

TRABAJO FINAL INTEGRADOR

**ESPECIALIZACIÓN en
COMUNICACIÓN PÚBLICA de la CIENCIA y
PERIODISMO CIENTÍFICO**

TÍTULO:
“La ciencia antropológica en la web”

AUTOR: Lic. Ricardo Gómez

TUTOR: Dr. Andrés Laguens

CÓRDOBA, MAYO DE 2013

**ESCUELA DE CIENCIAS DE LA INFORMACIÓN,
FACULTAD DE DERECHO Y CIENCIAS SOCIALES**

FACULTAD DE MATEMÁTICA, ASTRONOMÍA Y FÍSICA

UNIVERSIDAD NACIONAL DE CORDOBA

MINISTERIO DE CIENCIA Y TECNOLOGÍA DE LA PROVINCIA DE CÓRDOBA



Agradecimientos

Al director del trabajo final, el Dr. Andrés Laguens,
a Sandra y Leonardo que supieron acompañarme
en todo este trayecto.

RESUMEN

El trabajo de Comunicación Pública de la Ciencia denominado – “La ciencia antropológica en la web”, propone la creación de un centro virtual de documentación y recursos en internet para el Instituto de Antropología de Córdoba (IDACOR). Desde el sitio web se podrá acceder a temas de la ciencia antropológica en forma de videos documentales, entrevistas, notas periodísticas, galerías fotográficas, etc., basados en las investigaciones publicadas en la Revista del Museo de Antropología y en el guion museográfico.

El texto está organizado en forma de proyecto¹. En el punto 2 se explican y amplían un conjunto de datos que hacen a la esencia del mismo: entre otros, se desarrolla la fundamentación y justificación, se presenta el marco teórico e institucional, como así también los objetivos, metas, productos y destinatarios del plan de comunicación.

En los puntos 3, 5 y 6 respectivamente, se exponen las actividades y/o tareas a realizar con su correspondiente calendarización y los recursos necesarios (humanos, materiales, técnicos y financieros).

En la sección Métodos y Técnicas a Utilizar, se pretende explicar, en cierto modo, cuáles son los conceptos científicos que se intentarán comunicar y las distintas adaptaciones que se hicieron para que el mensaje sea accesible al público destinatario.

Finalmente, en el apartado “Resultados, Conclusiones y Propuestas” se presenta el primer nivel de productos de comunicación pública de la ciencia disponibles en el sitio web² oficial del Museo de Antropología.

A partir de una entrevista realizada a la investigadora Ana María Rocchietti, sobre el artículo científico de su autoría titulado: “Arqueología del Arte. Lo imaginario y lo real en el arte rupestre”, se realizó una adaptación para la web que examina reflexivamente los aportes teórico-epistemológicos que se han desarrollado en investigación arqueológica del arte rupestre. La importancia de abordar audiovisualmente el artículo de la investigadora Rocchietti se fundamenta a partir de la necesidad de responder con mayores recursos didácticos las consultas que regularmente tiene la sala de arte rupestre del Museo de Antropología. El público principal del museo lo constituyen grupos escolares que visitan regularmente las salas de Sierras Centrales y Arte Rupestre. El video documental no solo estará disponible en la web, sino que también podrá exhibirse en el propio museo, auditorios, espacios escolares, etc.. La importancia central que tiene para el trabajo el artículo de la investigadora Ana María Rocchietti por el cual se lo seleccionó, es que el mismo aborda resumidamente los marcos explicativos o interpretativos que regularmente son motivo de consultas en las visitas guiadas. Además el artículo de Rocchietti ofrece un breve repaso de los aportes teóricos y conceptuales de diversas disciplinas tales como la semiótica, la lingüística, la psicología, entre otras, que no han logrado impregnarse adecuadamente en los ensayos interpretativos sobre el arte rupestre.

En síntesis, en una primera etapa, el espacio virtual en internet integra y desarrolla los siguientes productos de comunicación:

- Una página web donde se accede a:
 - Video documental sobre arqueología del arte, publicado en un canal you tube vinculado a la página web del museo de antropología.
 - Entrevista a la investigadora Ana María Rocchietti, con su correspondiente versión PDF para descargar.
 - Una galería fotográfica virtual sobre arte rupestre indígena.

¹ Se sigue el esquema y propuesta metodológica de Ezequiel Ander Egg y María José Aguilar. Cómo elaborar un proyecto – Guía para diseñar proyectos sociales y culturales.

² <http://www.museoantropologia.unc.edu.ar/ciencia.htm>

TRABAJO FINAL INTEGRADOR

INDICE

INTRODUCCION	5
1. DENOMINACIÓN DEL PROYECTO	7
2. NATURALEZA DEL PROYECTO	7
• Descripción del proyecto	7
• Fundamentación o justificación	8
• Breve marco teórico – conceptual	10
• Marco institucional	13
• Finalidad del proyecto	15
• Objetivos	15
• Metas	16
• Beneficiarios	17
• Productos	18
3. ESPECIFICACIÓN OPERACIONAL DE LAS ACTIVIDADES A REALIZAR	19
4. MÉTODOS Y TÉCNICAS A UTILIZAR	20
• Recolección de datos	20
• Sinopsis del artículo científico	22
• Adaptación de conceptos científicos	23
• La entrevista periodística	25
• El sitio web	26
• El guion audiovisual	31
5. DETERMINACIÓN DE LOS PLAZOS O CALENDARIO DE ACTIVIDADES	39
6. DETERMINACIÓN DE LOS RECURSOS NECESARIOS	40
• Humanos	40
• Materiales	40
• Técnicos	41
• Financieros	42
7. ADMINISTRACIÓN DEL PROYECTO	42
8. INDICADORES DE EVALUACIÓN DEL PROYECTO	43
9. RESULTADOS, CONCLUSIONES Y PROPUESTA	45
10. ANEXOS	46
• Video Documental: “Arqueología del Arte – Lo imaginario y lo real en el arte rupestre”	
• Entrevista a Ana María Rocchietti	
• Artículo científico “Arqueología del Arte – Lo imaginario y lo real en el arte rupestre”.	
11. BIBLIOGRAFÍA	47

INTRODUCCIÓN

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) ofrecen una nueva manera de relacionar los museos y su público, el real y el potencial, ofreciendo servicios complementarios a los que el museo ofrece en su sede física. Las TIC proponen al usuario la posibilidad de interactuar con los contenidos expositivos y ofrecen una presencia y una participación continua del mismo. Desde la aparición de Internet, la divulgación científica ha dejado de ser un producto exclusivo de un gran número de revistas especializadas y un pequeño grupo de programas televisivos. Ahora hay varios museos que hacen presentaciones en la web de sus exposiciones, además de ofrecer información y actividades paralelas que contribuyen a generar mayor interés en el público no experto, como puede ser el caso del Museo de Antropología de la Universidad Nacional de Córdoba. Este sitio web facilita la visibilidad y accesibilidad del conocimiento científico por medio de diferentes recursos, como son los paseos virtuales que provee la observación de 360 grados, ofreciendo una divertida e interactiva manera de ver el espacio expositivo en todas las direcciones; las audio guías destinadas a personas no videntes, que reproducen archivos de audio con el guión museográfico correspondiente a cada sala y los macro tipos que facilitan la lectura a aquellos con dificultad visual.

A la experiencia virtual iniciada en el Museo desde el año 2007, se suma ahora la generación de páginas propias con videos documentales, cuyo objetivo principal será la divulgación de los conocimientos científicos que genera la institución. Los videos, si son atractivos, constituirán una excelente manera de conectar con la audiencia. De esta forma se podrá extender los conocimientos científicos sobre la ciencia antropológica a una mayor cantidad de público, dándoles un interés actual, haciéndolos “asequibles” mediante un proceso de simplificación de ideas, usos de palabras más comunes, presentación de imágenes atractivas y audiovisuales con cierto impacto, estableciendo claros ejemplos y haciendo en definitiva una exposición que capte la atención de quienes no tienen conocimiento especializado.

La expresión del conocimiento científico ha encontrado en el género documental un formato ideal, ya que tiene una serie de características que lo hacen especialmente adecuado. Según Bienvenido León (2002, p. 70) hay dos razones destacables: “En primer lugar, permite tratar asuntos con mayor extensión que otros géneros del ámbito audiovisual. Además, el documental suele tener una pretensión de perdurar en el tiempo, que lo lleva a seleccionar contenidos que no están supeditados al cambiante dictado de la actualidad informativa, tal como ocurre con buena parte del saber científico”. En cuanto a sus fines, consideramos que “el documental de divulgación no pretende transmitir gran cantidad de conocimientos, ni tampoco hacerlo de manera muy detallada, sino que presenta los contenidos científicos de manera sintética y simplificada, a través de los cuales es posible dar a conocer algunos asuntos tratados por la ciencia. Pero sobre todo, el documental permite promover el interés del gran público por la ciencia”. (León, 2002:82)

Además, es uno de los géneros cuya adaptación al formato web resulta muy interesante. La variedad de recursos con que puede acompañarse: sonidos, imágenes, infográficos interactivos,... facilitan su puesta en escena en Internet. De hecho, el proyecto “La ciencia antropológica en la web” propone comenzar a divulgar las producciones científicas del Instituto de Antropología de Córdoba (IDACOR) a través de los recursos que provee la web 2.0. El término Web 2.0 comprende aquellos sitios web que facilitan el compartir información, el diseño centrado en el usuario y la colaboración en la World Wide Web. Un sitio Web 2.0 permite interactuar, a diferencia de sitios virtuales estáticos donde los usuarios se limitan a la observación pasiva de los contenidos que se han creado para ellos. En general, cuando mencionamos el término Web 2.0 nos referimos a una serie de aplicaciones y páginas de Internet que utilizan la inteligencia colectiva (concepto de software social) para proporcionar servicios interactivos en red. La web social se caracteriza porque todos sus servicios son participativos. Los usuarios de las tecnologías 2.0 pueden relacionarse de forma sencilla y abierta con otras personas, compartir recursos y comunicarse de forma inmediata y simultánea.

Para compartir en la Web 2.0 se utilizan una serie de herramientas, entre las que se pueden destacar: blogs, wikis, redes sociales tales como Facebook, Twitter, entornos para compartir recursos como por ejemplo documentos (Google Drive), videos (You Tube , Vimeo), fotos (Picasa, Flickr), almacenamiento on line (Dropbox), presentaciones interactivas (Prezi), etc., muchos de los cuales son recursos interactivos que actualmente está utilizando el Museo de Antropología.

Respecto a lo que supone la interactividad es necesario señalar o considerar para su análisis diversos factores: el tipo de público a quien va dirigida, la definición de sus finalidades (educativa, participativa, evaluativa, etc.) y la accesibilidad tecnológica del recurso con respecto a los equipos de los usuarios potenciales. Como señalaremos más adelante con relación al nivel de potencial de interactividad, cuantitativamente podemos establecer diversos niveles de intervención del usuario respecto al sitio web. Un primer nivel ofrecería mecanismos de contacto entre el usuario y el responsable del web. Un segundo nivel permitiría al usuario participar en alguna actividad propuesta por los emisores, siguiendo unas pautas marcadas previamente. El tercer nivel permitiría al usuario generar contenidos de una forma controlada para los responsables del web, mientras que un cuarto nivel permitiría al usuario convertirse en coautor de los contenidos del web y modificar libremente la información inicial ofrecida.

1. DENOMINACIÓN DEL PROYECTO

“La ciencia antropológica en la web”

Creación de un centro virtual de documentación y recursos en internet para el Instituto de Antropología de Córdoba (IDACOR).

