
Informe sobre la adecuación tecnológica en los museos valencianos

Autor: Comissió de les Arts

Aprovació: Ple Algemesí, 28 novembre 2016

Antecedentes

La comisión de las Artes del CVC se ha venido mostrando atenta a la situación, estado, evolución y renovación de los Museos valencianos de titularidad pública, razón por la cual ha realizado informes sobre algunos de sus más destacados aspectos, entre los cuales destacan:

- "Informe sobre el anteproyecto de Reglamento de Museos". (11.X.2002).
- "Informe sobre el aparcamiento y accesibilidad de los museos de la CV". (25.II.08).
- "Informe sobre museos científicos y la posible creación de un museo de Historia Natural en la ciudad de Valencia.", (28.VII. 2008).
- "Informe sobre una reglamentación de los museos valencianos". (25.VII. 2016).
- "Informe sobre la presencia del dibujo y la escultura en los museos de Bellas Artes" (24.X.2016).
- Descontados los referidos a la creación y viabilidad de un Museo Marítimo y otros.

Esta preocupación es la que ha llevado a la Comisión a observar el grado de actualización tecnológica, en su sentido de tecnología aplicada, en nuestros museos, por entender que se trata de un elemento clave en el desarrollo y modernización de la oferta museística valenciana.

Consideraciones previas

La actual concepción de un museo, está muy alejada de la de un lugar de culto, de una pinacoteca o una colección ordenada de piezas de bellas artes destinada a su mera contemplación pasiva, para convertirse en un lugar de encuentro y experimentación. Los grandes museos de hoy conjugan multiplicidad de opciones artísticas, música, desfiles, nuevas experiencias, proyecciones audiovisuales, adecuaciones tecnológicas y otras muchas opciones en las que lo artístico se significa.

Un museo hoy, no es un lugar privilegiado que únicamente convoca a expertos e investigadores, historiadores o estudiosos, sino que por las razones de la cómoda movilidad de los individuos y la democratización de los accesos a la cultura, se ha convertido en un espacio general, al que asisten miles de visitantes, escolares, turistas, curiosos e incluso despistados que se dejan llamar por los distintos reclamos que invitan a asistir a sus sesiones, razón por la que los museos han de añadir a sus atractivos, procedimientos, mecanismos y procesos de divulgación de su discurso expositivo para hacerlo comprensible a las personas de menor formación cultural, como modo de subrayar su singularidad dentro del conjunto de museos de una ciudad o de un país, y, además, hacer accesible sus contenidos a las personas con diferentes deficiencias auditivas, visuales, de movilidad, etc. En esto tiene una gran

responsabilidad la mediación instrumental de las T.I.C., las nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación.

El desafío tecnológico

Está generalmente admitido que los museos actuales deben ser lugares entretenidos, incluso divertidos y siempre sorprendentes, en cuyas salas suceden cosas extraordinarias, puesto que no es nada extraño que el visitante se encuentre en su programación ordinaria, con ejercicios de performance, recitales de músicas diversas o una serie de proyecciones, en contra de la idea clásica que entendía el museo como un lugar de contemplación pasiva y silencio activo.

Para esto se utilizan procedimientos de discriminación de los distintos grupos de visitantes, entre aquellos formados por especialistas, estudiantes o personas con educación artística que cumple unos objetivos específicos, y los formados por personas con escasa formación sobre la materia singular del museo, por lo que conviene adaptarlo a estos diferentes perfiles de visitantes, y eso es posible mediante el aprovechamiento de las nuevas tecnologías y sus aplicaciones, con contenidos multimedia, uso de los Smartphone y las experiencia con gafas 3D, por poner ejemplos bien concretos.

La mayoría de los grandes museos españoles se han adaptado a los nuevos retos tecnológicos, aún cuando se encuentran en un proceso de transición, no así los valencianos que, salvo excepciones muy sabidas como, por poner un caso bien elocuente, el MARQ de Alicante, en este campo, de norte a sur, muestran deficiencias bien notables. En los museos internacionales es habitual la interacción con los móviles, las tabletas, los Smartphone y las audio guías en sus dos versiones, gratuitas o de pago, y ese avance, en términos generales, no está suficientemente incorporado a nuestra red museística pública.

