

Desde el AMMA-TDS hasta la utopía de los museos virtuales



AMMA-TDS Archivo- Museo de Mail Art y Poesía Visual del Taller del Sol / Por César Reglero

Se cumplen ahora doce años desde la creación del AMMA-TDS y a lo largo de todo este tiempo me ha tocado explicar en infinidad de ocasiones que si bien el archivo se podría catalogar dentro de los cánones clásicos y la base de datos disponibles, aunque no esta informatizada por completo, al menos es lo suficientemente operativa como para hacer posible que los estudiosos del tema dispongan de todo el material de una manera rápida y asequible.; no sucede lo mismo con la parte de el museo.

No se trata de un museo al uso donde lo importante sea contemplar las obras recopiladas a lo largo de dos décadas de activismo en estas materias. Es verdad que hay una parte expositiva, pero lo verdaderamente relevante para su fundador (el que esto suscribe), es crear un museo conceptual donde se viva “in situ” el mundo del mail art y, por derivación, el de la poesía visual.

Esto es posible porque al ser un espacio de carácter particular y no contar con ayudas ni subvenciones de entidades públicas ni privadas, la libertad es total a la hora de crear un ambiente determinado.

Otra de las cuestiones planteadas frecuentemente es la relación existente entre el mail art y la poesía visual. La explicación es muy sencilla, ya que el mail art, -que es un movimiento de artistas de todo el mundo que ponen el acento en la comunicación, en la creatividad y libertad total en sus actuaciones, en el trasvase directo de ideas y proyectos, en la no comercialidad de los intercambios y en la parte lúdica del arte, así como en el compromiso ético de sus propuestas,- es un medio idóneo a partir del cual se pudo canalizar la producción de los poetas visuales desde la década de los setenta en España, de tal forma que en nuestros archivos figuran obras originales de más de doscientos poetas visuales españoles de reconocida trayectoria.

En cualquier caso, el motivo de este artículo no es hacer un relato detallado del AMMA-TDS y su historia, sino, proyectarlo hacia un trabajo de M.L. Bellido, con el fin de intentar hacer comprensible la idea de que el museo puede ser entendido desde su aspecto más tradicional, pero también puede ser contemplado desde otra perspectiva totalmente alejada de los cánones clásicos.

Nos parece también esencial reseñar que las posibilidades existentes actualmente de convertir una iniciativa privada, sin apenas recursos, en un proyecto interesante gracias a las nuevas tecnologías y a las posibilidades que ofrecen los actuales redes de comunicación (network), son inmensas.

El trabajo de M.Luisa Bellido (Museo Virtuales y Digitales) nos permite entender mejor las posibilidades que tiene un pequeño espacio como el del AMMA-TDS, que, sin ser virtual, reúne mucha de sus características, puesto que aspira a ser un museo sin muros, un museo viajero y, sobre todo, un museo de lo imposible donde el visitante sea quien llene el espacio con su imaginación.

Sucede que el AMMA-TDS tiene una ramificación natural en el Boek861 y el Boek Visual, de tal manera que la base de datos puede ser exhaustiva y, al mismo tiempo, puede cubrir un área de difícil planificación en un museo presencial, nos referimos a las obras que están realizadas exclusivamente en formato digital, ya sean estas poemas visuales, ciberpoemas o videopoemas. El trabajo en equipo de Eduardo Barbero y César Reglero, así como un amplio equipo de colaboradores, han permitido que ello sea posible.



<http://boek861.blog.com.es/>

En cualquier caso, y por casualidades del destino, nos encontramos con el hecho cierto de que el AMMA-TDS entronca de una manera natural y fructífera el museo real con el museo virtual. Lo cual es lógico, si tenemos en cuenta que nuestro archivo museo siempre se ha movido en el mundo de la ideas y de lo etéreo, y esta fantasía imaginativa sólo es posible desarrollarla a través de la virtualidad de las ideas

Museos virtuales y Digitales.

M^a Luisa Bellido

Los museos tal y como hoy los percibimos constituyen unas instituciones culturales relativamente jóvenes, íntimamente relacionadas con la sociedad contemporánea.



El desarrollo de los acontecimientos ha puesto en evidencia como una de las características definitorias de los museos, su capacidad para acomodarse a los cambios sociales.

