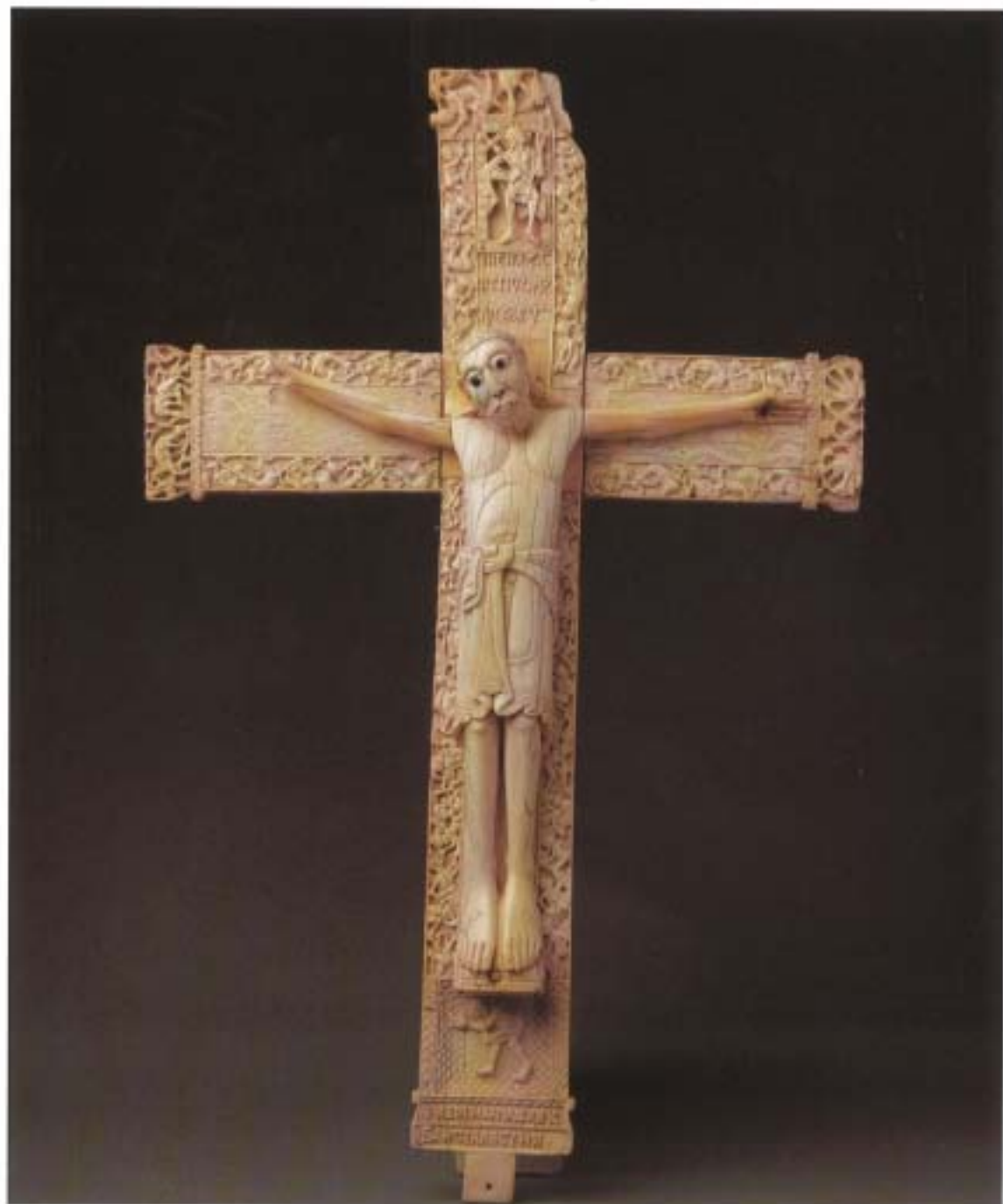




Boletín del Museo Arqueológico Nacional



EL MUSEO ARQUEOLOGICO NACIONAL Y LA RED EUROPEA DE MUSEOS

ANA LUISA DELCLAUX BRAVO
Proyecto Red Europea de Museos.
Madrid

EN 1987, la Comisión de la Comunidad Económica Europea (CEE) puso en marcha el programa RACE, destinado principalmente a desarrollar la competitividad de la industria europea de las telecomunicaciones, su tecnología y sus servicios a través de la comunicación integrada de banda ancha.

