

Espacios expositivos virtuales: Proyecto UMUSEO, una nueva opción para la difusión artística.

Francisco Javier Caballero Cano

Departamento de Bellas Artes. Facultad de Bellas Artes de Murcia. Murcia. España.

Resumen

La revolución tecnológica ha supuesto en los últimos años una transformación en nuestra manera de percibir el arte y, paralelamente, en la forma de entender los espacios de exhibición artística. Las nuevas obras exigen espacios renovados y diferentes formas para albergarlas.

Los primeros en responder a estos cambios fueron los museos norteamericanos, que comenzaron a plantearse sus objetivos y los medios con que alcanzarlos. A lo largo de la década de los ochenta, se gestó un proceso revolucionario que se orientó hacia el cambio de actitudes y la apertura a una audiencia cada vez mayor y más diversa. Pronto se exportó al resto del mundo y poco a poco comenzaron a integrarse en la corriente de apertura y cambio de concepto que, según los resultados, era lo que la sociedad actual estaba esperando y demandando. Los museos no cambiaron sus colecciones: cambiaron la interpretación que hacían de ellas, la forma de hacerlas llegar a los usuarios, la comunicación con el público, el papel de los visitantes.

Las nuevas tecnologías de la información (sobre todo las más recientes) ofrecen a los museos una oportunidad para responder a los requerimientos de la sociedad. El acceso a los museos toma una dimensión diferente. Además de la utilización tradicional, el arte en Internet ofrece dos nuevas posibilidades: la interactividad y la desaparición de las barreras físicas. Los museos en Internet están abiertos a cualquier persona y a cualquier hora, accesibles y relacionables.

Con la aparición de Internet se han roto las fronteras de espacio y tiempo, y ha permitido la comunicación en tiempo real con personas de cualquier continente, esto significa que la difusión de cualquier mensaje ya no tiene límites.

El proyecto Museo Virtual de la Universidad de Murcia, UMUSEO, es además una aportación innovadora sobre las posibilidades que presentan las nuevas tecnologías en el ámbito de la producción artística y su difusión. Un proyecto de investigación que se diseña como Centro de Arte con presencia exclusiva en internet, especializado en exhibir el patrimonio Artístico de la Universidad de Murcia. En las décadas de los sesenta y setenta, se planteó el papel de los museos y su futuro y ya se planteó la idea de que los museos habían sido los centros pasivos de exposición. Hoy se encuentran en una continua evolución, convirtiéndose en centros activos de experimentación en los que la participación del público toma una especial relevancia.

Palabras Clave: ESPACIO EXPOSITIVO VIRTUAL, NUEVAS TECNOLOGÍAS, DIFUSIÓN PATRIMONIO, COMUNICACIÓN ESPECTADOR

Abstract

The technology revolution has, in recent years, meant something of a transformation in the way we perceive art and, at the same time, in our way of understanding art exhibition spaces. New works demand updated spaces and different approaches to their care and exhibition. American museums were the first to respond to these changes and begin to put resources behind the necessary objectives. Throughout the 1980s a revolutionary process unfolded which focused on changing attitudes and opening up to a growing and increasingly diverse audience.

This process soon spread to the rest of the world and gradually museums and exhibition spaces started to become part of an overall impulse of opening-up and conceptual change that, judging by the outcomes, was precisely what society was waiting and asking for. Rather than change their collections, museums changed their interpretation of them, the way in which they were brought to their publics, their approach to external communications and the role of visitors.

New information technologies (particularly the most recent) offer museums the chance to respond to society's requirements. Hence access to museums takes on a whole new dimension. As well as the traditional uses of the Internet, art online offers two new possibilities: interactivity and the removal of physical barriers. Museums online are open to anybody and everybody, at any time of day, offering easy access and the scope for users to relate directly with a virtual exhibition space. The emergence of the Internet has transcended the barriers of space and time, enabling real-time communication with people from all continents, meaning that messages can be conveyed with limitless reach.