Como es lógico las fuertes mutaciones operadas en la sociedad mediática se han traducido también en la transformación de nuestros museos por la irrupción de las nuevas tecnologías así como en el desarrollo de nuevos perfiles para estas instituciones.

El cambio más significativo es el que se deriva de la implantación de un nuevo ámbito para las relaciones sociales y culturales, superador del estrecho escenario en el que se sucedían los acontecimientos marcados por una relación entre centros y periferias que tendía a jerarquizar los espacios y a fomentar la compartimentación de los territorios.

Los medios de comunicación han logrado matizar estas diferencias y han contribuido a homogeneizar los comportamientos sociales y culturales; pero ha sido la fuerte implantación de Internet el fenómeno que más ha incidido en la globalización de los comportamientos.

La red facilita que el ámbito de relación de los individuos adquiera una dimensión superadora de lo local y abra las posibilidades de que sus propuestas sean "atendidas" en el lugar más apartado del planeta.



Además de esta superación de la dimensión espacio-temporal, Internet ha fomentado la expresión espontánea, el ejercicio de la crítica y ha consolidado una fórmula de democracia -de ciberdemocracia habla Paúl Mathias- en la que se han refugiado ciertos ideales libertarios que presidían la ideología inicial de los impulsores de la red.

Bajo la metáfora de la aldea global se consolidó un esquema nuevo de relaciones sociales y culturales que hoy ha cristalizado en una actitud extrovertida/extravertida propia de entornos en los que el mestizaje, el sincretismo y el cosmopolitismo se han instalado definitivamente.

La democratización de las imágenes, sin embargo, cuenta con la resistencia de los sectores responsables de haber convertido la obra de arte en mercancía, en valor de mercado, produciéndose la contradicción de que en el nuevo medio, superado el fetichismo del objeto, la máxima difusión se corresponde con la mínima rentabilidad económica; circunstancia que puede resultar negativa para los intereses inmediatos de los creadores, pero que se ve compensada por la rápida difusión de la obra tanto en el ámbito académico como en el de la investigación, lo cual, a la larga, supone un beneficio, pues aquellas imágenes que se incorporen a los circuitos de comunicación artística pasarán a formar parte del canon artístico y serán reconocidos sus autores por la sociedad.

De este modo, la **difusión libre y altruista** podrá redundar en la revalorización de los objetos artísticos debidos a dicho creador o las

cibercreaciones que previsiblemente adquirirán un valor venal en un futuro próximo.



No obstante, en estos momentos en los que asistimos a la definición de nuevos comportamientos cuyo destino se muestra incierto, la gran capacidad de comunicación del nuevo medio permite experimentar propuestas de un arte abierto y pulsar la respuesta de un público diverso con el que los emisores pueden sostener un dialogo individualizado.

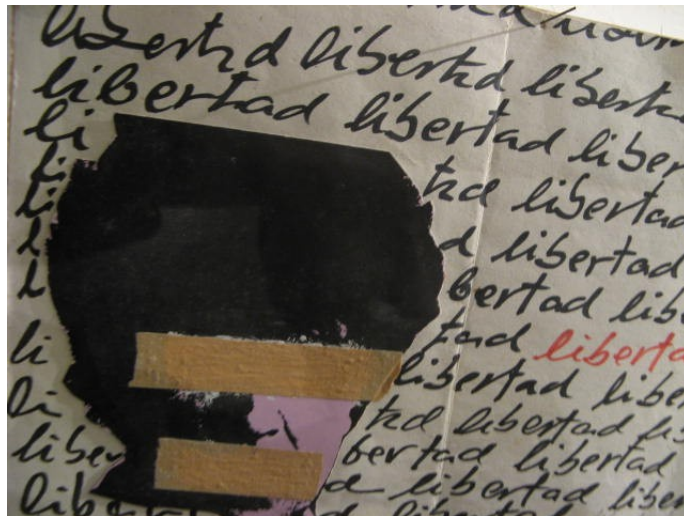
Propuestas como las de Umberto Eco de una obra abierta cobran hoy nueva actualidad y pueden valorarse desde la perspectiva de su recepción, ponderando en cada caso el perfil del destinatario y, de estimarlo así el creador, redefinir su propuesta artística, como consecuencia de que en la sociedad extravertida la creación también se somete a discusión.

