

LOS MEDIOS INFORMÁTICOS Y LOS MUSEOS

CAMILA GONZÁLEZ GOU

Museo de Historia de la Ciudad. Barcelona

Los medios informáticos resultan cada vez más habituales en nuestro entorno diario. Forman parte de nuestra vida cotidiana y están presentes en cada uno de nuestros pasos. Por consiguiente parece lógico que los museos utilicen sus múltiples posibilidades para aproximarse a unos visitantes cada vez más motivados por el impacto de las nuevas tecnologías y que a la vez disponen también de más tiempo libre que ocupar en asuntos culturales.

No cabe duda de que el uso de la informática aplicada a la catalogación, documentación y gestión de las colecciones de los museos se empieza a considerar imprescindible y que su utilización está siendo ampliamente aceptada por estas instituciones.

No obstante, la aproximación tradicional del museo al público continúa en muchos casos fundamentada en la idea de que todo el mundo parte del mismo nivel y utiliza el mismo sistema para incrementar sus conocimientos, y todos ellos lo hacen al mismo ritmo; así, al visitante se le adjudica un papel pasivo mientras que el museo ocupa el activo.

Sin embargo, con la aplicación de las nuevas tecnologías, los museos van mucho más allá de la simple exposición habitual de sus colecciones para pasar a ser instrumentos inteligentes que responden a las preguntas de sus visitantes.

Este hecho nos lleva a considerar la multiplicidad de preguntas y la posibilidad de respuestas que debe proporcionar en función de la complejidad de unos visitantes que, con la utilización de los medios interactivos, pasan a ocupar el papel de actores, con lo cual la comunicación que se establece entre usuario y museo gana en interés, rapidez y eficacia.

Aunque Roger Miles simplifica el tema de la diversidad de intereses de los visitantes del museo cuando habla de percepción erudita, la de aquel que aspira a adquirir conocimiento, y de percepción del visitante, la de aquel que entiende su paso por el museo como un hecho social, es labor del museo conseguir algo más.

En este sentido los medios de comunicación interactivos pueden ofrecer una gran variedad de recursos, desde proporcionar orientaciones simples y sencillas a la entrada del museo hasta la recreación de otras épocas; el poder comparar tiempos, estilos y formas; seleccionar, evocar, separar, comparar y analizar todo ello en el transcurso de la visita, y aun ofrecer otros recursos una vez finalizada su estancia en el museo.

ORIENTACIÓN

Los resultados de los estudios recientes sobre el público de los museos de Historia, que sin duda serían válidos, también, para otros tipos de museos, señalan que el visitante, antes de centrarse en la exposición, se preocupa por sus propios asuntos: precio de entrada, posibilidades que ofrece, duración de la visita..., para interesarse después en situar la exposición en el tiempo y el espacio.

Las técnicas informáticas pueden dar una primera respuesta a esta preocupación ya que hacen factible la posibilidad de auto-programar la visita seleccionando el recorrido a seguir, localizando las piezas que se consideren más interesantes y todo en función de la disponibilidad de tiempo. En muchos casos estos datos se facilitan junto con el recorrido seleccionado sobre un plano de las salas, lo que sin duda resulta de gran ayuda.

INFORMACIÓN Y CONSULTA

El museo, como ya hemos visto, recoge información de diversa procedencia. El museo recoge información sobre sus colecciones, el entorno en el que éstas se encontraban o encuentran, el uso y función que tenían, quiénes fueron sus creadores y sus propietarios, cómo han llegado al museo, con qué otras piezas, elementos o lugares se relacionan, etc., de manera que Peter van Mesch ha llegado a considerar el museo como un acopio de información. Información y conocimientos que los museos, a menudo, desconocen la manera de hacerlos asequibles. Las nuevas tecnologías permiten distribuir esta información de manera adecuada a los diversos niveles de interés del visitante, motivando su participación y ampliando la temática, con la posibilidad de realizar modificaciones con relativa facilidad.

En cuanto a la propia exposición, la informática presenta una amplia gama de posibilidades:

- Permite contextualizar los objetos.
- Proporciona imágenes evocadoras de otros períodos históricos, de otros lugares, de otras culturas.

- Reconstruye, recrea espacios y construcciones desaparecidas.
- Implica y relaciona disciplinas diversas.
- Integra en el recorrido elementos que mantienen la atención del visitante y aminoran el fenómeno de la pendiente de salida.
- Incorpora experiencias nuevas y crea nuevas habilidades (simulaciones).

Todas estas posibilidades deben tenerse en cuenta en relación a los estudios de Screven, que ponen de manifiesto como característica constante de los visitantes de los museos los factores de:

- Heterogeneidad y voluntariedad.

Ambos factores son la base de la educación causal y de la educación no formal que el mismo autor considera propia de los museos. Por consiguiente, la utilización de los medios interactivos y las nuevas tecnologías pueden ser un buen instrumento para ayudar a la auto-formación por la diversidad de niveles que proporcionan y porque atraen la atención de los visitantes.

Añadiría, por último, otra ventaja, la de que ocupan un espacio limitado en proporción a la cantidad y calidad de información que pueden proporcionar: textos en varios idiomas, con la posibilidad de ampliarlos en cuanto a información y a tamaño, sonidos, imágenes fijas y en movimiento.

COMPLEMENTO A LA VISITA

El visitante puede llevarse a casa después de su estancia en el museo:

- Noticias sobre rutas complementarias y monumentos.
- Otras exposiciones.
- Bibliografías y catálogos de museos.

Información que puede usar cuando considere más conveniente.

Pero también puede servir para entrar en el depósito del museo y ver aquellas piezas poco conocidas, las que se exhiben raramente, las que están en proceso de restauración, las que están prestadas a otros museos o alguna exposición.