The University of Murcia's Virtual Museum project – UMUSEO – makes an innovative contribution to the possibilities offered by new technologies in the realm of artistic production and its dissemination. This is a research project designed to be a Centre for a range of art-forms operating exclusively online and specialising in exhibitions relating to the artistic heritage of the University of Murcia.

In the 1960s and 70s questions started to be asked about the role of museums and their future, giving rise to the idea that museums had become passive exhibition centres. Today they are continually evolving, becoming centres of active experimentation in which public participation takes on a special relevance.

Keywords: VIRTUAL EXHIBITION SPACE, NEW TECHNOLOGIES, HERITAGE OUTREACH, COMMUNICATION SPECTATOR

1. Introducción

La universidad de Murcia contaba desde su instauración en 1914 con una escasa cantidad de obras de arte propiedad de la misma, y no será hasta unos años después del retorno de la actividad docente en 1939 cuando comience a exhibir en sus paredes algunas obras de arte.

En la actualidad la universidad cuenta con un Patrimonio Artístico inventariado y catalogado que asciende aproximadamente a unas 400 obras pictóricas, escultóricas y fotográficas, fundamentalmente, que se hallan repartidas por casi la totalidad de los edificios y centros universitarios, albergando un gran número de ellas el edificio del Rectorado (100 obras). La mayor parte de las obras que componen el fondo artístico procede de donaciones provenientes de particulares como la acaecida en 1948 tras el acuerdo firmado entre el entonces Rector D. Manuel Batlle y D. Alvaro D'Estoup Barrio, Marqués de Corvera, por el se cedían un total de nueve obras de los Siglos XVII y XVIII pertenecientes a la colección particular de este heredero de una familia que, hacia finales del Siglo XIX, poseía la segunda mejor pinacoteca privada de España.

La imposibilidad de que toda la comunidad universitaria pudiera acceder a este patrimonio artístico, nos movió a elaborar este proyecto con en objetivo primordial de que además de todos los universitarios, la sociedad en general contemplara estas obras al tiempo que accedía a una información precisa y concreta; y, precisamente en un museo donde no existieran problemas de espacio..... El espectador solo necesitaría entonces estar conectado a una terminal de internet.

El proyecto Museo Virtual de la Universidad de Murcia, UMUSEO, es además una aportación innovadora sobre las posibilidades que presentan las nuevas tecnologías en el ámbito de la producción artística y su difusión. Un proyecto de investigación que se diseña como Centro de Arte con presencia exclusiva en internet, especializado en exhibir el patrimonio Artístico de la Universidad de Murcia.

La primera parte del proyecto requirió la recopilación de documentación, información y fotografiado de la totalidad de las obras pertenecientes al fondo artístico, con unos requisitos de calidad necesarios para su ubicación en formato virtual. También fue necesario realizar un estudio de las diversas formas en que se están empleando en el diseño de museos virtuales, los diversos enfoques para la creación de este tipo de museos y el estudio de una forma específica que se adapte al objetivo principal del proyecto.

En la creación del "UMUSEO", se han utilizado técnicas de modelado interactivo de Realidad Virtual, para ser consultado y participado mediante Internet. Utilizando tecnologías avanzadas, se desarrolla el Centro de Arte Virtual, que permite al usuario navegar por las áreas que lo conforman e interactuar con las exhibiciones que éstas contienen. Las tecnologías de la información y la comunicación están transformando el ámbito de los museos, en los cuales se ha observado el gran potencial que pueden proporcionar las nuevas tecnologías para la didáctica y difusión de su conocimiento.

La revolución tecnológica ha supuesto en los últimos años una transformación en nuestra manera de percibir el arte y, paralelamente, en la forma de entender los espacios de exhibición artística. Las nuevas obras exigen espacios renovados y diferentes formas para albergarlas.