Este panorama, sin duda, entra en colisión con el perfil del museo como reflejo del coleccionismo privado e institucional, que ha actuado en la sociedad contemporánea como un elemento canonizador.

Se suponía que en él se representaban los valores más sólidos de la expresión artística, aquellos que investidos por cierto halo sacralizador pasaban a ilustrar los textos de las historias del arte.

Comenzaban así a ser víctimas de un proceso mitificador que encierra la gran contradicción de los artistas de nuestro tiempo: partiendo de la crítica al canon vigente, acaban por aceptar la

redefinición del mismo a partir del reconocimiento de sus creaciones.



Obra de Nel Amaro

Hace algunas décadas la musealización del arte de vanguardia conllevaba cierta exclusión de los circuitos culturales, ya que el museo como institución era víctima de un gran desprestigio.

Al fin y al cabo esta institución consagraba valores y, como consecuencia, se convertía en un elemento retardatario para la evolución artística.

Pero aquellos mausoleos criticados por los vanguardistas han sido regenerados por la sociedad postindustrial y éstos, a su vez, intentan adaptarse a los usos sociales sin renunciar a esa función canonizadora, recogiendo incluso algunas de las críticas que sufrieron en el periodo de mayor autismo por parte de los defensores de la modernidad.

En esta situación, no han dudado en sumarse a la dimensión virtual. Pero para llegar a ese estadio se han sucedido diversas experiencias.

El museo viajero: Prácticamente desde su fundación el museo ha sufrido innumerables críticas, siendo sin duda en la época de las vanguardias históricas cuando la función social del museo fue cuestionada con más virulencia.

Baste recordar a los futuristas y sus deseos pirómanos contra los

museos, o a los dadaístas y su iconoclasta nihilismo contra todo lo relacionado con el arte.



Dentro de la corriente iconoclasta debemos destacar la figura **de Marcel Duchamp** que no sólo procuró desacralizar la creación artística, poniéndole bigotes a la Gioconda, sino que creó su propio museo personal.

De 1936 a 1941 se dedicó a construir 300 copias de su Boite en Valise, una especie de pequeño maletín transportable en la que incluía reproducciones y réplicas en miniatura de sus obras: un museo transportable.

Con las nuevas tecnologías cada uno puede construirse su museo ideal por ordenador y visitarlo a cualquier hora del día o de la noche a través de la pantalla.

Para facilitar esta construcción, Triple Factor, una empresa española de investigación y desarrollo infográfico alquila a través de Internet objetos virtuales tridimensionales para incrustar en producciones videográficas, cinematográficas o multimedia.

También se puede recrear en realidad virtual catedrales, esculturas, pirámides... para que cada uno pueda tener sus obras de arte favoritas y construirse su museo ideal.

A la posibilidad de poseer las obras también se añade la voluntad de completar unos museos inacabados, incapaces de abarcar toda la producción artística.

Esta posibilidad ha concedido al espectador una relación totalmente nueva con la obra de arte. Especialmente revelador y fundamental para el logro de estos planteamientos fue el texto de André Malraux sobre el Museo Imaginario.



En 1956 André Malraux publicó una importante reflexión sobre el Museo Imaginario, que fue traducida al inglés con el significativo título de El Museo sin muros.

Malraux consideraba que ningún museo o, mejor dicho, que todos los museos del mundo no pueden sino dar una visión limitada de la cultura, porque en su opinión "nuestros conocimientos son más amplios que nuestros museos; el visitante del Louvre sabe que no encuentra allí de manera significativa ni a Goya, ni a los grandes ingleses, ni a Miguel Angel pintor, ni a Piero della Francesca, ni a Grünewald; apenas a Vermeer.

Allí donde la obra de arte no tiene más función que ser obra de arte, en una época en que se prosigue la exploración artística del mundo, la reunión de tantas obras maestras, de la cual están sin embargo ausentes tantas obras maestras, convoca en el espíritu a todas las obras

maestras.)Cómo dejaría de llamar a todo lo posible, esa mutilación de lo posible?".



Francisca Hernández afirma que tras Malraux el museo ha dejado de ser visto como el templo del arte para comenzar a mostrarse como la memoria viva, que trata de conservar los objetos que testimonian distintos momentos históricos y que pueden hacer referencia a elementos individuales o comunitarios.

