

# Filminutos Históricos: La aplicación de estrategias comunicativas que se dirigen a la difusión, divulgación y recuperación de las memorias colectivas patrimoniales y socioculturales de Santander. Experiencias de la UMB – ITAE para el MVPICS – Museo Virtual del Patrimonio e Identidad Cultural de Santander.

(09 Octubre 2012)

Valdes Peña, *Ana Milena*. Largacha Martínez, *María Olga*. Herrera Leal, *Martha Lucia*.

**Resumen— Dentro del proceso de creación del Museo Virtual del Patrimonio e Identidad Cultural de Santander, proceso investigativo concebido por el Grupo de Investigación en Artes,**

Propuesta originaria de la Investigación: MVPICS - PROYECTO DE INVESTIGACIÓN INTERINSTITUCIONAL, MUSEO VIRTUAL DEL PATRIMONIO E IDENTIDAD CULTURAL DE SANTANDER. Estado – próximo a concluir. Investigación avalada por la Universidad Manuela Beltrán - seccional Bucaramanga, y la Corporación Educativa ITAE del año 2011.

Este trabajo de investigación pertenece al Grupo de investigación GIACODI – Grupo de Investigación en Artes, Comunicación y Diseño. Reconocido por Colciencias a partir del segundo semestre de 2011.

Los productos desarrollados y presentados como filminutos históricos para el MVPICS, contaron con la participación de los programas: Diseño de Modas, Diseño de Interiores y Producción de Radio y Televisión, a partir de grupos de estudiosos de los cursos investigación cuantitativa y cualitativa, proyecto y opción de grado, organizados así: DM 5, 6, semestre y opción de grado, DI 4 semestre, PRTV 5 y 6 semestre.

Valdes Peña, Ana Milena. Docente líder principal Grupo GIACODI – Grupo de Investigación en Artes, Comunicación y Diseño UMB. Líder del semillero de investigación WAIKI, programa Diseño de Modas UMB – ITAE, Docente Investigadora – Cursos metodología de la investigación – asesora trabajos de grado y práctica empresarial. Diseñadora Curricular programas tecnológicos. Par Académico MEN. Docente en áreas de Gestión de Colección. Vestuarista Escénica ACPD de Santander. Diseñadora Freelancer. Asesora Experta INEXMODA – AFIN, Santander. (correos e.: ana.valdes@itae.edu.co; annyvaldes\_4@hotmail.com).

Largacha Martínez, María Olga. Docente investigador miembro Grupo de Investigación en Artes, Comunicación y Diseño- GIACODI, UMB-ITAE. Líder semillero de investigación SEDIF, programa Diseño de Interiores UMB-ITAE.. Docente cátedra cursos metodología de la investigación – asesora trabajos de grado y práctica empresarial.

Herrera Leal, Martha Lucia. Docente investigador miembro Grupo de Investigación en Artes, Comunicación y Diseño- GIACODI, UMB-ITAE. Líder semillero de investigación CIUDART, programa Producción de Radio y Televisión de la UMB-ITAE. Docente cátedra cursos metodología de la investigación – asesora trabajos de grado y práctica empresarial. Vigente hasta el 2011-2.

Comunicación y Diseño de la Universidad Manuela Beltrán-ITAE de Bucaramanga, se ha considerado pertinente articular las piezas audiovisuales como herramientas que permitan la contextualización de los trajes, objetos utilitarios mueble, y espacios representativos a nivel histórico del departamento sobre las épocas del Bicentenario de Colombia relacionadas con la Conquista, Colonia, independencia, la República, Estado Federal y el Gran Santander a partir de la representación visual de escenas cortas que permitan no sólo difundir sino también formar y recrear desde la interactividad.

Por lo tanto, se considera pertinente la utilización del audiovisual como enlace entre el ícono que hace referencia a una época histórica dentro del Bicentenario de Colombia y el inicio que hará el usuario por la sala seleccionada. De esta manera, antes de entrar al detalle de la exposición de trajes u objetos correspondientes, sus características en cuanto al diseño, la composición, tipo de materiales, usos y ocasiones a las que responden cada una de las prendas que se agrupan cronológicamente; el audiovisual de corta duración con formato de filminuto permite reconstruir y recrear en poco tiempo el contexto geográfico, espacial, emocional, lingüístico en el que se dio pie para la creación de la vestimenta propia de época. Estos formatos de películas cortas con una duración de minutos creados en plano secuencia, sin cortes y cámara continua permiten representar movimientos, sonidos, lenguajes, sentimientos y sensaciones de manera que el usuario pueda hacer parte del contexto expuesto.

Desde la perspectiva comunicativa, el Museo Virtual del Patrimonio e Identidad Cultural de Santander, se convierte en una alternativa que desde las nuevas tecnologías posibilita la democratización del conocimiento obtenido a partir de años dedicados a la investigación de la indumentaria y trajes utilizados, así como del mueble e inmueble durante el Bicentenario de Colombia en las épocas comprendidas entre 1.800 al 2.010.

**Palabras clave— Filminutos Históricos, Historia de Santander, Patrimonio Audiovisual, Museo Virtual, Patrimonio, Cultura de Santander, comunicación cultural. Filminutos historic, history of Santander, Audiovisual Heritage, Virtual Museum, heritage and culture of Santander, cultural communication.**

## I. NOMENCLATURA

DM-Diseño de Modas.

