

necesidades y desafíos del desarrollo de la función educativa en los museos.

El contenido del libro es una mezcla perfecta de inquietudes desafiantes, experiencias ejemplares, intercambio de ideas e información útil. De fácil lectura, pensada para aquellos interesados en el tema, no necesariamente especialistas en la materia. Además, a lo largo de los capítulos, las autoras finalizan con consejos, modelos y ejemplos relacionados con el contenido para ponerlos en práctica por parte de los museos. En definitiva, es una obra indispensable para todos aquellos amantes de los museos que desean descubrir nuevas posibilidades.

#### BIBLIOGRAFÍA

- ALDEROQUI PINUS, D. (2009): *Los módulos interactivos en un museo de ciencias como herramientas de aprendizaje científico*, tesis doctoral, Facultad de Psicología, Universidad Autónoma de Madrid, disponible en <<http://search.driver.research-infrastructures.eu>>. [Consulta: 02-09-2012.]
- DODD, J. (2002): «Interactivity and Social Inclusion», ponencia presentada en el Interactive Learning in Museum Art Conference, Victoria and Albert Museum, disponible en <[www.vam.ac.uk](http://www.vam.ac.uk)>. [Consulta: 02-09-2012.]
- HERNÁNDEZ CARDONA, F. X. (2004): «Museografía didáctica en historia», *Iber. Revista de Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia* (Barcelona), núm. 39.
- **ELVIRA BARRIGA UBED.** Grupo Dhigecs (Universidad de Barcelona)

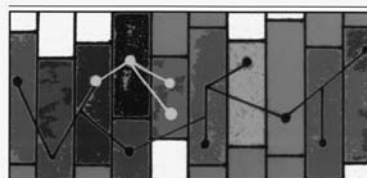
**JAMES E. KATZ, WAYNE LA BAR Y ELLEN LYNCH** (COORDS.)

***Creativity and Technology. Social Media, Mobiles and Museums***

MuseumsEtc., 2011

El título de este libro, *Creativity and Technology. Social Media, Mobiles and Museums*, pone de manifiesto diversos aspectos, entre ellos el tipo de literatura científica que se está publicando a nivel internacional sobre museología en los últimos años. Por otra parte, simplemente con el título se muestra precisamente cuáles son las tendencias museográficas que se están desarrollando en la actualidad en los museos, las cuales responden al alto nivel de penetración que la tecnología digital tiene actualmente en las sociedades occidentales.

**MUSEUMS™**



**Creativity and Technology**

**Social Media, Mobiles and Museums**

**Edited by James E Katz, Wayne LaBar and Ellen Lynch**

**MuseumsEtc**

Por ello, se están gestando nuevos recursos y medios para la intermediación entre las instituciones museísticas y los usuarios, todas bajo el «formato» de los medios digitales, ya sea a través de entornos virtuales o recursos móviles. Las posibilidades de inmediatez, ubicuidad, comunicación bidireccional y portabilidad están abriendo nuevas posibilidades a los museos de presentar, comunicar o interpretar sus contenidos a los usuarios y públicos; de todo ello se hace eco este libro.

Precisamente en la introducción se enuncian los tres conceptos que estructuran el monográfico y que inciden, de manera especial, en este cambio de medio en la comunicación de los museos con sus usuarios. El primer concepto es la «relevancia» que deben tener los medios móviles y los *social media*, tanto para el público que los usa como para la institución que los implementa. En este caso, las instituciones museísticas también deben ser conscientes y responsables con los medios móviles que emplean, en función de sus necesidades y las de sus usuarios. El segundo de ellos hace referencia a la importancia de determinar el tipo de «relaciones» que se establecen entre las audiencias y el museo. Relaciones que, por las características que definen al medio, deben tener un carácter inmediato y facilitador. Y el tercer y último concepto es la «respuesta» interactiva que

estos modelos deben favorecer, para poder crear nuevas e impactantes experiencias al usuario.

Referentes al concepto de «relevancia», en el libro encontramos diversos artículos que ahondan en él, como, por ejemplo, el de Monica Murero. En él se comenta la implementación de los *social media* en los museos y de sus repercusiones, no solo por ser un nuevo medio de comunicación, sino también por el modo en que estos han podido afectar e influenciar al personal de los museos. En este caso, la autora parte de un estudio realizado en diversos museos italianos, cuya metodología se basa en la evaluación de los riesgos y oportunidades que conllevan el uso y adopción de los recursos 2.0 en el espacio museístico.