Desde entonces, distintos proyectos de investigación y de desarrollo tecnológico han sido impulsados por este programa RACE. Estas experiencias piloto han sido, hasta el momento, desarrolladas casi exclusivamente con fines comerciales o recreativos, ya que hasta ahora el mundo cultural no había sido considerado de interés para las nuevas aplicaciones de las telecomunicaciones. Es por ello que el programa RACE consideró interesante el desarrollo de la Red Europea de Museos como un proyecto piloto que enlaza, en los museos, las más avanzadas técnicas de las telecomunicaciones con estaciones de trabajo y bases de datos multimedia.

PRINCIPALES OBJETIVOS DE LA E. M. N. (RED EUROPEA DE MUSEOS)

El programa RACE, junto con los museos y empresas participantes en el proyecto de la Red Europea de Museos (E. M. N.), pretende demostrar que la comunicación de



Museo Arqueológico Nacional. Fachada.

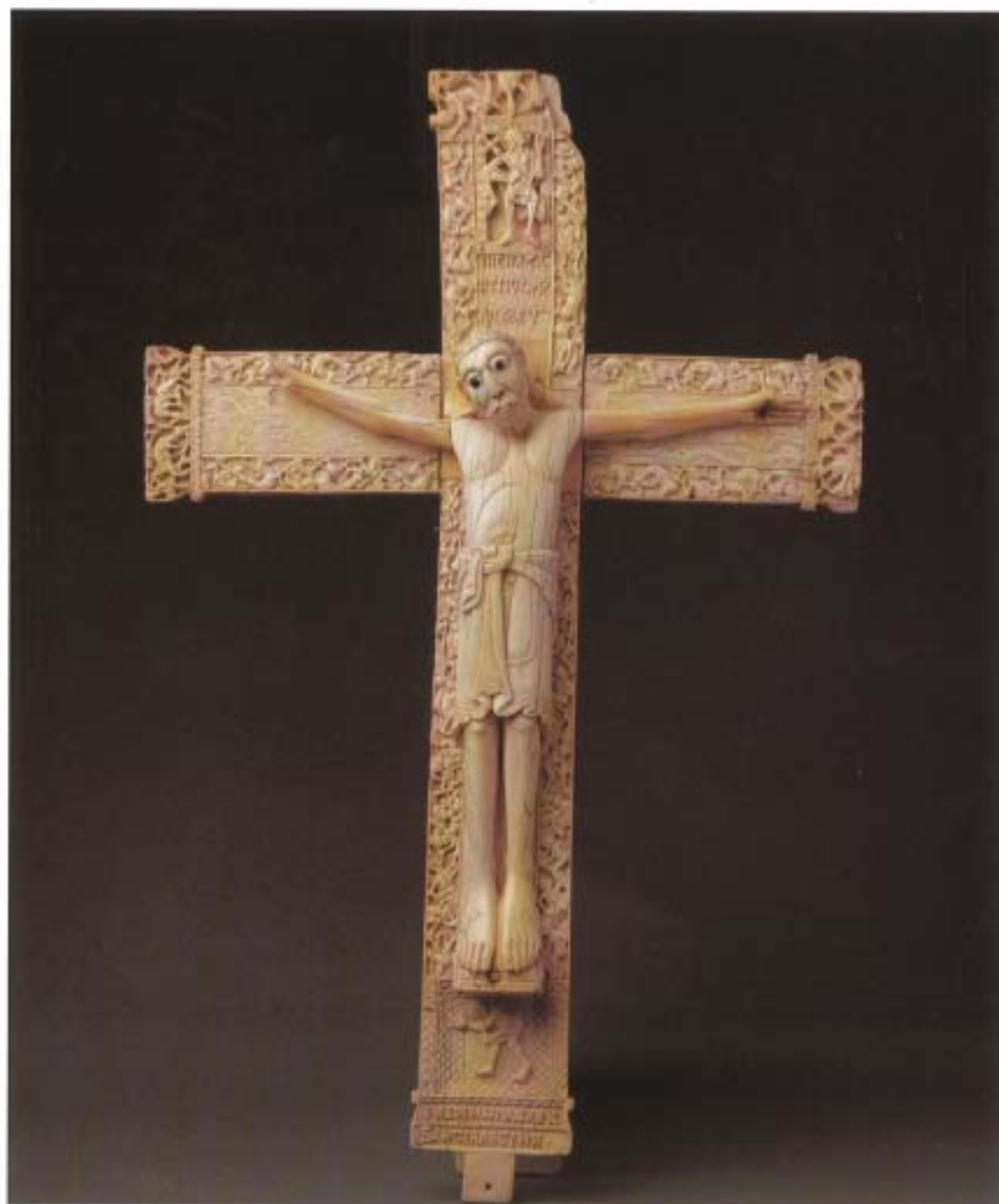
banda ancha, en combinación con bases de datos multimedia y con las modernas técnicas de información, pueden ser de utilidad en el trabajo diario de los museos, ofreciendo también nuevos servicios no sólo al público visitante, sino a los especialistas, al tiempo que contribuyen a la integración cultural de Europa.