DI-Diseño de Interiores.

ICOM - Consejo Internacional de Museos.

MVPICS – Museo Virtual del Patrimonio e Identidad Cultural de Santander.

PRTV-Producción de Radio y Televisión.

## II. INTRODUCCIÓN

El MVPICS, Museo Virtual del Patrimonio e Identidad Cultural de Santander, es una promesa innovadora de plataforma museística virtual que favorece la gestión del conocimiento, la difusión y puesta en valor de las características identitarias patrimoniales de la región. La iniciativa es originaria del desarrollo del proyecto de investigación interinstitucional en curso, entre las universidades Manuela Beltrán de la seccional Bucaramanga, y la Corporación Educativa ITAE, con el fin de articular el saber cultural y patrimonial del departamento con la sociedad en general mediante el ciberespacio cultural museístico y la articulación de TIC's.

La necesidad de reconocer y dignificar los diferentes entornos y espacios, piezas de indumentaria, y objetos utilitarios de categoría patrimonial del oriente colombiano que hacen parte de la identidad cultural, la tradición y el saber de las diferentes comunidades y pueblos que le conforman, emerge del interés de GIACODI, grupo de investigación en Artes, Comunicación y Diseño de la UMB – ITAE, por conocer todas aquellas memorias sociales colectivas e individuales que hacen parte del patrimonio material e inmaterial de la región, y de todo su contexto sociocultural con el fin de generar la promoción, divulgación y difusión del patrimonio e identidad cultural de Santander, desde un espacio virtual que pone en manifiesto las etapas de su evolución socio cultural, teniendo en cuenta los factores de pertinencia y relevancia para su preservación en la memoria colectiva nacional e internacional.

Cuatro (4) fases constituyen al MVPICS, estas son: (1) *la categorización y ubicación tipológica museal*, (2) *la operacionalización de funciones dentro del espacio museal*, (3) *la inclusión funcional sustantiva*, (4) *la determinación de elementos esenciales para la conformación del museo virtual en el ciberespacio*. Según las líneas principales de acción que definen al MVPICS, acordes a la definición de “nueva museología” y “museo virtual” que define el ICOM; deleite, educación y estudio; y la tercera fase que hace referencia dentro de su contexto a la generación de material relacionado con la difusión de medios audiovisuales de tipo; educativo, de investigación, y entretenimiento según los sectores de usuarios; se tratará en este artículo sobre la construcción de producciones con categoría de filminutos históricos, su proceso de creación y desarrollo tras el ejercicio

multidisciplinar (DM,DI,PRTV), y la documentación educacional que le precede y sustenta, hasta llegar al material educativo, derivado de una investigación cualitativa multidiversa a nivel disciplinar, y de tipo contextual patrimonial, histórico y social, hacia la preservación y conservación, promoción y difusión continua del patrimonio a partir de los periodos de Conquista, Colonia, independencia, la República, Estado Federal y el Gran Santander dentro del espacio virtual museístico.

Once (11), son las piezas audiovisuales puestas en valor mediante el uso innovador de las tecnologías de información y comunicación, que se exponen como propuestas inmateriales que recuperan el patrimonio y recrean los diversos escenarios que conforman sucesos representativos de la región durante el bicentenario de su independencia hacia lo que sería en el entorno virtual, los temarios giran entorno a hechos tales como: *la batalla de Charalá en el puente de Pienta que impidió el refuerzo militar de los conquistadores(1819)*, *Los caminos de Geo von Lenguerke por Santander(1850)*, *José Lámbole, la creación de una cervecería en el municipio de Floridablanca (1869)*, *José Bonifacio Aquileo Elías Parra Gómez y la creación del Estado Soberano de Santander (1861)*, *comerciantes y artesanos en Bucaramanga “Los pico de oro”(1870)*, *inicios de la revolución comunera en el Socorro(1871)*, *el posicionamiento que tuvo el tabaco fabricado en el municipio de San Juan de Girón (1876)*, *el primer discurso de una bachiller en Bucaramanga (1882)*, *el liceo de soto, sus inicios hasta 1905 (pre 1872)*, *La Guerra de los Mil Días en la República de Colombia (1903)*, *la existencia de Sacerdotisas o brujas en el municipio de Girón, Santander (1925)*. Para quienes actúan en calidad de usuarios, y de generadores a su vez, de importantes vínculos con la identidad social y cultural santandereana como principales protagonistas y multiplicadores a través del eco virtual, en los filminutos encontraran la remembranza sobre la colectividad con grados de pertenencia, y en la labor de conservación de la heredad social, propenderán en el ejercicio continuo de apropiación, implicación, e interacción con parte del patrimonio cultural nacional, a través de la dinámica virtual .

