

## MUSEOS EN INTERNET

Estudio documental elaborado por:

**Jorge Gómez González.**

**Óscar Martínez Rubio.**

**David del Amo García.**



### OBJETO

La idea que ha inspirado este trabajo ha sido la de investigar en Internet como el más interesante medio de difusión que se ha ofrecido, como a muchos otros, al campo del arte. La red ofrece tanto al usuario como al aficionado una serie de posibilidades hasta hace poco impensables. Sin embargo, de poco sirve el medio si se carece de conocimientos o de una mínima estrategia a la hora de "navegar" por este saturado y desorganizado océano de información. Por ello, una de las más importantes aportaciones que incluye el trabajo son, en nuestra opinión, los listados de buscadores e índices sobre arte en general, así como las direcciones específicas de las páginas de los museos más importantes.

### METODOLOGÍA

Nuestro propósito inicial fue intentar abarcar el mayor número posible de museos de pintura, escultura y fotografía, institucionales o no, y de todo el mundo. Pronto tuvimos que desechar esa idea por la enorme cantidad de información que acabó desbordándonos. Otro factor que nos condujo a un replanteamiento del trabajo fue la dificultad de acceso a la red y la lentitud

de los equipos con los que nos tuvimos que enfrentar. Nos limitamos en principio a los museos europeos, ya que se antojaba imposible también un acercamiento medianamente serio a las páginas de los creadores individuales a cualquier nivel suficientemente extenso como para una apreciación mínimamente global y sistematizada.

Paralelamente a este trabajo de "navegación" fuimos consultando una serie de libros, videos y CD-ROMs que nos ayudaron a consolidar ciertos conceptos recogidos en el trabajo junto con páginas más teóricas extraídas también de la red y recogidas dentro del trabajo en el epígrafe "Otra documentación".

En tercer lugar, aparte de la información teórica, entendimos como especialmente importante cara a la edición del CD la recolección de la obra gráfica recogida en las propias páginas de los museos, principalmente algunas de sus fotografías en catálogo y los logotipos de sus cabeceras. Se desecharon las páginas completas porque su traslado requiere una reconstrucción a partir de algún programa navegador, y esto constituía una serie de imposiciones contraproducentes de cara a potenciales consultores del trabajo. El criterio fundamental ha sido minimizar los criterios técnicos de acceso, dado que lo fundamental eran los propios contenidos.

Se incluye también en el trabajo la transcripción de una parte de la entrevista mantenida con José M<sup>a</sup> Martínez, miembro del Grupo de Tratamiento de Imágenes de la ETSI de Telecomunicaciones de la UPM y autor de la página española del ICOM. Se intentó con este mismo espíritu el acercamiento al Museo Internacional de Electrografía de Cuenca, posiblemente el más especializado y emprendedor de nuestro país en esta materia, pero si bien los contactos telefónicos con José Ramón Alcalá (director del museo) y con Rafael Echevarría (responsable de la sección de arte en las redes) fueron un éxito, impedimentos de calendario nos impidieron realizar este viaje que sin duda hubiera enriquecido los contenidos de este trabajo.

Una vez recopilada toda la información que pudimos reunir nos dispusimos a dar forma al CD-ROM. Decidimos estructurarlo en seis grandes apartados accesibles desde un menú principal:

El museo virtual. Es la parte más teórica. Posibilita en acceso a dos páginas:

- El museo virtual como centro de documentación.
- El museo virtual como espacio expositivo.
- Estrategias de búsqueda.
- Metodología: reflexiones teóricas sobre los métodos más adecuados.
- Buscadores e índices: direcciones y páginas comentadas.
- Museos europeos.
- Museos españoles.
- Los museos virtuales.
- Museo Picasso Virtual.
- Museo Virtual Vincent van Gogh.

Audiovisuales.

Entrevista a J.M<sup>a</sup>. Martínez.

Archivo de fotos: Fotos de los fondos de los museos en sus páginas.

Software empleado en el desarrollo del proyecto: Word 97, Netscape Communicator 4.03, Adobe Photoshop 4.0, Corel Photopaint, Grabadora de Sonido del paquete Soundblaster 32.



## FUENTES

El museo: centro de documentación. Revista de la Asociación Profesional de Museólogos de España. Madrid, 1997.

El arte en las redes. Juan Antonio Lleó y otros. Editado por Anaya Multimedia y la SGAE. Madrid, 1997.

Los espacios expositivos. Juan Carlos Rico. Sílex. Madrid, 1994.

Manual de museología. Francisca Hernández Hernández. Síntesis. Madrid, 1994.

Medios de comunicación en Internet. Javier Díaz Noci. Madrid, 1997.

Normalización documental de museos: elementos para la aplicación informática de gestión museográfica. Andrés Carretero Pérez. M<sup>o</sup> de Educación y Cultura (Dirección General de Bellas Artes y Bienes Culturales). Madrid, 1996.

El museo imaginario. Tesis doctoral de Federico García Serrano. Facultad de CC de la Información de la UCM. Madrid, septiembre de 1996.

Los mejores museos de Internet. Reportaje de la revista Web. Febrero de 1998.

Grandes Museos de Europa. CD-ROM Multimedia (2vols.). EMME Interactive. 1996.

El museo del futuro. Programa emitido por Documentos TV (TVE-2). Primavera de 1997.

El museo Guggenheim de Bilbao. Documentos TV. Otoño, 1997.