2. NATURALEZA DEL PROYECTO

- **Descripción del proyecto**

El Proyecto de Comunicación Pública de la Ciencia denominado – “La ciencia antropológica en la web”, propone la creación de un centro virtual de documentación y recursos en internet desarrollado con herramientas de la web 2.0, para el Instituto de Antropología de Córdoba (IDACOR). Desde el sitio web se podrá acceder a videos documentales, entrevistas, notas periodísticas, galerías fotográficas, etc., basados en las investigaciones publicadas en la Revista del Museo de Antropología y en el guión museográfico. Especialmente se propone realizar una adaptación a un lenguaje más accesible de los artículos escritos en forma de papers, cuyo diseño y objetivos dan como resultado un producto de circulación restringida, especialmente orientada al público académico.

El centro virtual de documentación y recursos propuesto estará alojado en el sitio oficial³ del Museo de Antropología, desde donde se podrá acceder a múltiples recursos, entre ellos videos documentales.

Los videos serán publicados en un canal You Tube creado y vinculado a la página web institucional, lo cual permitirá una mayor accesibilidad al público general y específico no especializado a los contenidos científicos producidos por el área de investigación a través de medios y soportes adecuados.

El proyecto propone realizar 4 (cuatro) videos documentales en dos etapas. La primera etapa contempla la realización de 1 (un) video documental con el fin cubrir la presentación del Trabajo Final Integrador correspondiente a la Especialización en Comunicación Pública de la Ciencia y Periodismo Científico. La segunda etapa contempla la realización de 3 (tres) videos científicos, cuya ejecución estará sujeta al interés y financiamiento del IDACOR / Museo de Antropología.

Para la primera etapa, se eligió el artículo científico de la investigadora Ana María Rocchietti titulado: “Arqueología del Arte. Lo imaginario y lo real en el arte rupestre”.

Puntualmente, el proyecto “La ciencia antropológica en la web” se inicia integrando los siguientes productos de comunicación institucional:

³ <http://www.museoantropologia.unc.edu.ar/ciencia.htm>

- Una página web donde se accede a:
 - Un video documental sobre arqueología del arte rupestre
 - Una entrevista a la investigadora Rochietti con su correspondiente versión en PDF para descargar.
 - Una galería fotográfica virtual con imágenes de los principales sitios con arte rupestre indígena de Argentina.

En las siguientes etapas del proyecto se podrán incluir más videos científicos⁴, que otorgarán mayor diversificación a las temáticas propuestas en el canal virtual de comunicación.

- **Fundamentación o justificación**

El Museo de Antropología de la Facultad de Filosofía y Humanidades de la Universidad Nacional de Córdoba es una institución de carácter técnico-científico, con objetivos educativos y culturales, tendientes a preservar y revalorizar el patrimonio cultural de la región.

La misión del Museo es reunir, conservar, investigar y exhibir la cultura de las sociedades indígenas pasadas y contemporáneas, dentro de un marco científico actualizado y crítico, como una manera de fomentar el respeto hacia otros modos de vida y de crear actitudes de preservación del patrimonio cultural en la sociedad.

En concordancia con su objetivo y su misión, el área de Investigación del Museo cuenta con una publicación⁵ en formato impreso y virtual de aparición anual titulada “Revista del Museo de Antropología”. La Revista, órgano de divulgación científica de circulación anual del Museo de Antropología, publica contribuciones originales e inéditas, producto de investigaciones sobre temas de la Antropología (en cualquiera de sus ramas: arqueología, bioantropología y antropología social) y la Museología.

Sin embargo, el formato, los artículos escritos en forma de papers, el diseño y los objetivos de la Revista del Museo de Antropología dan como resultado un producto de circulación restringida, especialmente orientada al público académico. Pocas investigaciones son adaptadas museográficamente, por lo que la mayoría de las producciones de los investigadores no alcanza al público no especializado.

Creemos que la adaptación de las investigaciones publicadas en “La Revista” a un formato virtual, facilitará un mayor acceso del público no

⁴ Se puede acceder a un listado de títulos sugeridos en el índice del portal de divulgación científica:

<http://www.museoantropologia.unc.edu.ar/DIVULGACIONCIENTIFICA/indice.htm>

⁵ <http://publicaciones.ffyh.unc.edu.ar/index.php/antropologia>

especializado, entre ellos el público habitual que participa de las propuestas del área de Educación, como así también la posibilidad de llegar a un público que no accede a las iniciativas del Museo, ya sea por razones de distancia física o simbólica.

El proyecto de comunicación pública de la ciencia que aquí presentamos estará precisamente mediatizado y dirigido a un público que ha respondido mayoritariamente al medio digital.

En las últimas décadas, las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) han modificado sustancialmente las relaciones sociales en todos sus aspectos llegando a redefinir la manera de interactuar con el medio. Formar parte de esta nueva sociedad, no estar excluido, implica cada vez más poder participar activamente a través de las nuevas tecnologías.

Hemos considerado que el formato audiovisual es un recurso técnico viable para alcanzar los objetivos del proyecto. La estrategia digital se basa, entre otros, en los resultados altamente positivos del Programa Conectar Igualdad⁶, como una política pública de inclusión digital de alcance federal. El Programa contempla el uso de netbooks tanto en el ámbito escolar como también en la casa, de modo tal que se logre un impacto en la vida diaria de todas las familias y de las más heterogéneas comunidades de la Argentina.

La elaboración de un portal digital y la generación de videos científicos, se constituyen como dos esfuerzos adicionales por parte del Museo de comunicar a través de la incorporación de formas más inclusivas e innovadoras que permita romper el vínculo asimétrico mediante la adaptación del lenguaje científico.

Por último, la reciente creación del Instituto de Antropología de Córdoba (IDACOR), sus objetivos y propuestas de acciones concretas para la comunicación pública de la ciencia antropológica, encuentran los siguientes puntos en común con los planteados en el presente proyecto:

- Hacer más accesibles los resultados de las investigaciones al público no universitario.
- Ampliar y diversificar el alcance de la difusión actual del Museo de Antropología respecto a las investigaciones.
- Promover la producción de textos de divulgación entre los investigadores de la Unidad Ejecutora.

⁶ Sobre el balance de los resultados del Programa Conectar Igualdad véase el Informe de Evaluación en <http://portales.educacion.gov.ar/conectarigualdad/noticias/sileoni-presenta-el-primer-estudio-de-impacto-de-conectar-igualdad/>

- Promover la realización de videos documentales sobre los proyectos de investigación a través de convenios con productoras en el marco de la nueva ley de medios.
 - Construcción de una página web de la Unidad Ejecutora, con páginas individuales de proyectos e investigadores.
- **Breve marco teórico - conceptual**

Las condiciones y formas en la que se entabla la comunicación entre científicos y públicos parecen haber cobrado interés en el marco de políticas públicas destinadas a promover la cultura científica. Este intento de propiciar instancias de comunicación más horizontales entre expertos y ciudadanos ha llevado a preguntarse cómo resolver la inconmensurabilidad de los códigos entre científicos y legos, o el rol del mediador como un traductor que elimina los obstáculos para su comunicación.

La pregunta central es cómo abordar la vinculación con el conocimiento científico que establecen diferentes públicos, marcados por inquietudes, motivaciones y necesidades propias, y de qué modo, en ese movimiento, construyen su identidad como agentes y negocian su posición frente a la ciencia.

La respuesta parece ubicar dos enfoques posibles. Por un lado superar la ignorancia científica de la sociedad mediante la provisión de una serie de conceptos básicos e información sobre cómo se los obtiene y justifica. Este enfoque se postula como el mecanismo necesario y suficiente para franquear la brecha cognitiva y actitudinal que la separa de la ciencia y habilitar la participación de sus miembros en las discusiones que la involucran.

Este modelo que se corresponde con una situación de comunicación Endógena Transcientífica de acuerdo a las categorizaciones establecidas por Eliseo Verón (1999: 149 - 155), también conocido en el ámbito de la “divulgación científica” en su versión más incipiente como modelo de déficit⁷, se basa y encuentra su definición en lo que el autor denomina la hipótesis de la diferencia. Dicha hipótesis supone un vínculo asimétrico entre emisor y receptor en relación a la producción de conocimiento. Mientras que el emisor, el científico, se autodefine y categoriza como productor y poseedor del saber, el destinatario, alejado del campo de la ciencia, se reconoce y acepta su perfil desconocedor. Es precisamente esta diferencia entre las partes la que legitima y justifica el acto de comunicación.

⁷ El británico Steve Miller describe al “modelo de déficit” como un modelo de comunicación en un sentido único, de arriba hacia abajo, en el que los científicos – con toda la información necesaria – llenan el vacío de conocimiento de un público general que es científicamente analfabeto. (Vara, 2007)

El modelo del déficit cognitivo reproduce, a groso modo, el esquema unidireccional o vertical del proceso de comunicación entendido como la transmisión de información desde un sujeto que dispone de un determinado conocimiento -el científico individual, la comunidad científica como emisor colectivo- hacia otro que carece de él -el público lego.

La raíz de esa desigualdad que supone la noción del déficit cognitivo, no sólo concierne al mayor o menor grado de disposición de conocimiento sino, en un plano más básico, a la naturaleza de su obtención y justificación. Esto es, no se reduce a la dimensión cuantitativa de lo que saben unos e ignoran otros sino que involucra las diferencias cualitativas que existen entre dos formas de acceso -uno de carácter autónomo y el otro, vicario- a los contenidos de la ciencia. Mientras el experto participa de sus prácticas de producción y validación, el público depende -de manera “radical” en términos de Hardwig (1985)- de la interacción con una autoridad cognitiva para obtenerlo.

La dificultad en que incurre el modelo clásico es pretender que la distancia entre ciencia y sociedad es superable informando convenientemente a los ciudadanos. Y suponer, por ende, que el barniz de conceptos accesible de esa forma, en general trivial y débilmente aprehendido, promovería no sólo una serie de actitudes más positivas frente a la ciencia sino, además, la capacidad reflexiva para integrarse activamente en la discusión pública sobre ella.

No obstante, otra perspectiva a la cual adherimos, denominada alternativamente “giro etnográfico” (Irwin y Michael, 2003), “enfoque contextual” (Miller, 1998), o “constructivista” (Wynne, 1995), introduce aportes propios de la sociología del conocimiento científico y de diversas corrientes de estudios sociales de la ciencia y la tecnología. Desde su aproximación, este enfoque asume la asimetría de los agentes como presupuesto de intercambio y comienza a repensar de un modo diferente cómo circula y se comparte el conocimiento por fuera de las comunidades especializadas. Para la perspectiva etnográfica-contextual, la demarcación entre las formas de conocimiento científico y popular es lábil, por tanto las categorías de experto y lego deben ser reexaminadas; como así también la tensión entre comprensión/incomprensión. Dado que todo saber se construye, circula y valida en un contexto particular mediante procesos complejos de negociación entre los agentes, es necesario un abordaje metodológico que permita dar cuenta de esas interacciones, del modo en que los sujetos construyen sentidos para la ciencia por referencia a cuestiones específicas en escenarios concretos.

Para esta perspectiva, la alfabetización científica constituye una dimensión poco menos que irrelevante para entender el modo en que los sujetos interactúan con el conocimiento experto en situaciones concretas; de ahí que el interés debe centrarse en comprender las peculiaridades que asumen esos vínculos en diferentes contextos y circunstancias.

Sin duda la ruptura más clara que plantean los estudios etnográficos es la reorientación del problema central de la disciplina hacia los contextos específicos en que se produce el contacto de los

ciudadanos con la ciencia. En ese entorno social y cultural, el de la experticia no es el único saber en juego ni el más valioso de por sí: los individuos cuentan con su propia dotación de conocimientos, habilidades, valores y criterios no científicos -pero no por eso menos valiosos- que les permiten asumir un papel activo en su relación con aquella, y no de mera aprobación de sus afirmaciones (Wynne, 1991 y 1992b). El público no sólo es concebido como un agente de por sí competente sino también capaz de reflexionar sobre lo que conoce, sobre sus fuentes y justificación. En función de esa epistemología popular puede explicarse por qué en determinados contextos prefiere ciertas fuentes de conocimiento a otras -por ejemplo, la propia experiencia antes que las afirmaciones o procedimientos científicos. En otras palabras, el modelo reorienta el análisis de la racionalidad de las actitudes del público hacia la ciencia, que no se agota en la disponibilidad de acceso al conocimiento especializado sino que se extiende hacia motivaciones de muy diversa índole.