La exhibición de los objetos audiovisuales para el rescate y preservación de los objetos patrimoniales culturales ya anteriormente mencionados, se presuponen como entes retroalimentadores de las diferentes salas virtuales, del traje y del mueble, que comprometen el *in situ* de las piezas patrimoniales argumentadas a su vez, con estudios de caso alusivos a cada ocasión y/o elemento de uso cotidiano, ceremonia o ritual al que pertenece. Cabe acotar que a partir de esta primera experiencia, los productos son convenientes y se darán ilimitadamente, por la continuidad de temarios que se resaltan a partir de las vivencias que marcaron la historia de Santander en la memoria viva de cada materia estática representada y expuesta dentro de los entornos virtuales “salas” que comprometen el MVPICS. Esta iniciativa experiencial permitirá además que el uso adecuado de las

herramientas tecnológicas comunicativas actuales en el MVPICS, puedan hacer posible la difusión del patrimonio cultural material e inmaterial, como medios apropiados, junto a las expresiones multimedia y las redes sociales, con el fin de hacer accesibles y atractivos, dejando entrever los procesos de gestión del conocimiento, la formación y la difusión de la identidad cultural Santandereana desde la labor universitaria hacia la recuperación y preservación del patrimonio cultural de la región norandina colombiana.

### III. DESARROLLO DEL ARTÍCULO

**Problemática.** Según se ha dicho, todas las actividades en relación a entornos y espacios, indumentaria, y objetos utilitarios, involucran al individuo con la función social, con la expresión individual y colectiva de los seres humanos, reflejando a través de sus diferentes estadios, procesos políticos, económicos y sociales de las diferentes civilizaciones.

Sin embargo, es muy poco o casi nulo el material vestimentario y de objetos utilitarios en relación a su contexto histórico, albergados en los 43 museos del Departamento, en donde apenas se pueden apreciar algunas piezas fragmentadas, y en muy mal estado, características de modos, modas y usos de Santander durante su historia. Esto excluye de las colecciones patrimoniales santandereanas un elemento importante de la memoria y la identidad cultural del territorio.

No obstante, la ciencia museística y las nuevas formas museográficas contemporáneas han permitido, además de recuperar y exhibir piezas originales, reconstruir a partir de procesos de investigación y diversos productos audiovisuales como es el caso de la fundación patrimonio fílmico colombiano, aquellas piezas que tienen un valor significativo en las historias representadas para la cultura nacional.

Por lo anterior, uno de los objetivos principales de GIACODI, con el MVPICS de la UMB -ITAE, es resolver la ausencia de muestras tangibles e intangibles de tipo patrimonial en cuanto a medios dinámicos virtuales desde las materias objetuales relacionadas con el desarrollo histórico, social, y cultural de Santander, mediante procesos de investigación y reconstrucción, con miras a establecer partes representativas desde video experiencias para el público en general de usuarios de la red sobre la Identidad Cultural y Patrimonial histórica del departamento.

Por otro lado, en los actuales ciberespacios virtuales que cita la Red nacional de museos colombianos que facilitan la exposición de colecciones del patrimonio, en lo relacionado a las muestras vestimentarias y de objetos utilitarios históricos, dada su alta escasez, se encontró que en la realidad virtual a partir del uso innovador de herramientas y medios de las tecnologías de información y comunicación tales como los registros visuales, son una oportunidad para globalizar la cultura departamental hacia alternativas de desarrollo, promoción y divulgación de conocimientos culturales ligados

a la identidad cultural y patrimonial. Empero, se carece a nivel nacional de iniciativas suficientes que promuevan el reconocimiento de estas determinantes sociales y un mayor número de propuestas virtuales museográficas con medios multimediales dinámicos e interesantes que generen nodos de redes cambiantes hacia la complejidad cultural del país.

**Justificación.** Los museos virtuales desempeñan un dinámico y múltiple rol en la cibersociedad. Debido a su implementación, se han creado a nivel de las nuevas formas museográficas, estrategias con reconocimiento global y adaptabilidad a la acelerada transformación de las sociedades en el acceso a las experiencias dentro de realidades virtuales, cada vez más complejas pero enriquecedoras, como respuesta a las necesidades de las actuales generaciones y las venideras. Así mismo, la relevancia y pertinencia sobre el desarrollo con innovaciones de redes virtuales de gestión en cuanto al conocimiento cultural y patrimonial de Colombia.

La intención de preservación por medios virtuales a nivel de los registros audiovisuales de la memoria colectiva indumental, objetual y social, emergen en relación al patrimonio e identidad departamental; a partir de sus transformaciones, movimientos, adaptaciones y evolución histórica socio cultural. las expectativas de GIACODI entorno a la difusión del patrimonio cultural, son la democratización del acceso a los bienes y servicios culturales y el aporte de manera permanente y significativo a la renovación de la sociedad, coexistiendo con el MVPICS como un agente de transformación en la percepción multicultural regional y del país.

El patrimonio material e inmaterial, tangible e intangible y la identidad cultural de las sociedades, representan un conocimiento de incalculable valor histórico para la recuperación de la memoria colectiva colombiana. El reflejo de imaginarios sociales desde la comunicación visual expresan prácticas cotidianas, tradiciones y costumbres mediante la indumentaria y los objetos utilitarios, los espacios y entornos regionales, son muestra de la riqueza cultural del departamento de Santander, que mediante las herramientas y dispositivos tecnológicos actúan como constantes recordatorios sociales en los dinámicos ciberespacios accesibles y participativos para los usuarios de todo el mundo.