El Centro de Arte no es sólo un lugar de exposición y creación. La afluencia de público que reciben los museos y galerías de arte se incrementa en la medida en que éstos no sean únicamente contenedores donde se ubiquen las diferentes obras artísticas, sino que estas edificaciones deberán acoger sus obras en espacios que sean inherentes a las propias obras.

El Centro de Arte Contemporáneo es un espacio que se complementa con la obra, o más bien opera con ella. En este sentido, el espacio físico, el contexto exterior inmediato, el paisaje, los flujos, que pueda ofrecer/mostrar son importantes.

2. El Proyecto de Investigación "UMUSEO".

2.1. Introducción a la idea original

En las décadas de los sesenta y setenta, se planteó el papel de los museos y su futuro y ya se planteó la idea de que los museos habían sido los centros pasivos de exposición. Hoy se encuentran en una continua evolución, convirtiéndose en centros activos de experimentación en los que la participación del público toma una especial relevancia.

Los primeros en responder a estos cambios fueron los museos norteamericanos, que comenzaron a plantearse sus objetivos y los medios con que alcanzarlos. A lo largo de la década de los ochenta, se gestó un proceso revolucionario que se orientó hacia el cambio de actitudes y la apertura a una audiencia cada vez mayor y más diversa. Pronto se exportó al resto del mundo y poco a poco comenzaron a integrarse en la corriente de apertura y cambio de concepto que, según los resultados, era lo que la sociedad actual estaba esperando y demandando. Los museos no cambiaron sus colecciones: cambiaron la interpretación que hacían de ellas, la forma de hacerlas llegar a los usuarios, la comunicación con el público, el papel de los visitantes.

Las nuevas tecnologías de la información (sobre todo las más recientes) ofrecen a los museos una oportunidad para responder a los requerimientos de la sociedad. El acceso a los museos toma una dimensión diferente. Además de la utilización tradicional, el arte en Internet ofrece dos nuevas posibilidades: la interactividad y la desaparición de las barreras físicas. Los museos en Internet están abiertos a cualquier persona y a cualquier hora, accesibles y relacionables.

Los principales museos del mundo se encuentran desde hace tiempo accesibles vía Internet, y cada vez ofrecen mayores posibilidades a sus usuarios. Los museos españoles comenzaron a incorporarse a Internet desde los años noventa.

Los Museos Virtuales en Internet utilizan entre otras técnicas, multimedia e hipertexto, y muy pocos de ellos presentan videos virtuales u ofrecen una vista virtual de 360°. Hasta donde conocemos, no existe ningún Centro de Arte que utilice la tecnología de realidad virtual y que, además, permita la interacción con los componentes de las exhibiciones.

Con la aparición de Internet se han roto las fronteras de espacio y tiempo, y ha permitido la comunicación en tiempo real con personas de cualquier continente, esto significa que la difusión de cualquier mensaje ya no tiene límites. De hecho, los únicos límites de Internet son las propias limitaciones técnicas de la red, algunas de las cuales seguramente serán superadas en un futuro próximo como son el número máximo de polígonos en las animaciones, la resolución de las imágenes, tiempo de

transmisión, amplitud de banda, plataforma de la máquina y programas (navegadores y plugins).

2.2. Antecedentes.

Los museos en la actualidad tienen un desfase entre lo que contienen y lo muestran o, lo que sería lo mismo, entre lo que el público puede ver, pero no encuentra, debido fundamentalmente a la escasa disponibilidad de un gran número de piezas. La organización de las salas de manera atractiva y segura requiere disponer de una gran cantidad de superficie útil (la mayoría de los museos sólo exhiben una pequeña parte de su colección). Si además se quiere ofrecer la posibilidad de participar más activamente en las visitas, la necesidad de espacio crece considerablemente. Los grandes museos se encuentran situados en el centro de las ciudades donde el suelo es un bien escaso y de elevado precio, lo que hace muy difícil las ampliaciones. Esta limitación espacial recorta las posibilidades de acceso a los recursos y obliga a seleccionar una pequeña muestra de las piezas que se guardan: las restantes son prácticamente inaccesibles a cualquier otro usuario que no sea el personal técnico del museo. Incluso en muchos museos no disponen de suficiente personal, están situados en lugares alejados, se encuentran en obras de remodelación, y no cuentan con presupuesto suficiente para abrir todas sus salas ni pueden programar actividades paralelas.