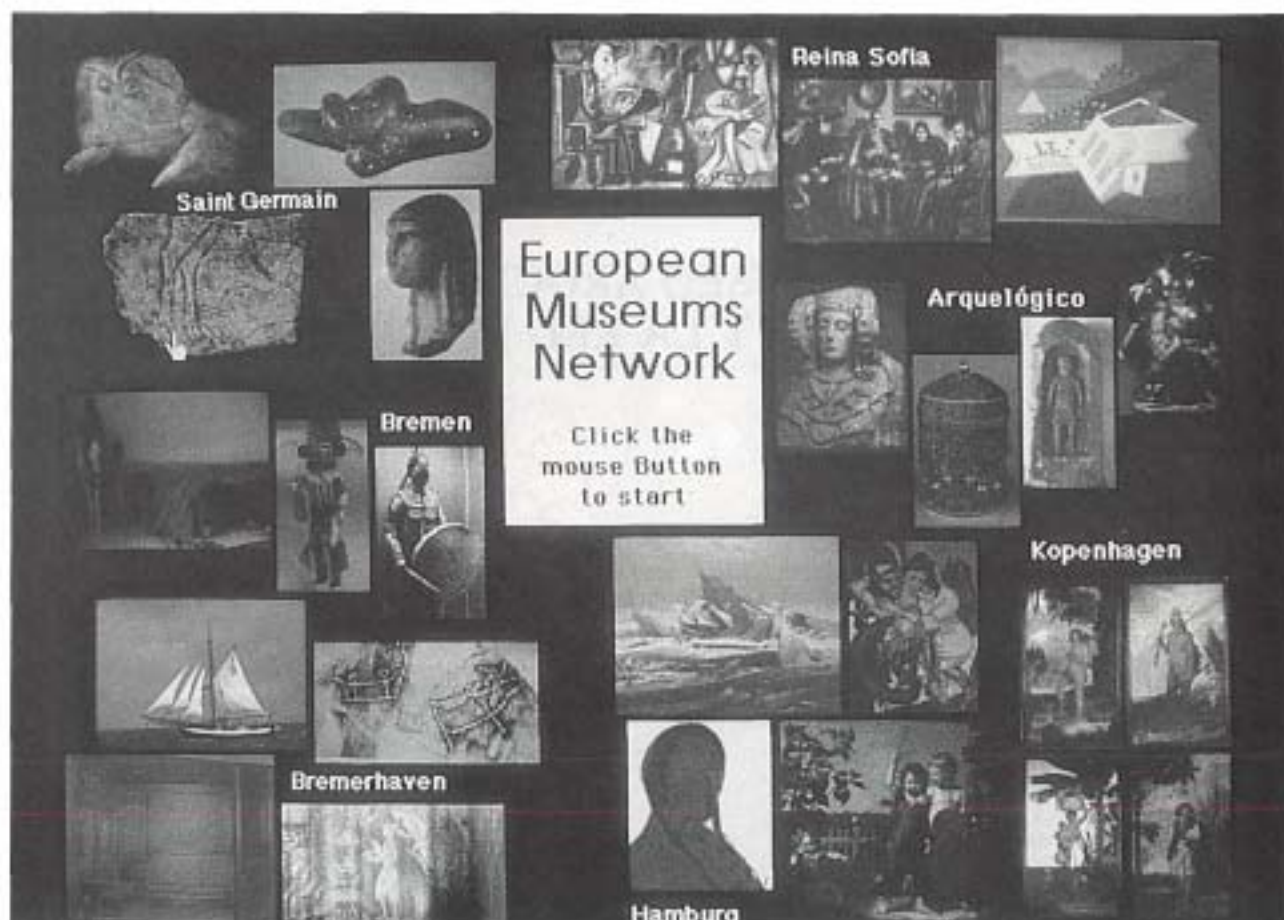
Los ocho museos europeos participantes pretenden con este proyecto:

