

EL MUSEO ARQUEOLÓGICO NACIONAL Y LA RED EUROPEA DE MUSEOS

ANA LUISA DELCLAUX BRAVO

Proyecto Red Europea de Museos (RACE). Museo Arqueológico Nacional

RACE

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 pilotos 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» (European Museums Network —E.M.N.—), 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.

La elección de los museos como plataforma para el desarrollo de este proyecto resultaba especialmente interesante por la novedad que ello representaba tanto para los socios técnicos como para los mismos museos. Estos empezaban, por entonces, a plantearse la necesidad de afrontar la ingente tarea de la documentación e informatización de sus fondos, habida cuenta de la profunda evolución sufrida por los sistemas documentales en los últimos años, gracias al impresionante avance de la tecnología informática y de las telecomunicaciones.

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

El proyecto de la Red Europea de Museos es un paso más en esta conquista de las telecomunicaciones y, como proyecto piloto que es, nos obliga

a contemplarlo con una mentalidad abierta a las nuevas posibilidades de comunicación, que en un corto período de tiempo, serán, casi con toda seguridad, de uso corriente.

Su duración ha sido de cuatro años, desde Enero de 1989 a diciembre de 1992, siendo el presupuesto total del mismo de 10 millones de Ecus.

Este proyecto piloto de la Red Europea de Museos (E.M.N.) pretende demostrar que las bases de datos multimedia, en combinación con las modernas técnicas de información existentes hoy en día, pueden ser de utilidad en el trabajo diario de los museos, ofreciendo, también, nuevos servicios no solo al público visitante, al que fundamentalmente se dirige, sino también al propio personal del museo, 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.
- Difundir el conocimiento de sus fondos.
- 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 sistemas «new media».

El último y común objetivo de este proyecto es su presentación en todos los museos de la Red, con el fin de que los visitantes puedan, simultáneamente en todos ellos, 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 expuestos al público en las salas pero los complementará, permitiendo al visitante asociarlos con sus paralelos en otros museos; igualmente permitirá la visualización en pantalla de algunos objetos no expuestos al público y que forman parte de los fondos del museo. A tal efecto, el programa ofrecerá información textual, imágenes y sonido, relacionados con cada uno de los objetos seleccionados.

Esta Red Europea será próximamente presentada al público en las salas del Museo Arqueológico Nacional.

LA RED EUROPEA DE MUSEOS COMO BASE DE DATOS MULTIMEDIA

Con el fin explicar algo más detalladamente las prestaciones que esta base de datos multimedia dará al visitante del museo, vamos a tratar de describir una consulta imaginaria a la terminal de la Red Europea de Museos que pronto estará a disposición del público en el Museo Arqueológico Nacional.

El visitante recorrerá las distintas salas del museo en las que hallará algunas de las piezas seleccionadas para el proyecto. Al finalizar su visita, éste se encontrará con el ordenador conectado a la Red Europea de Museos, que le brinda la posibilidad de profundizar en el conocimiento de aquellos objetos que más le hayan interesado.

En primer lugar el visitante elegirá el idioma (inglés o castellano) en que desea hacer la consulta. Seguidamente podrá decidir entre:

- a) realizar una visita guiada.
- b) navegar por los distintos museos de la Red.

a) En la opción «visita guiada o guided tour» encontrará la posibilidad de hacer, como su propio nombre lo indica, una visita guiada, eligiendo entre un índice de 6/8 visitas previamente estructuradas y relacionadas con un determinado tema como puede ser: la escultura ibérica, los instrumentos científicos en el Renacimiento, la cultura romana a través de los museos de Europa.

Es decir, obtendrá información sobre un determinado tema mediante las imágenes y textos previamente seleccionados. El usuario no tendrá más alternativa que «seguir», «volver» o «salir».

b) La navegación por los museos de la Red la realizará el visitante partiendo siempre de uno de los objetos del Museo local. Mediante la selección del nombre o del código correspondiente al objeto de su interés, el visitante obtendrá la fotografía de dicha pieza junto con una pequeña información sobre la misma; el programa le mostrará también, 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:

— Quizás desee obtener información textual sobre el objeto en cuestión: su historia, cultura y características técnicas.

— O conocer cómo tuvo lugar el hallazgo o la compra de dicha pieza. El visitante obtendrá, entonces, la reproducción de un dibujo, fotografía del lugar donde fue encontrado el objeto con un texto explicativo o la historia del investigador que la estudió.

— Quizás nuestro visitante esté interesado en conocer más detalles sobre esa cultura concreta o quiera saber qué otros objetos existen, en el museo, pertenecientes al mismo período.

Además, el programa le ofrecerá una lista de palabras o tópicos directamente relacionadas con este objeto, y éste podrá seleccionar una o varias de estas palabras con el fin de establecer, a partir de ellas, asociaciones con objetos de ese o de otro museo. 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».