Garantizar la preservación y sostenimiento de la riqueza cultural regional, mediante el aporte de filminutos históricos en el Museo del Patrimonio e Identidad Cultural de Santander es pertinente en cuanto la gestión del conocimiento cultural y patrimonial del departamento en constante evolución y cambio entorno a las apariencias estructurales, arquitectónicas, paisajísticas, objetuales y vestimentales, que por un lado se mantienen dentro del marco de la materia virtual como memoria y tradición, y por otro lado como proceso de promoción continua del conocimiento cultural. Este proyecto pretende poner en manifiesto las características más profundas del comportamiento humano ante el fenómeno de las nuevas tecnologías y formas museográficas aplicadas al patrimonio e identidad cultural.

Frente a ello, el compendio de piezas audiovisuales denominadas filminutos, videoclips o video minutos, en el MVPICS enmarcan en la visión integral el concepto de patrimonio cultural material e inmaterial, entendido como la expresión tangible e intangible, del pasado y el presente del territorio y la sociedad del departamento de Santander, Colombia. Los entornos y recursos patrimoniales desde GIACODI para la generación de tipologías se documenta y apoya en fundamentaciones teóricas que parten de clasificaciones tales como las utilizadas por Pierre Defert (1972), y la Organización de Estados Americanos (OEA) sobre las cuales se hará referencia seguidamente, a saber:

*Recursos patrimoniales clasificados según Pierre Defert asociadas al MVPICS:*(1)*Litomo*, define los elementos que han sido construidos por el hombre, poseedores de intereses prioritarios por la naturaleza que le es propia o debido a la destinación de usos que le fueron dados, se encuentran como piezas arqueológicas, arquitecturas antiguas, los monumentos históricos, y los conjuntos históricos monumentales, antiguos y de ingeniería actual, museos, urbanismo, entre otros. El (2) *Antropomo* por su parte, hace referencia a las actividades realizadas por el hombre que conforman la idiosincrasia, y constituyen diversos motivos de atracción por parte estructuras y características sociales Socioeconómicas, sociológicas, Artesanales, Folklóricas, Gastronómicas, Culturales, Escénicas, de Espectáculos y festividades, entre otros. *La Mnemome por ultimo*, tiene relación con el disfrute de hechos específicamente intangibles, que pueden ser históricos o actuales de interés evocador para la memoria colectiva: Lugares históricos, enclaves literarios, rincones religiosos, batallas, hechos religiosos, entre otros.

En concordancia con el MVPICS, según la clasificación anterior, a partir de la herramienta audiovisual los objetos que se expondrán en el ciberespacio preponderan en los repositorios virtuales de “objetos como significantes en la interpretación y representación”.

En cuanto a lo propuesto por la Organización de Estados Americanos (OEA) para expresar la clasificación tipológica destinada a la identificación de elementos de difusión cultural de la región norandina de Colombia se tendrán en cuenta: (1) *Los Museos y manifestaciones culturales e históricas*, Que Aclaran sobre las piezas, obras de arte y técnica; lugares históricos; ruinas y sitios arqueológicos. La (2)*Etnología*, genera la inclusión de las manifestaciones, rituales religiosos y creencias populares; así como ferias y mercados; la música y las danzas; las artesanías y las artes; la gastronomía; los grupos étnicos; y la arquitectura popular, vernácula, estable o efímera. Las (3) *Realizaciones técnicas, científicas y artísticas contemporáneas*. se citaran en relación a las obras de arte y técnicas contemporáneas utilizadas en la región. Los (4) *acontecimientos programados de diversa índole*, que constituyen acontecimientos artísticos; deportivos, entre otros. Y por último el (5) *Patrimonio paisajístico*. Establece la concepción del valor patrimonial en un contexto territorial

solo haciendo referencia al patrimonio paisajístico como manifestación cultural en sus dimensiones natural y antrópica.

Para el grupo de investigación en el segundo orden de clasificaciones mencionado, se encuentran relacionados con los objetos y el valor que estos poseen por la información intrínseca de su entorno, la existencia del valor signficante para los objetos determinados para la puesta en valor, constituyen la mayor parte de la connotación de los objetos museales, ya que han de sustentarse prioritariamente en el valor de uso que han tenido, del silogismo o simbolismo que los contextualizan socialmente en los periodos pasados o actuales a través del medio: presente de interpretación, y pasado de representación.

**Contextualización.** Los Medios Audiovisuales en la implementación del Museo Virtual del Patrimonio e Identidad Cultural de Santander.

En el proceso de creación del Museo Virtual del Patrimonio e Identidad Cultural de Santander, idea concebida desde el Grupo de Investigación en Artes, Comunicación y Diseño de la Universidad Manuela Beltrán-ITAE de Bucaramanga, se ha considerado pertinente articular las piezas audiovisuales como herramientas que permitan la contextualización de los trajes e indumentarias de las épocas del Bicentenario de Colombia relacionadas con la Conquista, Colonia, independencia, la República, Estado Federal y el Gran Santander a partir de la representación visual de escenas cortas que permitan no sólo difundir sino también formar y recrear desde la interactividad.