En los últimos años el desarrollo de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación ha permitido establecer nuevos escenarios con un despliegue de recursos nunca antes conseguido. Por ello este modelo es un centro virtual, es decir, sin existencia en el espacio real, diferenciándose así de aquellos museos virtuales instalados en Internet pero que hacen referencia a instituciones de realidad física. La presencia del UMUSEO Virtual, permitiría el acercamiento de individuos localizados en cualquier lugar del mundo y conectados a internet, accediendo al patrimonio artístico de la Universidad de Murcia y obteniendo una integración intergeneracional a través del intercambio de información incluso entre distintas culturas.

Desde el punto de vista museológico el proyecto profundiza en los conceptos de museo y virtualidad. Desde esta óptica se está tratando de definir un espacio que reúna varias propuestas artísticas, tanto tangibles como intangibles, que constituya la identidad de un grupo social determinado y cuya localización sea exclusivamente el espacio virtual o ciberespacio. Es decir, que su virtualidad se ve acentuada por no referir a espacio físico alguno. El acervo de este Centro de Arte estará constituido por bienes que serán simulaciones de lo tangible y de lo intangible a partir del universo discursivo del arte.

En las últimas décadas, la museología científico-técnica ha experimentado una intensa renovación; se han creado numerosos centros de ciencia y técnica, y los museos ya existentes han actualizado sus temáticas y sus estrategias de presentación. Es evidente que hoy el museo ha pasado a convertirse en un lugar de encuentro y de referencia cultural propio de la sociedad avanzada. A las funciones tradicionales centradas en las colecciones como conservar, exponer e investigar, actualmente se añaden otras nuevas como la comunicación, la difusión y la divulgación.

Comunicar no es solo el objetivo de la propuesta, sino formalizar también un discurso con el público, el cual adquiere una experiencia más intensa del arte, es decir, interactuar con el visitante de manera que sus conocimientos, sentimientos y

actitudes no sean los mismos antes que después de visitar la exposición.

Un estudio de la consultora "Acctiva" indica que los museos españoles no aprovechan las posibilidades que ofrece Internet, no sacan suficiente partido de las posibilidades que ofrece el ciberespacio y que incumplen la normativa de accesibilidad en línea. Según "Acctiva", los sitios web de los museos aportan información interesante pero no ofrecen servicios adicionales a los visitantes.

En palabras del director de la consultora, Andrés Amorós, "los museos de España tendrían que dar un salto cualitativo en cuanto a la oferta de servicios por Internet. Es necesario pasar del opúsculo electrónico al museo virtual". El informe advierte que los usuarios, además de conocer el precio de las entradas u obtener información sobre las exposiciones, deberían poder visitar los museos de manera virtual, como es habitual en las webs de museos de otros países europeos o de Estados Unidos. (www.acctiva.com)

3. Objetivos del Proyecto

Entre los objetivos primordiales del proyecto y otros de carácter general podemos citar los siguientes:

1. Evaluación de la tecnología disponible en la actualidad.
2. Dar a conocer el fondo artístico de la universidad
3. Búsqueda de metodologías para el desarrollo de entornos virtuales en aplicaciones de carácter creativo y orientados a la educación y difusión artística.
4. Facilitar el acceso mayoritario a universitarios e investigadores para completar el trabajo y estudios de las diferentes obras y autores.
5. Desarrollo de procedimientos de evaluación en la eficacia del uso de esta tecnología en la enseñanza del arte.
6. Crear el Museo de la Universidad con técnicas de modelado interactivo de realidad virtual, para su consulta a través de Internet.
7. Interactuación del espectador (crea tu propia sala)
8. Crear una nueva sala para exponer (Sala temporal) Exposición y catálogo digital
9. Poner al servicio de la sociedad exhibiciones virtuales sobre arte.