Sobre el concepto de «relaciones» hay diversos capítulos que tratan esta nueva relación establecida entre emisor y receptor, museo y audiencias. Este es el caso del capítulo de Nancy Proctor, que, a través de una investigación llevada a cabo en el Smithsonian, establece un estudio evolutivo sobre la introducción y penetración de la tecnología digital en los museos, desde los dispositivos, como son los audioguías, hasta las redes sociales. En este contexto, podemos también analizar el artículo de Rich Ling, de la Universidad de Copenhague, que habla de la progresiva adopción de las tecnologías móviles en los museos. Tampoco se debe obviar la aportación y relevancia de Theo Hug, de la Universidad de Innsbruck, cuyo artículo establece las bases en las que se deben asentar los nuevos planteamientos educativos de los museos, con el uso de tecnologías móviles.

El último concepto, el de «respuesta», se ilustra en el libro a través de las experiencias descritas en los artículos de Letizia Caronia y André H. Caron, de la Universidad de Bolonia y la de Montreal, respectivamente, y el de Anne Kahr-Hojland. Mientras que en el primero se describe la experiencia denominada Panscope 360, que consistió en el desarrollo de un recurso tecnológico de carácter interactivo e inmersivo, usado en museos de ciencia, en el segundo artículo se explica el diseño e implementación del recurso Eco-Trap, en el Museo de la Navegación Vikinga de Dinamarca. Con todo, también es de especial mención el artículo de Martha Ladly, de la Universidad de Ontario, donde se detalla una experiencia que relaciona arte, juegos y medios móviles para crear nuevos resultados de aprendizaje en el marco museístico. Sin duda, estos y otros artículos permitirán hacerse una idea de las nuevas formas de participación, accesibilidad, inclusión y aprendizaje, procuradas por los medios digitales.

Otro aspecto que hace especialmente interesante el contenido de este libro es que, si bien, como apuntábamos en las primeras líneas, se enmarca dentro del tipo de literatura científica actual sobre museos, lo más habitual es encontrar monográficos dedicados a planteamientos y postulados teóricos, como es el caso de L.Tallon and K. Walker: *Digital technologies and Museum Experiences* (Altamira Press, 2008); M. Ioannides y otros (eds.): *Heritage in the digital era* (Multi-Science Publishing, 2008), o R. Parry (ed.): *Museums in a digital age* (Routledge, 2010). Sin embargo, en el caso que nos ocupa, estamos frente a un manual cuyas aportaciones están fundamentadas en proyectos experimentales sobre la implantación de las tecnologías digitales en los museos, desde diversos puntos de vista.

También es de interés destacar la editorial del libro, MuseumEtc., ya que responde a un nuevo planteamiento editorial. Con sede en Edimburgo y Boston, publica una cuidada colección de libros para museos y sus profesionales, que hacen visibles, a través del papel, las mejores prácticas a nivel mundial. Movidos básicamente por la innovación, el cambio y la acción, abordan temas de actualidad de una manera práctica y estimulante. Tal y como ha venido sucediendo hasta ahora, muchos de sus productos editoriales son fruto de ideas impulsadas por la propia comunidad de museos. En este sentido, no solo están abiertos a recibir propuestas editoriales que provengan de cualquier persona con ideas y experiencias interesantes que aportar, sino que también piden opinión y sugerencias a la comunidad museística. Siempre con el fin de seguir un planteamiento abierto y participativo.

Para concluir me gustaría incidir en lo interesante del carácter empírico de las aportaciones que recopila este monográfico desde diversos contextos (Estados Unidos, Canadá, Reino Unido, países nórdicos, Italia), ámbitos más vinculados al mundo de la investigación y otros desde el ámbito profesional de los museos, con distintos planteamientos y objetivos. No querría acabar sin destacar la importancia de esta publicación por la escasa literatura del tema en el contexto español, fruto, en primer lugar, de las escasas investigaciones realizadas en el ámbito y, en segundo lugar, debido a la aún reciente inclusión de este tipo de recursos por parte de las instituciones museísticas españolas. Es evidente que todavía hay mucho trabajo por hacer, así como muchas líneas por escribir. ■ **MIREIA ROMERO SERRA.** Grupo *Didpatri* (Universidad de Barcelona)