De acuerdo a lo expresado por Jesús García Navarro y Alicia Gómez Gómez en su artículo Medios Interactivos y Audiovisuales, “el Museo se transforma en un lugar de encuentro, de aprendizaje, de diversión, un espacio vivo y proactivo. Recibe a un visitante que no se conforma con la mera contemplación de las piezas, lo cual le resulta tremendamente aburrido; busca respuestas a sus inquietudes culturales a la vez que quiere ser sorprendido y entretenido”.

De lo anterior se deduce que, las nuevas tecnologías son necesarias en el montaje del museo, porque son herramientas que agilizan la exposición de la información, dinamizándola y permitiéndole la expansión en un escenario global. Es por ello que el medio audiovisual dentro del Museo Virtual del Patrimonio e Identidad Cultural de Santander debe ser innovador, atractivo, formativo, recreativo, interactivo y propositivo en la medida en que se representen escénicamente momentos cotidianos acordes con las épocas investigadas.

Así mismo otra de las finalidades de las nuevas tecnologías está orientada a fomentar un proceso educativo, de ahí que dentro de la estructura diseñada para el Museo Virtual del Patrimonio e Identidad Cultural de Santander, se ha considerado pertinente estructurar salas didácticas dirigidas a niños, niñas y población estudiantil de la región que pueda, desde los espacios escolares en la básica primaria y

secundaria, conocer aspectos patrimoniales desde la historia nacional a partir de estrategias interactivas y virtuales.

Jesús García Navarro y Alicia Gómez Gómez en su artículo Medios interactivos y audiovisuales señalan de los medios audiovisuales que “además, a ese carácter puramente educativo se le ha unido la intención de expresar sensaciones, evocar, trasladar, ambientar, divertir y contextualizar. Los audiovisuales conectan con el visitante y le ofrecen las informaciones y los conocimientos que necesita para comprender e interpretar los objetos del Museo y su concepto”.

### *¿Por qué el audiovisual?*

Tomando como punto de partida que la imagen se convierte en un propicio elemento que reconstruye contextos sociales, geográficos, psicológicos y humanos, se propone para el Museo Virtual, crear piezas audiovisuales que permita ir más allá de la socialización de hechos cronológicos que hacen parte de la memoria colectiva y dejar al conocimiento del usuario, elementos del contexto entre los que se encuentran el lenguaje verbal y corporal, objetos, sentimientos.

Es pertinente retomar el aporte conceptual de Santos Zunzunegui, en su documento titulado Acerca del estado filmico. El estado de las cosas, en el que analiza la importancia de la imagen como recurso que va más allá de un montaje actoral. “Hoy en día también sucede algo similar en la medida en que nuevas formas de arte que se «rozán» con las que hasta ahora hemos venido considerando específicamente filmicas. Se habla sin parar en ciertos círculos del post cine y de la museificación del cine ya que, cada vez más, el cine se exhibe en los museos y es utilizado como mecanismo artístico en combinación con otras prácticas no cinematográficas”.

En el Museo Virtual del Patrimonio e Identidad Cultural de Santander, se considera pertinente la utilización del audiovisual como enlace entre el ícono que hace referencia a una época histórica dentro del Bicentenario de Colombia y el inicio que hará el usuario por la sala seleccionada. De esta manera, antes de entrar al detalle de la exposición del traje correspondiente, sus características en cuanto al diseño, la composición, tipo de materiales, usos y ocasiones a las que responden cada una de las prendas que se agrupan cronológicamente; el audiovisual de corta duración con formato de filminuto permite reconstruir y recrear en poco tiempo el contexto geográfico, espacial, emocional, lingüístico en el que se dio pie para la creación de la vestimenta propia de época. Por filminuto se define una película corta con un minuto de duración creada en plano secuencia, sin cortes y cámara continua que permita representar movimientos, sonidos, lenguajes, sentimientos y sensaciones de manera que el usuario haga parte del contexto expuesto.

Desde la perspectiva comunicativa, el Museo Virtual del Patrimonio e Identidad Cultural de Santander, se convierte en una alternativa que desde las nuevas tecnologías posibilita la democratización del conocimiento obtenido a partir de años

dedicados a la investigación de la indumentaria, trajes y objetos mueble e inmueble y utensilios utilizados durante el Bicentenario de Colombia en las épocas comprendidas entre 1.800 al 2.010.

### *Metodología y Resultados.*

Dentro del MVPCIS, Sobre una línea de tiempo emergen una serie de íconos o botones que al activarse permiten al usuario acceder a las salas correspondientes a cada época referida o salas temáticas. La línea tendrá de manera paralela -la barra menú o línea del tiempo con la información referencial sobre eventos históricos a los que el usuario podrá acceder, dependiendo del itinerario o recorrido que decida tomar. La temporalidad de la misma es correspondiente a la historia fragmentada por los períodos de Conquista, Colonia, Independencia, República, Estado Federal y Gran Santander.

Una vez que el usuario accede a las salas, por medio de la imagen de un traje correspondiente a la época o momento en la línea del tiempo del menú de navegación general, tendrá la sensación de estar recorriendo la sala de un museo, encontrando los diferentes elementos que usualmente se encuentran en un museo real. Cada una presenta al usuario la posibilidad de interactuar con los diferentes momentos y contextos relativos al traje, al momento histórico, detalles del uso y del contexto del traje, presentado mediante un corto audiovisual *véase tabla uno (1)*, permitiendo al usuario acceder a la información pertinente de la sala, en diferentes itinerarios organizados a manera de visita museal.

