiento nuevo para los debates museológicos. A pesar de que pueda parecer contradictorio, en este Trabajo de Fin de Grado, se pondrá en relación los diferentes puntos de vista y cuáles pueden llegar a ser, tanto las ventajas como los inconvenientes que genera la digitalización de los bienes culturales.

Teniendo en cuenta que la digitalización se está abriendo paso en este S.XXI, se debe tener presente que esta, a pesar de generar en ocasiones una ayuda y una solución para muchos inconvenientes, también puede desarrollar un cambio casi drástico en relación a los bienes patrimoniales y a las capacidades y los perfiles de sus técnicos para generar nuevas plataformas de acceso e interacción. En base a esto, la digitalización puede afectar a la forma, por una lado, en la que se ve el patrimonio, pero a su vez, en la forma en cómo se almacenan y archivan estos bienes culturales. Teniendo esto en cuenta, y a causa de la digitalización, tanto el archivo como el almacén, son conceptos que a su vez también se verán afectados. En relación a este trabajo de investigación, se plasmarán las características de ambas y cómo estas pueden verse gravemente modificadas a causa de la implementación de un recurso innovador como son las tecnologías TIC y la digitalización en 3D.

Este trabajo de corte antropológico, analiza la digitalización del patrimonio, tanto material como inmaterial en los museos de la isla de Tenerife, específicamente en el Museo de Historia y Antropología, y el Museo de la Naturaleza y la Arqueología. Dichos museos, y desde un punto de vista académico, recogen de manera general, una gran colección de bienes patrimoniales, que son necesarios a la hora de hablar de cultura y patrimonio canario. En este sentido, se ha podido tener el privilegio de poder desarrollar un trabajo de campo en ambos. Por un lado, en el Museo de Historia y Antropología, se ha podido fomentar una estancia en campo, generando así un análisis más profundo del museo y de la gestión de los bienes patrimoniales. Por otro, en relación al Museo de la Naturaleza y la Arqueología, se ha podido analizar las instalaciones de almacenaje y, por

ende, de archivo en el que se engloba una amplia colección de bienes, tanto donados, como ya expuestos en diferentes vitrinas. Esto lo que generará es una profundización acerca de los diferentes aspectos que pueda albergar el análisis del patrimonio, su gestión museística y cómo se intentan implementar las nuevas tecnologías al patrimonio canario.

En base a cómo se ha realizado dicho proyecto de investigación, se ha de tener en cuenta el trabajo de campo previo en los museos de Historia y Antropología (MHA) y el Museo de la Naturaleza y la Arqueología (MUNA), en la que se recaba una serie de datos pertinentes a la hora de contrastar las hipótesis. Y vinculado a ello, se tendrán en cuenta una serie de entrevistas al personal y a los técnicos, que trabajan o han trabajado en dichos museos nombrados anteriormente. Esto nos arroja una visión sobre una triangulación de los datos, al igual que una recopilación y ampliación de los antecedentes al museo. Teniendo en cuenta que, la hipótesis principal plantea una perspectiva de cara al usuario que visita el museo, también se desarrolla una encuesta para poder recabar dicha información. Teniendo en cuenta estos dos últimos factores de búsqueda de información, se plantea un diseño y análisis desde un punto de vista tanto cualitativo como cuantitativo.

Todo esto se tiene en cuenta, puesto que este proyecto trata de satisfacer unas necesidades de innovación e implementación en relación a la digitalización y a los bienes patrimoniales. Por tanto, el desarrollo de la digitalización en una esfera museística, a pesar de ser un tema que se ha tratado a lo largo del tiempo, y se está implementando cada vez más dentro de nuestra generación actual, la digitalización no tendrá marcha atrás dentro de dichas instituciones. Ahora bien, y vinculada a esta idea, los archivos y el almacenamiento se pueden ver afectados, por lo tanto, se pueden y se debe generar cambios dentro de la forma de gestionar el archivo y su almacenaje para finalmente, proporcionar nuevas experiencias tanto lúdicas como reflexivas, sobre nuestra cultura pasada y presente.

## MARCO TEÓRICO

A la hora de desarrollar la parte de marco teórico, en primera instancia se plantearán los antecedentes que enriquecerán la parte teórica y académica del proyecto de investigación. Estos determinan aquellos términos que se tendrán en cuenta, a la hora de poder implementar la parte del marco teórico.

A la hora de poder generar una definición clara y concisa, acerca del término *museo*, desde la Edad Media según Lorente (2013), esto ha generado una serie de debates, puesto que con el paso del tiempo, y las modificaciones en relación a las colecciones y a la inclusión de diferentes ramas académicas, el museo se ha modificado y ha incluido tantos aspectos diversos, que esto ha generado una cambiante definición de este. Una de las primeras definiciones que se consideraban a este espacio, data aproximadamente del S.III a.C, ubicada en Alejandría, ciudad donde muchos relatos cuentan el nacimiento de lo que se conocería como lo que hoy entendemos por *museo*. La definición que se planteaba en aquel entonces era de “(...) una construcción dedicada al culto de las musas y donde florecía la actividad poética, musical” (Estrugas, 2005, p.3). Por tanto, y teniendo en cuenta el origen y el significado de la palabra *museo*, uno de los primeros usos que se tiene recogido dicho espacio, acerca de la labor del museo era reunir “(...) la tradición griega del culto a las musas y el Liceo filosófico (...) y la tradición de las casas de sabiduría mesopotámicas” (Estrugas, 2005, p.3).

Por consiguiente, y teniendo en cuenta dicho antecedente en relación a uno de los primeros usos y definiciones que tenía esta institución, a medida que pasaban los siglos, se fue desarrollando e incluyendo diversas ramas, las cuales permanecían excluidas totalmente en sus inicios a cierta población. Una de las últimas, y más actualizadas descripciones de las que habla Lorente (2013) en el *Manual de historia de la museología*, es acerca del término proporcionado por el International Council Of Museum (ICOM). Dicha organización, desde 1946, ha sido una de las encargadas de proporcionar y modificar las diferentes definiciones de las que se ha caracterizado el museo, entre otras labores que la engloban. No obstante, y como era de esperar, el ICOM en 2007, genera una de las definiciones más amplias que ha tenido este término, ya que dicha clasificación ha integrado desde aspectos antropológicos, arqueológicos, botánicos e incluso, de patrimonio inmaterial.

“Un museo es una institución sin fines lucrativos, permanente, al servicio de la sociedad y de su desarrollo, abierta al público, que adquiere, conserva, investiga, comunica y expone el patrimonio material e inmaterial de la humanidad y su medio ambiente con fines de educación, estudio y recreo.” (ICOM, 2007)

Los museos han sido parte de la historia sociocultural durante muchos años, proporcionando en sus inicios, una sabiduría exclusiva a determinados grupos sociales y excluyendo a gran parte de la población que no alcanzaban dicho estatus. Aún así, y gracias al pasar de los años, los museos se han podido ir acercando a todo tipo de grupos sociales, sean niños, adultos o mayores, siendo de esta manera “(...) una institución al servicio de la sociedad y abierta al público” (Lorente, 2013, p.25) . Esta institución, ha sido la encargada de, en muchas situaciones, permanecer inerte al pasar de los años, para que el patrimonio material y en muchos casos inmaterial, de diferentes países, permaneciese intacto a la hora de ser expuesto a nuevas generaciones. Sin embargo, “los museos surgieron con el objetivo de reconstruir la historia. (...) pero los objetos no nos dicen nada por sí mismos” (Estévez, 2004, p.13). Asimismo, una de las visiones que tenía Foucault sobre el museo, se basaba en:

“El museo es un espacio discursivo del exterior como lo presenta Foucault, un espacio en el que una cierta imaginación sobre la cultura, la naturaleza, la historia y las fuerzas de poder asociadas con su exposición, emergen a través de una no relación con el sujeto que visita” (Hetherington, 2011, p. 461)<sup>1</sup>

Desde una perspectiva actual de la situación de los museos, se debe entender que a causa de muchos factores, como puede ser la globalización o los sistemas tecnológicos, estos han tenido que adaptarse a las situaciones y al contexto actual. Y es que este “(...) responde así a las necesidades de la sociedad actual, en el sentido de ser una entidad que conserva, gestiona y difunde la cultura y el patrimonio, al tiempo que aspira a estar integrada en la comunidad que la rodea” (Monistrol, 2012, p. 10)

---

<sup>1</sup> Traducción propia

Ahora bien, se debe tener presente que, a pesar de que el museo ha cumplido — y cumple— una labor social, en muchos casos hasta fundamental, este ha tenido diversos cambios, giros académicos y de pensamientos, que se han visto reflejados a la hora de desarrollar o plasmar una idea o exposición de cara a las colecciones.

Los conceptos que se van a exponer en este trabajo de investigación, los cuales serán claves a la hora de tratar las ideas, son dos términos empleados a lo largo de los años por museólogos y técnicos e investigadores, especialistas en la rama. Estas concepciones, han sido fundamentales dentro de los museos, pero a su vez, a causa de ello, dichas instituciones han sufrido a lo largo de los siglos, una serie de modificaciones, que ha producido una transformación a la hora de plantear el concepto de *museo*. Los debates que se emplearán a lo largo del trabajo son los surgidos al calor de, la Nueva Museología, en su etapa prácticamente final, y los de la Museología Crítica, en su apogeo y aceptación hasta la actualidad.

#### *Museologías: de la Nueva a la Crítica*

En relación a la Nueva Museología, impulsada por George-Henri Rivière y Hugues de Varine-Bohan (Lorente, 2015.b, p.153), a pesar de la innovación que supuso para la integración del museo en su comunidad de referencia, se planteaba una mirada todavía lineal y única dentro de las exposiciones y salas de los museos. Por tanto, lo que esta generaba en el espectador, era un único aspecto y lectura de aquello que se plasmaba en las vitrinas. Esto perduró dentro de la corriente museológica durante un periodo, pero fue la Museología Crítica la que comenzó a impulsar y a proporcionar otra perspectiva de lo que ya se estaba planteando, además de continuar profundizando en su función social y los grados de participación e implicación del museo con la sociedad de la que surge.

Hoy en día, se puede entender que, la Museología Crítica está presente, a raíz de autores destacados como Anthony Shelton, a nivel anglosajón o Jesus-Pedro Lorente y Fernando Estévez, a un nivel nacional, entre otros autores relevantes, los cuales plantearon y desarrollaron dicho término. Se debe considerar que, el caso de Fernando Estévez no solo es especialmente relevante para nuestro caso como director del MHA, sino también en general para los museos de antropología, donde generó una importante labor de nivel

nacional. Ambos, junto con el resto de académicos e investigadores especialistas en la rama de la museología, han sido los pioneros de generar dicho concepto, y crear una visión más analítica y profunda a la hora de hablar y apreciar los museos y sus colecciones.

Por tanto, y a causa de la llegada de la visión del criticismo, lo que se originó fue un salto entre la vertiente de la Nueva Museología y la Museología Crítica. Y es que “La museología crítica surge de la crisis constante del concepto de museo como espacio de interacción entre el público y una colección” (Flórez Crespo, 2006, p.232). En otras palabras, en cuanto a la Nueva Museología, se planteaba una visión y estructura expositiva alternativa a la lineal y constante, en la cual prevalecía la permanencia y lo inerte de las colecciones, sin generar una cierta atención al usuario que recorre dicha exposición. En base a ello, y a causa de la Nueva Museología, se podía apreciar una delimitación museo-colecciones-usuarios, que iba generando una separación del patrimonio sociocultural con el propio ciudadano. Con ello, “(...) en los últimos años se ha desarrollado una nueva corriente de pensamiento que busca dar respuesta al papel de los museos en el siglo XXI: en la denominada museología crítica” (Flórez Crespo, 2006, p. 231). Esta, lo que empezó a desarrollar fue, por un lado, un pensamiento más crítico a los técnicos que eran encargados de los museos y de las colecciones expuestas. Seguidamente, y vinculado con la idea de un pensamiento crítico, se desarrollaban una serie de exposiciones, en las cuales esa idea crítica era expuesta y recogida por todos aquellos usuarios que visitaban el museo. Así, “(...) la corriente de la museología crítica busca formar a una ciudadanía más abierta a expresar su opinión, no solo consumista” (Flórez Crespo, 2006, p.232). Por lo que, gracias a esta visión, se empieza a dejar de lado una perspectiva más consumista de la cultura, para desarrollar en el visitante, un razonamiento de aquello que se expone.

Si bien es cierto que, la Museología Crítica ha generado diferentes perspectivas y muchos consideran que esta corriente museológica, quiere suscitar una serie de cambios, que afecten y modifiquen lo que se conoce como *museo*.

“El propósito de la museología crítica no es, sin embargo, reformar las instituciones o reclamar una posición privilegiada para su propia práctica, sino sostener un diálogo crítico y dialéctico continuo que engendra una constante actitud auto-reflexiva hacia las prácticas de los museos y sus circunscripciones más amplias”. (Shelton, 2013, p 18)<sup>2</sup>

Por consiguiente, y teniendo esta idea proporcionada por Anthony Shelton, en la que se expone que la museología crítica, no pretende generar un cambio en base a las instituciones, sino a un nivel más individualizado, en relación a las diferentes actitudes que puedan tener los visitantes y más en general en la sociedad. Por ello, se tendrá en cuenta dicha cita proporcionada anteriormente, a la hora de que, cuando se habla del museo a lo largo de este trabajo de investigación, se tiene en cuenta el concepto crítico proporcionado por Shelton, ya que “Los museos no deben evitar la controversia, sino más bien hacerla explícita” (Lorente, 2015.a, p.113), y a través de ella, generar verdaderos cambios en las actitudes y estereotipos, problematizándolos y cuestionando lo que normalmente se da por sabido y en general aceptado, sin caer en las visiones tan sesgadas que los crean y promueven socialmente.