Al tratarse de un proyecto de investigación, los contenidos variarán en el tiempo y el Sistema deberá incrementar el grado de inmersión con el que el usuario se enfrenta a la actividad, ofreciendo una uniformidad en la ejecución de aplicaciones.

La generación de módulos virtuales interactivos permitirá al visitante navegar por las diferentes áreas que integran el Centro e interactuar con las exhibiciones contenidas en ellas, desde cualquier equipo conectado a Internet. En este entorno virtual se debe intentar crear la experiencia a los participantes de que se sientan desplazados a una nueva localización; y se debe dar la posibilidad de interactuar con los objetos y el entorno en mayor o menor grado, de manera que las respuestas que se observen se correspondan con las acciones esperadas, en el caso que sean objetos reales. Los participantes deben ser capaces de percibir algún tipo de equivalencia entre el entorno virtual y el entorno

real, en términos de sus interacciones con objetos y las interacciones de unos objetos con otros; de la misma manera, las interacciones entorno virtual-participante deben ser reflejadas en tiempo real, o lo más rápidamente posible. Por último, los participantes deben tener libertad para moverse a través del entorno virtual, y el entorno virtual debe proporcionar ayuda para que el participante pueda moverse dentro de él, sin obstáculos a la navegación hasta alcanzar la sensación de inmersión y presencia dentro del entorno virtual.

3.0.- Presentación

Siguiendo a García Canclini (1) haremos nuestra su idea de museo y diremos que este museo Virtual de la Universidad de Murcia, UMUSEO, se nos presenta como una oportunidad para repensar nuestro patrimonio artístico, el patrimonio de la propia universidad, su historia, su memoria y sus olvidos, con el fin de que la institución y su política cultural se renueven con algo más que con astucias publicitarias.

Este museo debía ser un proyecto abierto y dinámico en el cual las obras y el espectador fuesen los verdaderos protagonistas. Esta premisa fue fijándose desde el primer planteamiento del proyecto cuando desde el Vicerrectorado de Extensión Universitaria se nos brindó la oportunidad de crear un museo virtual para la Universidad de Murcia.

El equipo de trabajo se fue configurando pensando en que, sin los perfiles adecuados, era imposible que este proyecto llegara a buen puerto. Para ello fue necesario contar con un equipo de personas que en primer lugar poseyeran la sensibilidad artística necesaria, una sólida base de experiencia en diseño tridimensional 3D, así como en la configuración y creación de espacios virtuales. Todas estas características confluían en el profesor de la Facultad de Bellas Artes, Gerardo Robles. Sin su valiosa colaboración y apoyo desde los inicios del proyecto éste no se hubiera realizado. La profesionalidad en el mundo de la fotografía y la experiencia en la configuración de páginas web convergían en la persona de Alfredo Ramón Verdú. Pacientemente fue recorriendo los diferentes centros universitarios hasta localizar todas y cada una de las obras que componen el fondo artístico y que le fueron reseñadas por el equipo de gestión. Por último se contó con el inestimable apoyo de todo el Servicio de Actividades Culturales y, especialmente, de Carmen Veas, en la localización y seguimiento de toda la parte documental del proyecto, la gestión de la base de datos que soporta este espacio virtual, así como en la labor de comisariado de las diferentes salas del museo y en la distribución de espacios y obras.