- Abrir nuevos caminos al arte y a la cultura en Europa.
 - Atraer nuevos visitantes y desarrollar nuevos conceptos dentro de la pedagogía de los museos.
 - Demostrar que los nuevos medios de información pueden acercar al gran público al mundo del arte.
 - Alcanzar reconocimiento suprarregional.
 - Influir en el diseño de bases de datos multimedia con acceso asociativo, de minicomputadores apropiados y del software necesario para los servicios de telecomunicaciones.
 - Ayudar a la intercomunicación enlazando los museos por medio de sistema «new media».
- Las empresas e institutos de desarrollo tecnológico, que en número de siete participan en el proyecto, intentan con éste:
- Demostrar cómo las soluciones innovadoras son susceptibles de ser desarrolladas en el campo cultural con sistemas multimedia, pudiendo, de este modo, abrirse nuevos mercados.



Boletín del Museo Arqueológico Nacional





- Obtener experiencia de los requisitos solicitados por el usuario, en este caso los museos, y especialmente el público visitante, encaminados a un fácil manejo de esta tecnología avanzada.
- Experimentar en el manejo de bases de datos multimedia conectadas y estaciones multimedia.

El último y común objetivo de este proyecto es la presentación, mediante el uso de la red, de una exhibición conjunta en todos los museos de la Red Europea, llamada «Descubrimiento-Huella de la integración cultural europea». Los visitantes de esta exhibición podrán, simultáneamente en todos los museos de la Red, acceder mediante estaciones de trabajo multimedia a los objetos y colecciones «electrónicamente» almacenados. Este programa ofrecerá al público visitante un acercamiento al arte más interesante y personal, permitiéndole «navegar» en las bases de datos «multimedia» a través de sus propias asociaciones. El sistema no sustituirá a los objetos de la exhibición, pero los complementará. A tal efecto, el programa ofrecerá información textual, imagen y sonido, relacionados con cada uno de los objetos de dicha exhibición.

Esta Red Europea no será presentada al público hasta la primavera de 1992, a pesar de que los museos participantes ya manejan una primera versión de prueba.