Sobre la base de las ideas expuestas con anterioridad, entendemos con Fernando Estévez que “no podemos volver al pasado, pero podemos recrearlo” (Estévez, 2004, p. 13). Y por tanto, uno de los factores clave a tener en cuenta a la hora de tratar el tema de los museos y su recorrido en la gestión de sus colecciones.

### *Los bienes de una cultura*

Cuando hacemos referencia al concepto de *patrimonio*, atendemos a las concepciones de patrimonio proporcionadas por Llorenç Prats, puesto que “(el) patrimonio local está compuesto por todos aquellos objetos, lugares y manifestaciones locales que, en cada caso, guardan una relación metonímica con la externalidad cultural” (Prats, 2005, n.p). En conjunto con el concepto proporcionado por Prats, y desde un punto de vista sobre la legalidad, se valorará a su vez, la concepción que tiene Morente, ya que “las legislaciones

---

<sup>2</sup> Traducción propia

contemporáneas (...) definen como integrante del patrimonio cualquier objeto, manifestación o lugar que tenga un interés histórico, artístico, arqueológico, social, científico, teórico o cultural, en sentido amplio” (del Monte, 2006, p.42). Por consiguiente, se parte desde estas dos perspectivas a la hora de vincular la terminología de patrimonio a dicho trabajo de fin de grado. De cara a la hora de hablar de patrimonio, se debe puntualizar que, Prats hace una referencia al patrimonio local. Teniendo presente esta idea, se debe resaltar que, a la hora de realizar este proyecto de investigación de percepción antropológica, se generará una perspectiva de los bienes patrimoniales del archipiélago canario, manteniendo a su vez, una relación y vínculo con el patrimonio nacional.

De igual manera, cuando se trata de forma general, la terminología de patrimonio, una de sus bases es la preservación de aquellos bienes que, prevalecen en nuestra era, y generar que no caigan en pérdida u olvido. Sin embargo, cuando se pretende realizar una serie de exposiciones, ya sean temporales o permanentes, “no son presentaciones del pasado tal como realmente fue, sino re-presentaciones a la luz del presente” (Estévez, 2004, p. 14). Como se puede inferir, el pasado siempre permanecerá en un espacio-tiempo, el cual a pesar de tener a disposición los objetos y realizar una presentación lo más acorde al tiempo que se quiera representar, nunca llegará a ser de la misma forma. Unido a esta idea, se debe contemplar que, en diversas circunstancias, al tener un bien patrimonial almacenado, se genera alrededor de este, una aureola inerte e inmóvil, la cual desarrolla en el objeto una lejanía de la sociedad a la que se le fue recaudado, alcanzando de este modo una importancia a la hora de tratar sucesos, momentos históricos, sociales, pero que en muchas ocasiones, no se desarrolla una unión con el grupo social. No obstante, El patrimonio hay que abordarlo como fuente de memoria y de autorreconocimiento, pero también como formas de vida vividas” (Arévalo, 2010, p. 7). Esta cita de Arévalo, lo que quiere representar es que, el patrimonio en sí, es un factor importante a la hora de representar la sociedad, pero si se desvincula de su historia social y de vida de dicho objeto, lo que se genera en dicho bien, es que se suscita una desvinculación de este, en base a la sociedad y, por consiguiente, el bien patrimonial pierde funcionalidad, proporcionando una “congelación” en el tiempo. Con ello, es M. O. Gonseth, el cual habla del concepto de “museología de la ruptura”, generando una desvinculación didáctica del objeto, y es que se debe “construir una historia a partir de las miradas que tendemos a los objetos y no según lo que creemos” (Gonseth, citado por De Santa Ana, 2018). Este es

una de las definiciones que proporciona este museólogo, a la hora de plasmar un bien en un museo. De esta forma, fomenta la Museología Crítica dentro de las exposiciones, para que esta pueda desarrollar una visión en base a preguntas y no en relación a una temporalidad lineal.

A su vez, otro de los conceptos que se tratan en este proyecto de investigación, es el término de *patrimonio inmaterial*, el cual habla de aquellos bienes inmateriales, como pueden ser relatos, historias, dichos populares o saberes que solo se adquieren por medio de generaciones. Bien es cierto que, cuando se quiere tratar este concepto, un factor a resaltar, es que “Aunque habitualmente se establece una separación instrumental entre el patrimonio material e inmaterial, existe cierta dificultad para disociarlos, hasta tal punto que a veces se torna algo arbitrario o resulta artificial” (Arévalo, 2010, p. 4). En dicha cita, lo que se expone es que, cuando se trata de una concepción inmaterial, lo que se pretende es, hacer una división entre lo material e inmaterial, sin tener en cuenta que, en muchas ocasiones, los bienes materiales cargan consigo mismos su inmaterialidad, la cual es complicado hacer una división de esta. En otras palabras, si existe un bien material, en conjunto existe un bien inmaterial. En relación a este último factor, en general se tiene a pensar que, el patrimonio inmaterial en muchas ocasiones, es un bien popular que, a causa de tener esta característica, se pierde o muere entre la sociedad. Pero, “el patrimonio inmaterial suele ser un patrimonio vivo y por ello en continua transformación” (Arévalo, 2010, p. 4), ya que este permanece a la espera de las modificaciones sociales, en las que se puede ver afectado. Con ello, y en muchos eventos patrimoniales, este bien inmaterial se mantiene fuerte ante las adversidades o cambios que se puedan desarrollar en el entorno sociocultural. “Si bien el patrimonio sirve para unificar a una nación, las desigualdades en su formación y apropiación exigen estudiarlo también como espacio de lucha material y simbólica entre las clases” (García Canclini, 1999, p.18).

En conjunto con el patrimonio, tanto material como inmaterial, se debe tener en cuenta un punto el cual genera un vínculo con este término y es fundamental a la hora de tratar este punto, y es el concepto de *archivo*. Para poder hablar de este concepto, hay que remontarse a los siglos XVIII y XIX, puesto que “(...) los archivos, las bibliotecas y los museos se configuraron como las instituciones encargadas de administrar la memoria pública” (Pérez, 2020, p.69). Esto lo que desarrollaba en las instituciones nombradas anteriormente, era un peso tanto cultural como administrativo, ya que sin el soporte y la

atención de estas, se podría desencadenar un factor que afectaría de manera histórico-social a la cultura en cuestión, y como no, al grupo social. Aún cuando hablamos del siglo XVIII y XIX, este tipo de ideas y concepciones, aun siendo un poco actualizadas, tienen una misma base que se sustenta hasta el día de hoy. Sin embargo, y a causa que, en la actualidad se vive la “era de la digitalización” dentro de todos los ámbitos sociales, el archivo también se ha visto afectado por ello, puesto que a pesar que “(...) ha sido siempre una poderosa metáfora de la memoria” (Estévez, de Santa Ana, 2012 p.38), el archivo hoy en día “(...) se aleja entonces del archivo tradicional entendido como un lugar, como el edificio que lo acoge y como sus soportes físicos, para convertirse en un sitio virtual de transferencia de información y acceso inmediato” (Estévez, de Santa Ana, 2012, p.44).

### *El miedo al olvido de nuestro pasado*

No obstante, y teniendo presente el concepto proporcionado por A.C. Pérez (2020) sobre el papel que cumple, en este caso, el archivo, dentro de este marco, también se hace evidente otra terminología que permanece en conjunto con el archivo, y es el *olvido*.

“La definición de olvido como pérdida del recuerdo toma otro sentido en cuanto se percibe como un componente de la propia memoria” (Augé, 1998, p.10). Dicha concepción proporcionada por Augé, será la que sustentará dicha parte del proyecto final, a la hora de hablar del concepto en cuestión. Vinculado a ello, lo que se da a entender en esta cita de Augé, y que será la forma de percepción cuando se trate dicha terminología, es que no se puede pensar en el archivo o en la memoria, sin tener en cuenta la contrapartida, y es el olvido, ya que son puntos esenciales a la hora de plantear ambos en el museo, y en la vida social. Por lo tanto, teniendo presente que la memoria juega un papel importante, se tiene que entender que “la memoria viene sospechosamente ocultando que ésta es inexplicable sin su contrario, el olvido, de que olvidar es tan imprescindible para la vida como recordar” (Estévez, de Santa Ana, 2012, p.38). De esta forma, lo que plasma Estévez y de Santa Ana en la cita, es que en muchas ocasiones, los individuos y las instituciones, intentan desarrollar alternativas para no “perder” esa memoria, y por ende, ese archivo. Pero, como se puede inferir, el olvido ha formado —y forma— parte de la historia y del bien social por mucho tiempo, sin embargo, la sociedad cambia, y con ella, se desarrollan una serie de modificaciones vinculadas a la era, que en este caso, permite que el olvido deje su base fundamental, y cambien hasta tal punto, que llegue a no cumplir su función de amnesia.

Hoy en día, en el siglo XXI, se ha fomentado por un lado, un miedo a perder información, puesto que vivimos en la era de la sobre-información, y por otro lado y unido a esto, en la actualidad, se proporcionan los mayores aparatos tecnológicos, impidiendo que se desarrolle ese proceso natural de archivo-memoria-olvido. Por ello, “el peligro de la saturación de la memoria no es sino el anuncio de la negación de la narración misma” (Estévez, de Santa Ana, 2012, p.37), y en consecuencia de ello, por la no efectucción del proceso del olvido, se ha ido desarrollando un proceso de acumulo y aumento excesivo de información. Esto se da ya que, “guarda el pasado es nuestra garantía para no sucumbir al olvido, un extraordinario dispositivo (...) que actúa de disparador y vehículo del recuerdo” (Estévez, de Santa Ana, 2012, p.36). En el S.XXI, si bien es cierto que se forma una obsesión de archivar y almacenar todo, para que este quede inerte, y en muchos casos, sin un vínculo social. Como resultado, se empiezan a desarrollar diferentes formas digitales, para poder englobar todo el patrimonio socio-cultural, sin una separación y desvinculación del olvido.

En la presente investigación, otro de los puntos fundamentales, que está muy vinculado al apartado de archivo, y por ende, al patrimonio, tanto material como inmaterial, son los *almacenes*. Se debe partir de la base en la que “el afán de guardar piezas ha estado relacionado siempre con la historia de la Humanidad” (Hernández, 2014, p.1), puesto que a lo largo del tiempo, se ha generalizado un miedo al olvido y a su vez, a perder información del pasado.

Por ello, se desarrolla la figura de los almacenes, los cuales son “(...) un punto crítico en esta labor de protección, pues en ellos se suele concentrar la mayor parte de los bienes culturales de una institución” (Del Blanco, 2014, p. 281). Con esta finalidad, popularmente se considera al almacén como un punto donde solo se desarrolla el almacenaje y la conservación de aquellos bienes sociales que dispone una cultura. Mas vinculado al concepto, se debe tener en cuenta que “el almacén se concibe al servicio de la conservación preventiva de las colecciones, pero también de su documentación, investigación y tratamiento, lo que le confiere un progresivo papel activo en la institución museística” (Herrero Delavenay, 2012, p.9). Según el concepto facilitado por Herrero, a la hora de tratar el concepto de almacén en este proyecto, se entenderá dicha concepción proporcionada anteriormente. Las evidencias anteriores, generan que gracias a la labor

que desarrolla tanto los almacenes, como los técnicos profesionales especialistas en la rama, en la actualidad, se puede seguir disfrutando y proporcionando de un contexto de nuestra historia y cultura, vinculada a la labor museística.

Hasta el presente, los almacenes son popularmente conocidos ya que, se cuenta que en ellos se preserva hasta el 80% del total de las colecciones y bienes patrimoniales que alberga un museo. Por consiguiente, es solo el 20% de aquellas colecciones y bienes patrimoniales, las que permanecen expuestas en las salas, vitrinas y recorridos que establece el museo y sus técnicos especialistas. Esto, lo que se permite percibir es que, dichas instalaciones tienen una capacidad y una historia almacenada, la cual es una labor difícil el realizar un recorrido en ellas. Mientras tanto, y unido a las evidencias anteriores “en el imaginario colectivo, el almacén del museo es un lugar oscuro, recóndito y laberíntico... siempre lleno de objetos que saturan sus cajas y estanterías” (Herrero Delavenay, 2012, p.10). De esta forma, y al comparar estas evidencias, se puede apreciar cómo se tiene una concepción de este espacio, el cual carga con una idea un tanto errónea de lo que realmente es, a causa de la percepción social que se tiene de dicha área como sombría y lóbrega.

Partiendo de los supuestos anteriores, muchos grandes museos, han abierto las puertas de sus almacenes para que esa preconcepción social, que se tiene de dicho espacio, se vea alterada gracias a los recorridos guiados. De esta forma, lo que se desarrolla con esta práctica, es que los agentes sociales dejen a un lado la idea vinculada a que los museos “quieren” ocultar el patrimonio que es propio de la población. No obstante, y en contraposición de esto, mucho de los museos que hoy en día conocemos, no pueden realizar dicho proceso, puesto que “(...) ni aun contando con inmensas salas expositivas podría un museo grande exponer la totalidad de su patrimonio al mismo tiempo” (Almarza, n.f, p.1).

Esto, lo que nos da a entender es que, realmente, se puede llevar el patrimonio almacenado a la luz de la población, en este caso, canaria, pero siempre respetando las medidas de seguridad. Es de entender que, prevalece la protección de los bienes, casi por encima de la exposición de estos, por lo que ya muchas instituciones, teniendo esta demanda en mente, han optado por una alternativa más tecnológica y cómoda, como puede ser la virtualización de esos espacios y objetos.