El usuario ingresa entonces en la sala, teniendo a disposición vistas generales de los trajes y objetos de esa sala. Al acercarse en su recorrido a cada traje u objeto este se constituye en el hipervínculo que permite acceder a la visión 3D, con rotación en 360 grados. Cada traje u objeto igualmente presenta al ser recorrido con el mouse una serie de hipervínculos que remiten al usuario a información sobre cada pieza a manera de anécdota, o bien información detallada de la pieza en sí.

El usuario estará en libertad de elegir la pieza u objeto que desea observar, de la misma manera podrá acceder o salir de la sala cuando lo desee. Cada sala recrea el contexto físico de la época de los trajes, o sea, si los trajes son de la conquista, el espacio deberá presentar referentes concretos a la arquitectura y espacios de la época, con los materiales, colores, formas, y detalles típicos de ella.

TABLA I

LISTADO DE VIDEOMINUTOS, DENOMINACIÓN COMERCIAL Y ÉPOCAS HISTÓRICAS EN LAS QUE SE SITUAN.

Nº Film	Denominación	Época
1	“La Batalla perdida”	1819
2	“Tradición oral: Brujas de Girón”	1825
3	“Error Fatal”	1850

4	“Nacimiento de la Cerveza en Bucaramanga”	1869
5	“Creación del Estado Soberano de Santander”	1861
6	“La culebra Pico de Oro”	1870
7	“Inicios de la Revolución de los Comuneros”	1871
8	“Industria Tabacalera de Santander”	1876
9	“La Mujer Motor”	1882
10	“Club del Comercio”	1905
11	“La Guerra de los Mil Días”	1903

Por otro lado, ya en lo concerniente al proceso de creación y desarrollo de los filminutos anteriormente relacionados en la tabla uno, es importante acotar que son la resultante de conjugación de roles disciplinares de la facultad de artes de la UMB-ITAE en el interés hacia el desarrollo de procesos investigativos de carácter socio cultural, en los que actúan como intervinientes *véase tabla dos (2)*, los programas Diseño de Modas, Diseño de Interiores y Producción de Radio y Televisión con los siguientes aportes bajo la dirección investigativa y procedimental de GIACODI:

DM- Logística y coordinación en aspectos relativos a diseño y desarrollo de propuestas de vestuario y styling en cuanto al producto audiovisual dinámico para la presentación de la indumentaria histórica por medio de los elementos de carácter utilitario en la realización de los filminutos.

DI- Consulta fuentes primarias y secundarias, exploración de la bibliografía pertinente a cada objeto museal. Cartografía, inventarios existentes, investigaciones previas, fotografías antiguas, etc. Logística y coordinación en aspectos relativos a la ambientación por medio de los elementos de carácter utilitario en la realización de los filminutos, y la gestión desde el semillero SEDIF de los apoyos con el elemento de carácter utilitario en la ambientación de los espacios.

PRTV- Lleva a cabo la totalidad de las fases que llevan a la materialización de los filminutos mediante la Preproducción, producción y post producción del material audiovisual histórico.

TABLA II

LISTADO DE PARTICIPANTES EN LAS REALIZACIONES AUDIOVISUALES.

N° Film	Nombres de los autores	Roles
1	Santiago Vallejo	Dirección Cámara y Edición
	Omar vega	Producción
	Jair Coronado	Asist. Producción
	Eric Ortega	Sonido
	Laura Johana Arias Lozano	Dirección de Arte Vestuario

2	Iván León Sergio Reyes Juan Navas	Producción y Dirección
	Jimena Bueno Dianny Roxana Romano	Dirección de Arte Vestuario
	Mónica Galvis Lina Saavedra Sanabria	Asist. Dirección de Arte
3	Oscar peñuela	Dirección
	Julián Correa	Dirección Cámara y Edición
	Dulce María Cartagena	Sonido
	María Fernanda Pinto Wilmer Cadena	Dirección de Arte
	Jimena Bueno Dianny Romano	Vestuario
4	Adriana Suarez	Producción Edición Música
	Julián Correa	Cámara
	Jhon Hernández	Asist. Producción
5	Jackson J. Gómez	Dirección y Fotografía
	Juan Carlos García	Producción
	Mario A. Galeano Jackson J. Gómez	Edición
	Laura Johana Arias Lozano	Dirección de Arte Vestuario
6	Oscar Olney Fernández	Dirección
	Katherine Orcasitas	Producción Asist. Dirección
	Nikolai González Oscar Olney Fernández	Fotografía y cámara
	Jonathan Jaimes Ferreira	Sonido
	Vanessa Mae – The violin Fantasy	Música
	Katherine Orcasitas Nikolai González Oscar Olney Fernández	Edición
	Andrea Morales Constanza Cadena Natalia Guevara	Dirección de Arte
	Mónica Esthela P. Rodríguez Jessica M. Ardila Mayra Alejandra A. Delgado	Vestuario
7	Vanessa Amaya	Dirección
	Tatiana Valencia	Producción
	Jackson J. Gómez	Dir. Fotografía
	Mario Forero	Dir. Actores
	Mario Galeano	Sonido
	Laura Johana Arias Lozano	Dirección de Arte Vestuario
8	Sandra Fuentes	Dirección
	Álvaro Angarita	Cámara y montaje
	Laura Churio	Producción
	Henry Moreno	Asistente de producción
	Andrea Villamizar Geraldine Ramírez	Dirección de Arte
9	Any Paola León	Dirección
	Carolina Garavito	Producción
	Tatiana Rodríguez	Cámara
	Karen González	Sonido
	Andrea Morales Constanza Cadena Natalia Guevara	Dirección de Arte
10	Jessica Meléndez Angélica Gil	Vestuario
	David Ruiz Redondo	Dirección Cámara