En segundo lugar, dado que todo proceso de interacción está determinado por el contexto en que se desarrolla, la idea del público concebido como una entidad homogénea, generalizable en sus percepciones y comportamientos, es sustituida por la de una pluralidad de sujetos dispares: es decir, habrá tantos públicos de la ciencia como circunstancias en las cuales se produzca algún tipo de encuentro de cierto grupo en particular con ella (Einsiedel, 2003).

Finalmente, un tercer aspecto que atraviesa al enfoque etnográfico es precisamente la necesidad de discutir qué tipo de ciencia es la que se supone que el público debería conocer y comprender. Precisamente porque con esa entidad real vulnerable, contingente, errática e impregnada de conflictos- va a interactuar y no, como afirma Shapin (1992: 28), con la “fábula de los libros escolares”, la representación ortodoxa y aséptica ofrecida por la educación formal y la divulgación que medirían los indicadores.

El deslizamiento hacia la variabilidad contextual de las relaciones entre expertos y legos permitió dar cuenta de los múltiples factores que intervienen para darles forma, y que son irreductibles a la disposición o no de una serie de conocimientos. Consecuentemente, en la dimensión práctica no se trata ya de alfabetizar unilateralmente a una de las partes -que no lo necesita, pues está dotada de sus propios saberes y capacidades- sino de promover un acercamiento basado en prácticas de diálogo e intercambio. En este sentido, el Museo como espacio de comunicación es un buen ejemplo de ello. Como señala Francisca Hernández (2003), los museos científicos han modernizado el tratamiento que dan a sus colecciones y exposiciones. De hecho, han modificado a su vez la relación con el público, acercándose más a su objetivo educativo. Sin duda, la mayor atracción que estos museos tienen para el visitante es el hecho de transformarse en protagonista de la visita, en sentirse implicado, puesto que puede mirar y tocar, interactuar con los objetos y aplicaciones que en su recorrido el museo le muestra.

Pero no solo la sede física del museo propone interacción. Uno de los aspectos más innovadores que las TIC proponen en el ámbito de los nuevos discursos museológicos en la web, es la posibilidad por parte del usuario de interactuar con los contenidos expositivos, estableciendo unas nuevas reglas de juego entre los museos y su público. Pero, aunque el concepto de interactividad parezca obvio, un análisis en profundidad nos demuestra que este concepto no es unívoco, sino que presenta multitud de significados y esconde multitud de propósitos. El análisis de lo que supone la interactividad tiene que considerar diversos factores: el tipo de público a quien va dirigida, la definición de sus finalidades (educativa, participativa, evaluativa, etc.) y la accesibilidad tecnológica del recurso con respecto a los equipos de los usuarios potenciales.

Como señalamos anteriormente con relación al nivel de potencial de interactividad, podemos establecer diversos niveles de intervención del usuario respecto al sitio web. Un primer nivel ofrecería mecanismos de contacto entre el usuario y el responsable del web. Un segundo nivel permitiría al usuario participar en alguna actividad propuesta por los emisores, siguiendo unas pautas marcadas previamente. El tercer nivel permitiría al usuario generar contenidos de una forma controlada para los responsables del web, mientras que un cuarto nivel permitiría al usuario convertirse en coautor de los contenidos del web y modificar libremente la información inicial ofrecida.

- **Marco institucional**

El proyecto se realizará para el IDACOR (Instituto de Antropología de Córdoba). El IDACOR fue creado como Unidad Ejecutora de doble dependencia CONICET-UNC en el año 2011 a partir de la Unidad Asociada del CONICET “Museo de Antropología” de la Universidad Nacional de Córdoba, como una nueva etapa de su desarrollo institucional. En ella se incluyen todas las actividades, infraestructura y personal dedicado a la investigación, que se agrupan en el Museo bajo la órbita del Área Científica, de acuerdo a su organigrama actual. En su creación, el IDACOR, como área especializada, adhiere a las metas institucionales del Museo. En concordancia con ello, se funda en la propia misión de fomentar y sostener el desarrollo de la investigación científica en las distintas áreas de las ciencias antropológicas y museológicas, junto con la transferencia de conocimientos y resultados, a la par de impulsar e instrumentar la formación de recursos humanos de grado y postgrado.

El IDACOR desarrolla y apoya proyectos de investigación en las disciplinas antropológicas (arqueología, antropología social y bioantropología), sobre las colecciones del Museo y sobre el patrimonio. Dentro de cada una de ellas, algunos proyectos se agrupan en función de problemas, temáticas o tareas en común, tales como:

- Laboratorio de Antropología Molecular
- Laboratorio de Etnobiología
- Laboratorio Ambato
- Equipo de Arqueología de Rescate
- Laboratorio de Análisis Macro y Microscópico de Artefactos Líticos
- Laboratorio de Zooarqueología y Tafonomía de Zonas Áridas
- Núcleo de Cultura y Política

Como señalamos anteriormente, el área de Investigación cuenta con una publicación en formato impreso y virtual de aparición anual titulada “Revista del Museo de Antropología⁸”

La Revista del Museo de Antropología intenta ser un órgano de difusión de los resultados de investigación, metodologías y propuestas teóricas, así como de debates académicos desarrolladas en el Museo y aquellos trabajos realizados tanto por investigadores nacionales como internacionales.

De acuerdo a sus explícitas intenciones, la Revista del Museo de Antropología “apunta a retomar, (...) una política editorial que recupere la mejor tradición institucional y que contribuya al fortalecimiento de la antropología por medio de una nueva estructura editorial, con canales de edición y distribución variados, con el fin de asegurar calidad, continuidad y amplia circulación”. El público al que está dirigida la Revista es abierto, bajo el principio de que hacer disponible gratuitamente investigaciones al público.

El IDACOR está integrado por investigadores formados, becarios, tesistas, ayudantes alumnos y colaboradores, con distinta relación de dependencia en cuanto a entidades de financiamiento (Universidad, CONICET, SECyT UNC y FONCyT).

El proyecto virtual denominado: “La ciencia antropológica en la web” se inserta como una propuesta para ser desarrollada desde el Área de Comunicación Institucional del Museo de Antropología para la difusión de las investigaciones y el conocimiento científico que produce la institución. El Área de Comunicación Institucional del Museo de Antropología está abocada a crear, desarrollar y realizar mensajes adecuados a los distintos medios de comunicación educativa disponibles, en congruencia con el sistema de fines de la institución, con las capacidades institucionalmente disponibles y accesibles y con ajuste a los distintos segmentos o componentes de la población que constituyen los públicos-meta. Depende jerárquicamente de la Dirección del Museo, que delega ampliamente toda la responsabilidad de las tareas de comunicación institucional.

⁸ <http://publicaciones.ffyh.unc.edu.ar/index.php/antropologia>

El proyecto de comunicación pública de la ciencia que aquí presentamos, constituye una innovación comunicativa del proyecto virtual que viene desarrollándose desde el año 2009, el cual consiste en el desarrollo del un sitio web inclusivo.

A la hora de abordar la accesibilidad, si bien el esfuerzo se centra en la eliminación de barreras arquitectónicas, la mayoría de los museos no cuentan con sistemas que faciliten el acceso a las obras expuestas para aquellos ciudadanos con discapacidad auditiva, visual o física.

Desde su inauguración el Museo de Antropología ha buscado impulsar y promover la integración y la inclusión social de personas discapacitadas. Posibilitar la accesibilidad, la inclusión, el conocimiento y la difusión del patrimonio cultural del museo a las personas discapacitadas, es uno de sus objetivos.

Entre el público del museo, encontramos a aquellos que tienen dificultades de percepción, debido a una limitación de sus capacidades sensitivas, principalmente las visuales o auditivas.

El Plan Nacional de Accesibilidad⁹ sugiere que para las personas con discapacidad sensorial (especialmente sordos o hipoacúsicos) se indique la información en forma de texto o gráfico. En tal sentido, el video propuesto fue subtulado para contribuir a un sitio web inclusivo facilitando el acceso a la información al público hipoacúsico.

- **Finalidad del proyecto**

Satisfacer las necesidades de información, educación y participación del medio local y regional, como así también del público específico de la institución.

- **Objetivos**

Objetivo General:

Promover una mayor accesibilidad al público general y específico no especializado del Museo de Antropología a los contenidos de las investigaciones producidas por el área de investigación.

⁹ Véase http://www.conadis.gov.ar/doc_publicar/access/manual_accesibilidad.pdf

Objetivos Específicos:

- Generar medios y soportes adecuados para la comunicación pública de la ciencia antropológica.
- Acercar a las escuelas y establecimientos educativos los conocimientos científicos producidos por el área de investigación del museo.
- Contribuir a tomar conciencia sobre problemas actuales de la antropología.
- Captar nuevos interesados en la temática antropológica.
- Contribuir a la difusión del conocimiento científico.
- Facilitar medios o mecanismos interactivos que faciliten el contacto entre usuarios y responsables del web institucional.

• Metas

El proyecto propone abordar 4 (cuatro) artículos científicos publicados en la Revista del Museo de Antropología en 2 (dos) etapas.

La primera etapa contempla la realización de una página web que integre un video documental, una entrevista periodística y una galería fotográfica virtual, con el fin cubrir la presentación del Trabajo Final Integrador correspondiente a la Especialización en Comunicación Pública de la Ciencia y Periodismo Científico. La segunda etapa contempla la realización de 3 (tres)¹⁰ videos científicos, cuya ejecución estará sujeta al interés y financiamiento del IDACOR / Museo de Antropología.

ETAPA	FECHA DE REALIZACIÓN DE VIDEOS	ARTÍCULO SELECCIONADO DE LA REVISTA DEL MUSEO DE ANTROPOLOGÍA	AREAS
1º Etapa	1º semestre 2013	Arqueología del arte. Lo imaginario y lo real en el arte rupestre (Nº 2, 2009) – (pag. 23 – 38)	Arqueología
2º Etapa	2º semestre de	Patrones geográficos de	Antropología

¹⁰ La cantidad de videos científicos podrá incrementarse según el interés institucional del IDACOR.

	2013	diferenciación cranofacial entre poblaciones de la región central del país y otras de Argentina: aportes desde la genética del paisaje (Nº 1, 2008) – (pag. 13 – 24)	Biológica
	1º semestre de 2014	Representaciones escolares acerca de “Lo Comechingón” en Córdoba. (Nº 4 – 2011 (pag. 227 – 234)	Antropología Social
	2º semestre de 2014	La implicancia de la memoria y la identidad en la construcción del patrimonio. Algunas reflexiones. Belén Colasurdo, Julieta Sartori, Sandra Escudero (Nº 3, 2010) – (pag. 139 – 154)	Museología

- **Beneficiarios**

El Museo recibe distintos tipos de visitas que constituye su público externo y que podemos caracterizar en diferentes grupos:

a) Visitas de grupos organizados: Estas visitas pueden ser escolares, de talleres terapéuticos, de la tercera edad, de ONGs., de turismo, etc. que solicitan un turno al museo con anticipación, realizan la pre-visita y piden la asistencia de un guía.

b) Visitantes individuales, independientes o libres: Estos visitantes pueden diferir en sus intereses ya sea por ocupar su tiempo de ocio o por responder a investigaciones o por placer. Estas visitas son recibidas por el museo en cualquier época del año y horario del día, no reciben una visita guiada, salvo en tiempos de receso escolar. Estas visitas pueden ser de personas en forma individual o de grupos familiares, grupos de amigos

c) Visitas-taller para niños: Están planificadas por los guías del museo y conformadas en base a una inquietud disparadora, una visita a las salas de exhibición y una actividad manual.

