

Los museos virtuales: nuevas estrategias de difusión

POR **SAGRARIO BECEIRO RIBELA**

La irrupción de las nuevas tecnologías y, en concreto, de Internet, ha transformado nuestra visión de los museos. La inserción de estas instituciones culturales en Internet ha permitido desligar las visitas del espectador de un espacio/ tiempo definido y ha hecho patente la necesaria utilización de nuevas estrategias de difusión, la creación de nuevos perfiles profesionales ligados al soporte tecnológico e incluso la redefinición de los objetivos y concepción de estas instituciones.

Diferencias entre museos digitales y museos virtuales

En un primer acercamiento es necesario poner de relieve la diferencia existente entre museos virtuales y digitales. Los museos virtuales son aquellos que como nueva estrategia de acercamiento al público digitalizan las exposiciones que exhiben en sus salas físicas y/o los fondos no expuestos, o incluso muestran obras que no se encuentran en una única ubicación como, por ejemplo, una recopilación de diferentes monumentos históricos o una galería virtual sobre un artista.

Por su parte, los museos digitales, son aquellos que difunden creaciones concebidas expresamente en y para la Red, y que sólo existen en el medio electrónico. Se caracterizan por no disponer de un espacio físico de exhibición y por considerarse el auténtico vehículo del net.art.

Así, nos encontramos con dos fenómenos diferenciados, por un lado, una nueva forma de difundir la obra de los museos convencionales (museos virtuales) y, por el otro, una nueva forma de entender el arte (net.art)

Además, el término museo virtual se aplica a todo tipo de museos con finalidad cultural, no sólo de arte sino también de antropología, ciencia y tecnología, archivos históricos, etc., que se encuentran ante la posibilidad de una nueva forma de acercamiento al espectador.

Para muchos, estos museos virtuales, con precedentes en el museo transportable de Duchamp o en el museo imaginario de Malraux, que cambian e incluso enriquecen la esencia misma de la obra [sin sustituir al original, por supuesto- constituyen un paso más hacia la democratización de la cultura y el patrimonio. Para otros, refiriéndose en concreto al arte, constituye un obstáculo para la experimentación directa de la obra, al no proporcionar su dimensión estética, emocional, cognoscitiva y lingüística.

Net art

El net.art, arte creado específicamente para ser difundido a través de la Red y que difícilmente podría tener cabida en una sala de exposiciones convencional, constituye un conjunto de tendencias artísticas que aprovechan las características de inmediatez, interactividad e inmaterialidad que les ofrece ésta. Es importante no confundir el arte moderno (caracterizado en muchas ocasiones por el uso de materiales, formatos y técnicas relacionadas con el sonido, la imagen y el movimiento) con el net.art.

El primer museo digital fue el Ars Electronica Center o Museo del Futuro, un museo interactivo en Linz, Austria, que organiza uno de los festivales internacionales más interesantes sobre el futuro del net.art: Ars Electronica.

En España, podemos destacar dos eventos, Art Futura y la sección Arco Electrónico en ARCO (Feria de Arte Contemporáneo de Madrid). También podemos encontrar espacios de información, documentación y exhibición de arte digital como ARTenlinea.net.

Datos, imágenes y multimedia

Un listado de museos de todo el mundo con presencia en Internet puede encontrarse en la página web del International Council of Museums. Existen también organismos como The Museum Computer Network (MCN) en Estados Unidos o el Museum Documentation Association (MDA) del Reino Unido y programas institucionales en diversos países, como el Proyecto RAMA a nivel europeo o el Proyecto BABEL en España, orientados a ayudar a los museos que así lo solicitaron en su adaptación a las nuevas tecnologías. Además, las aplicaciones tecnológicas no se limitan únicamente a la creación de museos virtuales sino que también proporcionan las herramientas necesarias para modernizar algunas de las labores clásicas de los museos como, por ejemplo, mejorar la catalogación de piezas, automatizar parte de su funcionamiento o enriquecer la información que reciben los espectadores con guías multimedia y/o participativas.

Datos, imágenes y elementos multimedia se dan cita en lo que constituye una nueva visión

de los museos, con posibilidad de acceso a cualquier hora y desde cualquier lugar del mundo conectado a la Red. La facilidad de acceso de esta nueva forma de difusión digital ha planteado de forma paralela y casi desde su inicio, la posibilidad de su utilización didáctica; son innumerables los museos virtuales que contienen una amplia sección educativa, entre ellos el Museo Virtual de Canadá, un ambicioso programa que combina el acceso a gran variedad de colecciones de los distintos museos canadienses con su finalidad didáctica.

El acercamiento al entorno virtual es muy diferente según la institución de la que hablemos y las aplicaciones variadas. Hay museos que generan una versión digital que constituye una réplica exacta de los contenidos de la institución tradicional (Museo Thyssen o Museo Nacional de Antropología de México). Pero la mayoría de los museos suelen realizar tan sólo una versión limitada a una sección concreta (la sección de arte on line de The Whitney Museum), los fondos no expuestos o a la presentación de las obras más importantes como introducción al contenido del museo.