Nos encontramos ante una concepción del museo como memoria útil que dirige su mirada hacia el futuro, sin olvidar el pasado y que, en ningún caso, puede considerarse como simple memoria-objeto.

Estas dos ideas, el afán de posesión de obras de arte y la creación de un Museo Imaginario que albergue todas las creaciones artísticas y no imponga discursos sesgados al espectador, se conjugan en los museos virtuales y digitales.

Para hacer realidad esta idea ya se ha comenzado a digitalizar numerosas obras existentes en los museos.

...//...

De esta forma podemos **conjugar la idea de Duchamp** de tener un museo propio y transportable y los planteamientos de Malraux de crear un Museo Imaginario que albergue todas las obras de arte del mundo.

Creemos que estas dos propuestas se encuentran claramente definidas en los Museos Virtuales y Digitales.



Obra de Benjamín Franklin

Pero lo sorprendente es que en los precedentes señalados la idea de un museo transportable, de un museo imaginario y sin muros, que en su momento fueron propuestas utópicas, hoy se sitúan en la base de la especulación actual sobre la función, morfología y medios de difusión de los nuevos museos.

Pero de todas estas metáforas, quizás sea la del museo viajero la que más se identifique con los museos que encontramos en la red.
Del museo participativo al museo virtual

La aparición de los museos virtuales tiene un precedente indirecto que no podemos olvidar y que explica, en parte, la evolución que está experimentando el mundo de los museos reales, en los que se ha comenzado a utilizar sistemas multimedia e hipermedia.

Estos sistemas permiten al visitante liberarse de la pasividad receptora e introducirlos en una dinámica activa y participativa. Los Museos de la Ciencia y la Técnica han sido pioneros en la utilización de estas tecnologías.



Dentro de éstos debemos referirnos al Exploratorium de San Francisco y a la Ciudad de las Ciencias y la Industria de La Villette de París.

El primero fue fundado en 1969 por Frank Oppenheimer, considerado el primer impulsor del movimiento del museo participativo. La mayor aportación de Oppenheimer, utilizada por casi todos los museos científicos, radica en conceder una participación activa al visitante que puede tocar y manipular los objetos, que no son piezas originales sino copias elaboradas por equipos de expertos.

Estos museos se entienden como lugares que estimulan el interés y el conocimiento con una orientación interdisciplinar que permite un aprendizaje lúdico.

En Europa, y siguiendo los planteamiento de Oppenheimer, encontramos la Ciudad de las Ciencias y la Industria de La Villette de París, fundada en 1986 como un gran centro cultural en el que se presentan las ciencias y las técnicas utilizando medios audiovisuales e informáticos y reuniendo todos los sistemas actuales de comunicación.

Se trata de un centro muy dinámico y en estrecha relación con otras instituciones científicas.

Uno de los espacios más interesantes del museo es la sala de espectáculos de medios múltiples denominada Geoda equipada con un sistema de proyección imax/omnimax, rayos láser y un espectacular dispositivo sonoro dirigido por ordenador.

¿Pero existen realmente museos virtuales o se trata de una moda fruto de la novedad ciberespacial que afecta a un amplio sector de la sociedad? Todos podemos recordar algún anuncio publicitario sobre perfumes o coches virtuales, cyberjeans, turismo virtual... Los museos también se han incorporado a esta moda para aprovechar las innumerables ventajas que les ofrece esta tecnología.

Para dar respuesta a este interrogante debemos señalar que la aplicación de la realidad virtual a la creación y presentación de las producciones artísticas ha influido tanto en la obra de arte como en los museos.

En este contexto podemos señalar la propuesta del ZKM/Media Museum en Karlsruhe (Alemania), inaugurado en 1997 para presentar creaciones multimedia junto a otras realizadas sobre soporte tradicionales, intentando representar en esta institución las diversas líneas de investigación desarrolladas en las últimas décadas sin convertir en un criterio excluyente el soporte y las técnicas con las que han sido realizadas.



Este centro además pone en contacto a artistas con técnicos especializados que facilitan a los creadores el acceso a los medios tecnológicos.

Junto a este museo podemos destacar el Sony Wonder Technology Lab de Nueva York, un museo multimedia interactivo en el que el visitante puede intervenir en la realización de un dibujo, de una pieza musical interactuando con las obras y el Tech Museum of Innovation en Silicon Valley (California), un museo diseñado por Ricardo Legorreta que se especializa en la integración de las tecnologías avanzadas y muestra los cambios que estos avances están provocando en todos los aspectos de nuestra vida.

