

La atracción del arte

Las guías artísticas multimedia en las bibliotecas, un ejemplo de inteligencia emocional

Art in technological time

M. Fernanda Peset Mancebo
(DCADHA-UPV)
mpesetm@upvnet.upv.es

La necesidad constante de hacer atractivas las actividades de la biblioteca a la comunidad que sirve nos lleva a plantearnos el siguiente texto. En primer lugar exponemos varios tipos de información que pueden ser interesantes al ciudadano; y en segundo, cómo una biblioteca puede organizarla para atraer o fidelizar a sus usuarios.

En una sociedad cambiante, impregnada de conocimientos audiovisuales, las nuevas tecnologías de la información, especialmente la información que circula por Internet, nos brinda un escenario único, una oportunidad incomparable para acercarnos de nuevo a los intereses de los ciudadanos. La incógnita es, ¿cómo lograr despertar en nuestros usuarios la emoción de ir a las bibliotecas? Nadie duda que los visitantes de los museos acuden guiados por la búsqueda de los sentimientos que produce la contemplación de una creación artística. Cuestión difícil en una biblioteca... Exceptuando la lectura íntima o colectiva de poesía y la interpretación en vivo de cuentos, los textos son fruto de una reflexión racional que no logran transmitir al receptor un sentimiento similar al que se siente frente a una obra de arte. Sin contar, además, con que el entorno de la biblioteca y sus fondos se asocian inconscientemente a nuestro periodo formativo, experiencia no siempre placentera para la mayoría de la sociedad. Así pues, ¿podemos utilizar técnicas de estimulación emocional en nuestras bibliotecas? Obviamente, con facilidad, a través de la estructuración de contenidos creativos relacionados con el arte en Internet.

Desde el punto de vista del mundo real, una de las cosas que más atrae es el mundo

del arte en sus diferentes etapas: talleres, exposiciones y museos. De hecho, existe una correlación entre estas entidades: se crea en los talleres y estudios; artistas poco conocidos exponen en galerías y fundaciones; y creadores consagrados llegan a almacenar o bien exponer en las salas de los museos. Pero este acercamiento al arte se encuentra encorsetado en las instituciones que más contribuyen a su conocimiento, "enlatado" en los museos. Mucho se ha dicho acerca de que el museo es la tumba del arte, su última morada... Cuando una obra traspasa sus puertas, el creador puede darse por satisfecho con esta consagración. Pero Internet, como en el caso del circuito del libro, ha roto con estas barreras tradicionales: ya no necesitamos un taller luminoso para crear, ni un galerista que confíe en nosotros para exponer, ni un museo para difundir nuestra obra de forma permanente. Aunque las labores de estos agentes clásicos de la distribución del arte continúan para validar y confirmar la calidad de nuestras obras. Así como una galería o un museo de reconocido prestigio actúan como árbitros de la calidad de nuestro trabajo, de la misma manera, en el mundo de la edición, si una biblioteca conserva nuestros trabajos, o bien enlaza nuestro sitio Web, esto supone un refrendo del valor de nuestra obra textual.

Recursos

Pero volvamos al tema del arte en las bibliotecas. Internet permite que la unidad de información actúe como distribuidora de todo tipo de información a sus usuarios. Así, hay varios aspectos que pueden interesar al

gran público y que mostraremos en una gradación guiada por el carácter innovador:

1. Acceso a los museos, galerías o talleres de creación tradicionales.
2. Acceso a los museos y exposiciones puramente virtuales.
3. Talleres, exposiciones y obras de *NetArt*.

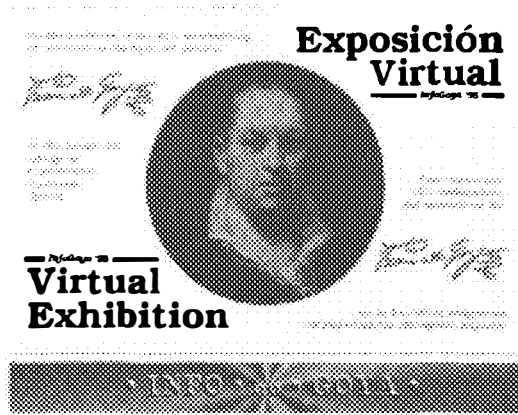
Acceso a los museos, galerías o talleres de creación tradicionales

Este primer apartado resulta de interés para un tipo de usuario que ha contactado con el arte por sí mismo. El acceso a las organizaciones mencionadas le será de utilidad para profundizar en algún aspecto que tiene en mente. En Internet encontramos ya instituciones y organizaciones que permiten acceder a las obras.

