

Museo virtual

POR: EDITH CAMPOS REYNA

Como se sabe, con la llegada de la tecnología, el mundo está cambiando muy drásticamente, sin darnos cuenta se nos ha introducido muy rápido a este mundo tan fascinante e inmediato, y los museos no son la excepción, ¿cuántos no hemos deseado viajar a algún lugar para poder recorrer estos centros de arte tan impresionantes y que con ellos guardan una historia tan fascinante?; pues bien, con la llegada de la pandemia estos recintos tuvieron que buscar la manera de subsistir, unos ofreciendo cursos o libros online.

¿QUÉ ES UN MUSEO VIRTUAL?

Un museo virtual es una colección de artefactos electrónicos y recursos de información sobre cualquier cosa que permita la digitalización y puede incluir fotografías, dibujos, texto, imágenes, gráficos, bases de datos, materiales, pinturas, etc.; es decir, un conjunto de objetos heredados e información almacenada en un servidor.

Existen gracias al desarrollo de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación que ayudan a establecer nuevos escenarios museísticos donde los límites del espacio real pueden ser superados a través de recursos técnicos y permiten incorporar evidencias culturales que los museos tradicionales impiden. Entre ellos destacan los museos virtuales (algunos son extensiones de museos existentes y otros se crean totalmente virtuales).

Dependiendo de su contenido, los museos virtuales se agrupan en dos tipos:

1. Quienes exhiben obras no digitales y responden principalmente a los portales que las instituciones culturales tienen en Internet para difundir sus colecciones, así como información sobre exposiciones temporales, actividades educativas e información del museo como ubicación, horarios, precios a ofertar. Este tipo de “museo en línea” puede desde versiones digitales del propio folleto del museo hasta contar con la tecnología suficiente para ofrecer recorridos virtuales por sus salas.

2. Los que exponen obras de arte digital (Net.art, ciberarte, WebArt, etc.) y nos remiten a entornos inmateriales ubicados en el no lugar llamado ciberespacio.

Este tipo de museos se asocian a los conceptos de “arte en la red” y “arte res o net.art”. “Arte” es todo aquello que normalmente se concibe en otro medio y donde la red actúa únicamente como medio de difusión y/o exposición. En net.art utiliza la propia red y/o su contenido.



El primer concepto de museo virtual lo tenemos **EN LA COMPAÑÍA JAPONESA NTT**, que en 1991 presenta una exposición titulada El museo dentro de la red telefónica.

En un **CD-ROM** comienzan las visitas virtuales a museos, que compactaban unas cuantas imágenes en estas unidades de almacenamiento.



¿PRIMER MUSEO VIRTUAL?

Para muchos museos, la pandemia representó el reto de reinventarse y explorar nuevas dinámicas. Para otros, como VOMA (Virtual Online Museum of Art), significó el terreno ideal para ser fundado como el primer museo virtual del mundo y gratis. Convirtiéndose en el primer museo 100% virtual.

Gracias al artista británico Stuart Temple, quien creyó antes de la pandemia que el arte necesitaba ser más democrático y vio en Internet el espacio más inclusivo para lograrlo. Después de analizar las estrategias de los museos de todo el mundo, se dio cuenta de que estas actividades no serían suficientes. Entonces decidió montar el primer museo 100% virtual. Para hacer esto, se asoció con la arquitecta Emily Mann y el curador Lee Cavaliere (quien se desempeñara como director del museo). Así nació VOMA, un museo que, según sus fundadores, crearon una institución digital capaz de mostrar el arte de una manera que el público nunca había tenido la oportunidad de descubrir, siendo un legado digital que durará años”.

Los fundadores trabajaron con artistas, curadores, desarrolladores de juegos y arquitectos; y podemos decir que el primer museo virtual del mundo abrió sus puertas el 4 de septiembre de 2020. Pretende ser completamente gratuito e inclusivo para que cualquier persona con conexión a internet pueda visitar este museo sin salir de casa. En términos de experiencia de usuario, se parecerá mucho más a un videojuego que a un recorrido virtual tradicional. Todos tendrán un avatar y podrán pasearse por los pasillos y salas del museo de esta forma, que seguro dejará atónitos a todos con las infinitas posibilidades de Internet.



Algunos museos cuentan con la tecnología necesaria para realizar visitas interactivas con vistas de 360 grados, proporcionando una experiencia de realidad virtual de alta calidad y muy satisfactoria para los usuarios.

Como ejemplo de esto encontramos el Smithsonian National Museum of Natural History, en Washington, en cuya web se pueden visitar las exposiciones de historia natural y las de culturas occidentales antiguas, entre otras.

Sin embargo, cabe mencionar que no todas las obras del museo están disponibles en formato virtual; y en muchos casos la experiencia sensorial de una visita presencial, donde el usuario puede acercarse físicamente a un objeto, no es comparable a una virtual, que puede provocar una respuesta emocional menor. Por otro lado, algunos museos no cuentan con la tecnología suficiente y pueden brindar imágenes de baja calidad de las obras, lo que reduce la participación del usuario y el disfrute de la experiencia.