LA RED EUROPEA DE MUSEOS COMO BASE DE DATOS MULTIMEDIA

Con el fin de explicar algo más detalladamente las prestaciones que esta base de datos multimedia dará al visitante del museo, vamos a tratar de describir una hipotética visita a la exposición que acompañará a este programa el próximo año.

El visitante recorre las distintas salas del museo en las que se exhiben las piezas seleccionadas por la Red Europea de Museos. Este visitante se ha quedado muy impresionado con «la Dama de Baza» y su ajuar y desearía tener más información sobre esta joya del arte ibérico. Al abandonar las salas se encontrará con el ordenador conectado a la Red Europea de Museos, que le brinda la posibilidad de conocer más detalles sobre los objetos expuestos. La pantalla del ordenador ofrecerá las fotografías reducidas de los objetos pertenecientes a ese museo y que se hallan dentro de la Red; el visitante podrá entonces seleccionar el objeto de su interés, en este caso «la Dama de Baza», y el programa le mostrará, en la totalidad de la pantalla, la fotografía de dicho objeto, pudiendo obtener detalles de las partes de la imagen que más le interesen. El visitante podrá, seguidamente, elegir entre las distintas opciones que el programa le ofrece:



- Quizá desee obtener información textual sobre el objeto en cuestión: su historia, cultura y características técnicas.
- O conocer cómo tuvo lugar el hallazgo arqueológico; el visitante obtendrá entonces la reproducción de un croquis de la tumba donde fue encontrada «la Dama» con un texto explicativo.
- Quizá nuestro visitante esté interesado en conocer más detalles sobre los enterramientos de ese período concreto o quiera saber qué otras «damas» pueden tener un cierto paralelismo con la de Baza.

Además, el programa ofrecerá al visitante una lista de palabras o tópicos directamente relacionados con este objeto y éste podrá seleccionar una o varias de estas palabras con el fin de establecer a partir de ellas asociaciones con otros objetos. El programa mostrará, entonces, en la pantalla un total de 8-10 fotografías de otras tantas piezas que enlazan con el primer objeto a través de estas «palabras clave».

A partir del momento en que nuestro visitante seleccione cualquiera de estos objetos comenzará la navegación por las distintas piezas de los museos conectados a la Red. Este tendrá la posibilidad de establecer cuantas asociaciones quiera en función de las «palabras clave» que elija, pudiendo volver sobre sus pasos en esta «navegación»

cuando lo considere oportuno o bien adentrarse en los detalles de un determinado objeto, al que accedió por la asociación de las «palabras clave» y que resultan más de su interés.

Ciertos objetos serán susceptibles de ser documentados con música de la época o del lugar de procedencia y así el visitante podrá contemplar una talla del siglo XIV mientras escucha música gregoriana o deleitarse con el sonido del órgano realejo del M. A. N. mientras se informa sobre su historia y estilo.

El programa ofrecerá también la posibilidad de manipular la imagen digitalizada. Esta opción, que será, sin duda, de gran interés para uso científico, ofrecerá, entre otras, la posibilidad de:

- Resaltar los bordes, por ejemplo, de una inscripción romana o del cuño de una moneda.
- Hacer que una pieza cilíndrica o cuadrada se pueda contemplar por todos sus lados.
- Dar la vuelta a una moneda o medalla.

A medida que avanza en su «navegación», el visitante podrá ir «guardando» los objetos que más le interesen y al finalizar la sesión podrá imprimir su selección junto con las imágenes digitalizadas en color de dichas piezas. Igualmente podrá obtener un plano impreso del museo y una lista de los museos de la Red por los que ha navegado,

de modo que pueda localizar los objetos que contempló en el sistema electrónico y que más llamaron su atención.

EVALUACION

A pesar de que el uso de las aplicaciones multimedia en el mundo cultural todavía aterroriza a muchos especialistas, es éste, sin duda, un modo de familiarizar al público en general con el arte y con la historia del arte y de la cultura.