Quizás una de las experiencias más llamativas es la de Ciberia, con su CD-ROM sobre el Museo Virtual de Alentejo, un museo de arte contemporáneo que abrirá las puertas en el 2001 y que anticipa su función como centro de arte gracias a la Realidad Virtual.

El origen del proyecto fue la necesidad de imaginar un nuevo tipo de museo para el próximo siglo, un museo que fuese capaz de albergar la historia del arte portugués posterior a los años sesenta, con incidencia en los autores de tradición conceptual y en obras especialmente difíciles de catalogar y conservar fuera de contextos museológicos vanguardistas.

Un museo que, por otro lado, fuese una realidad física con diversas facetas y un emisor de información adaptable a las circunstancias de producción y usufructo del arte en un planeta cada vez más dependiente de las redes digitales de comunicación y telepresencia.

La idea inicial evolucionó hacia un programa más ambicioso: un verdadero parque temático cuyo núcleo principal sería un museo virtual conectado por Internet a instituciones similares de todo el mundo. En España existen ya algunos ejemplos de museos que utilizan las nuevas tecnologías y la Realidad Virtual, aunque estén muy por detrás de Estados Unidos y Japón, los países más avanzados en el desarrollo de estos museos.

Podemos destacar el Museo Hispano de Ciencia y Tecnología, una creación para Internet del Museo Nacional de Ciencia y Tecnología, del

Departamento de Ingeniería de Sistemas Telemáticos de la Universidad Politécnica de Madrid y del Ministerio de Educación y Cultura.

Uno de sus méritos es que nos presenta las posibilidades que ofrece la red para facilitar el acercamiento a distintos recursos culturales, incluyendo información técnica sobre la catalogación de las piezas y bibliografía sobre los fondos con bastante información de carácter especializado.

Está formado por 50 páginas HTML, es uno de los museos que dedica más espacio a textos, 711 enlaces e imágenes de alta definición y atractivo, con un acabado muy cuidado.
Destaca la forma didáctica de tratar la información.

Un caso especialmente interesante, por su temática específica, es el Museo Internacional de Electrografía de Cuenca (MIDE) creado en 1990 por la Universidad de Castilla-La Mancha como un centro de investigación sobre tecnologías electrográficas.

Su objetivo es conservar, mostrar e incrementar una colección internacional de obras creadas por artistas que han utilizado para su realización cualquier tipo de máquinas y procesos relacionados con las nuevas tecnologías.

En este museo se pueden contemplar obras realizadas mediante el uso de ordenadores, estaciones videográficas digitales, fotocopiadoras, faxes, Internet y cualquier sistema electrónico.



Los sistemas multimedia y la realidad virtual no sólo se utilizan para crear nuevos museos virtuales y digitales sino que facilitan las relaciones entre distintos museos considerados tradicionales y racionalizan algunas de las labores clásicas de los museos como puede ser la documentación de las piezas.

Ante este panorama, John Hanhardt, conservador y jefe del Departamento de cine y vídeo del Whitney Museum de Nueva York, reflexiona sobre el cambio de paradigma que los museos están experimentando con la incorporación de las nuevas tecnologías informáticas y la realidad virtual.

Plantea qué tipo de arte contendrá un museo digital y cómo afectarán éstos al arte original y a la creación de un archivo virtual que contenga tanto obra de creación reciente como réplicas de obras del pasado. Con una actitud más comprometida, Francisca Hernández señala cómo la realidad virtual nos conduce a transformar, dentro del ámbito museístico, nuestra manera tradicional de acercarnos a los objetos dentro del museo.

La existencia del museo virtual hace posible que muchas personas puedan entrar en contacto con las obras de arte navegando por Internet sin tener que acercarse directamente al museo, donde éstas se encuentran.



Es posible que esta nueva forma de difusión de las colecciones y de acercamiento del museo a la sociedad sirva de pretexto e invitación para que, en un momento posterior, el espectador pueda encontrarse directamente con la obra original y gozar ante su presencia real.

Pero, en todo caso, no cabe duda de que la realidad virtual nos aporta una nueva función del arte, la de invitarnos a vivirlo, aunque sólo sea a partir de unas réplicas digitales de unas obras que tienen entidad física fuera del ámbito cibernético.