A pesar de parecer un término relativamente nuevo, el concepto de *digitalización* ya a estado presente dentro del área de museos. Y es que, muchos autores e investigadores, ya trabajaban con dicho concepto, puesto que un factor clave que desencadenó todo ello, fue la revolución digital, junto con la globalización. Por lo tanto, se aborda la digitalización como una “(...) ventana hacia la democratización de voces antes calladas. La digitalización sentencia que la proliferación de datos y de información nos convertirá en seres humanos críticos” (Murolo, 2010, p. 2). Por ello, cuando se trata del tema de la digitalización en el trabajo de fin de grado, se hará referencia al término proporcionado por Murolo, puesto que vincula la digitalización con una forma crítica del ser humano. Por tanto, “una forma de generar información por parte de los museos es a través de la digitalización de sus fondos y de sus archivos.” (Oliver, 2012, p. 48). La digitalización de los fondos, se ha convertido en una de las herramientas más actuales, que están llevando acabo los museos. Digitalizar parte de sus colecciones almacenadas, para ser expuestas en el mundo digital, como puede ser através de sus propias paginas web, redes sociales, entre otros medios.

“Las nuevas tecnologías ofertan más expresividad y poseen un potencial creativo a priori mayor que cualquier otro medio conocido antes de la revolución digital. Aparte de fusionar la imagen y el sonido, se ofrece la posibilidad de que el espectador o usuario interactúe, lo que es un avance” (Robles Gamazo, 2012, p.9)

Lo que Robles da a entender con esta cita, es que en base a la digitalización, se ha podido desarrollar una forma de expresividad aun mayor de la que se podía aprecia antes de la revolución digital. Con ello, dicha revolución digital ha removido lo pasado, para crear y mejorar lo ya existente (Barroso, Guardia, & Varona, 2010). Eso, vinculado con la Museología Crítica, ya que es el usuario el que puede generar una interacción, en relación a aquello que esté digitalizado, se genera una mayor experiencia, creatividad, vínculo y expresividad con aquellos bienes que están digitalizados.

“La conservación, gestión y difusión del patrimonio cultural material constituye uno de los activos de la denominada «sociedad de la información»”. (Besoli, 2008, p. 1)

A la hora de hablar de la sociedad de la información, de la que Besoli pone en solfa, se debe tener en cuenta, primero, un concepto que se tendrá en cuenta a la hora de tratarlo dentro del proyecto y es el concepto de *imaginario sociocultural*. Para poder entender dicho concepto, hay que remontarse a uno de los autores básicos que determinan dicho concepto, y es Cornelius Castoriadis (1989), el cual determina el imaginario como una fuerza constructiva, en la que es el individuo el que genera lo propios conceptos, desarrollando una designación, diferenciación, entre otras formas. Por consiguiente, se tendrá dicho concepto en cuenta, a la hora de tratarlo dentro del marco de este proyecto.

Habiendo explicado el concepto de imaginario sociocultural, y haciendo una contextualización global en relación al mundo digital, el último término que se va a tratar en este marco teórico, es el concepto de *cibercultura*. En relación a ello, se expone que “(la) cibercultura se refiere a una colección de culturas y productos culturales que existen en y/o se hacen realizables a través de internet” (Moya, Vázquez, 2010, p.77). Es decir, cuando se habla de este concepto, de cibercultura, se atiende a la concepción citada anteriormente. Lo previamente expuesto plasma que, lo que tiene que ver relacionado con la cultura y las diferentes formas de expresión de esta, pueden hacerse factibles dentro del mundo digital, de Internet. Como resultado, se muestra que la cultura también puede encajar dentro de la cultura digital y junto a ella, todas las concepciones e ideas proporcionadas por agentes sociales.

## OBJETIVOS E HIPÓTESIS

A la hora de tratar una de las bases que sustenta este trabajo de fin de grado, se presenta por un lado, unos objetivos generales que marcan la trayectoria que desemboca este proyecto de investigación y que determinará dicho curso teniendo presente, en todo momento, el punto final. Esto se llevará a cabo gracias a diversos testimonios que quedarán recogidos, memorias y prácticas de campo de previa realización, enmarcado todo con una visión antropológica. Con ello, lo que se pretende resaltar es, los tres factores principales, por los cuales se lleva a cabo dicha investigación.

- Comprobar si la digitalización de los bienes materiales e inmateriales son un aliciente para mostrar lo que permanece almacenado.
- Establecer si la digitalización cumple una labor de enriquecimiento y un incentivo a generar interés al usuario, en relación al patrimonio material e inmaterial.
- Identificar las perspectivas que tienen los usuarios que visitan el Museo de Historia y Antropología acerca de los bienes materiales y su perspectiva en relación a la digitalización.

Seguidamente, y junto con los objetivos generales del trabajo, se plantean tanto la hipótesis principal, como las sub-hipótesis, que se tendrán en cuenta para poder ser cuestionadas. Así mismo, la pregunta de investigación y las sub-preguntas, se plasmarán a su vez, teniendo en cuenta que, en conjunción con los objetivos generales planteados previamente, son uno de los factores que enraízan el proyecto.

### Hipótesis Principal

- La digitalización del patrimonio material e inmaterial complementa la visibilidad y actúa ampliando la visión de la museología enriqueciendo los imaginarios socioculturales.

### *Sub Hipótesis*

- La invisibilidad de ciertos bienes materiales e inmateriales almacenados, genera que no se desarrolle una visión holística de la historia.
- La digitalización puede ser un aliciente para generar interés al público y ofrecer una experiencia innovadora
- La digitalización tiene el efecto positivo de resolver muchos de los problemas de espacio en los museos.

### Pregunta de Investigación

- ¿Cómo la digitalización del patrimonio material e inmaterial complementa la visibilidad y amplía la visión de la museología?

### *Sub Pregunta de Investigación*

- ¿Son los bienes materiales e inmateriales almacenados los desencadenantes de que se tenga una visión menos profunda del patrimonio museológico?
- ¿Cómo puede beneficiar la digitalización de las exposiciones del museo?
- ¿Cómo puede beneficiar la digitalización de los bienes almacenados en el museo?
- ¿Tiene el efecto positivo la digitalización frente a muchos de los problemas de espacio en los museos?
- ¿En qué medida sería deseable la visita virtual a los almacenes del museo?

Así mismo, y teniendo en cuenta los diferentes factores proporcionados, en base a los objetivos, hipótesis y preguntas de investigación que se quiere alcanzar con este trabajo, que se podrá extraer una serie de conclusiones, para aportar una visión crítica de esta temática en relación a la perspectiva que pueden tener los usuarios con respecto a los

museos y a la digitalización. Así como en relación a la digitalización de los objetos patrimoniales, se puede desarrollar mediante una “memoria digital” (Estévez Gonzalez & de Santa Ana, 2009, pág. 40).

## METODOLOGÍA

A la hora de la realización del proyecto de investigación y los fundamentos metodológicos que se recogen, se debe tener en cuenta el conjunto de consideraciones teóricas expuestas hasta aquí, así como el conjunto de objetivos e hipótesis aportados anteriormente. En este caso, se plantea como primer punto, la hipótesis central del Trabajo de Fin de Grado, que es “la digitalización del patrimonio material e inmaterial complementa la visibilidad y actúa ampliando la visión de los objetos patrimoniales, enriqueciendo los imaginarios socioculturales”. A su vez, se genera la pregunta de investigación, la cual trata sobre “¿Cómo se puede implementar, por medio de la digitalización, la continuidad y la visibilidad del patrimonio material e inmaterial? En base a dicha hipótesis central, en conjunto con la pregunta inicial, lo que proporcionarán es una visión y perspectiva que se tendrá acerca de la digitalización de los bienes materiales e inmateriales, en los museos de la institución Museos de Tenerife.

En relación a esto, también se quedará reflejado el interés y la perspectiva de los diferentes usuarios, dentro de la clasificación por sexo, rango de edad, residencia y ocupación, teniendo en cuenta por un lado, la digitalización de los bienes materiales e inmateriales, y a su vez, si estos generan un enriquecimiento sociocultural y visibilidad a aquello que permanece almacenado. A la hora de las herramientas metodológicas empleadas, para la recopilación de dicha información, se llevarán a cabo por medio de una serie de entrevistas semiestructuradas, encuestas distribuidas de manera online, búsqueda bibliográfica, es decir, se empleará un trabajo más telemático, en algunos casos, al igual que otros elementos a tener en cuenta en relación a la metodología.

Así mismo, en base a la metodología planteada en este Trabajo de Fin de Grado, por una parte, se debe tener presente la realización de una estancia en campo en las instalaciones museísticas de La Casa Lercaro (San Cristóbal de La Laguna) y en Casa de Carta (Valle de Guerra), es decir, siendo ambas sedes del Museo de Historia y Antropología. A la hora de realizar dicho estudio, que fundamenta este proyecto, y selección de un museo para el trabajo de campo, se ha elegido la institución de Museo de Historia y Antropología, puesto que este espacio engloba una buena parte de la historia sociocultural canaria, teniendo en cuenta una perspectiva y una corriente más basada en la Museología Crítica, reflejada en las diferentes exposiciones que se pudieron realizar en el pasado.

Teniendo en cuenta la realización de dicho trabajo de campo, se llevó a cabo, por un lado, una observación participante dentro de ambas sedes, tanto Casa de Carta, como Casa Lercaro, en el mes de Febrero del año 2020. En dicha observación participante, se tuvo la posibilidad de poder realizar diferentes rutas guiadas, que proporcionaba el museo, tanto a niños como a adultos, generando de esta manera, una visión más amplia de las diferentes formas que se tiene de plantear un recorrido y un discurso adaptado al contexto sociocultural de ambos grupos. Estas fueron, “Ruta de los Castillos”, orientada a un público más joven escolar, con diferentes actividades didácticas, pero siempre teniendo en cuenta un punto de vista histórico-social, sin llegar a la infantilización del discurso expuesto. “Morimundo”, una de las rutas guiadas más populares dentro del Museo de Historia y Antropología, entre otras cosas, por su longevidad y disponibilidad, ya que solo se realiza un fin de semana al mes. Esta está enfocada a todo tipo de público, teniendo una visión más antropológica, objetiva y crítica sobre la historia que engloba el recorrido. Y por último, “Noches de museo”, siendo este también uno de los recorridos populares dentro de las ofertas planteadas por el museo. Está dirigido a todo tipo de usuarios, pero teniendo en cuenta una serie de características como el horario, el cual suele ser nocturno, la duración, ya que se realiza el recorrido por las instalaciones del museo, y a continuación en los alrededores de este, puede albergar un público más selecto y no tan joven, a causa de estas características particulares.

A su vez, otra de las herramientas empleadas en el trabajo final es la realización de una observación participante, en los museos de ambas sedes (Casa Lercaro y Casa de Carta), como en los diversos departamentos de almacenamiento, como es el almacén general del Museo de Historia y Antropología (MHA), ubicado en el polígono del Mayorazgo y el almacén textil, ubicado en las propias instalaciones del museo previamente nombrado (Casa Lercaro). Por otro lado, y gracias a la colaboración de los técnicos del museo, se realizó un recorrido por el almacén del Museo de la Naturaleza y la Arqueología, que se encuentra ubicado en “Tenerife Espacio del las Artes”, o como popularmente es conocido, el TEA, para así tener otra visión y perspectiva de la clasificación y de los archivos que se almacenan en dicho espacio. En base a dichos accesos proporcionados, se recopila una serie de datos relevantes, a tener en cuenta dentro del proyecto de investigación, puesto que se genera otro punto de vista diferente del que se tiene en el MHA.

Teniendo en cuenta la situación que nos concierne, a raíz de una pandemia que abarca a nivel mundial, la continuación de la estancia en campo, que se tenía prevista realizar a mediados de marzo y/o abril de 2020, fue cancelada. No obstante, el proceso de investigación continúa de una forma telemática, para contribuir al enriquecimiento del trabajo de campo, ayudando a su vez, al proceso de falsarios de las hipótesis planteadas en el diseño de investigación, y que han sido anteriormente nombradas.

Otra de las herramientas empleadas dentro de este proyecto de investigación, es la realización de diversas entrevistas a los técnicos que forman parte de esta institución de Museo de Historia y Antropología. Se debe tener en cuenta que, gracias a los diferentes cargos que desempeña cada técnico del museo, a su visión más antropologizada y a su antigüedad dentro de esta institución, se ha podido recopilar diversos testimonios, que ayudan a entender su trayectoria, la forma en que se han ido incrementando sus colecciones, sus intereses y metodología de la clasificación. Todo ello ha contribuido especialmente a enriquecer este proyecto de investigación. Por consiguiente, se ha contado con la participación de Pedro Díaz, subdirector y técnico del Museo de Historia y Antropología (Casa de Carta), Carmen D. Chinae, subdirectora y técnico del Museo de Historia y Antropología (Casa Lercaro), Mayte Henríquez subdirectora del museo (Casa de Carta) y Rut Azcárate, técnico del Museo vinculada a educación (Casa de Carta). Ahora bien, y teniendo en cuenta esta herramienta metodológica, se ha estructurado una serie de preguntas — Anexo 4 — adaptadas al tema con carácter semi estructurado, para que los entrevistados pudieran adjuntar más información, adaptándose estas a cada persona y sea más cómoda, a la hora de su realización. Esta consta de cinco bloques diferentes, en la que figuran preguntas generales, historia del museo, archivos y almacenes, digitalización y usuarios. En ellas, se van recogiendo diversos testimonios de los entrevistados, como las diferentes visiones que puedan tener acerca de la digitalización, los almacenes, la forma de archivar y clasificar los objetos, recogidos en un periodo vigente entre 1997 hasta 2009, pasando por la trayectoria del Museo de Historia y Antropología, desde sus inicios hasta la actualidad. A la hora de la exposición del relato de los participantes, todas aquellas historias y conocimientos proporcionados en las entrevistas, serán plasmadas en la sección “unidad de estudio”, en la que no se citará textualmente a los entrevistados.

A pesar de la situación de pandemia que concierne al mundo, los participantes han querido realizar dichas entrevistas de forma presencial, siempre manteniendo una serie de medidas sanitarias y de distancia mínimas. En base a realizar las entrevistas de forma presencial, se ha tenido la oportunidad de poder acceder a diferentes archivos proporcionado por los entrevistados, al igual que la recopilación de emociones y relatos que facilitan una contextualización de las situaciones vividas. Así mismo y con la información adquirida en dicho trabajo de campo, también se desarrolla una perspectiva más interna, de lo que un museo aborda y cuáles son las características, las problemáticas y las funciones que se pueden desarrollar a nivel digital.