		Guion Dir. de Actores Edición Montaje
	Miguel Ángel Rueda	Producción Dir. Fotografía Dir. De Arte. Script
	Mónica Esthela P. Rodríguez Jessica M. Ardila Mayra A. Ardila	Vestuario
11	Sebastián Valencia Caballero	Guion y Dirección
	Jimena Bueno Dianny Romano	Vestuario

#### IV. CONCLUSIONES

El museo es un espacio creado para permitir que el ciudadano en calidad de usuario, tenga acceso a aquellos elementos de identidad que son valorados en cada sociedad. Existe infinidad de museos en el mundo albergando colecciones tanto de elementos que representan su historia, como elementos audiovisuales que muestran parte de su identidad patrimonial: el Tate Gallery en Londres, la Galería Uffizi en Florencia, el Museo del Prado en Madrid, por mencionar solo algunos de los más importantes en el mundo. Museos temáticos como el Museo de Arte Moderno de Nueva York o el Gugenheim de Bilbao.

Este Museo Virtual del Patrimonio e Identidad Cultural de Santander (MVPICS), inicia en una primera etapa implementando las investigaciones realizadas por el Grupo de Investigación en Artes, Comunicación y Diseño, acerca de la indumentaria específicamente el proyecto: La Vestimenta en Colombia desde la Declaración de Independencia 1810-210, que cuenta con cuatro tomos y un compendio de lujo, a ser publicados por las editoriales SIC y Manuela Beltrán, además de los 39 trajes elaborados como parte de la materialización de réplicas históricas de usanzas tras la investigación.

Este compendio de elementos patrimoniales audiovisuales desarrollados que reúne entornos y espacios, piezas de indumentaria y objetos utilitarios que muestran parte de la historia de la región oriental colombiana, constituyen parte de la materia prima inicial del Museo Virtual del Patrimonio e Identidad Cultural de Santander del Grupo GIACODI de la UMB, ITAE de Bucaramanga, para enriquecer de manera continuada desde la academia, parte de una línea del tiempo en la que aparecen diferentes hechos de la historia referentes al bicentenario en la región de Santander.

#### REFERENCIAS

- [1] Atencia, Pedro (2009). Los museos virtuales de bellas artes: nuevos instrumentos para la enseñanza-aprendizaje de la educación plástica y visual. España.
- [2] Balerdi, Ignacio Díaz (2002). ¿Qué fue de la museología? El caso de Quebec. Antigrama, número 17. España, 2002

