Compartiendo Conocimientos
AMG-ICOM Guatemala

Boletín No. 10 Junio 2016

APLICACIÓN DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS
(los medios audiovisuales)

Fuente: www.arqhys.com/arquite ctura/museo-definicion.html

La incorporación de las nuevas tecnologías a la vida de los museos ha revolucionado muchos de los aspectos de sus formas de comunicación, este hecho es especialmente destacable para el museo didáctico que acostumbra a aprovechar al máximo estas innovaciones.

Por un lado, uno de los grandes logros alcanzados con la aplicación de estas tecnologías está en la facilitación del acceso a las colecciones completas para el usuario. Está claro que el museo pretende promover el conocimiento y que el conocimiento despierta interés, de este modo para el visitante que ya conoce y entiende, al menos de forma parcial, lo que el museo expone, su interés crece, afectando a la institución desde la base. El público está preparado, por su deseo de saber, para conocer la historia, la colección completa, archivos y bibliotecas del museo, en resumidas cuentas, todo aquello que el museo no puede facilitarle por las vías de comunicación tradicionales. A fin de cuentas sabemos que los museos se han ido convirtiendo en muchos casos en depósitos de obras y documentos que son físicamente imposibles de facilitar a un público amplio (sabemos que muchos de ellos tan solo llegan a exponer el 5% de lo que contienen). A lo restante, lo no expuesto, tan solo accede, por lo común, el visitante más especializado: investigadores, profesores...

Tradicionalmente la transmisión de estos datos no expuestos se ha realizado por medio de publicaciones, dossieres, correspondencia... y por lo tanto no se hace de

modo fluido y tampoco alcanza al gran público. Aquí intervienen estas nuevas tecnologías de las que hablábamos, como medio de "socialización de la información", puesto que su alcance es mayor y las áreas sociales que abarca son más diversas y amplias. Internet en concreto, permite conocer al completo algunas instituciones, así como su obra, historia, arquitectura, actividades que promueve, becas... Hay que tener en cuenta que los expertos hablan de que el actual Internet se encuentra aún en un estado embrionario por lo que podemos afirmar que su aportación a la comunicación entre el museo y el público no ha hecho más que empezar. También es muy común encontrarnos en el mercado con CD-Roms que permiten "vistas virtuales" a los museos u ofrecen datos sobre la colección integra o la historia de la institución. Ambos factores tenemos que inscribirlos dentro de una política de mercado que permite dar a conocer la imagen del museo además de esa otra función informativa.

Por otra parte la informática se ha ido convirtiendo en una parte fundamental dentro de la gestión y administración de los museos siendo soporte de bases de datos, índices, copias de seguridad... Finalmente tenemos que hablar de los sistemas informáticos que están al servicio del público dentro el recorrido que suele realizar en el interior del museo; este es un sistema muy "explotado" por los museos didácticos pues sirve para proporcionar información de un modo interactivo, ya sea mediante "juegos" o simples accesos a las bases de datos. Estos medios audiovisuales, que también pueden adoptar la forma de proyecciones acústicas o visuales, se adaptan además a las normas del lenguaje de todos los sistemas de comunicación siendo tal vez más gráfico al acompañar la palabra con animaciones y gráficos. (Colaborador del articulo: Yayi, España)

Facebook Website

Copyright © 2015 AMG, All rights reserved.

Contáctenos:

secretaria@museosdeguatemala.org

AMG - ICOM GUATEMALA

5ª avenida 12-38 zona 1.

2º piso, interior Fundación G&T Continental

Centro Histórico, 0100