Por otra parte, a la hora de seleccionar las obras que se exhibirían en UMUSEO consideramos imprescindible la rigurosa opinión de profesionales tanto de la Facultad de Letras y, en particular, los integrantes del Departamento de Historia del Arte, cuyo director acogió con entusiasmo el proyecto y lo hizo extensivo a todos los miembros del departamento; como del director del Departamento y profesores de la Facultad de Bellas Artes que nos proporcionaron una visión fundamentalmente técnica. Este grupo lo completarían una conocida galerista y habitual colaboradora de la Universidad, M^a Angeles Sánchez Rigal, el entonces director del Servicio de Actividades Culturales, Fernando Navarro Aznar, y el propio Vicerrector de Extensión Universitaria, quienes desde el principio hicieron un exhaustivo seguimiento de todo el proceso.

El diseño de este edificio que vamos a contemplar es el fruto de una larga reflexión y trabajo de creación de un espacio virtual que albergara una parte significativa de las obras que componen la colección de la Universidad. Las líneas sencillas y colores neutros y la forma cúbica en torno a un patio central interior delimitaron un espacio que intenta no robar protagonismo a las obras expuestas. El edificio consta de dos plantas que acogen, a su vez, trece salas, siete en la planta baja y seis en la primera planta. La madera, el cemento y el cristal fueron los materiales elegidos para el edificio, enluciendo en su interior con paredes de colores neutros como el gris que no distorsionaran la contemplación de cada una de las obras, fuera cual fuera su técnica, estilo o predominio de color.

La distribución interna del museo es fundamentalmente temática como podremos comprobar en el panel de información; destinándose además dos salas de la planta baja para exposiciones temporales. El museo exhibe en su espacio virtual un total de 135 obras, y se accede a través de la base de datos documental que lo soporta a la totalidad del fondo artístico compuesto por más de cuatrocientas.

Este proyecto contempla además la posibilidad de que tanto los investigadores y especialistas del mundo del arte, como cualquier espectador interesado pudieran participar, interactuar con los espacios y diseñaran “su propia sala”; o completar la base de datos documental dando la oportunidad a historiadores, críticos y estudiosos en general de comentar o realizar un estudio iconográfico de cualquiera de las obras. También nos queda pendiente la difícil incorporación del fondo escultórico, pues la visualización tridimensional de las esculturas exige un tratamiento diferente al de las obras bidimensionales. Pero todo esto queda pendiente para una segunda etapa. Con todo ello pretendemos ofrecer a la comunidad universitaria y al público en general un verdadero museo vivo. Ustedes, como espectadores, con su visitas, se convertirán en la razón de ser de su pervivencia.

3.1.- Desarrollo del Proyecto

3.1.1.- Directrices Técnicas

En el Centro Virtual, se toman en cuenta aspectos relacionados con el logotipo, tipografías, reproducción y usos de la imagen identificativa.

Para su desarrollo se tomó en cuenta el uso y aplicación de estándares internacionales en la programación y desarrollo de mundos virtuales. En la implementación e integración del sistema, se utilizan lenguajes que se soportan estos estándares para el desarrollo de sistemas para Internet, entre los que se pueden mencionar, el HTML, JavaScript, Java y por supuesto, el VRML.

Para el desarrollo de los mundos virtuales se utiliza el lenguaje VRML 2.0 el cual es la versión 97 del estándar internacional. Este es un lenguaje extensible para la especificación y el desarrollo de mundos virtuales tridimensionales en Internet; y como apoyo al modelado y diseño de ambientes tridimensionales, donde se utilizan herramientas “authoring” como el 3D Studio Max v.6, y VRML Pad.

(1) García Canclini, Néstor : Para un diccionario herético de estudios culturales.- Rev. Fractal. On line: www.fractal.com.mx

En la edición de imágenes y texturas se utiliza “Adobe photoshop v.7”. y en la edición web se utiliza el paquete de “Macromedia MX (Dreamweaver, Flash y Fireworks)”

Teniendo en cuenta el perfil de investigación y las necesidades de adaptación del proyecto, se ha apostado con fuerza por productos de calidad profesional de reconocido prestigio y se ha dado prioridad al uso de estándares sobre desarrollos propietarios. De esta manera se garantiza la máxima distribución de los resultados.