No menos intenso es el disfrute de obras digitales cuya existencia sólo es posible en el espacio electrónico, pasamos así del simulacro del objeto al disfrute de una realidad nueva, por definición aobjetual.

Museos virtuales: Resulta probado que no nos encontramos ante una metáfora sino ante una realidad palpable aunque no tangible.

Los museos virtuales ya existen y su aparición está experimentando un auge espectacular.

Ante esta situación debemos preguntarnos qué entendemos realmente por museo virtual.

Aunque las definiciones son siempre difíciles, pues en muchos casos encorsetan una realidad mucho más amplia y dinámica que el concepto definido, ya ha habido numerosos teóricos que se han aventurado a definir o explicar qué entienden ellos por museos virtuales.



Partimos de la definición de Sergio Talens y José Hernández que entienden los museos virtuales como una réplica de los museos tradicionales pero en soporte electrónico: "Los museos virtuales reciben fundamentalmente esta denominación porque suelen copiar los contenidos de algún otro museo real, siguen la obra de algún artista o tratan un tema especial. Aunque los museos virtuales no reemplazarán nunca las visitas físicas para ver los originales de obras históricas para la humanidad, cuando la distancia o las posibilidades económicas no permiten ir, siempre pueden ser una opción muy válida para un primer acercamiento, de una forma más próxima (virtual) a lo que sería la verdadera visita".

Más acertados nos parecen los planteamientos de Arturo Colorado, creador del CD-Rom del Museo Thyssen-Bornemisza.

Para éste autor un "museo virtual es el medio que ofrece al visitante un fácil acceso a las piezas y a la información que desea encontrar en diferentes temas artísticos y en distintos museos. De hecho, el Museo Virtual sería el nexo entre muchas colecciones digitalizadas y puede ser utilizado como un recurso para organizar exposiciones individuales, a la medida de las expectativas e intereses del usuario".

Nos parece muy sugerente la propuesta de Antonio Cerveira Pinto, artista y crítico portugués y uno de los responsables del Museo Virtual de Alentejo.

Este autor define los museos virtuales: "El museo del futuro deberá abrir el abanico de sus posibilidades culturales".



Podemos imaginarlo como "parque" o santuario de la experiencia estética, un lugar interactivo del saber, del placer y de la contemplación (...) Me gusta imaginar el museo del próximo siglo como una extensa e interactiva red de bases de datos multimedia distribuida por el inmenso espacio electrónico, estimulando un sinfín de intercambios personales, enriquecidos por la libertad inherente a las micrologías del espacio cibernético.

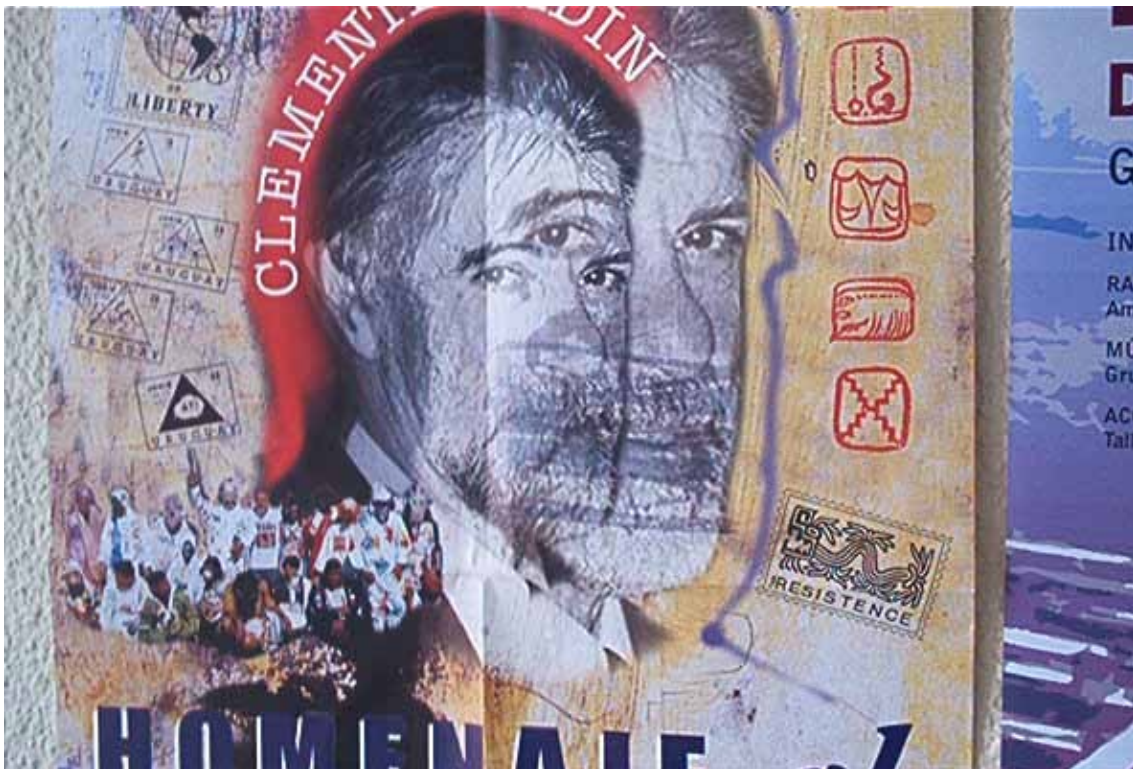
El "**museo virtual**", deberá ser sobre todo un nuevo sistema operativo dedicado a las artes y a las ciencias"