Además, participa el público virtual a través de las redes sociales¹¹, entre ellas Facebook¹², con más de 5000 contactos y la que regularmente consulta la página web del Museo. El área de Comunicación Institucional dispone de una base de datos que incluye a particulares, organizaciones gubernamentales y no gubernamentales, entre ellos museos, establecimientos educativos, universidades, docentes, no docentes, investigadores, y demás público que regularmente reciben los productos virtuales que envía el área de Comunicación del Museo. (Boletín Informativo y Noti Museo).

- **Productos**

A partir de la información obtenida en la entrevista realizada a la investigadora Ana María Rocchietti acerca de su artículo titulado “Arqueología del Arte. Lo imaginario y lo real en el arte rupestre”¹³, se diseñó una página web que integra y desarrolla los siguientes productos de comunicación pública de la ciencia:

1. **Video científico:** Un [video realizado en formato documental, filmado en calidad alta definición \(HD\) con una duración aproximada de 13 minutos](#). El video está publicado y disponible en un canal You Tube¹⁴ creado y vinculado a la página web institucional del Museo de Antropología a través de lenguaje HTML. Además se adjunta una versión del video en formato disco DVD para exhibirlo en espacios escolares o auditorios tales como por ejemplo en las Salas del propio Museo de Antropología o del Museo Viajero.
2. **Entrevista:** realizada a la investigadora Ana María Rocchietti y publicada en una página web del sitio oficial del Museo de Antropología. Cuenta con una versión en formato PDF para descargar.
3. **Galería fotográfica virtual:** Colección fotográfica sobre arte rupestre indígena organizada en 3 (tres) álbumes según las regiones geográficas documentadas: noroeste, centro y patagonia. La galería fotográfica virtual está publicada en Picasa web, servicio ofrecido por

¹¹ Facebook, Twitter, Google Plus y You Tube

¹² <http://www.facebook.com.ar/MuseodeAntropologiaUNC>

¹³ Publicado en la Revista del Museo de Antropología N° 2 del año 2009 (págs. 23 -38).

¹⁴ El video también está publicado en otros canales y soportes digitales tales como Vimeo, Facebook, etc.

3. ESPECIFICACIÓN OPERACIONAL DE LAS ACTIVIDADES A REALIZAR

En este apartado se indican todas y cada una de las etapas y actividades realizadas para alcanzar el desarrollo de los productos de comunicación propuestos en la primera etapa del proyecto.

1º Fase: Preproducción

1. Listar y seleccionar temas y/o proyectos de investigación publicados en la Revista que puedan ser desarrollados en formato audiovisual.
2. Repasar papers y consultar a los investigadores involucrados
3. Realizar el guión técnico de los temas seleccionados

2º Fase: Producción

4. Filmación interior / exterior
 - a. Entrevistas a investigadores
 - b. Trabajo de campo – Laboratorio

3º Fase: Postproducción

5. Edición
6. Publicación del/os videos científicos en los canales virtuales (You Tube, Vimeo, Facebook) y vincularlo al sitio web institucional del Museo de Antropología.
7. Grabación de los DVD
8. Creación del sitio virtual en internet

4º Fase: Comunicación

9. Desarrollo de la estrategia de promoción y difusión de los videos científicos
 - a. Promoción a través de la red social facebook
 - b. Redacción de comunicados que serán enviados por correo electrónico a través del Boletín Informativo del Museo.

c. Presentación y exhibición pública en el Museo de Antropología

1. Conferencia pública de Ana María Rocchietti
2. Exhibición fotográfica sobre arte rupestre del autor del proyecto
3. Realización del viaje de turismo arqueológico al sitio de arte rupestre La Candelaria y La Tunita (Provincia de Catamarca).

4. MÉTODOS Y TÉCNICAS A UTILIZAR

- **Recolección de datos**

Las técnicas de recolección de datos consistieron principalmente en la exploración bibliográfica, en la entrevista periodística y en la documentación in situ. En el caso de la primera, la productividad de datos obtenidos inicia con la lectura y análisis del artículo “Arqueología del Arte. Lo imaginario y lo real en el arte rupestre”, que llevó a otras situaciones que permitieron ampliar la información y puntos de vista inicial acerca del fenómeno del arte rupestre. Si bien se partió de la lectura del artículo de Rocchietti, posteriormente se amplió la recolección de datos a través de la lectura de varios artículos y publicaciones científicas referidos al tema. Sin embargo, el propósito inicial era acotar la comunicación pública de la ciencia al artículo publicado en la Revista del Museo de Antropología, de manera tal de poder ir adaptando posteriormente, en sucesivas intervenciones comunicacionales, los distintos artículos que presenta la revista impresa del Museo.

Es decir, no era el objetivo realizar una nota interpretativa acerca del fenómeno del arte rupestre, lo cual hubiese sido menester realizar e incorporar otras voces y opiniones. Como se explicó anteriormente, el proyecto virtual expone temas de la ciencia antropológica, basados en investigaciones publicadas en la Revista del Museo Antropología. El propósito era claro: adaptar audiovisualmente una investigación puntual, un artículo específico.

Esta decisión llevó a un segundo momento que fue la entrevista con la investigadora Ana María Rocchietti. La situación de interacción ocurrió en la Universidad Nacional de Río Cuarto. Es necesario aclarar la manera en que se plasmó, de hecho, el viaje era para registrar algunas imágenes del campus universitario y conocer personalmente a la arqueóloga Rocchietti.

En principio, se había planificado una etapa de pre-producción que consistía en tener una conversación informal con la investigadora acerca de su artículo para hacer preguntas generales. En una segunda etapa se haría la producción propiamente dicha, que incluiría anticipadamente las preguntas a realizar, las cuales se focalizarían alrededor de los marcos

teóricos y conceptuales que desarrolla el artículo de la investigadora. Finalmente, por razones de distancia física y problemas de agenda¹⁵, no se pudo realizar el segundo encuentro pautado para hacerse en el Museo de Antropología de la Universidad Nacional de Córdoba. Por dicha razón, la edición del video tuvo que realizarse con el material registrado durante la etapa de pre-producción. Si bien la obtención de datos puede catalogarse de alta calidad, no acompaña el fondo de la imagen donde se realizó la entrevista. Este aspecto se reconoce como autocrítica para ser tenido en cuenta en futuras producciones.

Si bien la conversación comenzó con un cuestionario que previamente se había pautado, posteriormente la “estrategia interactiva” fue más abierta y flexible, tanto en lo que hace a las preguntas como a la actitud, que puede caracterizarse por la “atención flotante”. Para registrar la información obtenida, se utilizó un grabador digital, un cuaderno de notas y por supuesto la cámara de video y de fotografía.

El tercer momento fue la documentación “in situ”. La recolección de imágenes en video de sitios con arte rupestre se desarrolló mediante un total de 3 viajes a diferentes regiones del país. Para representar la totalidad de lugares y estilos, se discriminó en tres regiones geográficas: noroeste, centro y patagonia.

Los viajes fueron realizados entre julio de 2012 y febrero de 2013. El primer recorrido se realizó a la región noroeste. Se visitó y documentó el sitio con arte rupestre La Tunita y cueva La Candelaria, representativo de la cultura La Aguada (500-900 DC) ubicados en la Sierra de Ancasti – Catamarca. Tuvo una duración de 7 días e incluyó el traslado a pie de los equipos de filmación, debido a la inaccesibilidad por otros medios.

El viaje a Cerro Colorado, por su parte, tuvo una duración de un día; mientras que el viaje a la región patagónica (el más extenso) tuvo una duración de más de 40 días. El itinerario realizado permitió acceder, aunque con cierta dificultad por el estado de los caminos y lo remoto de su localización, a sitios como Cueva de las Manos (Santa Cruz), Punta Hualichu (El Calafate), Lihue Calel (La Pampa), Los Alerces (Chubut), etc.

La gran cantidad de horas de filmación y particularmente la posibilidad de documentar las regiones del noroeste, centro y patagonia, facilitó la edición del video documental y la organización de una galería fotográfica virtual que contienen un gran repertorio de motivos con arte rupestre indígena.

¹⁵ La Dra. Rocchietti vive en la ciudad de Buenos Aires y tuvo que viajar imprevistamente al exterior, imposibilitando realizar la etapa de producción de la entrevista propiamente dicha.

- **Sinopsis del artículo científico**

El artículo de Ana María Rocchietti titulado “Arqueología del arte. Lo imaginario y lo real en el arte rupestre”, examina reflexivamente algunos de los aportes teórico-epistemológicos que se han desarrollado en investigación arqueológica sobre arte rupestre”.

Si bien la autora comienza preguntándose acerca de la naturaleza del arte rupestre: ¿qué es? ¿Dónde se encuentra? ¿Quién lo hizo y por qué?, su investigación profundiza sobre los marcos explicativos, señalando que los mismos “oscilan entre la descripción analítica y los esfuerzos por encontrar testimonios sobre las estructuras subyacentes o sobre evidencias de shamanismo”.

Dentro de los marcos descriptivos del arte rupestre, encontramos los aportes de Emanuel Anati que dice que “toda su temática gira en torno a la sexualidad, el alimento y el territorio. Según Anati, “en todas partes habría tres tipos de imágenes: los pictogramas, figuras en las que se pueden reconocer objetos reales o imaginarios, animales, seres humanos o cosas, ideogramas que son signos repetidos que se presentan a veces en forma de discos, ramas, palotes, estrellas o serpientes, zig – zags, símbolos fálicos o vulgares, etc., que expresarían conceptos convencionales y, por último, psicodramas (signos producidos por descargas de energía muy intensa en estados alucinatorios)”. Este autor señala que “frecuentemente se combinaron pictogramas e ideogramas”, aunque lo importante es que se destaca cierta universalidad en el arte rupestre. “En todos los continentes se habrían usado los mismos colores y técnicas, formas semejantes de asociación, el mismo tipo de lógica, la reiteración de ideologías simbólicas, lo cual indicaría que se produjo sobre la misma base estructura”.

Jean Clottes, en cambio, se inclina por el shamanismo como marco explicativo, que concibe la concepción de un universo en varios niveles que corresponden a mundos superpuestos o paralelos. Según Clottes, “los acontecimientos del mundo dependen de poderes que viven en alguno de esos «otros mundos». Además, “la creencia de que algunos individuos pueden entrar en contacto con ellos y aplicarán este poder para curar, para reestablecer el equilibrio del mundo, para obtener la caza o para evitar el «daño». Sostiene que “el contacto con esos poderes podrá hacerse porque los espíritus ayudan (adoptando a menudo forma de animal) siendo que el hombre puede transformarse -él mismo, en el transcurso de la ceremonia- en un animal”.

Dentro de los marcos explicativos, el artículo menciona los aportes estructuralistas. Se destaca la referencia al método propuesto por Levi Strauss, los ensayos interpretativos que el arqueólogo Alberto Rex González hizo para la cultura Aguada y los aportes de la lingüística saussuriana, en particular lo referido a la teoría del signo, que abre un interesante debate

acerca de la existencia de símbolos universales y símbolos particulares y confronta dos teorías: la teoría histórica y la teoría genética del signo. También, en ese orden, se mencionan las contribuciones de Austin y Pierce.

Desde el título del artículo “ARQUEOLOGÍA DEL ARTE, Lo imaginario y lo real en el arte rupestre”, la autora desarrolla las nociones de “lo real” y “lo Imaginario”. El concepto lacaniano de “lo real” supone lo sagrado y las pulsiones de muerte y por lo tanto no puede ser expresado por el lenguaje. Por su lado, “lo imaginario” es pensar sin palabras, mientras que “lo simbólico” sería el conjunto de reglas que inserta a los humanos en su cultura, en la misma medida que produce las primeras reglas.