- [3] Bataille, G. (2004): "Museum", in Museum Studies An Anthology of Contexts, Blackwell Publishing, Oxford, UK.
- [4] Bearman, D. (1995). "Museum strategice for success on the Internet". In Museum collections and the Information Superhighway Conference. Science Museum, Londres.
- [5] Bellido Gant, M<sup>a</sup>. L. (2001): Arte, museos y nuevas tecnologías. Editorial Trea. Gijón.
- [6] Bellido Gant, M<sup>a</sup>. L. (2003): "Expectativas de virtualización de los itinerarios culturales", en La Cultura como elemento de unión en Europa. Rutas culturales activas. Fundación del Patrimonio Histórico de Castilla y León. Valladolid, 2003.
- [7] Cabero, Julio (1998). Impacto de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en las organizaciones, en Lorenzo, m. y otros (coord.): Enfoques en la organización y dirección de instituciones educativas formales y no formales, granada, grupo editorial universitario: 197-206.
- [8] GONZÁLEZ BUENO, A. (2003): "Museos de ciencia en las universidades: algunas reflexiones y una descripción", en Revista de Museología, n° 27-28, p. 67.
- [9] HACKMANN, W. (1992): "Wonders in one close shut": the educational potential of history of science museums. In J. DURANT (ed.), Museums and the public understanding of science. Londres: Science Museum.
- [10] Decarli, Georgina (2004). Vigencia de la nueva museología en América latina: conceptos y modelos. Revista ABRA de la facultad de ciencias sociales de la Universidad Nacional. Editorial EUNA, Costa Rica.
- [11] H. Hernández, Francisca (2006) Planteamientos teóricos de la nueva museología. Editorial Trea. España.
- [12] Hurtado de Barreto, Jacqueline (2000) Metodología de la Investigación Holística. Sypal, Caracas, Venezuela.
- [13] Unesco (2009). Las tecnologías de la información y la comunicación en la formación docente. Guía de planificación, MONTEVIDEO Uruguay.
- [14] V. Gómez, Ambrosio (2000), El concepto de Heurística en las ciencias y las humanidades, siglo XXI Editores, México.
- [14] M. Carrera, Cesar, *Evaluación TIC en el patrimonio cultural*, Acción Cultura, Museos y Patrimonio, España, Barcelona, Editorial: UOC, 2009, 316 pág.
- [15] Casa cubierta, D. (2002). "La transmisión del conocimiento en los nuevos medios: un acercamiento cognitivo". En Quark. Ciencia, Medicina, Comunicación y Cultura, (25) Dirección URL: <<http://www.imim.es/quark/num25/025058.htm>>.
- [16] Century, M. (1995). Beyond the virtual museum: towards ART (augmented reality telepresence). Dirección URL: <<http://www.music.mcgill.ca/~mcentury/Papers/ART.html>>.
- [17] Falk, J., & DIERKING, L. (1992). The museum experience. Washington D.C.: Whalesback Books.
- [18] Fisher, P. (1991): Making and Effacing Art: Modern American Art in a Culture of Museums, Harvard University Press, Cambridge, EUA.
- [19] Galindo Castro, L. A. (2005): "Museos, saberes y diversidad cultural", en Revista de Museología, pp. 30-31.
- [20] Goldman, K. H., & WADMAN, M. (2002): "There's something happening here, what it is ain't exactly clear". In Museums and the Web 2002. Selected papers. Pittsburgh: Archives and Museum Informatics. Dirección URL: <<http://www.archimuse.com/mw2002/papers/haleyGoldman/haleygoldman.html>>.
- [21] Hein, G. E. (1998): Learning in the museum. Londres: Routledge.
- [22] Hoptman, G. H. (1992): "The virtual museum and related epistemological concerns". In E. BARRETT (ed.): Multimedia, Hypermedia and the Social Construction of Knowledge (pp. 141-159). Cambridge, Mass.: MIT- Press.
- [23] Hoyos, N. E. (2001): "Nuevo centro de ciencia en Colombia". In S. CRESTANA, E. W. HAMBURGER, D. M. SILVA & S. MASCARENHAS (org.): Educação para a ciência. Curso para treinamento em centros e museus de ciência (pp. 59-70). São Paulo: Editora Livraria da Física.
- [24] Kenderdine, S. (1999): "Inside the meta-center: a cabinet of wonder". In Museums and the Web 99. Selected papers. Pittsburgh: Archive and Museum Informatics. Dirección URL: <<http://www.archimuse.com/mw99/papers/kenderdine/kenderdine.html>>.

- [25] Levy-Leblond, J.-M. (2003): "Two cultures = no culture". En Congreso La Ciencia Ante el Público. Cultura humanista y desarrollo científico-tecnológico. Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca.
- [26] Lewenstein, B. V., & ALLISON-BUNNELL, S. (2000): "Creating knowledge in science museums: serving both public and scientific communities". In B. SCHIELE & E. H. KOSTER (eds.): Science centers for this century (pp. 187-208). Québec: Editions Multimondes.
- [27] Lord, B; Lord, G. D. & FULLOLA PERICOT, J. M. (1998): Manual de gestión de museos. Edit. Ariel, Barcelona.
- [28] McDonald, G. (1992): "Change and challenge: museums in the information society". In I. KARP (ed.), Museums and Communications - The Politics of Public Culture. Washington, D.C.: Smithsonian Institution Press.
- [29] Velez Jahn, G. (1999): "Museos virtuales. Presente y futuro", en Primera Conferencia venezolana sobre aplicaciones de computadoras en Arquitectura, Caracas. Dirección URL: <<http://cumincades.scix.net/data/works/att/6132.content.pdf>>.

**Ana Milena Valdes Peña**, (A'1979, M'1, F'7) nació en Santander, Bucaramanga, el 7 de enero de 1979. Es candidata a Especialista en Administración, planeación y Desarrollo de la Investigación de la Universidad Manuela Beltrán 2012, Se graduó en Diseño de Modas de la Fundación Universitaria del Área Andina de Bogotá, Colombia en 2009 y estudió Diseño de Modas y Aplicaciones Textiles en la Corporación educativa ITAE en 2004.

Ejerce la actividad profesional como docente en los siguientes escenarios: líder principal Grupo GIACODI – Grupo de Investigación en Artes, Comunicación y Diseño UMB. Es docente Investigadora, imparte cursos de metodología de la investigación, es asesora trabajos de grado y práctica empresarial. A su vez se desempeña como diseñadora curricular de programas tecnológicos y par Académico del MEN- Ministerio de Educación Nacional de Colombia. En el campo del Diseño ejerce como docente en áreas de Gestión de Colección, Vestuarista Escénica ACPD de Santander, Diseñadora FreeLancer y Asesora Experta de INEXMODA – AFIN, Santander.

Como docente investigadora ha recibido menciones honoríficas de las instituciones de enseñanza superior entre las que se encuentran las universidades Manuela Beltrán y la Fundación Universitaria del Área Andina a partir de proyectos de investigación relacionados con el Bicentenario de Colombia.