Según una encuesta de Museums Association realizada sobre 175 museos internacionales, el 50% tenían sus páginas web adaptadas para móviles, el 63% estaba preparado para la utilización de códigos QR, y el 40% para audio-guías clásicas, a lo que seguían otras adaptaciones para tabletas. Por contraste, el 60% indicó que su personal no tenía tiempo para actualizar estas adaptaciones, otros carecían de presupuesto para esta adecuación tecnológica y el 23 por ciento reconocía no disponer de conocimientos suficientes sobre estas materias. Solo el 50% de los museos encuestados tenían activados correctamente los códigos QR o la red de wifi abierta.

No disponemos de una encuesta o datos de similar fiabilidad en el caso de los museos valencianos, por lo que la información hemos de deducirla de la lectura de sus páginas web y lo indicado en sus ofertas publicitadas.

La experiencia tecnológica y la docente

La mayoría de los grandes museos disponen de una visita virtual, alguna de tanto detalle como el Museo Británico cuyas salas se pueden recorrer con el Google Street View, o el Museo del Prado que ofrece una guía completa virtual como también hace el Museo de Arte de Catalunya.

Pero donde se está llevando a cabo un esfuerzo mayor es en aquellas aplicaciones tecnológicas para uso de jóvenes estudiantes o incluso de escolares infantiles, que hallan en los Smartphone y en las tabletas un muy entretenido auxiliar. Es claro que en la actualidad que el visitante se lleve un Smartphone al museo es de mayor utilidad que la anterior dependencia de las audio-guías clásicas.

El Museo de las Ciencias de Londres dispone de la instalación "Fiducial Voice Beacons" por medio de la cual cada niño que visita sus salas, puede controlar entorno a 40 instalaciones. El Thyssen-Bornemisza ofrece un muy amplio catálogo de juegos y recursos educativos de gran atractivo para los niños, y de una indudable eficacia pedagógica, como lo tiene el Museo Naval de Madrid, donde es posible unir cuentos, juegos y guías del museo.

El Metropolitan Museum of Art ofrece un juego "Murder at the Met" según el cual los niños se descargan esta aplicación e intentan resolver un asesinato hurgando por las distintas salas. Estos desarrollos han llegado a tanto que desde 2012 Nintendo ofrece aplicaciones específicas para museos entre los que está el Louvre y Play Station oferta una consola para el Tyssen.

Los museos de vitrina y panel, están siendo relegados y sustituidos por aquellos que ofrecen experiencias que permiten una mayor inmersión, lo que evita que los visitantes de menor edad o los de menor formación o información cultural, se vean condenados a pasear y mirar por las salas con escasos rendimientos. Las pantallas táctiles, fase tecnológica primera, cumplen una función muy atractiva y satisfactoria, pues además potencian la interactividad y el recorrido provechoso, suprimen los aspectos más monótonos de la visita y facilitan el aprendizaje.

Conclusiones

Ante la contundencia de los cambios que se están produciendo, la misión que cumplen las TIC y otras nuevas tecnologías, y la rapidez con la que evolucionan estos aspectos, el CVC reitera y propone:

- 1.- Que se revise en su totalidad con intención de actualizarla, la Orden del 6 de febrero de 1991 que regula los Museos y Colecciones museográficas valencianas.
- 2.- Que se redacte el reglamento que debería desarrollar la Ley del Patrimonio Cultural Valenciano.

3.- Que se estudie la viabilidad de crear una Red de Museos Valencianos que unifique técnicamente los procedimientos de nuestros museos, de acuerdo a lo indicado en el informe del CVC de 28 de julio de 2016.

4.- Que se lleve a cabo un inventario básico de necesidades tecnológicas de los museos valencianos de titularidad pública.

5.- Que se establezca un programa de actualización tecnológica de los museos valencianos, según criterios específicos y propios, acordes con nuestra singularidad.

Este informe se remitirá al protocolo habitual.