Además, podemos encontrar museos virtuales que no se corresponden, o no exclusivamente, con un único museo sino que tienen un contenido temático o por autor y que dependen, en su mayor parte, de Fundaciones o Institutos orientados a la promoción del arte, la tecnología o de un determinado artista o temática. Este es el caso de la Fundación Gala-Salvador Dalí, del On-Line Picasso Project, de la División de Arte y Tecnología de la Fundación Telefónica o del ZKM (Zentrum für Kunst und Medientechnologie, Alemania). También podemos encontrar proyectos como Enciclopedia, un esfuerzo conjunto que llevan a cabo tres centros de arte/museos europeos: el Centro Georges Pompidou de París (Francia), El Museo Ludwig de Colonia (Alemania) y el Centro de la Imagen Contemporánea Saint-Gervais de Ginebra (Suiza). Se trata de un catálogo compartido on line y de libre acceso, concebido como una herramienta de información e investigación, pero también como un espacio de reflexión sobre las prácticas artísticas relacionadas con los nuevos medios.

Lógicamente, los museos más activos a la hora de acercarse a Internet suelen ser los museos de arte moderno (MOMA, Guggenheim, Reina Sofía, etc.). Muchos de ellos han abierto su propia sección de arte digital y multimedia e incluso hay ejemplos de museos creados específicamente para dar cabida al nuevo arte generado por la tecnología, como el MIDE (Museo Internacional de Electrografía de Cuenca).

Retos de futuro

El uso de los recursos virtuales es todavía muy escaso en España. Encontramos aún pocos productos multimedia y el desarrollo de las páginas web es también reducido y desigual. Pero más allá de las reflexiones sobre la actual envergadura e importancia de estos museos virtuales, parece evidente su importancia a la hora de extender la oferta cultural, promocionar al museo original y comunicarse con espectadores que de otra forma no asistirían a los museos. Y se pone de manifiesto la necesaria aplicación de nuevas estrategias de difusión que enriquezcan la finalidad de estas instituciones para cumplir parte de sus objetivos, como la educación o la difusión de sus contenidos.

Las Jornadas Los Museos ante el siglo XXI: ¿Crisis o Desafío?, que tuvieron lugar el pasado mes de diciembre de 2001 en el Museo de América de Madrid, bosquejaron algunos de los retos a los que los museos deben plantearse ante las nuevas tecnologías y el siglo XXI . Entre otros:

Conocer el impacto y aplicación de las nuevas tecnologías de la información y comunicación en los distintos campos de los museos. Analizar desde un punto de vista sociológico las nuevas demandas culturales y la necesidad de utilizar los estudios de público como una herramienta para acercarse aún más a la sociedad. Reflexionar sobre los nuevos modelos de gestión y organización aplicables a las instituciones museísticas. Definir el perfil de formación y profesión de los museólogos necesarios actualmente.

Listado de páginas web

Ars Electronica Center o Museo del Futuro: <http://www.aec.at/>

Art Futura (<http://www.artfutura.org/>)

ARCO -Feria de Arte Contemporáneo de Madrid (www.arco.ifema.es).

ARTenlinea.net (<http://www.artenlinea.net/>)

International Council of Museums <http://www.icom.org/>)

MCN -The Museum Computer Network (<http://www.mcn.edu/>)

MDA -Museum Documentation Association (<http://www.mda.org.uk/>)

Proyecto RAMA (<http://www.gti.ssr.upm.es/projs/old/rama.html>)

Proyecto BABEL (<http://www.gti.ssr.upm.es/projs/viejos/babel.html>)

Museo Virtual de Canadá (<http://www.virtualmuseum.ca/>)

Museo Thyssen (<http://www.museothyssen.org/>).

Museo Nacional de Antropología de México (<http://sunsite.unam.mx/antropol/>)

The Whitney Museum (<http://www.whitney.org/>)

Fundación Gaudí (<http://www.gaudiclub.com/>)

Fundación Gala-Dalí (<http://www.dali-estate.org/>)

On-Line Picasso Project (<http://www.tamu.edu/mocl/picasso/>)

División Arte y Tecnología de la Fundación Telefónica (<http://www.telefonica.es/fat/>)

ZKM -Zentrum für Kunst und Medientechnologie (<http://www.zkm.de/>)

Enciclopedia (<http://www.newmedia-arts.org/>)

Centro Georges Pompidou de París (<http://www.cnac-gp.fr/>)

El Museo Ludwig de Colonia (<http://www.museenkoeln.de/ludwig>)

Centro de la Imagen Contemporánea Saint-Gervais Genève (<http://www.centreimage.ch/>)

MOMA de Nueva York (<http://www.moma.org/>)

Museos Guggenheim (<http://www.guggenheim.org/>)

Museo Reina Sofía (<http://museoreinasofia.mcu.es>)

MIDE -Museo Internacional de Electrografía de Cuenca (<http://www.uclm.es/mide/>)