3.1.2.- Tratamiento del fondo artístico

En una primera fase se procedió a la identificación y localización de las obras de arte ubicadas en la mayor parte de los espacios universitarios, en estrecha colaboración con el Servicio de Patrimonio y según los datos contenidos tanto en su inventario como en el realizado por el Servicio de Actividades Culturales, para control de las obras donadas a la Universidad con motivo de las exposiciones realizadas en la Sala Luis Garay del Colegio Mayor Azarbe, y otras donaciones particulares.

Tras esta labor de investigación, localización y clasificación de las obras en los diferentes centros universitarios, se procedió a la impresión de cartelas identificativas de las mismas, comenzando por las ubicadas en el edificio del Rectorado. En la actualidad se han identificado por este sistema unas ochenta obras. En una segunda etapa posterior se procederá al encargo de las cartelas de las obras ubicadas en el resto de centros y espacios universitarios.

Paralelamente, se ha llevado a cabo el fotografiado de las obras de arte relacionadas en el inventario del Servicio de Patrimonio, cotejado con el realizado por el Servicio de Actividades Culturales, ya mencionado; dejando para una etapa posterior el fotografiado del amplio fondo documental y artístico donado por la viuda del escultor D. José Nicolás Almansa, cuyas obras se encuentran ubicadas en el Museo de la Universidad.

En cuanto al grado de incidencias registradas durante el desarrollo del proceso de fotografiado en diferentes centros universitarios, podemos afirmar que, en general, se ha realizado con toda normalidad y de manera satisfactoria, destacando el hecho de que la inmensa mayoría de las obras reseñadas se encontraban exactamente en el lugar indicado en los inventarios, a pesar de lo cual se cree pertinente hacer una serie de consideraciones que deberían materializarse para la consecución de un buen control sobre el fondo artístico y patrimonial de la Universidad:

- 1.- Designación de personal responsable con los conocimientos museísticos necesarios para supervisar dicho control.
- 2.- Establecimiento de normas específicas encaminadas a la protección de las obras pertenecientes al fondo artístico, tales como la prohibición de cambiar la enmarcación de cualquier obra si no obedece a razones de conservación de la misma; o la imposibilidad de traslado de obras sin la previa autorización del Servicio de Patrimonio y el Vicerrectorado pertinente.
- 3.- Seguimiento continuado del estado de conservación de las obras del fondo artístico.

Una vez clasificado y fotografiado todo el fondo artístico se procedió a la introducción de las fichas técnicas

correspondientes en la base de datos confeccionada expresamente para tal fin.