El extenso artículo de la investigadora hace un repaso por las nociones de estilo, los aportes de “la nueva arqueología”, destaca la importancia del registro arqueológico, la noción de “duración”, los aportes de la semiótica, el concepto de ideología y la relación entre estilo, etnicidad y cultura material.

Para Rocchietti “el arte rupestre supone la importancia del soporte, su aporte de color y textura, de administración de la luz y la sombra, de los marcos perceptivos que ofrecen las diaclasas. Las paredes simbolizan y aportan un imaginario, no «sostienen» solamente. Los signos en la roca se vuelven «marcas» o inscripciones en las cuales lo real-objetivo desaparece, se sustituye por un real nuevo (sueños, fantasías, revelaciones)”.

A pesar del interesante repertorio de conceptos, nociones, marcos teóricos y niveles de análisis realizados, el estudio arqueológico concluye expresando que “todavía no se ha podido encontrar un modelo unificado de interpretación”, advirtiendo que “las hipótesis sobre su naturaleza aparecen poco impregnadas por los avances de la lingüística, la psicología o las ciencias sociales”.

- **Adaptación de conceptos científicos**

En este apartado se indican los conceptos científicos que se intentarán comunicar y la manera de realizarlo. En otras palabras, se trata de explicitar cómo se hará para comunicar los conceptos científicos escogidos. Inicialmente se realizó el siguiente listado de los principales conceptos, nociones, discusiones y teorías científicas que aborda el artículo de la investigadora Ana María Rocchietti:

- Breve marco introductorio acerca del arte rupestre: ¿qué es?, ¿dónde se encuentra?, ¿quién lo hizo y por qué?

- Nociones elementales de psicoanálisis freudiano y lacaniano aplicable a la investigación en arte rupestre.
- Noción lacaniana de “Lo Real”
- Relaciones entre estilo / etnicidad / cultura material: Modelo isocrético de Janes Sackett
- Propuesta explicativa de Jean Clottes (Shamanismo)
- Propuesta explicativa de Emanuel Anati
- Noción de estilo en el arte rupestre
- El Signo: aportes teóricos de Saussure, Pierce y Austin.
- Noción de estructuralismo
- Teoría de los signos: Teoría Histórica (Franz Boas) y Teoría Genética del Signo.
- Nociones de escena, textura y escenografía
- Concepto de “duración”
- El impacto de la “Nueva Arqueología”
- Las interpretaciones estructuralista de Alberto Rex González
- El protagonismo de la pared

Seguidamente, se definieron los ejes temáticos para realizar la comunicación pública de la ciencia en sus diferentes formatos (texto y/o audiovisual, teniendo en cuenta las principales nociones y conceptos del artículo científico y que a su vez fuera posible adaptarlos fácilmente al formato audiovisual. Ellos son:

1) El primer eje está centrado en los interrogantes iniciales del artículo: ¿Qué es el arte rupestre? ¿Cómo se hizo? ¿Dónde se encuentra? ¿Quién lo hizo y por qué?, etc.

2) El segundo eje aborda resumidamente los marcos explicativos o interpretativos a través de un breve repaso de los aportes teóricos y conceptuales de diversas disciplinas tales como la semiótica, la lingüística, la psicología, entre otras, que no han logrado impregnarse adecuadamente en los ensayos interpretativos sobre el arte rupestre.

3) El tercer eje destaca una de las conclusiones del artículo de la investigadora Ana María Rocchietti que advierte que “La arqueología todavía no ha encontrado un modelo unificado de interpretación” y sostiene que “los marcos explicativos oscilan entre la descripción analítica y los esfuerzos por encontrar testimonios sobre las estructuras subyacentes o sobre evidencias de shamanismo”.

La selección de ejes temáticos, como así también los criterios de recorte de nociones y conceptos elegidos, busca priorizar y/o reforzar comunicacionalmente los aspectos de la investigación contemplados en el guion museográfico y los que mayoritariamente son motivo de consulta en las visitas guiadas que recibe la sala de arte rupestre del Museo. Para ello se tiene en cuenta los estudios de público, los diagnósticos institucionales, el asesoramiento del área de educación y las opiniones vertidas en el libro de visitantes del museo.

Se aclara que el video no busca ser un fiel reflejo de todos y cada uno los conceptos y nociones explicitados en el artículo científico. Quizás uno de los sentidos de divulgación de la ciencia que buscamos están expresados en los objetivos del trabajo (pág. 16): “contribuir a la toma de conciencia sobre problemas actuales de la antropología”; “captar nuevos interesados en la temática antropológica”, entre otros.

- **La entrevista periodística**

Inicialmente fue planificada anticipadamente y estructurada siguiendo los ejes temáticos elegidos. Sin embargo, el tipo de entrevista realizada puede ser catalogada de “institucional”, ya que buscó reflejar de la manera más verosímil posible el artículo publicado por la investigadora en la Revista del Museo. La explicación obedece al marco institucional desde donde se dará soporte a los productos de comunicación desarrollados.

Algunas de las preguntas que orientaron el cuestionario y que pueden ser de interés para analizar varios tipos de papers de investigación son: ¿cuál es el objeto general de la investigación? ¿En qué contexto del campo de trabajo está la investigación? ¿Existen controversias? ¿Busca validar nuevas técnicas? ¿Describe y cuantifica el fenómeno? ¿Compara dos situaciones?

Algunas de las preguntas que se le formularon a la investigadora Rocchietti y que se reflejan en la entrevista (versión texto) mientras que otras, por razones de edición, no aparecen en la versión audiovisual son:

- ¿Por qué eligió este tema de investigación?
- ¿Cómo surgió el trabajo?
- ¿Qué es el arte rupestre?
- ¿Por qué se denomina arte rupestre?
- ¿Cuáles son los marcos explicativos del arte rupestre?
- ¿Cómo se logra interpretar una pintura rupestre?
- ¿Qué es “lo real” y qué es “lo imaginario en el arte rupestre”?
- ¿Existen controversias en los marcos explicativos?
- ¿Cuál es el marco explicativo de Emanuel Anati?

¿Cuál es el marco explicativo de Jean Clottes?
¿Qué es lo real para el psicoanálisis lacaniano?
¿Qué es el estilo del arte rupestre?
¿Qué es el significado y signifiante para Saussure y Lacan?
¿Cuáles son las teorías del signo?
¿Cómo se analiza el lugar donde se encuentra el arte rupestre?
¿Podría explicarnos el concepto de escena, textura y escenografía?
¿Cuál es el protagonismo de “la pared”?
¿Podría explicarnos cuál es impacto de la “nueva arqueología” en las interpretaciones del arte rupestre?

Las preguntas principales que finalmente se reflejaron en el producto final son las referidas a las propuestas explicativas de Emanuel Anati y Jean Clottes y las que incluyen las nociones de escena, soporte y escenografía. También el audiovisual incluye con voz en off las referencias de las preguntas iniciales de la investigadora ¿qué es el arte rupestre?, ¿dónde se encuentra? ¿Quién lo hizo y por qué?, etc.

Respecto a las preguntas “perfil del investigador” se limitaron a la trayectoria profesional de la investigadora (títulos obtenidos y trabajo actual). Dicha información está disponible en el recuadro que acompaña la entrevista (versión texto): <http://www.museoantropologia.unc.edu.ar/arte2.htm>

Como se mencionó anteriormente, la entrevista fue registrada con cámara de video y grabador digital. Se buscó reflejar el entorno de trabajo de la investigadora, grabando imágenes del Departamento de Historia de la Facultad de Ciencias Humanas de la Universidad Nacional de Río Cuarto, del campus universitario, etc.

- **El Sitio Web**

La presentación de los contenidos:

El sitio web está organizado como un portal de acceso a videos científicos sobre la ciencia antropológica. El objetivo central del sitio web es extender los conocimientos científicos sobre la ciencia antropológica, dándoles un interés actual, haciéndolos “asequibles” mediante un proceso de simplificación de ideas, usos de palabras más comunes, presentación de imágenes atractivas y audiovisuales con cierto impacto, estableciendo claros ejemplos y haciendo en definitiva una exposición que capte la atención de quienes no tienen conocimiento especializado.

En el sitio web se podrá encontrar material audiovisual, documentales sobre artículos publicados en la Revista del Museo de Antropología, entrevistas a investigadores, notas periodísticas, galerías fotográficas, DVD disponibles sobre temas de antropología”.

Al ingresar al sitio se puede reproducir un breve video de presentación. A través del menú lateral, se accede a un índice temático¹⁶ que incluye un repertorio de videos científicos organizados en las siguientes áreas: arqueología, antropología social, bioantropología y museología. En la sección “VARIOS”, hay enlaces a galerías fotográficas, entrevistas, etc.



<http://www.museoantropologia.unc.edu.ar/ciencia.htm>

La presentación de los videos científicos apelará a una estrategia expositiva, en la que se irá explicando lo que se sabe de un tema; es decir, se expondrán directamente argumentaciones, hipótesis, conclusiones, principios, leyes, etc.

El formato del ciclo de videos científicos estará basado en intervenciones de expertos que confirman, complementan o simplemente alternan con la explicación del tema que construye una voz en off, con la ayuda de gráficos, animaciones o imágenes ilustrativas. Este tipo de recursos puede amenizarse con algunos casos que puedan resultar ejemplares de un concepto o de un problema y que se engarzan como ilustraciones de una estructura básica centrada en la exposición lo más clara y atractiva posible de lo que se sabe sobre el tema.

En el caso puntual del video científico sobre Arqueología del Arte, la presentación responde al siguiente esquema:

¹⁶ El índice temático es solo enunciativo. Los distintos videos científicos se irán incorporando al sitio a medida que avance el proyecto.

- **Presentación:** el video comienza mostrando un ejemplo del contexto arqueológico donde se encuentra el arte rupestre (cañón del Río Pinturas, paredes rocosas, recursos alimentarios tales como el guanaco y el ñandú utilizado por los primeros habitantes).
- **Introducción:** se introduce a la temática con un video clip de arte rupestre que ilustra resumidamente los diferentes lugares que abordará el audiovisual. En los primeros minutos del documental se responde a los siguientes interrogantes:
 - ¿Qué es el arte rupestre?
 - ¿Dónde se encuentra?
 - ¿Cómo se hizo?
 - ¿Cuánto tiempo lleva el arte rupestre?
 - ¿Quién lo hizo y por qué?
- **Voz en off:** el autor del proyecto asume el rol de periodista científico, quien oficia de presentador y relata con voz en off el guión audiovisual. Mientras visita diferentes lugares con arte rupestre, va introduciendo los interrogantes de la investigadora.

The image shows a screenshot of the Museo de Antropología website. At the top, there are logos for the Museo de Antropología, UNC (Universidad Nacional de Córdoba), 400 Años (1613-2013), ffyh (Facultad de Filosofía y Humanidades), and CONICET. Below the logos is a large image of a red and white abstract painting. A navigation menu is visible below the painting, with options: INICIO, EL MUSEO, SALAS, AGENDA, PROYECTOS, and CONTÁCTENOS. Below the menu is a sidebar with links to REVISTA, VIDEO DOCUMENTAL, GALERIA FOTOGRAFICA, SALA MENSAJE EN LAS ROCAS, LEER ARTICULO EN FORMATO PDF, and DESCARGAR EN FORMATO PDF. The main content area features an article titled 'Entrevista a Ana María Rocchietti ARQUEOLOGIA DEL ARTE Lo real y lo imaginario en el arte rupestre' by Ricardo Gómez, with a small photo of the author and a larger photo of Ana María Rocchietti. The article text begins with 'Hay una historia conmovedora del hombre, que actualmente está plasmada en la roca. Para comprenderla conviene retroceder en el tiempo y recordar ciertos hechos. Por ejemplo, el último escalón evolutivo que dio lugar al hombre biológico actual (el homo sapiens) surgió aproximadamente hace poco más de 175.000 años. Desde entonces las personas han ido expresando materialmente sus creencias y visiones del mundo a través de objetos, pinturas y grabados. Estos registros documentan los itinerarios intelectuales, culturales y artísticos de la humanidad. El arte en las rocas, pintado o grabado, está en todo el mundo y se encuentra generalmente en cuevas y aleros rocosos. Su antigüedad más remota supera los treinta mil años. Para realizarlas se utilizaron diversos pigmentos obtenidos de...