Es un sistema para aproximarse a colecciones de difícil difusión por motivos de espacio o de preservación: por ejemplo, las fotografías y filmaciones antiguas que muchos museos conservan.

Además, ya sea en el mismo museo o fuera, nos podemos permitir:

Crear nuestra propia exposición o museo con obras de distintos museos, ver todos los trabajos de un mismo autor, reunir obras, monumentos y objetos alejados en el tiempo y el espacio, y todo ello sin movernos de una silla. Museos del mundo casi sin moverse de la silla, etc.

Aplicaciones

Por todo lo aquí expuesto se puede deducir que los medios informáticos resultan un instrumento muy útil para el aprendizaje y la formación, utilizando la palabra educación en un sentido amplio.

En el Reino Unido existen diversos programas basados en propuestas conjuntas de los museos y los educadores. Dichos programas se divulgan a través del NERIS (National Educational Resource Information Service) y su finalidad es facilitar el estudio y conocimiento de algunas disciplinas mediante el uso de programas informáticos pensados para el público escolar que está ya muy motivado por el mundo de los ordenadores.

Entre las ventajas que proporcionan estos programas, los expertos señalan la posibilidad de:

- Comunicar ideas por medio de varias formas como los procesadores de texto y el correo electrónico.
- Almacenar, añadir, modificar e interpretar la información usando bancos de datos y sistemas de registro de imágenes.
- Iniciarse en la investigación matemática.
- Realizar ejercicios de simulación basados en situaciones imaginarias o bien en procesos reales.
- Dibujar, diseñar e interpretar o componer música.
- Medir y controlar las variables de nuestro entorno y entender los procesos de clasificación.

Un ejemplo de este tipo de programas es el que recibe el nombre de: «Profundizando en la historia» (Digging deeper in history).

Se trata de un simulador que estudia el impacto que la construcción de una línea de conducción de gas puede producir en el este de Yorkshire. El programa está diseñado para trabajar temas relacionados con la historia y la arqueología pero también tiene utilidad en el campo de la geografía y del medio ambiente. Usando el ordenador y otros elementos, tales como hojas de trabajo de campo y tarjetas, los alumnos investigan el impacto que los diferentes trazados pueden provocar en los yacimientos arqueológicos y en el paisaje. Cada uno de los participantes puede tener un papel distinto en la planificación de la intervención antes de elaborar el resumen de sus descubrimientos.

EL PATRIMONIO CULTURAL. LAS COLECCIONES DEL MUSEO

Si bien hasta aquí todo han sido alabanzas y ventajas que apoyan el uso de los medios informáticos, no cabe duda de que el papel de transmisor de la cultura que tiene el museo va unido al de conservador del patrimonio.

En ocasiones, el uso exhaustivo de la tecnología hace que el papel de la colección que confiere carácter propio a un museo pueda quedar relegado a un segundo plano y los recursos informáticos se conviertan en el hacer por el hacer, lo impactante, lo extraordinario, lo más relevante y no exista entonces ningún tipo de reflexión o de análisis.

Los museos, como se repite con asiduidad, tienen un mensaje de calidad que transmitir y éste debe basarse ante todo en su colección.

No hay nada comparable al goce estético ante una obra de arte, la emoción de saberse ante la pieza única, descubrir los elementos singulares, establecer relaciones y comparaciones entre objetos de aquí y de allá, de ahora y de la antigüedad, estar ante lo real, lo auténtico.

Otro factor que señala la encuesta antes mencionada sobre los visitantes de los museos de Historia es que el visitante busca tender un puente entre sí mismo y el contexto histórico-social. Desea saber cuál es el nexos que une su propio presente, su experiencia y su vida con los de otros hombres de otros lugares y épocas. Podemos destacar aquí el papel que la colección puede jugar para establecer este vínculo entre el visitante y otros seres humanos y fomentar en él/ella el sentimiento de identidad. Identidad para el conocimiento propio, pero también para la valoración de un patrimonio cultural que cada vez resulta más común a toda la humanidad. Por otra parte, está comprobado que la mayoría de los visitantes de los museos realizan esta actividad como parte de su tiempo libre, para pasar un rato y el aprender puede ser o no, como hemos visto, su finalidad principal.

En general las visitas a los museos no se hacen en solitario sino que conllevan un componente social, lo que puede ayudar a reafirmar el sentido de propiedad compartida y de consiguiente co-responsabilidad en su preservación.

Cada vez resulta más evidente que el marco inmejorable para transmitir estos conceptos es el museo, como hemos visto; para ello la colección juega un papel de relevante importancia que puede ser complementada con los medios interactivos de los que hemos hablado pero a los que deberíamos añadir otro medio de comunicación interactivo de insuperable valor: el personal del museo, directores, conservadores, técnicos, restauradores, vigilantes, conserjes, etc. Sólo con su colaboración se pueden conjugar las posibilidades de la aplicación de las nuevas tecnologías que le permiten una amplia comunicación con su función como salvaguardia del patrimonio cultural.

Me gustaría acabar con unas frases de Tomislav Sola sobre los museos, que resumen lo expuesto hasta ahora: «los museos pueden hacernos descubrir lo que está oculto, ver lo que no es evidente, admitir cosas que nos parecen imposibles, es decir, abrir el panorama intelectual del hombre.

Los museos deben transmitir la experiencia acumulada de la humanidad con la finalidad de orientar a los seres humanos y permitir que tomen decisiones propias para afrontar nuevas situaciones. Cuando se consigue una aproximación intelectual amplia hacia los demás y un mejor entendimiento de la experiencia histórica, el hombre y la mujer se convierten en seres comprensivos y tolerantes».