Nos parece una definición muy acertada de cómo debemos plantearnos el futuro de los museos como instituciones acordes con los cambios tecnológicos que estamos viviendo.

Estas tecnologías son capaces de aprovechar esos avances para crear unos sistemas que permitan la interconexión entre comunicaciones electrónicas en red, sistemas de búsqueda y gestión de la información, procesos de digitalización, organización de bases de datos, hipertexto, interactividad, multimedia, realidad virtual..., al servicio del goce estético y del conocimiento de las manifestaciones artísticas.

Nada más surgir los museos virtuales se ha planteado la posibilidad de su utilización didáctica. Para Scott Bell el museo virtual es un gran almacén que puede proporcionar al alumno una serie de materiales, datos e imágenes, que facilitan una primera aproximación a las colecciones estudiadas: "los museos virtuales estarán compuestos de imágenes, datos y elementos multimedia que permitan a los estudiantes un tour de las colecciones previo a la visita no virtual".

Cree que para la enseñanza de la historia del arte es necesario acceder a las imágenes de las obras de arte y urge a los museos para que encuentren la vía para suministrarlas.



No nos cabe duda de la existencia de ventajas importantes en los museos virtuales frente a los museos tradicionales: una primera de tipo práctico es la facilidad de acceso que encontramos en este tipo de museos.

Acceso al museo de visitantes que viven fuera de la ciudad o del país, acceso a cualquier hora y a cualquier parte del museo y posibilidad de consultar obras que están prestadas o almacenadas en las áreas de

reserva, lo que facilita extraordinariamente la difusión de las colecciones.

También permite diferentes interpretaciones de las colecciones desde distintos puntos de vista. Existen guías virtuales que nos explican obra por obra y permiten una interactividad mayor, siendo verdaderas experiencias formativas.

Además, logran organizar de una forma mucho más global y unificada las colecciones. Por ejemplo, todas las obras de Picasso que están distribuidas por todo el mundo se pueden visitar virtualmente de forma conjunta en un museo que no existe físicamente. Incluso podrían recrear el auténtico emplazamiento de obras que, en muchos casos, se encuentran descontextualizadas.

El acceso a un museo virtual es mucho más cómodo y atractivo para el usuario, que en ocasiones siente un auténtico rechazo ante los enormes inconvenientes que presenta la visita física a ciertos museos.



Obra de Oscar Sotillo

Por último el arte moderno destaca por una combinación de materiales, formatos y técnicas mezclados con sonido, imagen y movimiento. Este tipo de obras tiene una muy buena adaptación a Internet gracias a la tecnología multimedia.

Este panorama revolucionario nos lleva a las siguientes preguntas: ¿De qué modo afectará el afianzamiento de los museos virtuales a los museos tradicionales? ¿Las versiones electrónicas suplantarán la experiencia directa ante la obra de arte? ¿La obra electrónica, sin soporte físico, aobjetual, requerirá la sala de un museo para su observación?