<http://www.museoantropologia.unc.edu.ar/arte2.htm>

- **La Entrevista:** realizada a la investigadora Ana María Rocchietti. Se divide en pequeños segmentos intercalados con imágenes de arte rupestre que introduce distintas nociones y conceptos a lo largo del audiovisual.
- **Imágenes:** incluye una amplia gama de fotografías sobre arte rupestre indígena de la región Centro, Patagonia y Noroeste de Argentina. También se incluye videos del contexto ambiental donde se encuentran las pinturas rupestres (aleros, cuevas, etc.).
- **Animaciones:** se incluyen algunas animaciones y gráficos que explican mejor los marcos teóricos y/o conceptuales expuestos.
- **Música:** toda la música original para documentales científicos se descargó de internet a través de un portal¹⁷ libre de derechos de autor¹⁸.
- **Efectos de sonido:** Se utiliza el efecto “click” de cámara fotográfica para transición de imágenes fijas, el efecto “viento” en la introducción del título del audiovisual y el efecto “eco” cuando el presentador se interroga ¿Qué se ve? ¿Cómo está organizado lo que se ve? ¿Por qué se ve lo que se ve?
- **Video Graff:** cierra el video los créditos y agradecimientos.
- **Títulos:** el video fue subtulado para facilitar el acceso a la información al público hipoacúsico.

Disposición del material complementario:

Entendemos por material complementario aquel que difícilmente tiene cabida en el transcurso de un documental, dadas las características del género y las limitaciones del medio audiovisual. Uno de los recursos más importantes de la web es justamente “acompañar” a los espectadores en la búsqueda de más información. Los enlaces cumplen esta función y facilitan el encuentro. En la divulgación científica tiene suma importancia la disponibilidad de datos complementarios, puesto que otorgan, al mismo tiempo, credibilidad y prestigio al emisor que los cita.

En el caso concreto del documental Arqueología del Arte, los enlaces están distribuidos de la siguiente manera:

- **[Entrevista a Ana María Rocchietti:](#)** autora del artículo científico “Arqueología del Arte. Lo imaginario y lo real en el arte rupestre”.

¹⁷ <http://www.freesound.org/>

¹⁸ A excepción del tema “Babel” de Gustavo Santaolalla.

- [Versión PDF de la entrevista a Ana María Rocchietti](#): versión PDF de la entrevista realizada a Ana María Rocchietti con su correspondiente link para descargar.
- [Artículo científico de la Investigadora Ana María Rocchietti](#): enlace al paper “Arqueología del Arte. Lo imaginario y lo real en el arte rupestre”, publicado en la Revista del Museo de Antropología.
- [Galería Fotográfica](#): enlace a una galería fotográfica sobre arte rupestre indígena, organizada en tres álbumes regionales: noroeste, centro y Patagonia.
- [Sala “Mensajes en las Rocas”](#): enlace a la sala del Museo de Antropología que amplía la información del fenómeno del arte rupestre en la Provincia de Córdoba.

Elementos de interactividad:

El primer nivel o recurso más básico de interactividad presente en la web es la existencia de un correo electrónico de contacto con el autor o institución responsable del sitio. Este recurso, sobradamente utilizado y conocido por todo el mundo, permite una línea de comunicación con el organismo responsable y favorece que cualquier usuario pueda hacer llegar sus aportes, opiniones y/o sugerencias. Si como institución responsable nos hacemos eco de ello, podremos establecer una comunicación interpersonal entre el usuario y la organización. No obstante, el correo electrónico permite una interactividad muy simple (receptor/emisor) sometida a la voluntad de las partes para garantizar el flujo comunicativo. Además, integran la posibilidad de interactividad el acceso a las distintas redes sociales que ofrecen contactos entre los usuarios y los responsables de las web, como así también entre los diferentes participantes y/o usuarios que integran las redes sociales. Estas son: [Facebook](#), [Twitter](#), [You Tube](#), Google Plus¹⁹.

¹⁹ En construcción.

GUIÓN AUDIOVISUAL (formato DVD)

TITULO: Arqueología del arte | Lo real y lo imaginario en el arte rupestre

GENERO: Documental

DURACION: 18 minutos

SECUENCIA	IMAGEN	AUDIO	
		SONIDO	TEXTO
Presentación	<p>Placa 1: créditos referidos a la Especialización en Comunicación Pública de la Ciencia.</p> <p>Placa 2: texto “El siguiente video es una breve introducción a la investigación arqueológica sobre arte rupestre indígena”.</p> <p>Placa 3: texto “Los contenidos de este documental se obtuvieron del artículo científico publicado por la arqueóloga Ana María Rocchietti , quien realizó un análisis reflexivo sobre las manifestaciones del arte rupestre a partir de</p>	silencio	

	la confrontación entre “lo real” y “lo imaginario”.		
	Toma desde el cielo que baja hasta el cañón del Río Pinturas. Clip de imágenes en cámara lenta de paredes rocosas, animales (guanacos y ñandú) y pinturas rupestres del sitio Cueva de las Manos. Texto: Cañón del Río Pinturas (Patagonia – Argentina)	Inicio con música instrumental fuerte (gaita)	
	Título del documental que se funde en un fondo con pinturas rupestre de manos. “ARQUEOLOGÍA DEL ARTE, lo real y lo imaginario en el arte rupestre”	Efecto de sonido: viento	
	Clip de imágenes dinámica con aleros, cuevas. Créditos principales del documental: Ana María Rocchietti (investigación), Andrés Laguens (Dirección) y Ricardo Gómez (Idea y Realización)	Continúa música instrumental: (tambores)	
Introducción	El presentador (Ricardo Gómez) entra a la cueva La	Música de fondo que desciende suavemente.	Voz en off (Ricardo Gómez): Las pinturas rupestres están en todo el mundo y se encuentran

	Candelaria y comienza a documentar y mostrar pinturas rupestres de la cultura la Aguada.		generalmente en cuevas y aleros rocosos. Su antigüedad más remota supera los treinta mil años. Para realizarlas se utilizaron diversos pigmentos obtenidos de distintas maneras. El color blanco, por ejemplo, se consiguió tal vez pulverizando huesos, mientras que el color negro se logro con materias orgánicas como el carbón vegetal o de minerales como la pirolusita. Las materias primas trituradas se mezclaban con grasa animal, orina u otro disolvente hasta lograr el color deseado.
			Voz en off: La arqueología todavía no ha encontrado un modelo unificado de interpretación. Los marcos explicativos oscilan entre la descripción analítica y los esfuerzos por encontrar testimonios sobre las estructuras subyacentes o sobre evidencias de shamanismo.
La Investigadora	El presentador se dirige caminando hacia la Universidad Nacional de Río Cuarto. Se encuentra con la investigadora Ana María Rocchietti, a quien posteriormente le realiza una entrevista. Se muestran algunas imágenes del campus universitario.	Música de fondo que desciende suavemente.	Voz en off: La investigadora Ana María Rocchietti realizó un análisis reflexivo sobre sus manifestaciones a través de la confrontación entre “lo real” y “lo imaginario” en el arte rupestre, sobre la base de su experiencia en sitios de la Sierra de Comechingones de la Provincia de Córdoba.
	Plano medio de la investigadora Ana María Rocchietti.		Entrevista: Ana María Rochitti “El arte rupestre parece tan simple de definir: es el arte en las rocas dejado por prácticamente todo

			tipo de sociedades, en todo el planeta. Pero básicamente es el arte prehistórico, para el viejo mundo; prehispánico, pre-ibérico o precolombino para la historia americana”.
Aportes teóricos	El presentador se dirige a la biblioteca del Museo de Antropología a revisar bibliografía sobre arte rupestre.	Música de fondo	Voz en off: Existen diversos aportes provenientes de la lingüística, la semiótica y la psicología que no han logrado impregnarse adecuadamente en los ensayos interpretativos sobre el arte rupestre.
	Animación con la foto de Emanuel Anati . Texto: Sexualidad, Alimento y Territorio Seguidamente se muestran imágenes de pinturas rupestres con efecto de libro que se abre.		Voz en off: El investigador Emanuel Anati sostiene que toda la temática del arte rupestre gira en torno a la sexualidad, el alimento y el territorio. Distingue entre sintaxis y gramática del arte rupestre: Llama sintaxis al modo de yuxtaposición, secuencia y escena que aparecen en los paneles y denomina gramática a las formas específicas de cada signo.
	Clip con efecto. La pantalla muestra 3 escenas en el margen derecho con pinturas rupestres que se van abriendo a medida que avanza la voz en off: pictogramas, ideogramas y psicodramas	Música de fondo suave	Voz en off: En todas partes habría tres tipos de imágenes: los <i>pictogramas</i> , figuras en las que se pueden reconocer objetos reales o imaginarios, por ejemplo, animales, seres humanos o cosas, los <i>ideogramas</i> (signos repetidos que se presentan a veces en forma de discos, ramas, estrellas o serpientes, zig – zags, símbolos fálicos o vulgares) que expresarían conceptos convencionales y, por último los <i>psicodramas</i> , que son signos producidos por descargas de energía muy intensa en estados alucinatorios.

	Efecto visual de puerta doble que se abre: fotografías de pinturas rupestres.		Voz en off: Frecuentemente se combinaron pictogramas e ideogramas. Anati destaca cierta universalidad en el arte rupestre. En todos los continentes se habrían usado los mismos colores y técnicas, formas semejantes de asociación, el mismo tipo de lógica, lo cual indicaría que se produjo sobre la misma base estructural.
	Plano medio de la investigadora Ana María Rocchietti		Rocchietti: “Que me perdone Anati, pero es problemático lo que él hace. Porque él no utiliza una teoría del signo. Usar la palabra pictograma o ideograma no es estar abonando o utilizando un marco teórico de los signos”.
Shamanismo	Clip con efecto de fotos de pinturas rupestres donde aparece seguidamente la imagen de Jean Clottes y el texto Shamanismo. Seguidamente se muestra al presentador caminando hacia la cueva y la imagen que ingresa al interior de la cueva y muestra pinturas rupestres de animales y personas. (el jaguar)	Música de fondo que desciende suavemente.	Voz en off: Jean Clottes se inclina en cambio por el <i>shamanismo</i> como marco explicativo. La concepción de un universo en varios niveles que corresponden a mundos superpuestos o paralelos. Los acontecimientos del mundo dependen de poderes que viven en alguno de esos «otros mundos». Además, la creencia de que algunos individuos pueden entrar en contacto con ellos y aplicarán este poder para curar, para restablecer el equilibrio del mundo, para obtener la caza o para evitar el «daño». El contacto con esos poderes podrá hacerse porque los espíritus ayudan (adoptando a menudo forma de animal) siendo que el hombre puede transformarse -él mismo, en el transcurso de la ceremonia- en un animal.
	Plano medio de la		Rocchietti: “El arte rupestre es evidentemente lo

	investigadora Ana María Rocchietti		que queda de una ceremonia y esa ceremonia implica una cosmovisión, una ideología, la creencia que liga a un colectivo humano y sobretodo esta transacción con lo sobrenatural”.
	Imágenes con paneles de pinturas rupestres (Cerro Colorado)	Música de fondo que desciende suavemente	Rocchietti: “Hay una dialéctica entre lo que se ve y lo que se cree ver, y sobre todo lo que se infiere o interpreta a partir de lo que se cree ver, porque como es arqueológico, el registro no es completo. El tiempo, el agua, el viento, los animales, los insectos; todo ha contribuido para que se esfume.”
El sitio rupestre	El presentador caminando hacia el interior de la cueva La Tunita.	Música de fondo. Efecto eco que reproduce las preguntas del presentador.	Voz en off: ¿qué se ve?, ¿cómo está organizado lo que se ve?, ¿por qué se ve lo que se ve? «Lo que se ve» puede ser sistematizado en tres dimensiones: escena, textura y escenografía.
	Plano medio de la investigadora Ana María Rocchietti.		Rocchietti: “En el sitio rupestre tenemos algo que llamo la escena. Relate o no relate, sea un pictograma o un ideograma, sea una poligonal totalmente exótica o un círculo con un punto en el centro. Eso ya es escena, porque me baso en esa noción, de que los motivos, cualquier unidad gráfica, de la naturaleza que sea ya es relato, ya es narración, ya hay una acción dinámica; entonces para mí eso es escena, pintada o grabada”.