3.1.3.- Cronología del Proyecto

- 1.- Entre mayo y septiembre de 2007 se procedió a la primera fase de Fotografiado del fondo artístico
 - 2.- Septiembre-Diciembre/2007. Se procedió a realizar los trabajos de documentación y clasificación de las obras, a sí como su distribución en los diferentes centros y servicios universitarios
 - 3.- Diciembre/2007 – Febrero/2008.- Se realizó el diseño del edificio que contendrá el Museo Virtual. Planteamiento y diseño en plano a escala del museo y diseño de la Base de Datos. Creación de las distintas salas en formato a escala.
 - 4.- Enero-Marzo/2008.- Trabajos técnicos de realización de la Bases de datos Documental para el tratamiento de las diferentes obras que componen el fondo artístico de la Universidad.
 - 5.- Abril-Junio/2008.- Ejecución y montaje de la página Web de pruebas del Museo Virtual. Primera demostración de diseño
 - 6.- Mayo-Julio/2008.- Segunda fase de los trabajos de fotografiado de obras ubicadas en diferentes centros universitarios. Introducción de fichas técnicas del fondo artístico en la Base de Datos para su tratamineto específico.
 - 7.- Junio/2008.- Trabajos de la Comisión de Selección de Obras creada al efecto para realizar la selección de obras que -además de formar parte de la base documental del Museo- se exhibirán en las diferentes salas virtuales del mismo, es decir constituirían la Exposición Permanente del Museo.
- Dicha Comisión estuvo compuesta por las siguientes personas:
- D^a Victoria Sánchez Giner, profesora de Pintura de la Universidad de Murcia
- D. Javier Gómez de Segura Hernández, Profesor de escultura de la Universidad de Murcia
- D. Francisco Javier Caballero Cano, Director y Diseñador del Proyecto Museo Virtual y Profesor de la Universidad de Murcia
- D^a M^a Ángeles Sánchez Rigal, Galerista.
- D. Jesús Rivas Carmona, Catedrático de Historia del Arte de la Universidad de Murcia, quién, como Director del Departamento de Historia del Arte dio acceso a todos los miembros de dicho Departamento para participar en la selección.
- D^a M^a Carmen Sánchez-Rojas Fenoll, Profesora de Historia del Arte de la Universidad de Murcia
- D. Pedro Segado Bravo, Profesor de Historia del Arte de la Universidad de Murcia
- 8.- Julio/2008.- realización de modificaciones en la base de datos para proceder a la publicación de las obras seleccionadas que constituyen la exposición permanente del Museo.

9.- Septiembre-noviembre/2008.- Impresión en papel a escala de las 110 obras seleccionadas para su implantación real en la maqueta de las diferentes salas también confeccionada a escala en cartón pluma. Fotografiado de cada una de las diferentes salas.

10.- Noviembre-2008.- Confección de fichero específico con la distribución de las obras en las diferentes salas del museo, en plano, con indicación expresa de sus medidas. Estos datos servirán de base para las referencias necesarias en el desarrollo de los trabajos a realizar en la confección del edificio virtual

11.- Finales de Noviembre-principios de Diciembre /2008.- Trabajos de distribución en el espacio virtual del Museo. Estos trabajos incluyen la incorporación de las opciones “crea tu propia sala” donde el espectador podrá conformar la sala con las obras por él escogidas, así como las salas temáticas creadas por investigadores, galeristas, y especialistas. Visto bueno del coordinador del proyecto

12.- Noviembre-2008.- Trabajos paralelos de introducción del formato HTML.

13.- Día 17 de Diciembre/2008.- Primera demostración del proyecto en línea: “yndo.com/umuseo”

3.1.4.- Integrantes del Proyecto UMUSEO

Director y Diseñador del Proyecto:

Francisco J. Caballero Cano, Profesor de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Murcia

Director Adjunto y Técnico Diseño Espacios Virtuales

Gerardo D. Robles Reinaldos, Profesor de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Murcia

Fotografía, Diseño y maquetación página WEB

Alfredo Ramón Verdú, fotógrafo profesional

Documentación y Coordinación de trabajos:

Carmen Veas Arteseros, Técnico Gestión Cultural, Servicio de Actividades Culturales de la Universidad de Murcia

Colaboraciones:

Servicio de Actividades Culturales

Vicerrectorado de Economía e Infraestructuras

Leonor Ruiz Guerrero, Licenciada en Bellas Artes, Personal Contratado Área de

Artes Plásticas

Departamento de Historia del Arte, Facultad de Letras

Departamento de Bellas Artes, Facultad de Bellas Artes

Josefa Cárceles Martí, Jefa de Sección, Servicio de Contratación y Patrimonio
Cristina Vidal-Abarca Gutiérrez, Servicio de Contratación y Patrimonio
Ignacio Moreno Tormo, Servicio de Contratación y Patrimonio

Agradecimientos:

Soledad Pérez Mateos, Conservadora del Museo Romántico (Inventario del fondo artístico de la Universidad de Murcia por encargo del Consejo Social, 2002-2004), en colaboración con Luis Urbina, fotógrafo)