La búsqueda de bibliografía, a lo largo de todo el proyecto, es un punto importante a tener en cuenta, ya que en base a dicha búsqueda, se recopila el material pertinente, ya sea libros, artículos, entrevistas, vídeos. Esta indagación de información, ayuda a plasmar con mayor rigor y veracidad al tema de investigación, apoyada por diferentes autores que hablan de ello, a lo largo del tiempo.

## UNIDAD DE ESTUDIO

A la hora de hablar del apartado de “unidad de estudio”, se destaca la historia y trayectoria del Museo de Historia y Antropología, puesto que este museo alberga una historia singular, en comparación con los museos convencionales. Así mismo, y dentro de su trayectoria, se tendrá en cuenta las diferentes formas y apartados, relacionados con la temática del propio trabajo de investigación. Ahora bien, y teniendo en cuenta la historia del propio museo, se ha teniendo en cuenta las voces del conocimiento, que son los propios técnicos y subdirectores que han podido acoger estas instalaciones. Pedro Díaz, Carmen D. China, Ruth Azcárate y Mayte Henríquez, son unas de las personas que han ayudado a darle forma y contextualización a lo que hoy conocemos como el Museo de Historia y Antropología (MHA) —Anexo 5—.

### *Historia por los pasillos del MHA*

A la hora de establecer la historia y trayectoria que recorren las paredes del Museo de Historia y Antropología, se debe remontar a la época de 1972, donde es Alberto Galván Tudela el cual, por medio del contacto con el Cabildo, se desarrolla la idea de generar un museo, en el que se albergue la historia de Canarias, pero desde un punto de vista antropológico. A propuesta del Cabildo, en 1990, se crea lo que se conocerá como la OAMC (Organismo Autónomo de Museos y Centros), para desarrollar independencia en la gestión de los museos. Dentro del museo, han pasado una serie de directores que, han marcado un antes y un después en la trayectoria del mismo, como Diego Cuscoy, Rafael Gonzalez Antón junto con Juan De la Cruz, José Pascual Fernández, pero el director que más relevancia / huella ha dejado en los pasillos del MHA es, Fernando Estévez González, que en 1995/96 pasa a ser el director de dichas instalaciones.

Con una visión vinculada a la Museología Crítica, Estévez revolucionó la forma que se tenía de ver el museo, como espacio inerte, donde el visitante solo hacia eso, visitar pasivamente sus exhibiciones. Gracias a exposiciones como “Alimentación y Cultura”, que abrió el camino o “El Pasado en el presente”, entre otras muchas, ya Estévez mostraba, tanto a los usuarios, como a las altas esferas, cuál sería el camino que seguiría el museo en los años que estuviese de director. “El visitante tiene que salir con más dudas que con las que entró”, ese era uno de los lemas que abanderaban las colecciones de ambas

sedes, ya que en el año 2008, se fusionan por una propuesta del director. Pero no todo era positivo, puesto que esa visión más crítica que se empezaba a expandir en el museo, no a todos les gustaba, vinculado a las divergentes maneras de entender el museo y a una serie de problemáticas en relación a ello. A su vez, y dentro del público, se extienden unas falsas expectativas, puesto que se pensaba en la “casa”, como un espacio más vinculado a la tradición y no tanto a la “revolución museológica” y a las nuevas formas expositivas.

En la actualidad, y a raíz de la pérdida del gran antropólogo Fernando Estévez, se quiere seguir sus pasos, con una serie de modificaciones en aquellas colecciones permanentes más tradicionales y que todavía están presentes en la Casa de Carta y la Casa Lercaro.

### *Patrimonio inmaterial*

*“No hay un patrimonio inmaterial, desvinculado de uno material”*

Con esta frase, se puede apreciar cómo, a la hora de hablar del patrimonio inmaterial, es prácticamente imposible poder desvincularlo de su bien material. Esto se relaciona con bienes que, a pesar de su uso práctico, en ellos alberga una historia, cuentos, recetas o saberes que, a pesar de no estar recogidos en un lugar, estos se encuentran íntimamente relacionados.

Es el propio Estévez quien, por medio de fichas, realiza diversos inventarios sobre ese patrimonio inmaterial, para que el día de mañana, queden recogidos con su bien material. En dichas fichas, se les vinculaba un vídeo, explicación, descripción de aquello que se quisiese recoger.

### *Los archivos con un mismo destino*

A la hora de tratar el tema de los archivos dentro de los almacenes del Museo de Historia y Antropología, dan a entender que no hay un archivo como tal. Es Mayte, la que intenta desarrollar esta forma de guardar todo aquello que pueda conservar conocimiento, sabiduría, o incluso la propia historia del museo.

Se tiene en cuenta que, los archivos empiezan a generarse de forma manual, aproximadamente en el 1997 —Anexo 6— con una serie de documentos en los que recogen toda aquella información perteneciente al bien material. No obstante, y a causa de la creación de una base de datos, diseñada por Estévez, la cual no se termina de

implementar, se empieza a generar este formato de archivo, el cual después de una serie de años, pasa a un formato más digital. Esto se realiza de esta manera puesto que, si un bien material no tiene su “biografía” pasa a ser como si fuera una persona con amnesia. Un dato a tener en cuenta es que, a la hora de trasladar, prestar o emplear un bien material en las exposiciones o un uso público, se ha realizado una ficha —Anexo 7— en la que se mantiene un registro de aquello que se extrae del almacén y el uso que se le vaya a emplear. De esta forma, se puede percibir cómo dicho documento, es otra de las formas empleadas para el archivo, siendo en primera instancia en papel, y seguidamente pasado a un formato digital.

### *Los almacenes del MHA*

Los almacenes, suelen ser un tema controvertido a la hora de hablarlo, puesto que a causa de las donaciones y compras de bienes, y de las infraestructuras que pueden tener, se ha convertido en el “monstruo” de las colecciones. Se extienden las carencias entre las paredes del almacén, provocando que muchas de las colecciones puedan verse afectadas por las condiciones infraestructurales, ya que se ha adaptado un espacio para que cumpla dicha función.

El MHA tiene el lema de “Las puertas abiertas del almacén” dando de esta forma a entender que, no hay nada que ocultar, que son transparentes, y que toda la población canaria, con este lema, debería saber qué es aquello que se “oculta” en ese espacio. No obstante, y si se llegase a desarrollar dicha práctica de “almacenes con paredes de cristal”, esto llamaría más la atención de los diferentes usuarios, de forma que se generaría mayor interacción e interés. Esto se da de esta forma, puesto que a muchos usuarios, suelen gustarles ver aquello a lo que no se puede acceder, como se aprecia en la encuesta realizada.

Es lo que pudimos apreciar gracias a la estancia en campo los almacenes del museo tinerfeño Museo de Historia y Antropología (MHA) —Anexo 1— ubicado en la zona del Mayorazgo y el Museo de la Naturaleza y la Arqueología (MUNA), localizado en la capital de la isla, Santa Cruz de Tenerife —Anexo 2—. En dichas instalaciones, como se puede comprobar, son unos almacenes donde están recopiladas todas las colecciones donadas, compradas y ya expuestas de ambos museos. Dichos espacios, son de acceso

limitado, a causa de la totalidad de sus colecciones almacenadas, de garantizar su conservación para su mantenimiento y protección. Ambas sedes, han dado la posibilidad a grupos reducidos de ciudadanos, a poder adentrarse en las “entrañas” de los museos, y poder apreciar que, a pesar de tener una concepción negativa de dichos entornos, pueden ser visitables con la ayuda de un especialista y con ciertas indicaciones de protección y conservación.

No obstante, y unido a esta idea, el MHA, que dispone de un espacio de almacenamiento textil ubicado en las propias instalaciones del museo, ha concebido incluso talleres en dicha área, con una serie de medidas, para que no se viesen del todo afectados —Anexo 3—. En este caso, y gracias a la ayuda del experto en textiles e indumentaria canaria, Juan De la Cruz, y su equipo de técnicos en textiles, han podido desarrollar diversos proyectos para que, la población interesada en la cultura textil canaria, pudiese manipular, apreciar y sentir “el pasado en el presente” (Estévez, F. 2004).

#### *La digitalización irrumpe para quedarse*

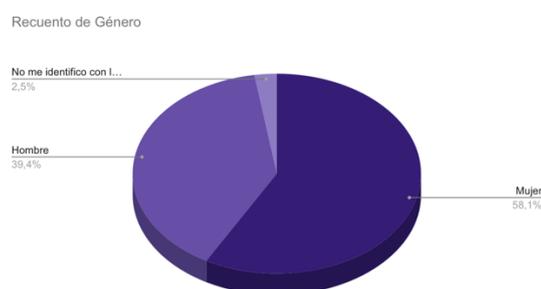
La digitalización ¿una aliada o una enemiga? A día de hoy, la digitalización dentro del marco sociocultural, se ha convertido en una gran amiga, ya que junto a ella, se han podido vincular diferentes prácticas cotidianas a un marco moderno. No obstante y si esto se extrapola al museo, los propios técnicos presentan una dualidad de opiniones, aunque una es común a todos, “la digitalización nunca va a poder sustituir a la experiencia sensorial”.

De esta forma, y a pesar de esta idea, el MHA, se ha renovado desarrollando un recorrido virtual por sus instalaciones —Anexo 8— en la que, gracias a la tecnología 3D, han podido llevar las paredes y la historia del museo, a la pantalla del dispositivo inteligente. Pero esta no ha sido la única propuesta que han tenido entre manos, ya se realizó en el pasado, un proyecto en el cual proporcionaba una idea de desarrollo, en la que se implementaba la digitalización, incluyendo a diferentes entidades como la OAMC, el Cabildo de Santa Cruz de Tenerife, entre otros. Dicho proyecto se llevó a cabo por Castro Fernández (2011) que en conjunto con los organismos anteriormente nombrados, promovieron una alternativa a una de las problemáticas que tiene el museo, en este caso el MHA. Sin embargo, por inconvenientes externos, no se pudo realizar.

Bien es cierto que, a la hora de hablar sobre la digitalización, se tiende a pensar en soluciones, pero también se debe afrontar las problemáticas que está pueda ocasionar. Una de ellas, y la más relevante, es la escasez de recursos, que puede llevar consigo acarreado, una falsa ilusión de contacto con la colección, es decir, otra falsa proximidad con el visitante, generando incluso el desapego a dicho bien material. No obstante, muchos visitantes no se sienten compenetrados con este tipo de tecnología, ya que puede ser por un salto generacional, o simplemente porque es mejor tener presente “el objeto original”. Con ello, la digitalización, junto a la Museología Crítica “ha de reivindicar (...) una mayor pluralidad de presentaciones que a la vez dejen lugar para experimentos” (Lorente , 2015.b, p.115), esto da lugar a que, gracias a una visión crítica de las exposiciones y de la historia, en conjunto con una de las herramientas más novedosas socialmente, se podría generar una unidad expositiva, al punto de poder seguir uniendo ambos conceptos incluso en la actualidad.

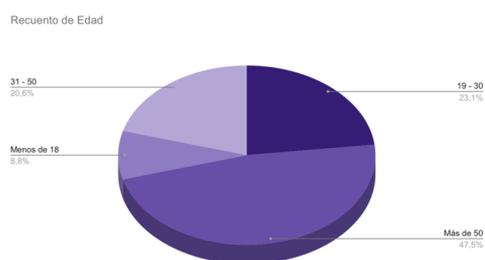
En relación al apartado de resultado y análisis de este proyecto de investigación, se debe resaltar que, se realizó una encuesta por todos los municipios de la isla de Tenerife, incluyendo en ella, otras islas del archipiélago canario, la Península ibérica y otros países. De esta forma, lo que se esperaba obtener, era una muestra amplia de la información que se quería recoger, y a su vez, no limitar a la persona que realizaba la encuesta, puesto que podía proceder de otra zona que no fuese Tenerife. Esta encuesta se realizó de forma online, gracias a la opción proporcionada por google formularios, la cual fue distribuida por medio de diferentes redes sociales, como pueden ser Instagram y WhatsApp, e incluso por correo a aquellas personas que lo solicitaban. Se eligieron dichas redes, puesto que son vías donde se divide la población, aproximadamente, por una serie de rangos de edad. En base a ello, se pudo obtener un total de 160 respuestas a lo largo de un periodo entre dos a tres semanas de habilitación, para que toda aquella persona que quisiese realizar la encuesta, pudiese hacerlo sin problema alguno. A continuación se proporcionarán las diversas estadísticas, en base a los datos recopilados por los participantes.

A la hora de recoger el porcentaje de los datos recopilados, se puede apreciar como más



**Figura 1.** Gráfica sobre el género

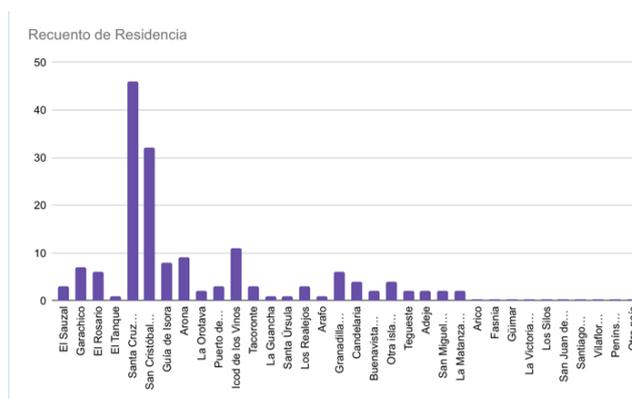
de la mitad de los participantes (58,1%) fueron mujeres, siendo solo un 39,4% hombres y un 2,5%, un pequeño porcentaje de personas que no se identifican con los anteriores. De esta forma, el valor que se percibirá a lo largo del análisis de los datos, serán más vinculada a mujeres que a hombres.