		Música de fondo suave.	Voz en off: La <i>textura</i> reside en la roca misma, en el soporte que ella da al arte: su color, su granulosidad, la combinación de sus minerales, su proceso geomorfológico.
	Plano medio de la investigadora Ana María Rocchietti.		Rocchietti: “Pero la roca aporta su textura, y con esto que es lo que quiero decir: no el soporte estudiado como estructura mineralógica, sino el soporte sobre esa epifanía que en algún momento debe haberse mostrado para quien dibujó o grabó.” “No se ha dibujado o pintado en cualquier lugar. Se elije la roca de acuerdo con la arquitectura que le da sus diaclasas, sus fisuras, sus microfisuras; el juego de la luz y de las sombras y en distintos momentos del año. Cuando uno registra un sitio muchas veces siguiendo las estaciones, puede advertir esos cambios en las figuras. Como algunas son iluminadas en diciembre y otras permanecen en la oscuridad todo el año.”
	Plano medio de la investigadora Ana María Rocchietti.		Rocchietti: “Y queda la escenografía: uno tiene que reparar qué se ve y qué se escucha en el lugar mismo donde está el arte. Cómo suena ahí el viento, como cae cuando llueve el agua, que

			sonidos, cuando esta uno allí calcando qué se huele. Generalmente se huele los animales que se refugian, algunas plantas olorosas. Esa es la escenografía. Y si no, desde donde está el sitio ¿qué veo? Veo más montañas o veo como se junta la montaña y la llanura. (..) Entonces el sitio rupestre es todo arte, es arte su escena, es arte su soporte y es arte todo lo que lo rodea.”
Créditos	Pantalla partida: en la izquierda se muestra un video con el backstage del documental y a la derecha de la pantalla aparecen simultáneamente los créditos.	Música de fondo	

5. DETERMINACIÓN DE LOS PLAZOS O CALENDARIO DE ACTIVIDADES

Nombre de la tarea	Fecha de	Fecha de fi	2013											
			Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Sep	Oct	Nov	Dic
1 <input type="checkbox"/> Etapa 1: Preproducción	02/01/13	25/01/13												
2 Listar proyectos de investigación publicados en la Revista	02/01/13	04/01/13												
3 Seleccionar temas de investigación aptos para adaptarlos al formato audiovisual	07/01/13	09/01/13												
4 Repasar pappers y consultar a los investigadores involucrados	09/01/13	18/01/13												
5 Realizar guión técnico	21/01/13	25/01/13												
6 <input type="checkbox"/> Etapa 2: Producción	02/01/13	28/02/13												
7 <input type="checkbox"/> Filmación exterior / interior	28/01/13	28/02/13												
8 Entrevista a investigadores	04/02/13	04/02/13												
9 Trabajo de campo - Laboratorio	01/02/13	28/02/13												
10 <input type="checkbox"/> Etapa 3: Postproducción	01/03/13	05/04/13												
11 Edición	01/03/13	01/04/13												
12 Publicación en el canal You Tube	02/04/13	05/04/13												
13 Grabación de DVD	02/04/13	12/04/13												
14 <input type="checkbox"/> Etapa 4: Comunicación	08/04/13	31/10/13												
15 Diseñar página web	08/04/13	12/04/13												
16 Promoción a través de redes sociales	15/04/13	30/05/13												
17 Envío de comunicados a través de newsletters	13/05/13	04/06/13												
18 Presentación y exhibición pública del video científico en el Museo	08/10/13	08/10/13												
19 Muestra fotográfica sobre Arte Rupestre Indígena	08/10/13	31/10/13												
20 Conferencia sobre Arqueología del Arte a cargo de Ana Maria Rocchietti	08/10/13	08/10/13												
21 Taller de pinturas rupestres para niños	12/10/13	12/10/13												
22 Viaje de turismo arqueológico	11/10/13	13/10/13												

6. DETERMINACIÓN DE LOS RECURSOS NECESARIOS

Consideramos altamente favorable la factibilidad o viabilidad del proyecto de comunicación, dado que se ha planificado con recursos humanos, materiales, técnicos y financieros de la propia institución y de los autores del proyecto.

- **Recursos Humanos**

El proyecto será coordinado por el Lic. Ricardo Gómez, encargado de las tareas de comunicación digital del Museo de Antropología. Al tratarse de personal de planta permanente, la dirección ejecutiva del proyecto se realiza como parte de sus tareas habituales, por lo que no se ha considerado en el presupuesto ningún tipo de honorario profesional.

- **Recursos Materiales**

Respecto a los recursos materiales, se emplearon los siguientes equipos provistos por el autor del proyecto:

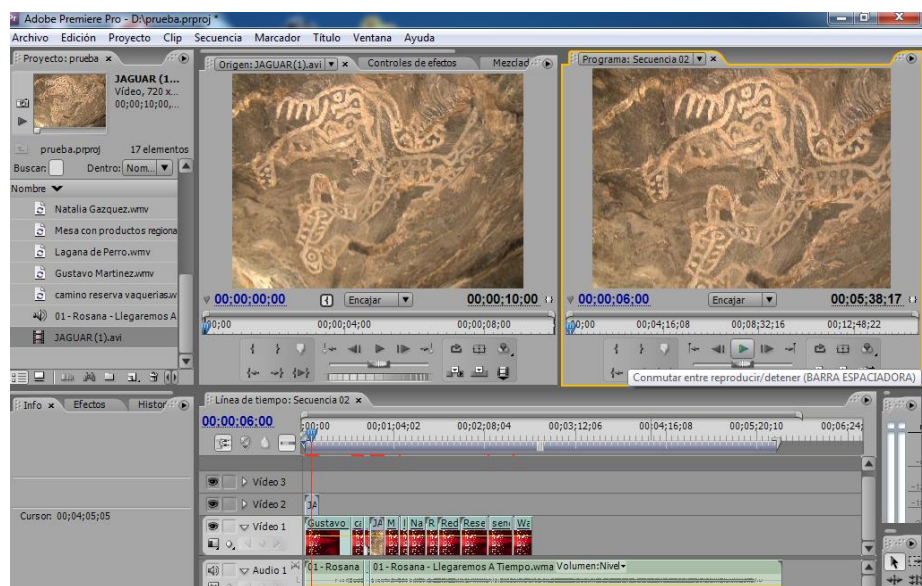
- Cámara Video HDR-PJ50V Sony
- Cámara fotográfica Nikon D60
- Polarizador
- Óptica 18 – 55 mm y 80 – 400 mm
- Consola XENIX1204USB
- Monitor de audio Alesis M1 Active 320 USB
- 1 Trípode para cámara
- 1 trípode para micrófono
- 1 pie para micrófono
- 2 micrófonos de alta definición C-1
- Micrófono inalámbrico.
- Micrófono de corbata AKG.
- Funda polar protección cámara.
- 2 Tarjetas de memoria de cámara compact flash 16 GB.
- 2 discos duros de 1 TB.c/u de almacenamiento de memoria.
- 1 mini trípode micro entrevistas.
- Ordenador portátil Nexo con isla de edición digital
- PC de escritorio
- 1 monitor LG 14´
- 1 Monitor de alta definición 24´Samsung
- 1 monitor de alta definición 40´ Samsung
- 1 Lectgrabadora de CD
- 1 Lectgrabadora de DVD LG
- 1 Lectgrabadora Blu-ray LG
- Placa de video ATI 6670

- Placa de sonido Sound Blaster
- Conectores HDMI
- 2 baterías litio cámara.
- 2 bolsas de transporte especializadas en material cámara y fotográfico - Fundas especiales antiviento para microfonía.

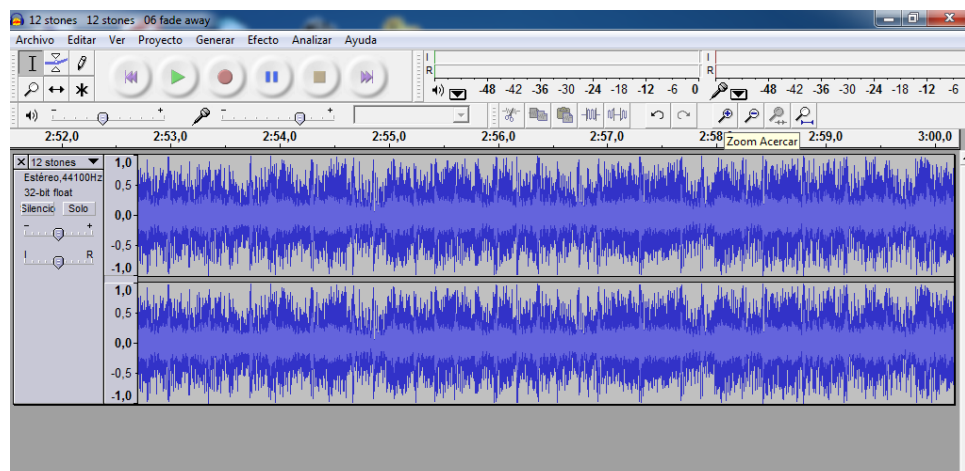
- **Recursos Técnicos**

- Software específico para edición de imágenes y sonido:

La edición de imágenes se realizó con el software Adobe Premier CS3.



La edición de audio se realizó con hardware específico (consola de sonidos), más la utilización del software Audacity 1.2.6



- Servicio de hosting gratuito provisto por la Prosecretaría de Informática de la UNC para alojamiento del sitio web del Museo de Antropología.
 - Servicio de hosting gratuito (You Tube) para alojar la producción de video científicos. Los enlaces a vídeos de YouTube pueden ser también insertados en sitios web personales o institucionales incrustando el código HTML correspondiente.
 - Picasa: es un organizador y visor de imágenes y una herramienta para editar fotografías digitales. Adicionalmente, Picasa posee un sitio web integrado para compartir fotos. El programa permite vincular mediante un sencillo código HTML a la página web del Museo de Antropología.
- **Recursos Financieros**

Respecto a la viabilidad económica - financiera, se ha previsto gastos de traslado y alojamiento a los lugares donde se realizarán la obtención de imágenes de exteriores (Ej. Cerro Colorado - Ancasti, Catamarca, Patagonia, etc.). Los recursos financieros para la primera etapa serán aportados por el autor del proyecto. Los recursos financieros para la segunda etapa del proyecto quedan sujetos a aprobación del Museo de Antropología – IDACOR.

7. ADMINISTRACIÓN DEL PROYECTO

Aquí detallamos las funciones del personal del proyecto; esto es: determinar quién es responsable y de qué parte del trabajo, las tareas principales asignadas y los criterios a utilizar:

El Comité Editorial de la Revista conjuntamente con el Director del IDACOR y el autor del proyecto de comunicación pública de la ciencia constituirán la administración del proyecto de comunicación pública de la ciencia y serán quienes establezcan los criterios de selección de trabajos a divulgar, los cuales estarán ordenados en principio de acuerdo a la división en ramas de la antropología propuesta en la Revista del Museo, pero principalmente se tendrá en cuenta la exposición y guion museográfico y los temas que actualmente se encuentren investigando los científicos y/o becarios del IDACOR sobre cuestiones de interés actual y/o regional (por ej. violencia, etnicidad, etc.)