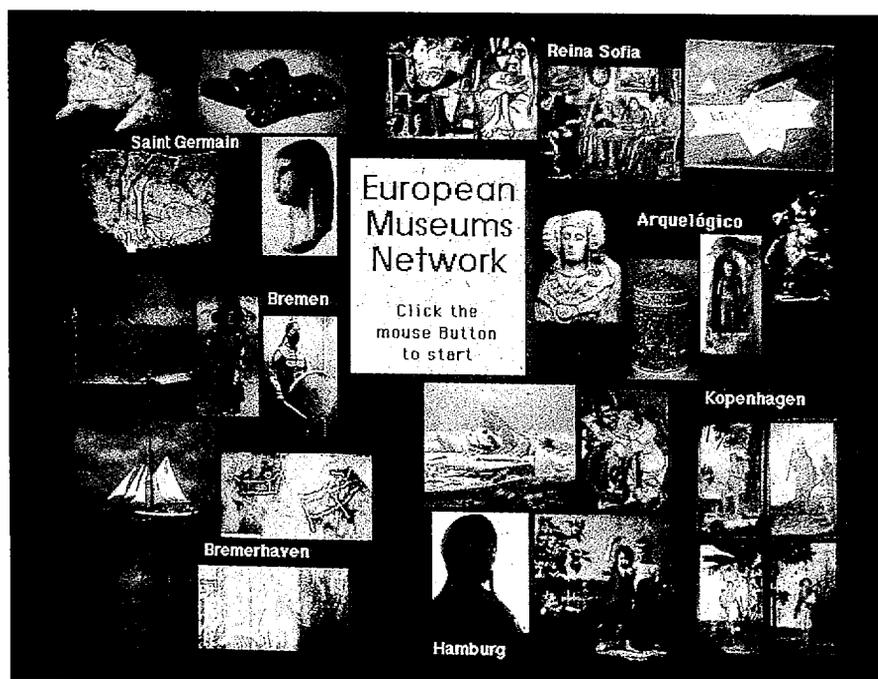
A partir del momento en que nuestro visitante seleccione cualquiera de estos objetos, comenzará la navegación por los distintos museos conectados a la Red. Este tendrá, entonces, la posibilidad de establecer cuantas asociaciones quiera, en función de las «palabras clave» que elija, pudiendo volver sobre 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 resulta más de su interés.

Ciertos objetos serán susceptibles de ser documentos 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 realajo del M.A.N. mientras se informa sobre su historia y estilo.

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 o que más llamaron su atención.

En un futuro se pretende que el programa pueda ofrecer 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.
- Etc.



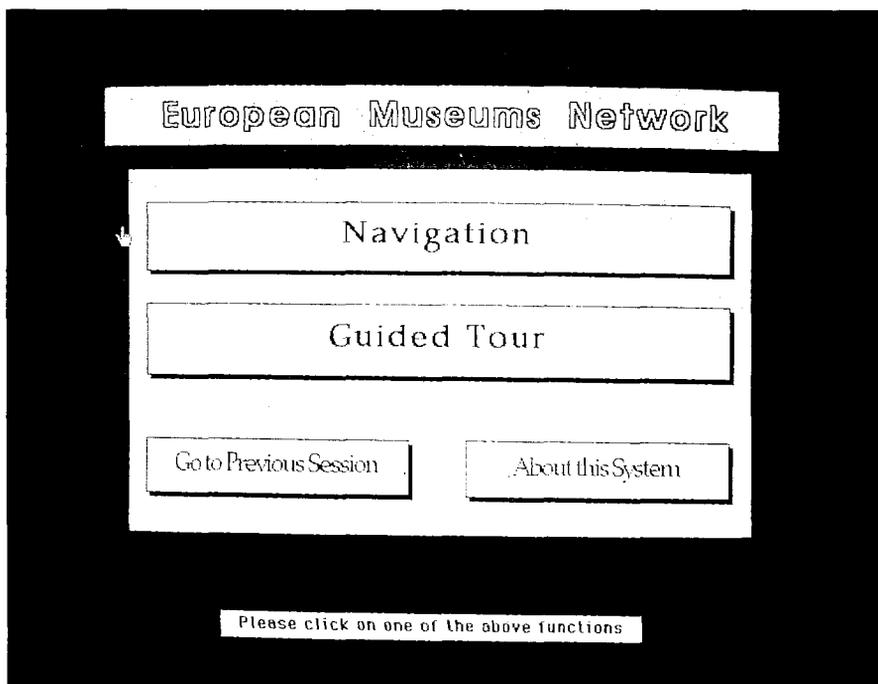
EVALUACIÓN

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 nuevo y adicional 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 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.

— Los objetos y temas que mayor interés suscitan al público.

— La impresión del visitante una vez finalizada su sesión en la terminal de la Red.

— Porcentaje de solicitudes de impresión de información.

Confiamos en que esta experiencia sea para el público tan interesante y enriquecedora como, sin duda, lo ha sido para los museos participantes en el proyecto.

Como cualquier proyecto piloto, éste puede ser aún mas elaborado y perfeccionado, pero el trabajo realizado durante estos cuatro años sitúa a los museos de la Red a la cabeza de las experiencias informáticas realizadas en museos.