**Figura 2.** Gráfica sobre la edad

En el caso del intervalo de las edades, se puede apreciar como se ha realizado previamente una división en diferentes rangos de edad. En ella se incluyen, el rango de “Menos de 18”, seguido por el de “19 – 30”, “31 – 50” y para finalizar, el de “Más de 50”. Se ha empleado dicha división, puesto que de esta forma, con solo cuatro grupos de edad, se ha podido recoger a groso modo franjas representativas de la población.

Teniendo en cuenta los diferentes grupos de longevidad, se puede resaltar cómo el grupo de “Más de 50” ha tenido mayor interacción en la encuesta realizada, puesto que engloba un total del 47,5% de usuarios. Así mismo, le sigue con un 23,1% el grupo de ”19-30” y casi igualado el grupo de “31-50”. No obstante, solo el 8,8% de personas menores de 18, realizaron dicha encuesta. Esto puede estar relacionado con que los jóvenes menores de 18, no desarrollan una mayor interacción con el espacio estudiado en cuestión, por. Lo tanto, no se genera un interés en ello, a diferencia de los grupos restantes. De esta forma, lo que se puede apreciar es que, a medida que se cambia de rango de edad, se crea un mayor tendencia a la visita de este tipo de espacios.

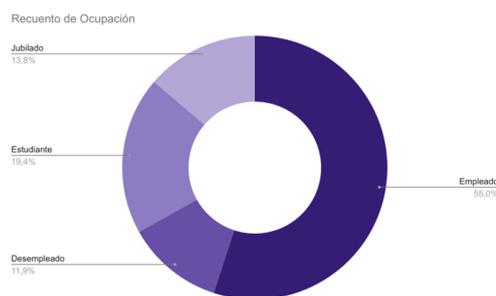


**Figura 3.** Gráfica sobre la residencia

A la hora de recopilar la información pertinente de los usuarios que realizarían dicha encuesta, se ha tenido presente adjuntar todos los municipios de la isla de Tenerife, al

igual que la opción de “otras islas”, “Península ibérica” y “otro país”. De esta manera, a pesar de no residir en Tenerife, se pudo obtener los datos de aquellas personas que sí habían visitado dichos museos, pero sin pertenecer a la isla.

Con ello, se puede resaltar que, la capital tinerfeña, Santa Cruz de Tenerife, ha obtenido un total mayor, por encima de todas las zonas planteadas, seguida por San Cristobal de La Laguna, con una participación mayor de 30 personas. Junto a ambos municipios de la isla de Tenerife, le prosigue tanto Icod de los Vinos, Arona, Guía de Isora y Garachico, que están entre una participación de ocho y 11 personas. No obstante, municipios como Arico, Fasnia, Los Silos o Güimar, son zonas donde no se han obtenido información, en conjunto con el valor de “Península ibérica” y “otro país”. De esta forma, se puede dar a entender que, las personas participantes de dicha encuesta, casi un 80% de la población encuestada, sí han visitado los museos de la isla de Tenerife, pero la cercanía y la facilidad de acceso condiciona poderosamente la intención de visitar los museos.



**Figura 4.** Gráfica sobre la ocupación

Teniendo presente la diversidad de las personas que hicieron la encuesta, se añadió la sección de ocupación, la cual se dividió en cuatro partes diferentes, como son “Estudiante”, “Empleado”, “Desempleado” y “Jubilado”, siendo la opción de “empleado” la que ha alcanzado un mayor porcentaje, con un 55,0% del total, lo que quiere decir esto es que, buena parte del perfil de mayores de 50 años, no corresponden a jubilados sino a personas que todavía están activos en sus trabajos. Seguidamente, las tres opciones restantes, “Desempleado”, “Estudiante” y “Jubilado”, unas más que otras, han generando un porcentaje bastante igualado, con solo unas pequeñas diferencias entre ambos.



**Figura 5.** Gráfica sobre “¿Has visitado los museos de Tenerife físicamente?”

**Figura 6.** Gráfica sobre el listado de instituciones pertenecientes a Museos de Tenerife, junto al TEA

Cuando se trata la pregunta de “¿Has visitado los museos de Tenerife físicamente?”, más de la mitad de los participantes han respondido que sí, siendo este un total del 78,8%. De esta forma, con tan solo un 21,3% son personas que no lo han hecho. Unido a ello, se ha tenido presente los museos de la organización de Museos de Tenerife, en los cuales se encuentran, el Museo de la Naturaleza y la Arqueología, Museo de Historia y Antropología (Casa Lercaro), Museo de Historia y Antropología (Casa de Carta), Museo de las Ciencias y el Cosmos y por último, Tenerife Espacio de las Artes (TEA). De esta forma, el Museo de las Ciencias y el Cosmos, con un total de 101 respuestas, es el museo más visitado entre la población, seguido, con 93 y 89 personas del Museo de la Naturaleza y Arqueología y del TEA. Esto muestra los distintos grados de popularidad que pueden llegar a alcanzar los Museos de Tenerife.

### “¿Por qué visita este/os museo/s?” (Pregunta corta)

Con un total de 126 respuestas, se ha realizado un vaciado de aquellas respuestas que más se repetían, las cuales fueron, por curiosidad, por conocer la cultura, por el placer de aprender, por el colegio/instituto/Universidad, por hacer una visita familiar en un entorno cultural. En base a las respuestas quemás se repitieron, se puede apreciar que, muchas de las personas que visitan estos museos, lo hacen a causa de la curiosidad de conocer la cultura y la historia que nos rodea, en conjunto con las ganas y la satisfacción de aprender sobre estos espacios. Así mismo, se sigue viendo como el factor educativo y familiar, es uno de lo vínculos que, incluso a día de hoy, sigue teniendo peso a nivel social.

¿Cómo sueles visitar el museo?

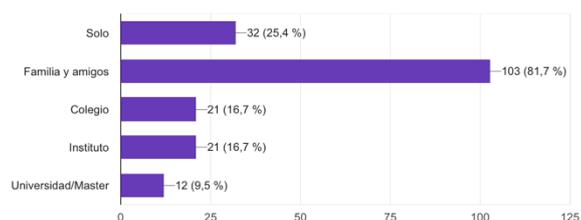


Figura 7. Gráfica sobre “¿Como sueles visitar el museo?”

A la hora de preguntar, cómo visitan los usuarios el museo, ha habido un alto porcentaje de personas (81,7%) que han respondido con “Familia y amigos”, seguido de “Solo” (25,4%). Esto, se puede interpretar de forma que, aquellas personas que visitan los museos, casi en su mayoría, prefieren visitarlos, o los han visitado, por cuenta propia. Pero seguidamente acompañados, como parte de su vida de ocio y aprendizaje lúdico-familiar o de pareja y grupo de amigos. En comparación con el resto de porcentajes, los cuales lo han realizado por medio de una institución educativa (colegio, instituto y/o universidad), que están por debajo del 17%.

Por tanto, y a pesar de tener la creencia que, los museos son más visitables por jóvenes, a causa de actividades escolares, con esta encuesta, se puede apreciar que los participantes, lo realizaron mayoritariamente de forma autónoma o con acompañantes.

Recuento de ¿Por qué no visitas los museos físicamente?

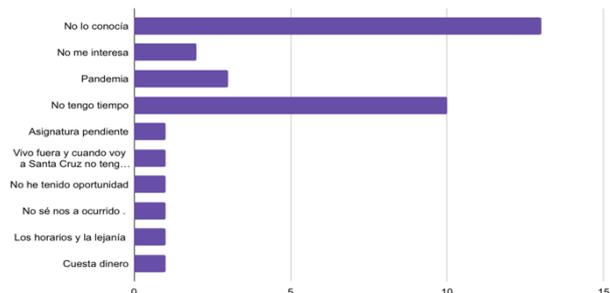


Figura 8. Gráfica sobre “¿Por qué no visitas los museos físicamente?”

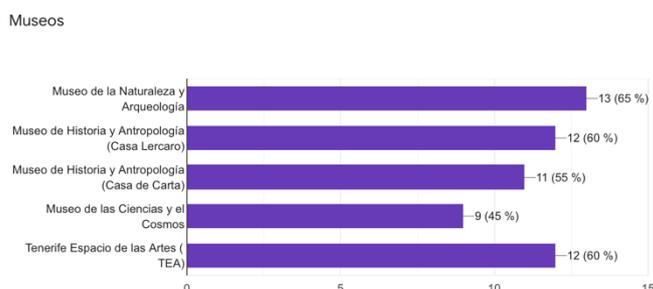
Vinculada a las anteriores encuestas, se realiza la pregunta de “¿por qué no visitas los museos físicamente?”, a lo que, casi sorprendentemente, muchas personas responden que no los visitan a causa del desconocimiento y la disponibilidad horaria. Esto está seguido de “Pandemia” y “No me interesa” con un porcentaje menor este último. No obstante, los participantes tuvieron la opción de “otros”, donde podían escribir sus motivos, en los cuales se aprecia una diversidad de opciones, como pueden ser la disponibilidad, el costo o incluso como “asignatura pendiente”. Con dicha información, se puede valorar que, los usuarios, más que no querer visitar los museos, realmente es una falta de conocimiento

de estos y una disponibilidad horaria, representado a su vez el dato anómalo o coyuntural de la pandemia, ya que otros años, dicha causa no existía.



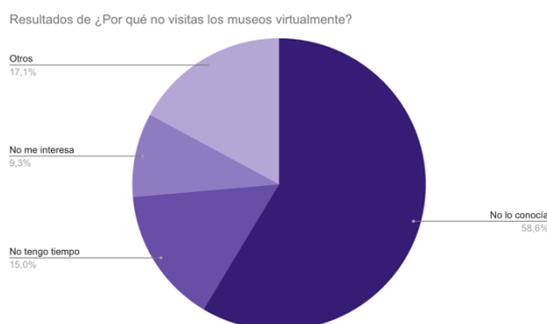
**Figura 9.** Gráfica sobre “¿Has visitado los museos de Tenerife virtualmente?”

En la gráfica representada a continuación, se muestra la pregunta “¿Has visitado los museos de Tenerife virtualmente?”, en la cual predomina el porcentaje negativo, con un (87,5%). Pero, solo el 12,5% de las personas encuestadas, han respondido que sí los han visitado virtualmente.



**Figura 10.** Gráfica sobre el listado de instituciones pertenecientes a Museos de Tenerife, junto al TEA

A la hora de responder que sí, a la pregunta de las visitas virtuales, aparece el nombre de nuevo de los museos previamente nombrados, en los que aquí, a diferencia de los museos con una visita física, los porcentajes de visitas están más igualados. En estos, sigue predominando el Museo de la Naturaleza y la Arqueología, seguida muy de cerca por el TEA y el Museo de Historia y Antropología. Sin embargo, y a diferencia de los anteriores resultados, solo un 45% de las personas, han visitado el Museo de las Ciencias y el Cosmos, el cual físicamente, tuvo mucha más popularidad entre los participantes.



**Figura 11.** Gráfica sobre “¿Por qué no visitas los museos virtualmente?”

Y teniendo en cuenta el factor negativo de la pregunta inicial, muchos de los usuarios comentan que no conocían esta forma de interactuar con el museo. Con un 15,0%, los participantes añaden la opción de “no tengo tiempo” y en menor escala, “no en interés” con un 9,3%. En esta pregunta, se añadió la opción de otros, para que aquellos que no viesen reflejado el motivo en estas tres opciones estándar, pudieran explicar cuál fue la razón. Aquí, se pudo apreciar respuestas de la índole de, “prefiero una visita física, ya que no es lo mismo”, “no me gusta ver una pantalla”, “no están bien diseñados”, o incluso “es aburrido”. Estas respuestas han sido una de las muchas que se han repetido en esta sección.

**“¿Por qué visita virtualmente este/os museo/s?” (Pregunta corta)**

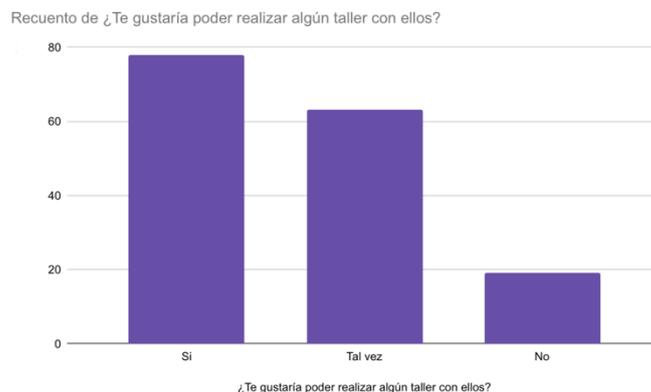
Con un total de 20 respuestas, los usuarios que dieron respuesta a esta pregunta, resaltaron una por encima de las restantes, y es el interés de disfrutar de la cultura, de una manera más segura y cómoda, siendo este último concepto el más empleado a la hora de proporcionar una justificación. No obstante, otra de las respuestas proporcionadas por los participantes, fue el poder beneficiarse de una visión diferente, novedosa y poder acceder a contenido exclusivo, puesto que, por medio de la vía digital, se pueden ver las actualizaciones que va teniendo la página web, en este caso.



**Figura 12.** Gráfica sobre “¿Te gustaría disponer de una versión digital de los objetos que no están expuestos al público?”

“¿Te gustaría disponer de una versión digital de los objetos que no están expuestos al público?”, a esta pregunta, un 79,4% han respondido que sí, dando a entender de esta manera que, los bienes patrimoniales digitalizados pueden ser un gran *input* a la hora de acercar al público, el patrimonio sociocultural que está almacenado. Unido a esto, solo

un 3,1% de encuestados, afirmaron que no les gustaría, y con un 17,5%, seleccionaron la opción de “Tal vez”.



**Figura 13.** Gráfica sobre “¿Te gustaría poder realizar algún taller con ellos?”

A la pregunta de “¿Te gustaría poder realizar algún taller con ellos?” Mucho de los participantes, casi 80 respuestas fueron que sí, junto a más de 60 respuestas con la opción de “tal vez”. Solo 19 personas respondieron que no a esta pregunta.