Durante décadas, los soportes tradicionales para la difusión de las obras de arte eran las fotografías y reproducciones de mejor o peor calidad, las películas, los vídeos, la televisión... Como éstos, los programas multimedia no sustituyen a la percepción directa de la obra de arte, pero sí permiten un acercamiento más activo al objeto. Además, las asociaciones y acercamientos que el usuario realiza en el terminal pueden ser de gran interés para recoger información sobre sus gustos y niveles de información, por lo que esta Red de Museos puede ser también un instrumento de investigación sobre el comportamiento y educación del visitante de un museo.

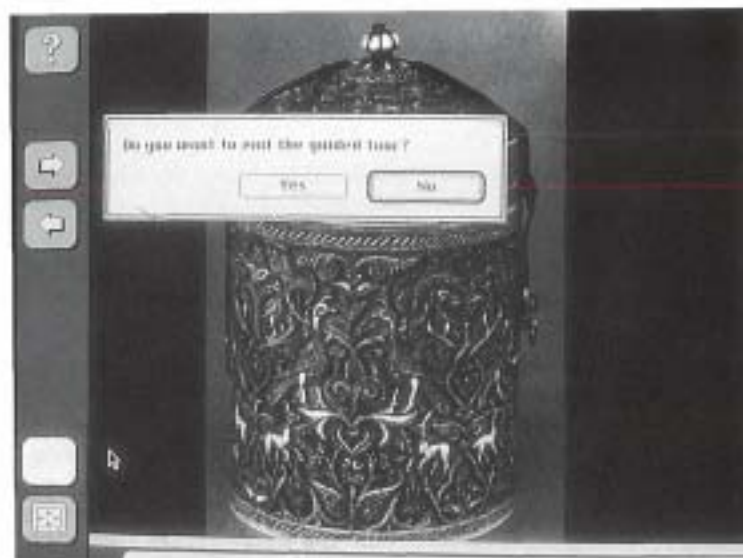
Por esta razón, el consorcio de los museos que desarrollan esta Red Europea pretende, como colofón a este proyecto, llevar a cabo una evaluación sobre:

- La repercusión que la instalación de esta Red tiene en el comportamiento del público en general.
- La actitud del visitante ante la computadora.
- El interés que suscita el hecho de poder ampliar la información sobre determinadas piezas.
- El interés que provoca la posibilidad de acceso a piezas y colecciones de otros museos de Europa.
- La incidencia que esto tiene sobre la propia visita a la exposición.
- Las asociaciones más repetidas y sus motivos.
- La impresión del visitante una vez finalizada su sesión en el terminal de la Red.
- Porcentaje de solicitudes de impresión de información.

MUSEOS E INSTITUCIONES QUE PARTICIPAN EN EL PROYECTO

Museos

- Overseas Museum (Bremen, Alemania).
- Calouste Gulbenkian Foundation-Centro del Arte Moderno (CAM) (Lisboa, Portugal).
- German Maritime Museum (Bremerhaven, Alemania).
- Kunsthalle Hamburg, Art Gallery (Hamburgo, Alemania).
- Musée des Antiquités Nationales (Saint Germain en Laye, Francia).
- Museon (La Haya, Holanda).
- National Museum of Denmark (Copenhague, Dinamarca).
- Museo Arqueológico Nacional (Madrid, España).



Instituciones y empresas de investigación tecnológica

- Fraunhofer Institute for Systems and Innovations Research (FhG-ISI) Telematic Department (Karlsruhe, Alemania).
- Belser Wissenschaftlicher Dienst, Belser Scientific Service (Stuttgart, Alemania).
- Philips Communications Industry AG (PKI) (Nürnberg, Alemania).
- Pilotprojekt Kabelkommunikation (PK) (Berlín, Alemania).
- Telefónica Sistemas, S. A. (Madrid, España).
- Telefones de Lisboa e Porto (TLP) (Lisboa, Portugal).