

# La Ufro cuenta con su primer Museo Virtual Universitario en la Biblioteca Central

**CULTURA.** Permite acceder y explorar una serie de obras de arte y objetos patrimoniales pertenecientes al acervo de la casa de estudios.

Crónica  
 cronica@australtemuco.cl

**L**a Universidad de La Frontera ya cuenta con su primer Museo Virtual Universitario, el cual se encuentra emplazado en el tercer piso de Biblioteca Central del Campus Andrés Bello. La propuesta consiste en un espacio expositivo digital que permite acceder y explorar una serie de obras de arte y objetos patrimoniales pertenecientes al acervo de la Universidad, a través de una plataforma tecnológica desarrollada para este fin.

La iniciativa es el resultado del proyecto denominado "El museo virtual en una comunidad universitaria como experiencia de acceso al arte", liderado por el académico, director de Bibliotecas y del Doctorado en Comunicación, Dr. Carlos del Valle, junto a un equipo de investigadores, entre quienes se encuentran Ruth Novoa Troquian, directora del Departamento de Ingeniería Industrial y de Sistemas de la UFRO, Juan Carlos Orellana, académico especializado en Tecnologías de la Información y Fabiola Vásquez, directora del Instituto Idea Ufro, junto a otros colaboradores.

Entre sus propósitos, la investigación se orientó a explorar y formular un modelo de museo

"El Museo Virtual es una experiencia de trabajo colaborativo e interdisciplinario entre el Departamento de Ingeniería Industrial y de Sistemas, Bibliotecas Ufro, el Doctorado en Comunicación y el Instituto IDEA".

Carlos del Valle,  
 director Bibliotecas Ufro

virtual en el ámbito universitario, concebido como un espacio de diálogo activo con el entorno institucional, en el que las obras artísticas, históricas y patrimoniales no solo se exhiban, sino que también puedan ser recepcionadas y comprendidas en el marco de la vida académica y cultural.

#### INTERDISCIPLINARIO

Uno de los aspectos más destacados de este proyecto es su carácter interdisciplinario, ya que la investigación integró conocimientos provenientes del arte, la comunicación del arte, la ingeniería, la informática, la realidad virtual, así como aspectos jurídicos vinculados al derecho de autor y la propiedad intelectual.



A TRAVÉS DE UN AVATAR SE PUEDE RECORRER VIRTUALMENTE EL MUSEO.



A TRAVÉS DE LENTES DE REALIDAD VIRTUAL SE PODRÁ INGRESAR A UN MODELO 3D DE LAS OBRAS DE ARTE.

CEDIDAS

De este modo se desarrolló un prototipo que superó distintos desafíos técnicos, integrando un modelado 3D preciso, un diseño narrativo único y el uso de tecnologías inmersivas, lo que permite que sea accedido a través de gafas de realidad virtual y visualización.

Lo anterior convierte el proyecto en un aporte al campo de la museografía virtual al permitir a los visitantes interactuar con las obras -y con otros visitantes-, algo poco común en museos virtuales existentes en Chile. Además, fomenta la exploración del patrimonio universitario desde una perspectiva tecnológica y artística.

El Dr. del Valle explicó que "el Museo Virtual es una experiencia de trabajo colaborativo e interdisciplinario, cuyo propósito es posicionar protagónicamente a nuestra Universidad en la museografía virtual".

Este museo virtual se plantea como un modelo de gestión cultural e innovación, pero más allá de la tecnología, se centra en un principio fundamental: las obras de arte y los objetos patrimoniales son también objetos de estudio, de memoria y de vínculo comunitario. Como parte de su carácter exploratorio, se presenta en esta etapa como un prototipo en desarrollo, abierto a la retroalimentación. Es posible acceder al museo a través de la plataforma de metaverso Spatial.io, lo cual permite proyectar el acervo artístico de la Ufro -y el proyecto en conjunto- hacia la comunidad global.

## Marcelo Lagos abordó en Temuco

C3