**Figura 14.** Gráfica sobre “¿Te gustaría disponer de actividades online con los objetos digitales?”

Siguiendo en esta línea, en base a la gráfica representada, se puede apreciar como casi una mitad de personas respondieron “Sí” en conjunto con “tal vez”, mostrando su predisposición a dichas actividades. Solo aproximadamente un 15 de las respuestas fueron negativas.



**Figura 15.** Gráfica sobre “Si el museo tuviera opción de añadir historias, explicaciones, cuentos de forma digital ¿irías más frecuentemente?”

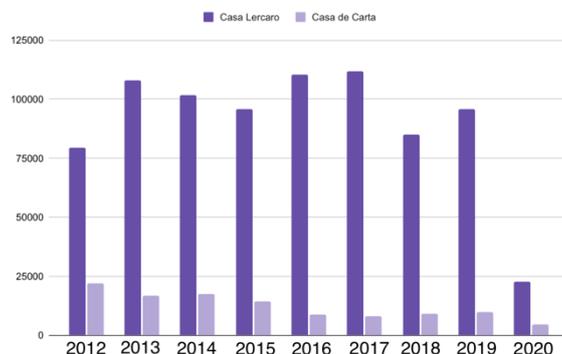
Racionando esta pregunta, con las anteriores, cabe destacar que, casi se genera un 50-50 en las respuestas de “Sí” y “tal vez”. De esta forma, se puede apreciar cómo a muchos de los participantes, lo que les falta es un incentivo didáctico para visitar con mayor frecuencia los museos. En esta gráfica, solo el 3,8% de los encuestados respondieron “No” al uso de bienes inmateriales para desarrollar una frecuentación en el museo.

**“Si se diera la posibilidad de hacer un recorrido por los almacenes del museo de forma segura ¿lo haría?” (Pregunta corta)**

En esta pregunta, con un total de 160 respuestas, muchos participantes estuvieron de acuerdo con realizar dicho recorrido, estando por consiguiente, a favor de dicha idea. Los argumentos que más se pudieron apreciar a la hora de justificar la respuesta fueron desde, conocer el patrimonio de nuestras islas; saber qué piezas están guardadas; por qué no están expuestas; aprender sobre lo que está oculto y, sobre todo, siempre con mucha seguridad para que no afecte el recorrido a los objetos. Estas han sido una de las respuestas que más se han reiterado a la hora de desarrollar la respuesta. De esta forma, a lo largo de la pregunta, se puede apreciar cómo las personas generan un interés en base a aquello que está “oculto” o que no se puede ver, ya que pueden apreciar las “entrañas” del museo. He de destacar que, en muchas ocasiones se repetía el tema de la “seguridad” a la hora de analizar las respuestas. Esto, lo que nos da a entender es que, las personas que han estado a favor de realizar dicho recorrido, son conscientes de los bienes patrimoniales que están almacenados, y su delicada conservación. Por tanto, aquellas personas que están a favor de realizar dicha actividad, muestran un conocimiento de la situación que concierne a las colecciones, y por ende, al museo.

No obstante, solo un pequeño porcentaje de personas que no estaban de acuerdo con realizar dicho recorrido, puesto que se argumentó que, no hay nada que mostrar; es suficiente con la exposición que está en el museo y, algo muy curioso es que, no se puede comparar con las “bambalinas” del Loro Parque. Se puede llegar a entender este tipo de respuestas, puesto que muchas personas, consideran que los bienes materiales que están ya expuestos en las salas de los museos, son los más representativos e importantes a la hora de plasmar la historia y la cultura, en este caso, canaria. Pero, he de destacar la respuesta comparativa con el zoológico Loro Parque, ya que algunas personas consideran

que es mucho más interesante y enriquecedor ver la “trastienda” de un parque de esta índole de fauna y flora. De esta forma, lo que se desarrolla alrededor de la idea de un museo, es esa “disneylización” del espacio, para que se convierta en un parque de atracciones.



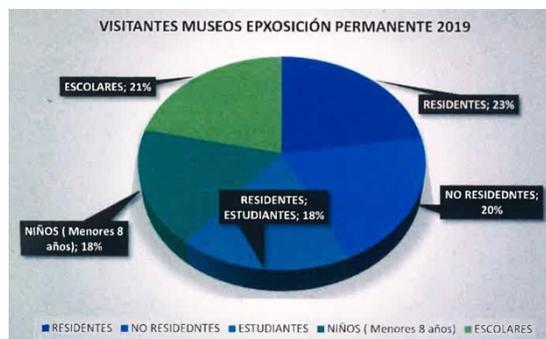
	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019	2020
RESIDENTES	49.802	44.881	39.167	39.318	47.456	51.421	43.841	24.368
NO RESIDENNTES	30.426	33.051	36.391	34.800	36.427	39.535	42.311	26.859
ESTUDIANTES	7.287	7.836	7.973	9.263	10.624	11.122	10.729	2.941
NIÑOS ( Menores 8 años)	7.464	10.974	10.769	10.173	9.173	10.268	9.622	3.846
ESCOLARES	23.085	28.647	28.620	25.637	30.680	31.220	26.496	10.944
TOTALES	118.064	125.389	122.920	119.191	134.360	143.566	132.999	68.958

*Figura 16 y 17. Gráficos y datos proporcionado por Museos de Tenerife*

Una vez habiendo analizado los datos proporcionados por la encuesta realizada, se debe destacar que, gracias al equipo del Museo de Historia y Antropología, se ha podido acceder a los datos del total de usuarios y visitantes que han pasado por las instalaciones de ambas sedes (Casa Lercaro y Casa de Carta). No obstante, y teniendo en cuenta que aun no ha finalizado el año, los datos del 2021 no se han podido recoger.

De forma clara, se puede resaltar como, en la primera gráfica, la sede de la ciudad de San Cristóbal de La Laguna (Casa Lercaro) ha tenido el mayor número de visitantes, en comparación a la Casa de Carta. Esto se puede entender puesto que, la primera, pertenece a una de las ciudades más visitadas, y gracias a su ubicación, se aprecia mayor porcentaje en dicho recorrido. Así mismo, y junto con el inicio de la pandemia, se aprecia cómo los datos al final de la tabla (véase *figura 16*), van descendiendo a raíz de la poca asiduidad de los visitantes. Ahora bien, y apreciando el segundo cuadro (véase *figura 17*), donde los datos están más desgranados por diferentes sectores (Residentes; No residentes; Estudiantes; Niños (menores de 8 años); Escolares), cabe destacar que, dentro de los valores proporcionados, tanto el rango de “residentes”, como de “no residentes” y “escolares”, suelen ser los grupos que más visitan, no solo el MHA, sino la totalidad de todos los museos que pertenecen a Museos de Tenerife. Se debe tener en cuenta que, en

el año 2019, se extiende un mayor porcentaje de visitantes, siendo casi, uno de los años en los que mayor número de usuarios, independientemente del grupo, visita el museo. No obstante, hay que tener presente que, los datos estadísticos del 2020, se desarrollan como anómalos, a causa de la pandemia.



**Figura 18.** Gráfica proporcionada por Museos de Tenerife

Por consiguiente, y teniendo en cuenta el Covid, el año 2019, se podría decir que ese año, fue uno de los últimos datos reales que se pudo alcanzar y recoger, ya que a partir de este año hacia adelante, se verían completamente afectados.

En dicha gráfica, se puede apreciar cómo es el propio residente el que, con un 23%, quien más visita sus propios museos, en aquellas colecciones que son permanentes, seguido por los escolares, con un 21%. No obstante, las nuevas generaciones, como pueden ser los “residentes estudiantes” y los “niños (menores de 8 años)” los que con un 18% ambos, visitan con menos asiduidad los museos.

De esta forma, y con todos los datos recogidos, se puede plantear cómo, a pesar de que la digitalización está logrando un auge cada vez más agudo, todavía no suponen la mayoría de las experiencias museísticas, aunque los encuestados valoran este avance como una de las nuevas formas de visitar el museo y conocer aquello que no se puede ver.

## PROPUESTA

En relación la propuesta que se quiere plantear en este proyecto de investigación, se debe partir de la base que, el museo es una institución en la que, a pesar de atravesar diferentes debates sociales, en las que se ha podido ver afectado, ha mantenido un eje central, que es la divulgación del conocimiento local y de los bienes patrimoniales de las diferentes culturas o grupos sociales. Así mismo, la digitalización, a pesar de ser considerada un término más contemporáneo, se debe tener en cuenta que los debates acerca de la digitalización y su implementación o no, dentro de la museología, tienen un amplio recorrido académico y de investigación. Muchos investigadores, museólogos y académicos, plasman sus diferentes propuestas acerca de este concepto, generando en ella, una disputa que se hace más perentoria en la actualidad.

Ahora bien, y teniendo en cuenta el factor del museo y de la digitalización, a su vez, se debe tener presente que, vinculado a estos dos conceptos claves de este proyecto de investigación, también se generan otros subtérminos, que están vinculados a los dos principales y que son igual de relevantes para el trabajo de fin de grado. En ellos, se puede apreciar cómo dentro del museo, también se trata el patrimonio material e inmaterial de los bienes culturales. Esto juega un papel fundamental dentro del proyecto, puesto que los almacenes, al igual que el archivo, vienen ligados a la idea de patrimonio de los bienes materiales e inmateriales. Por ello, estos también serán objeto de estudio y de análisis.

Y unido al patrimonio de los bienes, un objeto de estudio a analizar a su vez, son los usuarios que visitan estos museos. Se debe tener en cuenta que, el S.XXI acarrea nuevos perfiles en los grupos sociales, los cuales se mantienen más en contacto con la digitalización y las nuevas tecnologías. En consecuencia de ello, diferentes instituciones y organizaciones, como puede ser en este caso, el museo, también se verá afectado por las modificaciones que generan las demandas de los nuevos usuarios de esta Era.

Teniendo en cuenta los diferentes factores a estudiar que se plantean anteriormente, en este trabajo de fin de grado, el objetivo que se pretende alcanzar consiste en, por un lado, poder plasmar la evolución que ha podido tener el museo, de cara a una visión más actual, más digital, pasando por los debates generados en el periodo de la Museología Crítica. Esto, permanecerá a su vez, vinculado con las nuevas demandas de los usuarios que

visitan dichas instalaciones. En base a ello, se podrá plantear, desde un punto de vista más visual y virtual, cómo desarrollar el museo digitalmente.

En muchas ocasiones, los diferentes autores que analizan este concepto de la digitalización y cambio a nivel museológico, plasman su interés y muestran la digitalización, como uno de los factores fundamentales para poder avanzar y solventar muchas propuestas, de cara a las nuevas generaciones. Entre ellas, se puede resaltar el almacenamiento y archivo de los diferentes bienes patrimoniales, donados o no, que dispone el museo. Pero, por otro lado, se debe tener en cuenta que, muchos investigadores a su vez, muestran cómo la digitalización también causa diversas complicaciones y como no, problemas añadidos, los cuales se han de resolver, como la “memoria digital”.

Vinculado a los conceptos, la pregunta de investigación principal es “¿cómo la digitalización del patrimonio material e inmaterial complementa la visibilidad y amplía la visión museológica?”. Con ello, lo que se quiere responder es, si la digitalización puede ser una aliada dentro del museo, para proporcionar una visión más amplia de nuestro patrimonio, de cara a una dimensión sociocultural, y que a su vez, pueda abarcar un sector inmaterial, que quede almacenado y archivado para su análisis y conocimiento.

En cuanto a la hipótesis central de este proyecto de investigación, se debe tener presente que “la digitalización del patrimonio material e inmaterial complementa la visibilidad y actúa ampliando la visión de la museología enriqueciendo los imaginarios socioculturales”. Esta, en conjunto con la pregunta de investigación, cumplen con una misma idea, y es la de implementar la digitalización en las instituciones museísticas, para así generar y proporcionar un enriquecimiento sociocultural a un grupo social más actual.

Teniendo en cuenta los diferentes factores, que fueron planteados con anterioridad, este trabajo de fin de grado es de un pertinente y relevante carácter, puesto que dentro de la Museología Crítica, los diferentes movimientos que se han generado en el S.XXI, los cambios sociales que han afectado al museo, la digitalización está formando cada vez más parte de nuestro día a día. Así mismo, y a pesar de ser un tema que se lleva tratando desde hace mucho tiempo y en la que se han visto involucrados diferentes autores, como J. P. Lorente o Fernando Estévez, la digitalización de la museología, ahora más que nunca, está regresando a una generación más desarrollada y tecnologizada, a causa del aumento

de uso de la digitalización y las diferentes Tecnologías de Información y de la Comunicación (TIC).

Hoy en día, la sociedad ha pasado por diferentes procesos, llegando al punto actual, en el que nuestra sociedad para muchos autores, se considera incluso “cibercultura”, ya que todo está lo suficientemente desarrollado tecnológicamente, generando así, diferentes perspectivas sociales de la digitalización de muchos factores sociales. Por lo que, teniendo en cuenta ese tipo de perspectiva más nueva e instaurando en una sociedad más tecnológica, al igual que la visión cambia, las demandas en este caso, a los museos, no están exentas a las nuevas modificaciones. Teniendo en cuenta los nuevos cambios que pueden demandar los nuevos perfiles de usuarios, con ella, se desarrolla una modificación a nivel museístico, la cual conlleva consigo, una serie de problemas a la hora de plantear nuevas peticiones.