No nos cabe la menor duda de que una mayor fluidez de la información redundará positivamente sobre la difusión y la evolución de nuestros museos.

Sin embargo, los cambios que pueden provocar en la organización de las instituciones museográficas el creciente desarrollo del arte electrónico resulta más difícil de presagiar.

Museos y galerías digitales: Junto a los museos virtuales que reproducen digitalizadas obras de arte realizadas en soportes tradicionales, están apareciendo otro tipo de museos que difunden creaciones concebidas expresamente en y para la red, que a pesar de su naturaleza aobjetual no se resisten a ser expuestas en nuevos espacios de exposición como son los museos y las galerías digitales.



Obra de César Reglero

En Linz (Austria) surge el primer museo interactivo de arte electrónico exclusivamente en soporte digital, el denominado Ars Electronica Center o Museo del Futuro.

Se trata de un espacio donde el arte, la tecnología y la investigación se combinan para afrontar las nuevas tendencias artísticas que permiten al espectador convertirse en partícipe de la obra.

La ciudad de Linz acoge desde 1979 el Festival Ars Electrónica concebido como un lugar de encuentro entre realidad virtual, industria de la cultura, cibernética y robótica en el que se analizan las implicaciones que existen entre arte, tecnología y sociedad.

Con este museo nos encontramos la primera concreción del concepto del museo digital, es decir, de un museo sin sede física que sólo tiene existencia en el medio electrónico y que alberga exclusivamente ciberarte.

Homenaje a Letras Travestidas

En nuestro país podemos destacar el museo digital creado por el colectivo de arte Libres para Siempre utilizando el programa Pandora de Simón Birrell, un espacio digital ilusorio donde se exponen de forma convencional obras de creación electrónica de este colectivo.

La existencia de obras electrónicas y de un tímido mercado condiciona mucho a las galerías digitales a presentar estas obras lo que origina que se vaya creando un público sensible a estas manifestaciones del arte actual.

Entre las galerías digitales que podemos encontrar en la red cabe destacar la galería Start-art, realmente una galería digital, que expone fundamentalmente ciberarte y que se adapta a las nuevas formas de exposición.

También la galería L'Angelot de Barcelona, especializada en arte electrónico, pero con una función no comercial sino más bien de difusión ya que está vinculada a una asociación cultural sin ánimo de lucro.

De todas ellas quizás sea la galería Start-art la más interesante. Se trata de un espacio dedicado al arte "on line", fotografía, pintura, teatro y arte digital, que aporta además artículos y libros sobre los temas expuestos, una agenda con los acontecimientos y noticias más importantes, una sección dedicada a las nuevas tecnologías y una serie de links que permiten que la galería se convierta en puente de unión con otras galerías y museos.

Las experiencias de museos y galerías digitales son aún escasas pues no existe una política cultural clara que apoye e impulse las creaciones digitales y muchos artistas prefieren realizar obras convencionales que después digitalizan y difunden a través de la red a arriesgarse con creaciones cibernéticas de un mercado más reducido. Sin embargo estas creaciones acabarán consolidándose en el panorama artístico y ante ellas los museos deberán adoptar una serie de medidas tendentes a su conservación pudiendo adoptar nuevas estrategias de difusión ante obras aobjetuales, abiertas, inacabadas e interactivas.

Tras recorrer las experiencias comentadas sobre museos virtuales y digitales, observamos que la aplicación de nuevas tecnologías informáticas y de comunicación ha potenciado la función difusora de los museos, y a su vez ha permitido desarrollar dos nuevas tipologías: los museos virtuales que exponen obras de arte convencional que han sufrido un proceso de digitalización permitiendo el acercamiento de estas creaciones al espectador que desde un lugar remoto puede acceder a ellas incrementando su interés por visualizarlas directamente, y museos y galerías digitales vinculados a la cibercreación que se constituyen en las únicas herramientas de difusión de este nuevo tipo de arte contemporáneo, cuya razón de ser está en la propia red.

Dra. M^a Luisa Bellido Gant Profesora de la Universidad de Granada
Doctora en Historia del Arte por la Universidad Carlos III de Madrid con la tesis doctoral
"Museos virtuales y digitales: Proyectos y realidades. Del arte del objeto al ciberarte".

http://arquepoetica.azc.uam.mx/akademos/museos_digitales.html