RESPONSABLE	TAREA	CRITERIOS
Director del IDACOR, Dr. Andrés Laguens	Selección de los artículos de la Revista del Museo de Antropología que serán objeto de comunicación pública.	Cubrir las diferentes áreas de la antropología que aborda la Revista (arqueología, bioantropología, antropología social y museología). Se tendrá en cuenta los proyectos de investigación de los becarios, tesistas e investigadores del IDACOR, pero prioritariamente se considerará temas referidos a la exposición y guion museográfico.
Responsable del área de comunicación institucional, Lic. Ricardo Gómez	Adaptación y selección de contenidos de los artículos de la Revista del Museo de Antropología.	Para la comunicación pública de los artículos seleccionados se tendrá en cuenta los estudios de público y preguntas frecuentes de los visitantes, conjuntamente con diagnósticos realizados por el área de educación del museo.
Comité Editorial de la Revista del Museo de Antropología y autores de los artículos científicos	Los editores e investigadores podrán sugerir y/o recomendar mejoras conceptuales, aportar imágenes, gráficos y/o ilustraciones complementarias.	Cuando se solicite explícitamente por el área de comunicación institucional. Los aportes no serán vinculantes.

8. INDICADORES DE EVALUACIÓN DEL PROYECTO

Se proponen los siguientes indicadores de evaluación del proyecto que den cuenta de los objetivos y metas propuestas:

OBJETIVOS / METAS	INDICADORES
Promover una mayor accesibilidad al público general y específico no especializado del Museo de Antropología a los contenidos de las investigaciones producidas por el área de investigación.	<ul style="list-style-type: none"> Indicación de la opción "Me gusta" en el canal Facebook. Cantidad de reproducciones a partir de las estadísticas de visitas que provee You Tube y otros canales de

	<p>visualización.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comentarios favorables en el canal de divulgación de los videos científicos you tube, vimeo, etc..
<p>Generar medios y soportes adecuados para la comunicación pública de la ciencia antropológica.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Cantidad de canales virtuales abiertos, disponibles y vinculados a la página web del Museo de Antropología (Ej. You Tube, Vimeo, Facebook, etc.) • Cantidad de videos científicos producidos y disponibles en los canales virtuales disponibles.
<p>Acercar a los establecimientos educativos los conocimientos científicos producidos por el área de investigación del museo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Cantidad de DVD distribuidos a las escuelas y establecimientos educativos a través de la tienda del Museo, del Área de Educación y del Museo Viajero.
<p>Captar nuevos interesados en la temática antropológica.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Cantidad de nuevas solicitudes de contactos que lleguen al mail institucional del Museo. • Estadística de crecimiento de la base de datos de área de comunicación institucional. • Cantidad de solicitudes de “amistad” de la red social Facebook. • Comentarios favorables en el canal de divulgación de los videos científicos you tube, vimeo, etc..
<p>Contribuir a la toma de conciencia sobre problemas actuales de la antropología.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Comentarios afines en el canal de divulgación de los videos científicos you tube, vimeo, etc..
<p>Facilitar medios o mecanismos interactivos que faciliten el contacto entre usuarios y responsables del web institucional.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Cantidad de redes sociales creadas y vinculadas al sitio web del museo de antropología. • Uso del chat y del correo electrónico para responder inquietudes, opiniones y/o sugerencias del público.

9. RESULTADOS, CONCLUSIONES Y PROPUESTAS

El primer nivel de resultados se puede chequear en el sitio web²⁰ oficial correspondiente al Museo de Antropología de la Universidad Nacional de Córdoba.

Allí se encuentra a disposición (on line) la entrevista realizada a la investigadora Ana María Rocchietti, con su correspondiente versión en PDF para descargar. Integran la página web el video documental publicado en el canal you tube sobre “Arqueología del Arte. Lo real y lo imaginario en el arte rupestre” y la galería fotográfica virtual con 3 (tres) álbumes de fotografías sobre arte rupestre indígena, organizados por región noroeste, centro y patagonia. Además se adjunta un ejemplar del video documental en formato DVD. Se espera poder desarrollar la segunda etapa del proyecto que incluye la realización de 3 (tres) videos científicos más, que se sumarán al canal virtual de comunicación pública de la ciencia antropológica creado para tal fin.

Además, como propuesta complementaria, se propone realizar y/o coordinar las siguientes actividades adicionales de comunicación pública de la ciencia, las cuales quedarán sujeta al interés y aprobación del Museo de Antropología - IDACOR:

1. Presentación pública del documental “Arqueología del arte. Lo real y lo imaginario en el arte rupestre”.(Sala Rex González – Museo de Antropología)
2. Conferencia para todo público de la investigadora Ana María Rocchietti sobre su artículo publicado “Arqueología del Arte. Lo real y lo imaginario en el arte rupestre”.
3. Exposición fotográfica del autor del proyecto (Ricardo Gómez) sobre arte rupestre en Argentina.
4. Coordinación de un taller de pinturas rupestres para niños, a cargo del Área de Educación del Museo de Antropología.
5. Viaje de Turismo Científico: viaje de turismo arqueológico al sitio con arte rupestre La Candelaria y La Tunita (Catamarca), con asesores científicos (arqueólogos, antropólogos).

Como propuesta queda comentar la posibilidad de ingresar el material audiovisual producido al BACUA²¹ (Banco Audiovisual de Contenidos Universales Argentinos).

²⁰ <http://www.museoantropologia.unc.edu.ar/DIVULGACIONCIENTIFICA/ARQUEOLOGIADELARTE.htm>

²¹ <http://www.bacua.gob.ar/>

BACUA es un espacio federal de intercambio audiovisual, cuya razón de ser es buscar, organizar, digitalizar y socializar los contenidos audiovisuales que reflejen la diversidad cultural de nuestro país. Se trata de una red digitalizada de fácil acceso, conformada por el material que aportan los diferentes actores del ámbito audiovisual local y regional. BACUA se propone abastecer de contenidos audiovisuales de alcance universal, tanto a los nuevos espacios de emisión como a los ya existentes. Productores independientes, organismos gubernamentales y no gubernamentales, universidades, agrupaciones sociales y señales que cuenten con producciones propias, pueden ceder sus contenidos de manera gratuita al Banco Audiovisual de Contenidos Universales Argentino con el fin de ser distribuidos del mismo modo a los canales de televisión de todo el país. De esta manera, se promueve un diálogo cultural entre las diferentes identidades regionales de la Argentina a través de contenidos audiovisuales. Las comunidades de cada región del país podrán ver, a través de sus televisoras locales, los contenidos producidos en otras regiones y distribuidos por el BACUA.

10. ANEXOS

- Video Documental “Arqueología del Arte. Lo real y lo imaginario en el arte rupestre” (formato DVD)
- Entrevista a la investigadora Ana María Rocchietti
- Artículo científico “Arqueología del Arte. Lo imaginario y lo real en el arte rupestre” – Revista del Museo de Antropología (Nº 2, 2009) – (pág. 23 – 38)

11. BIBLIOGRAFIA

- ANDER EGG, Ezequiel – AGUILAR, María José (1994) “Cómo elaborar un proyecto” Guía para diseñar proyectos sociales y culturales.
- EINSIEDEL, Edna (2003): “Understanding ‘Publics’ in the Public Understanding of Science”, en M. Dierkes y C. von Grote (eds.) (2003): ob.cit., pp. 205-216.
- GARCÍA ALVAREZ DE TOLEDO, Juan y FERNANDEZ SANCHEZ, Rene (2011) “Difusión y divulgación científica en Internet”. documento promovido por iniciativa del Gobierno del Principado de Asturias en el marco del proyecto Cienciatec.org Disponible en: <http://ria.asturias.es/RIA/bitstream/123456789/1661/1/Difusion-y-divulgacion-cientifica-en-Internet.pdf>
- HARDWIG, John (1985): “Dependencia epistémica”, The Journal of Philosophy, vol. 82, nº 7, pp. 335-349.
- HERNÁNDEZ HERNÁNDEZ, Francisca (2003): “El museo como espacio de comunicación”, Cap. El museo como medio de comunicación. pp .15–64.
- IRWIN, Alan y MICHAEL, Mike (2003): Science, social theory and public knowledge, Maidenhead, Open University Press.
- LEÓN, Bienvenido, (1999): “El documental de divulgación científica”. Barcelona, Paidós
- LEÓN, Bienvenido, (2002): “La divulgación científica a través de género documental. Una aproximación histórica y conceptual”. En <http://www.euskomedia.org/PDFAnlt/mediatika/08/08069084.pdf> (pp. 69 - 84)
- MILLER, Jon (1998): “The measurement of civic scientific literacy”, Public Understanding of Science, nº 7, pp. 203-223.
- NAVARRO, Inés y REVUELTA, Gema (2011) “Cómo hacer un video científico” Observatorio de la Comunicación Científica. Universidad Pompeu Fabra. Disponible en : [http://www.occ.upf.edu/img/imatges cms/video%20cientifico.pdf](http://www.occ.upf.edu/img/imatges/cms/video%20cientifico.pdf)
- PARICIO ROYO, Javier, (2002), “Claves del diseño de programas científicos para televisión”. En VV.AA., pp. 85-113. URL: <http://www.euskomedia.org/PDFAnlt/mediatika/08/08085113.pdf>
- PODESTA, María Mercedes – ROLANDI, Diana – SANCHEZ PROAÑO, Mario (2005) “El Arte Rupestre de Argentina Indígena” (Noroeste).
- PODESTÁ, María Mercedes – PAUNERO, Rafael Sebastián – ROLANDI, Diana (2005) “El Arte Rupestre de Argentina Indígena” (Patagonia).
- RECALDE, María Andrea – BERBERIAN, Eduardo (2005) “El Arte Rupestre de Argentina Indígena” (Centro).
- ROCCHIETTI, Ana María (2009) “Arqueología del Arte. Lo imaginario y lo real en el arte rupestre”, Revista del Museo de Antropología (Nº 2, 2009) – (pág. 23 – 38).

- REBIUN (2001), "Ciencia 2.0: aplicación de la web social a la investigación". Ed. rev. y act. Madrid, REBIUN. Disponible en <http://www.rebiun.org>
- SERRANO, María Macario (2003) "Documentales de divulgación científica on line. De la televisión a internet: análisis de su adaptación". Doctorado en Comunicación Social – Bienio 2002-2004 - Universitat Pompeu Fabra. Disponible en: <http://www.upf.edu/pdi/dcom/xavierberenguer/cursos/interact/treballs/MARIA/texto.pdf>
- SHAPIN, Steven (1992): "¿Por qué el público debe entender la ciencia?", Public Understanding of Science, nº 1, pp. 27-30.
- SOLANILLA, Laura, "¿Qué queremos decir cuando hablamos de interactividad? El caso de las webs de los museos de historia y arqueología". En *Digit·HUM. Revista Digital d' Humanitats*, Universitat Oberta de Catalunya. URL: <http://www.uoc.edu/humfil/articles/esp/solanilla0302/solanilla0302.html>
- VARA, Ana María (2007) "El público y la divulgación científica: Del modelo de déficit a la toma de decisiones". En *Revista Química Viva*, N°2 – Año 6. Disponible en <http://www.quimicaviva.qb.fcen.uba.ar/v6n2/vara.html>
- VERÓN, Eliseo (1999). Entre la epistemología y la comunicación. Servicio de publicaciones UCM. CIC nº4, 149-155pp.
- WYNNE, Brian (1991): "Conocimientos en contextos", *Science, Technology and Human Values*, vol. 16, nº 1, pp. 111-121.
- WYNNE, Brian (1992.b): "Misunderstood misunderstanding: social identities and public uptake of science", *Public Understanding of Science*, nº 1, pp. 281-304.
- WYNNE, Brian (1995): "La comprensión pública de la ciencia", en S. Jasanoff, G. Markle, J.