En base al último término planteado, las problemáticas del museo en relación a las nuevas tecnologías, una forma en la que se podría solventar un cambio que implemente una ayuda a una innovación tecnológica, es el desarrollo de las TIC dentro del museo, como en exposiciones y diferentes salas. Gracias a las TIC y a la digitalización, se podría generar una forma más innovadora de poder percibir el museo, a la par que el patrimonio de los bienes materiales e inmateriales. Esto se podría sustentar, puesto que en muchos museos, no se tiene una memoria histórica digital u oratoria, perdiendo de este modo, una de las mayores fuentes que tiene el ser humano para transmitir el conocimiento. Al no poder desarrollar e implementar la digitalización, estaríamos perdiendo gran parte de nuestro conocimiento y saber local, e incluso comunal. Por lo tanto, y percibiendo la digitalización como una solución, antes que como un problema, esta podría ayudar a que se genere un enriquecimiento sociocultural de los saberes del “boca a boca”.

Así pues, entendiendo las dimensiones a las que afecta nuestro proyecto de investigación, las herramientas etnográficas de recopilación de información y análisis antropológico, en conjunción con las TIC y la digitalización, podrían significar una nueva forma de recopilar, gestionar, analizar y visibilizar el legado patrimonial material e inmaterial, generando un enriquecimiento de acuerdo a esta generación vinculada más a la digitalización.

Teniendo en cuenta la introducción realizada anteriormente en el apartado de propuesta, a continuación se presentará una de las sugerencias que puede ser un aliciente, a la hora de hablar de una de las problemáticas que tiene el museo. Por consiguiente, se desarrollará una de las propuestas que fundamenta este Trabajo de Fin de Grado, en la cual, se debe tener presente que, a pesar de las diversas interfaces que se pueden englobar los diferentes programas tecnológicos, para este proyecto de investigación, se ha elegido una en particular que engloba y recoge las diferentes ventajas, para que se pueda emplear de manera eficaz dentro del museo.

Ahora bien, se debe resaltar que, en el S.XXI, muchos informáticos e investigadores, han generado una serie de softwares, que se pueden emplear para poder desarrollar, en este caso, una web o un sistema para la creación de un espacio digital adaptado y destinado a los bienes materiales e inmateriales que recoja el museo dentro de sus almacenes y archivos. A lo largo del tiempo, el almacenamiento y los archivos, han supuesto una de las mayores problemáticas, a nivel de espacio e infraestructura, dentro del museo, generando de esta forma que, en ocasiones, se tenga incluso que prescindir de muchos bienes que son donados a estas instituciones. Por consiguiente, y a lo largo de los años, esto ha supuesto uno de los mayores retos a la hora de poder almacenar y archivar muchos bienes materiales e inmateriales. Así mismo, en este proyecto de investigación, una de las propuestas que se planteará, es el uso de uno de los programas más novedosos, en el que, dentro de la amplia gama de sistemas digitales que cumplen diferentes funciones, se tendrá en cuenta el denominado Blender y los prismas digitales.

A la hora de hablar de este software, se debe tener presente que es “un programa que integra una serie de herramientas para la creación de un amplio rango de contenidos 3D, con los beneficios añadidos de ser multiplataforma” (Roosendaal, & Selleri, 2004). Gracias a su creador Tom Roosendaal, en 1988, dicho programa digital puede desarrollar diferentes visualizaciones con la particularidad de generarlos en 3D, para una amplia sensación de realismo, en base a aquello que se quiera digitalizar. Teniendo en cuenta que es un proyecto realizado en su totalidad aproximadamente en el 1995, Blender es un software con una gran característica, y es que este es libre y de código abierto, o en otras palabras, que cualquier usuario puede emplearlo, incluso modificar y mejorarlo con amplia libertad sin una restricción aparente, desde el 2002 (Roosendaal, & Selleri, 2004). Teniendo presentes las características que puede desarrollar la aplicación Blender, y

vinculado con la fotogrametría, la cual es una forma de escaneo de, en este caso, bienes patrimoniales, se pueden desarrollar diferentes formas de plasmar dichos bienes, sin que se genere una alteración en el objeto, de forma que se pudiese ver perjudicado.

Así mismo, y gracias a estos dos formatos, se podría proyectar, por medio de diferentes proyectores y puntos de luz, dentro de un prisma para que, el bien patrimonial en cuestión, pudiese ser manipulado y observado, sin problema alguno.

Teniendo en cuenta todas las características y beneficios que tiene este dispositivo software libre, Blender, junto con la fotogrametría, pueden cumplir una de las funciones que se busca dentro del museo. Estas pueden ser, por un lado, poder digitalizar los bienes que permanecen almacenados y que no se pueden presentar en las diferentes exposiciones del museo, a causa de diversas peculiaridades que pueden englobar dichos bienes. Así mismo, y gracias a la digitalización 3D, se pueden emplear dichos bienes para un uso interactivo, y de esta manera, que todas aquellas colecciones que permanecen almacenadas en los sótanos de los museos, puedan ser expuestas a pesar de sus diferentes características.

Una vez planteado los términos de digitalización, las TIC y los diferentes programas digitales que se pueden desarrollar dentro del museo, como pueden ser Blender, los prismas digitales y la fotogrametría ¿cómo se podría implementar dentro de un plano sociocultural y museístico?

Se debe partir de una base clara, y es que los bienes, ya estén almacenados o no, no pueden ser manipulados socialmente de manera aleatoria y con descuido. Por ello, y en relación a la digitalización y los programas anteriormente expuestos, se puede proveer de una serie de talleres o juegos didácticos, en los que se implemente el uso de estos prismas, los cuales reflejan los bienes materiales elegidos e incluso, el bien inmaterial vinculado a dicho objeto, por medio de historias, formas de uso, para que de esta forma todo bien material, tenga consigo ese conocimiento popular.

Con este proyecto, no se pretende imponer una visión de la historia social que puede llevar acarreado ese bien, sino todo lo contrario. Siguiendo con la línea de la Museología Crítica, lo que se aspira con este tipo de prácticas y actividades, no es solo que los diferentes grupos sociales tengan acceso a todo aquello que se almacena, sino más bien exponer y plantear diferentes visiones de la historia que se vivió y de la cultura a la que

pertenece. De esta forma, se impulsa al visitante, por un lado, a evitar una sola narrativa lineal de lo que era el pasado, mostrando de esta forma solo una parte, y por otro, que estos mismos reflexionen de aquello que se expone y que pueden interactuar, rompiendo con todas las ideas preconcebidas de una museología pasada. Con ello, se fomenta la línea de la que parte la Museología Crítica, de no mostrar una visión uniforme de la cultura, sino más bien lo contrario, ya que “los museos tienen que aprender a formular las preguntas y dudas que se presentan dentro de cada área del conocimiento” (Lorente, 2015.b, p.113) y de esta forma, se respalda la idea de generar una visión y perspectiva crítica al visitante de aquello con lo que está interactuando, y por ende, se desarrolle este criticismo en el visitante.

Si se sigue esta línea de interacción con los bienes, por medio de talleres o juegos que fomente el museo, esto puede acarrear un vínculo entre la institución y el público, es decir, una unión del museo-comunidad. De esta forma, favorece una posición de integración y cooperación entre ambos campos, generando de esta manera un vínculo a raíz de los talleres y juegos con los bienes materiales e inmateriales digitales. Así mismo, los técnicos especialistas en la rama de la museología y de un discurso más crítico, pueden desarrollar este tipo de actividades que estén enfocadas, no solo a un público joven, sino a su vez, proyectarlo a un rango de edad adulta, para que dicho grupo pueda, retener y (re)aprender sobre lo que se quiere mostrar y con ello, el mundo digitalizado del que se basa esta sociedad.

## CONCLUSIÓN

A modo de conclusión, se debe remontar a uno de los puntos de partida, el cual es la hipótesis principal, que ha sustentado este proyecto, que es “La digitalización del patrimonio material e inmaterial complementa la visibilidad y actúa ampliando la visión de la museología enriqueciendo los imaginarios socioculturales”. En base a ello, se desarrolla una pregunta de investigación que plasma el “¿Cómo la digitalización del patrimonio material e inmaterial complementa la visibilidad y amplía la visión de la museología?”.

Se plantea, por tanto y gracias a las herramientas empleadas a lo largo de este Trabajo de Fin de Grado, que por un lado, la Museología Crítica ha llegado al museo para quedarse, puesto que desarrolla en el visitante una serie de cuestiones, las cuales cumplen con la premisa que ondeaban Fernando Estévez y que aun permanece dentro de las instalaciones del MHA y es que “el visitante salga con más dudas que con las que entró”. Esto nos proporciona una visión de la cual hace plantearse diferentes perspectivas de cómo se puede ver el pasado, desde un punto de vista un tanto más crítico. Cómo la historia lineal, pasa a ser obsoleta, para plantearse en un rango donde las cuestiones y las dudas críticas, generan un enriquecimiento sociocultural.

Así mismo, la digitalización, como se ha podido comprobar en este proyecto de investigación, se le ha dado una perspectiva en la cual, ha sido una aliada para poder, por un lado, solventar una problemática de espacio e interacción que se aprecia en el museo MHA, y para generar por otro lado, un reto a la línea discursiva y es la implementación de esta, dentro de diferentes recursos didácticos, como puede ser los talleres o los juegos que impliquen su uso. Ligado a este concepto, se puede apreciar cómo un alto porcentaje de personas encuestadas (véase *figura 12*) están a favor de tener un aversión digital de los bienes patrimoniales. Por tanto, y teniendo en cuenta este previo resultado, asociado a la siguiente pregunta (véase *figura 13*), se podría desarrollar entonces, una serie de talleres y juegos didácticos, en los que a pesar de los diferentes rangos de edad, este puede generar un vínculo generacional, fomentando de esta forma, no solo la adaptación e incluso la reinención del espacio museístico fusionado con las TICs, sino la implementación de todas las generaciones, en un mismo espacio crítico y moderno.

De esta forma, y partiendo de la premisa de ambas partes, y de la hipótesis principal expuesta con anterioridad, se puede decir que está corroborada dentro de este proyecto, ya que a pesar que un pequeño porcentaje de personas, aun no ven del todo claro esta postura digitalizada, otro grupo más generalizado se plantean la digitalización como forma de conocer una historia y cultura, de una forma didáctica y sencilla, en base a los talleres y dinámicas que se pueden realizar con ellos. Pues, teniendo en cuenta que el bien material siempre está unido a un bien inmaterial, y viceversa, la digitalización puede hacer dicha labor más sencilla a la hora de conocer ambos caminos socioculturales, generando en el visitante un crecimiento a cerca de aquello que lo rodeaba y rodea en la actualidad.

Si a ello se le une la pregunta de investigación “¿Cómo la digitalización del patrimonio material e inmaterial complementa la visibilidad y amplía la visión de la museología?”, se puede apelar que, por un lado, esta se lleva a cabo por medio de diversos programas de softwares, los cuales respaldan este proyecto, y por otro lado, las diferentes formas ya más tradicionales de conocimiento, es decir, por medio de difusión y diferentes prácticas sociales que complementen el uso, manipulación e implicación del usuario que visita dichas instalaciones.

Siguiendo en esta línea, y en relación a los objetivos que se han ido planteado y cuestionando a lo largo de este proyecto de investigación, se resalta que la epifanía proporcionada en los objetivos, están parcialmente contrastadas, ya que se puede vincular un alto porcentaje de las respuestas positivas, a una aprobación de dicho esquema.

En primer lugar, se encuentra el objetivo de “comprobar si la digitalización de los bienes materiales e inmateriales son un aliciente para mostrar lo que permanece almacenado”. A lo largo de esta investigación de vertiente antropológica, se ha podido comprobar cómo la digitalización generan un interés dentro de los grupos sociales que visitan el museo, puesto que se acepta esto con un pensamiento un tanto voyeur, es decir, los visitantes están interesados en ver aquello que no se muestra, para poder apreciar todas las perspectivas y lo “oculto” de un museo. Asimismo, y unido a ello, se ha desarrollado una aceptación de mostrar todo ello, en base a diferentes actividades que se podrían implementar dentro de las instalaciones, puesto que un alto porcentaje de usuarios, están dispuestos a asistir a dichos eventos, con tal de participar, interactuar y tocar aquello que está “prohibido”.

En segundo lugar, y siguiendo en esta línea, el objetivo “establecer si la digitalización cumple una labor de enriquecimiento y un incentivo a generar interés al usuario, en relación al patrimonio material e inmaterial”, se aprecia que la digitalización a día de hoy, se está convirtiendo en un arma más que lleva consigo el museo. Muchos visitantes consideran esta tecnología como una forma novedosa de poder fomentar un conocimiento crítico, dentro de todos los grupos de edad y social, ya que poder tener tanto talleres online como presenciales es un aliciente a poder impulsar esta idea de forma sociocultural.

Y por último, pero no menos importante, el tercer objetivo muestra que “identificar las perspectivas que tienen los usuarios que visitan el Museo de Historia y Antropología acerca de los bienes materiales y su perspectiva en relación a la digitalización”. Con este objetivo, se podría decir que está parcialmente contrastado, ya que en el MHA se está implementando la tecnología digital, recorridos virtuales —Anexo 8— y diferentes actividades en estos momentos, generando con ello, un movimiento constante a impulsar una Museología Crítica digitalizada. Se puede decir que, los usuarios los cuales han mostrado sus diversas opiniones, consideran a groso modo que, el MHA es uno de los museos en los que se está fusionando cada vez más a la digitalización, generando así un interés.

De esta forma, cabe destacar que, la digitalización a pesar que es un término del que se ha hablado durante mucho tiempo y en el cual, diversos autores e investigadores, ya los tenían presente en sus artículos y libros, es hoy en día que este proceso, poco a poco, va cobrando fuerza e importancia entre las generaciones jóvenes. Este tipo de conceptos son cada vez más fuertes por diferentes factores, como puede ser la modernidad de la sociedad actual, o incluso por una pandemia mundial que a alterado las perspectivas de futuro que se tenían. De esta forma, y a causa de ese impulso, la digitalización al igual que las TICs, están llegando a convertirse en una más dentro de la vida sociocultural actual.