NUEVOS PROYECTOS: RAMA (ACCESO REMOTO A LAS COLECCIONES DE LOS MUSEOS)

Por lo que respecta al Museo Arqueológico Nacional la participación en el proyecto de la «Red Europea de Museos» se puede calificar de muy positiva, tanto es así que, a comienzos del año pasado, este museo firmó otro nuevo proyecto RACE, encaminado, como su propio nombre indica, RAMA (Remote Access to Museums Archives) a enlazar las bases de datos de los Museos participantes en este nuevo proyecto, a través de una línea de banda ancha, con el fin de poder acceder remotamente a ellas.

Este proyecto, que tiene una duración de tres años y que concluirá a finales del año 1994, está fundamentalmente encaminado a cubrir las necesidades del profesional de museos o del investigador, dando acceso a la consulta de las bases de datos del museo, a través de la base de datos RAMA, tanto desde el propio museo, como desde otro museo o institución científica que esté interesada en ello. De hecho, para el próximo otoño se habrán hecho las primeras pruebas de conexión entre el Museo del Prado, participante también en este nuevo proyecto, y el Museo Arqueológico Nacional.

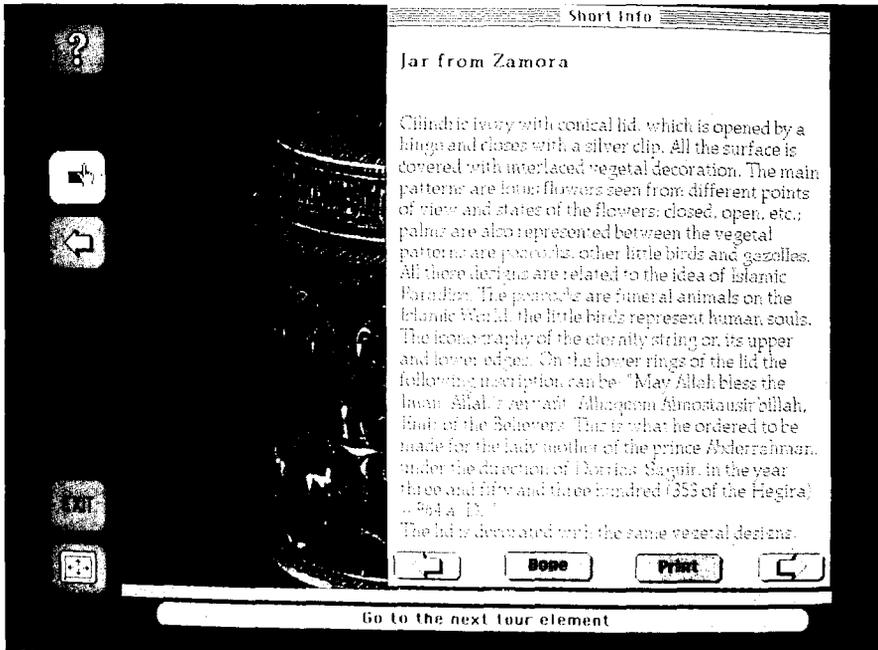
Este nuevo proyecto comunicará a los distintos museos a través de la base de datos RAMA, que ofrecerá al investigador información multimedia como resultado de su búsqueda, permitiéndole desde el objeto acceder de modo transparente a la base de datos tradicional, es decir, textual, ya existente en los museos.

Como es fácil imaginar, la experiencia adquirida en el manejo de bases de datos multimedia, gracias a la Red Europea de Museos —cuatro son los socios que ya trabajaron juntos en el proyecto de la Red Europea de Museos y continúan haciéndolo en el RAMA, entre los que se encuentra el Museo Arqueológico Nacional—, está siendo muy interesante a la hora de plantearse el trabajo a desarrollar en este nuevo proyecto, también multimedia.

MUSEOS E INSTITUCIONES QUE PARTICIPAN EN EL PROYECTO DE LA RED EUROPEA DE MUSEOS

Museos

- Overseas Museum, Bremen, Alemania.
- Calouste Gulbenkian Foundation-Centro del Arte Moderna (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.
- Philips Communications Industry AG (PKI), Nüremberg, Alemania.
- Media Port, Berlin, Alemania.
- Telefónica Sistemas S.A., Madrid, España.
- Escuela Superior de Ingenieros de Telecomunicaciones, Madrid.
- Telefones de Lisboa e Porto (TLP) Lisboa, Portugal.

MUSEOS E INSTITUCIONES QUE PARTICIPAN EN EL PROYECTO RAMA

- Museo Pergamo, Berlin.
- Ashmolean Museum, Oxford.
- Musée d Orsay, Paris.
- Museon, La Haya.

Goulandris Museum, Atenas.
Museo del Prado, Madrid.
Museo Arqueológico Nacional, Madrid.

Instituciones y empresas de desarrollo tecnológico

Telefónica Sistemas, S.A.
Escuela Superior de Ingenieros de Telecomunicaciones, Madrid.
Telesytemes, Francia.
Brameur, Gran Bretaña.
L-Cube, Atenas.