## BIBLIOGRAFÍA

- Almarza, F, n.f, “Lo que “ocultan” los museos en sus sótanos y cómo mantenerlo visible”
- Arévalo, J. M. (2010). El patrimonio como representación colectiva. *La intangibilidad de los bienes culturales*.
- Augé, M. (1998). *Las formas del olvido* (pp. 110-110). Barcelona: Gedisa.
- Barroso, M. D. C. L., Guardia, M. L. G., & Varona, F. R. (2010). La digitalización del museo del Prado. Una sede web convertida en una peculiar galería de arte. *ICONO 14, Revista de comunicación y tecnologías emergentes*, 8(2), 71-101.
- Benavides, A. C. P. (2020). Descolonizar el Archivo y el Museo: Imágenes intervenidas y museología social con los pueblos Inga, Kamëntsa y Arhuaco (Colombia). *ILUMINURAS*, 21(53)
- Castoriadis, Cornelius (1989) *La institución imaginaria de la sociedad/1*. Tusquets. Barcelona.
- Castro Fernández, M. (2011). Modelación y visualización de modelos 3D a partir de técnicas de fotogrametría y de escáner 3D. Universidad de Vigo.
- De Santa Ana, (noviembre 2018) “Estévez fue un valiente al defender la museología de ruptura en un medio hostil” *La Opinión de Tenerife*
- Del Blanco, J. R. (2014). Los nuevos almacenes del Museo Arqueológico Nacional. *Boletín del Museo Arqueológico Nacional*, 32, 281-294.
- del Monte, M. M. (2006). El concepto actual de Patrimonio Cultural. *PH Boletín del Instituto Andaluz del Patrimonio Histórico*, (58), 40-43

- Hetherington, Kevin (2011). Foucault, the museum and the diagram. *Sociological Review*, 59(3) pp. 457–475.
- Estévez González, F. (2004). El pasado en el presente. *Santa Cruz de Tenerife, Museo de Antropología de Tenerife· OAMC del Cabildo de Tenerife*.
- Estévez Gonzales, F., de Santa Ana, M., (2012) Memorias y olvidos del archivo. *Espacio, tiempo y Forma, Serie V, Historia Contemporanea*, 24, 397-400. Outer Editores
- Estrugas Mora, G. (2005). La biblioteca de Alejandría. 17zk ko abendua
- Flórez Crespo, M. M, 2006. “La museología y los estudios de público en los museos de arte contemporáneo: caso del museo de arte contemporáneo de Castilla y León, MUSAC” Universidad de León. Pp. 231-243
- García Canclini, N. (1999). Los usos sociales del patrimonio cultural. Consejería de Cultura. Junta de Andalucía.
- Hernandez, F. (2014) “De los antiguos gabinetes de maravilla a los museos de ciencias naturales en vanguardia. El MHA de Tenerife” Conferencia pronunciada en la inauguración del curso de la Real Sociedad Económica de Amigos del País de Tenerife, con motivo de la festividad de San Carlos Borromeo. La Laguna
- Herrero Delavenay, A., (2012). De almacén a centro de conservación de colecciones. ALMACENES DE MUSEOS. Espacios Internos. Propuestas para su organización
- Lorente, J. P. (2013). *Manual de historia de la museología*. Ediciones Trea.
- Lorente, J. P, (2015.a) “Estrategias museográficas actuales relacionadas con la museología crítica” *Complutum*. Vol. 26 (2), p. 111-120

- Lorente, J. P, (2015.b). Cambios de paradigmas y su recepción en la cultura hispana: de la nueva museología a la museología crítica. *Tendencias de la Museología en América Latina (Articulaciones, horizontes, diseminaciones)*, 153-163.
- Monistrol, Ricard (2012). “Museo y comunidad ¿Un binomio imperfecto?”. *Anuari DifuCom*, 1, <http://anuari.difucom.org/2012-2/museo-comunidad>
- Moya, Marian y Vázquez, Jimena (2010). “De la Cultura a la Cibercultura: la mediatización tecnológica en la construcción de conocimiento y en las nuevas formas de sociabilidad. *Cuadernos de Antropología Social* N° 31, pp. 75–96
- Murolo, N. L. (2010). Cuatro conceptos para interpretar el cruce entre digitalización y sociedad. *Kairos: Revista de temas sociales*, (26), 6
- Perez, A. C (2020) Descolonizar el archivo y el museo: imágenes intervenidas y museología social con los pueblos Inga, Kamëntsá y Arhuaco (Colombia) *Iluminuras*, Porto Alegre, v. 21, n. 53, p 67-99
- Oliver, M. F. (2012). El papel de los museos en las redes sociales. *Biblios: Journal of Librarianship and Information Science*, (48), 31-40.
- Prats, L. (2005). Concepto y gestión del patrimonio local. *Cuadernos de antropología social*, (21).
- Robles Gamazo, A. M. (2012). El museo como recurso didáctico: proyecto “Museos: Visiones de España”. *Educación y futuro digital*.
- Roosendaal, T., & Selleri, S. (Eds.). (2004). *The Official Blender 2.3 Guide: The Open 3d Creation Suite*. Blender Foundation
- Shelton, A. 2013. “Critical Museology. A Manifesto” *Museum Worlds: Advances in Research*, Vol. 1, p. 7-23

- ICOM. (2007). Consejo Internacional de Museos. <https://www.icom-cc.org/definicion-de-museo/>

ANEXOS — GRÁFICOS

**Anexo 1.** Imagen del almacén del Mayorazgo. Museo de Historia y Antropología



**Anexo 2.** Imagen del almacén de Museo de la Naturaleza y Arqueología. Ubicado en el TEA



**Anexo 3.** Imagen del almacén de textiles. Ubicado en las instalaciones del MHA (Casa Lercaro)



## Anexo 4. Entrevistas a los participantes.

### PREGUNTAS GENERALES

1. ¿Puede hablar de su trayectoria profesional y académica?
  - 1.1 ¿En que museo trabaja?
  - 1.2 ¿Cuál es su labor dentro del museo?

### HISTORIA DEL MUSEO

2. ¿Cuál fue la iniciativa de la creación del museo?
3. ¿Cómo ha sido la trayectoria del MHA con los diferentes directores?
4. ¿Cómo se produce la integración dentro de la OAMC (Organismo Autónomo de Museos y Centros)
5. ¿Cuáles han sido los desafíos con los que se ha enfrentado el MHA a lo largo de los años? ¿Y las problemáticas?
6. Actualmente ¿Qué proyectos se están trabajando en el MHA?
  - 6.1 ¿Ha generado alguna problemática?
  - 6.2 ¿Cómo repercute esto a la organización de los fondos?

### ARCHIVOS Y ALMACENES

7. En relación a los almacenes que pertenecen a este museo ¿cómo los definiría?
  - 7.1 Si se tuviera la oportunidad ¿cómo mostraría los objetos almacenados?
  - 7.2 ¿Cree que esto atraería la atención a nuevos usuarios?
8. ¿Qué papel desempeña el archivo en comparación con el que se tenía?
  - 8.1 ¿Se tendrán en cuenta las nuevas posibilidades virtuales o será un espacio de conservación de objetos?
9. En relación al patrimonio inmaterial ¿qué registro de bienes inmateriales tiene el museo?
  - 9.1 ¿Se tiene un registro digital, tanto para bienes materiales como inmateriales?
  - 9.2 ¿Por qué se decidió dicho soporte?
  - 9.3 ¿Ha generado alguna problemática de uso y gestión?

### DIGITALIZACIÓN

10. A causa del COVID, muchas empresas y entidades han tenido que reinventarse ¿esto también ocurre con el museo?
11. ¿Consideras que la digitalización amplía el acceso a la comunidad en relación al museo?
12. ¿Cuál cree que es la percepción que tiene el MHA en relación a la digitalización y las TIC (Tecnologías de la Información y de la Comunicación)?
13. ¿Cree que la digitalización solventará o generará nuevos problemas?
  - 13.1 ¿Qué tipo de problemas afrontará MHA a corto y a largo plazo, en relación a esto?
14. ¿Cuáles son los recursos tecnológicos que usa el MHA?
15. ¿El museo está realizando algún recorrido virtual dentro de sus colecciones?
  - 15.1 ¿Y dentro de los almacenes?
  - 15.2 ¿Por qué se decidió hacer el recorrido así?
  - 15.3 ¿Cuáles son los soportes tecnológico para poder desarrollar el recorrido?
  - 15.4 ¿Ha percibido alguna problemática en relación a esto?
  - 15.5 ¿Cree que se podría mejorar?

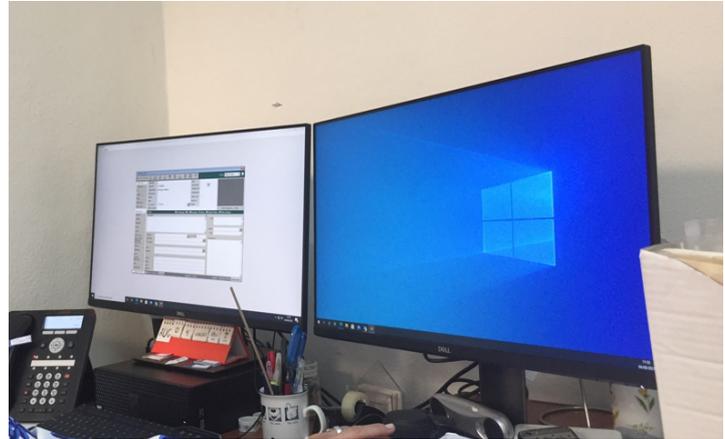
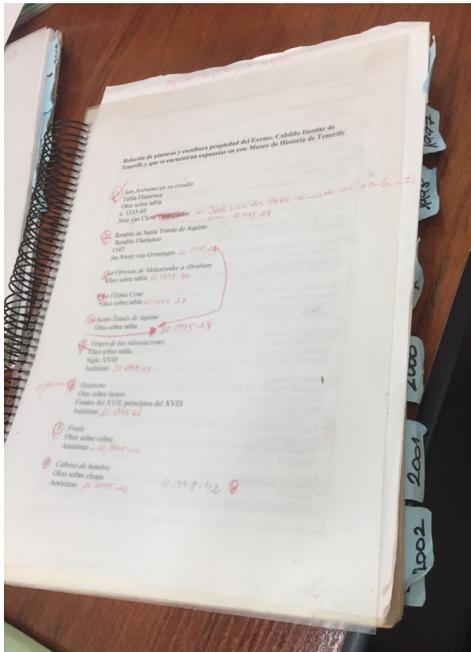
### USUARIOS

16. ¿Cómo se gestiona el tema de las visitas presenciales al museo?
17. ¿Se realiza un perfil de los usuarios que visitan las exposiciones?
  - 17.1 ¿Qué evolución del perfil de los usuarios se ha detectado?
  - 17.2 ¿Qué nuevas demandas se están llevando a cabo?
  - 17.3 ¿Cómo se pueden satisfacer esas demandas desde el MHA?
18. En relación a las rutas guiadas ¿cómo se contacta con dichos usuarios?

**Anexo 5.** Cuadro de los participantes.

NOMBRE Y APELLIDO	FORMACIÓN ACADÉMICA Y PROFESIONAL	LABOR DENTRO DEL MUSEO
<b>Pedro Díaz</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Licenciado en Filosofía</li> <li>· Especialización en Antropología Social y Cultural</li> <li>· Beca de investigación en el museo de Etnografía</li> <li>· Master en Sociología y gestión Cultural</li> </ul>	Técnico y Subdirector del museo
<b>Carmen D. China</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Diplomatura en Magisterio</li> <li>· Licenciada en Historia</li> <li>· Museo Arqueológico por colaboración</li> <li>· Secretaria del Congreso y Exposición Internacional de Momias</li> </ul>	Técnico y Subdirectora del museo
<b>Mayte Henríquez</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Licenciada en Filosofía</li> <li>· Currículum acreditado en Antropología Social</li> <li>· Beca de investigación del Museo arqueológico y etnográfico de Tenerife</li> <li>· Concertados de museo en Antropología</li> </ul>	Técnico y Subdirectora del museo
<b>Ruth Azcárate</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Licenciada en historia del Arte</li> <li>· Master en Museología y gestión cultural</li> <li>· Becas de iniciación e investigación científica</li> <li>· Desarrollo profesional dentro de la educación</li> </ul>	Técnico del museo vinculo con la educación

**Anexo 6.** Formas de archivos. A papel y digitalizada.



**Anexo 7.** Documento para trasladar el bien material

**MHAT**  
 MINISTERIO DE HISTORIA Y CULTURA  
 DE COLOMBIA

**TRASLADOS INTERNOS DE FONDOS Y COLECCIONES**

Nº REGISTRO: 23.204.003 a 0040 [8 items]	OBJETO: Cámaras fotográficas (8)
RESPONSABLE: Carmen D. Chirva Brito	
MOTIVO/S DEL TRASLADO: Pegatina expo "express" con motivo de los Nacimientos de Primavera	
UBICACIÓN DE PROCEDENCIA: AM F6 M5 E3	UBICACIÓN DE DESTINO: MHAT (Lecano) Sala expo temporales 3
TIEMPO ESTIMADO: 15 días muse. expo	TIEMPO EMPLEADO:
MEDIOS NECESARIOS:	MEDIOS UTILIZADOS: Propios
PERIODO ESTIMADO EN LA NUEVA UBICACIÓN: 1 mes	
NOTAS:	
FECHA: 8 abril 2015	FIRMA: <i>[Firma]</i>

Anexo 8. Recorrido virtual del MHA

El futuro de los Museos:

**RECUPERAR  
REIMAGINAR**

18 de mayo  
Día Internacional  
de los Museos

Lunes 16/mayo conexión a las 10:30 am  
desde el Aula 1.4

**Visita virtual  
guiada**

Patrimonio  
etnológico y Museos.  
Grado de Antropología

Museo de Historia  
y Antropología  
Sede Casa Lercaro, San Cristóbal  
de La Laguna

Universidad  
de La Laguna

**MHA**  
MUSEOS DE TENERIFE. HISTORIA Y ANTROPOLOGÍA