Comenzando por los **museos**, es posible contemplar las obras de arte consultando sus catálogos multimedia o bien a través de las **visitas guiadas**. La mayoría de los centros cuentan con esta última opción, que se reduce a una muestra de las mejores obras del museo plasmadas en unas páginas Web con texto e imágenes que reflejan, en alguna ocasión, la disposición de las obras en el museo mediante mapas sensibles. Por ejemplo, el Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía (<http://museoreinasofia.mcu.es/colecc/default.htm>), el Museo Arqueológico Nacional o el Museo Thyssen-Bornemisza (http://www.museothyssen.org/spain/colecc/f_colec4.htm)

Tan sólo un centro en España cuenta con un **catálogo multimedia** de sus obras, la Fundación Centro Nacional del Vidrio (http://www2.gti.ssr.upm.es/~fcnv/db_login.html) ayudado técnicamente por el Grupo de Tratamiento de Imágenes de la Universidad Politécnica de Madrid. Esta experiencia sigue el camino trazado por museos a lo largo del mundo, por ejemplo el Metropolitan Museum of Art (<http://www.metmuseum.org/collections/search.asp>).

Si deseamos realizar alguna selección de museos para nuestra biblioteca, puede encontrarse información en directorios internacionales y nacionales: Museumnetwork.com (<http://www.museumnetwork.com>) recopila más de 33.000 museos de todo el mundo y el directorio del International Council of Museums (<http://www.icom.org/vlmp/>) sostenido en España por el Grupo de Tratamiento de Imágenes (<http://www.gti.ssr.upm.es/~vlmp/SPAIN/indexES.html>) que reco-



ge todo tipo de museos –tanto servidores como páginas– y establece una evaluación otorgando más o menos estrellas.

En cuanto a **galerías** no describiremos su utilidad, dado que suelen reflejar sus propias funciones de exposición y venta. Para consultar las que tienen un lugar físico puede acudir a dos recursos que coordinan su presencia en la Red: ArteMadrid (<http://www.artemadrid.net/principal.html>) y Galerred (<http://www.gallerred.com>) de arte contemporáneo de Valencia.

Mientras a los **estudios y talleres** de creación pueden accederse por su nombre propio a través de directorios de Internet generales y especializados. Destacaría entre muchos ellos el trabajo de Antonio Muntadas, presente en la Red desde sus inicios.

Acceso a los museos y exposiciones puramente virtuales

Este tipo de recursos son interesantes para cualquier tipo de usuario. Se encuentran en la línea de la virtualización de la vida ya que, al igual que los productos en CD, con tan sólo un ordenador podemos contemplar una exposición o realizar una visita al museo. Destacan por la cuidada elaboración de los contenidos. Al contrario de las exposiciones de algunas piezas de los museos tradicionales, suelen estar concebidas únicamente para su contemplación en línea. Por tanto, estructuran generalmente los contenidos girando alrededor de un tema o personaje de interés. Citamos a modo de ejemplo tres casos notables que se encuentran en la Red: la Exposición virtual InfoGoya (<http://goya.unizar.es/>) de la Universidad de Zaragoza, recoge la vida y obra del autor con imágenes; las exposiciones sobre Velázquez (<http://www.iaph.junta-andalucia.es/Velazquez.html>) y Sevilla, del Instituto Anda-



luz de Patrimonio Histórico; y la exposición virtual de Joan Brossa, auspiciada por la Universitat Oberta de Catalunya (<http://www.uoc.es/letra/esp/expo/joanbrossa/portada.html>) y realizada con Flash, herramienta avanzada de edición hipertexto.

Como ejemplos de otras experiencias de valor tenemos otros dos proyectos, el Museo imaginado (<http://www.museoimaginado.com>) y el Museo virtual de *El País*. El primero cobra especial importancia para la recuperación del patrimonio español perdido o expoliado en el mundo físico, pero que ha podido ser documentado y reconstruido a través de textos e imágenes en un espacio virtual.

El segundo, el MuVa, Museo Virtual de Artes (<http://www.diarioelpais.com/muva/index.html>) de *El País* aspira a remedar una visita a un espacio físico y fue galardonado en 1998 por Archimuse, organización internacional que promueve el uso de nuevas tecnologías en los museos.

Estas experiencias de museos virtuales reproducen las de países tan avanzados tecnológicamente como Estados Unidos, estructurando o creando contenidos artísticos para Internet.

Véase el Digital Art Lobby de la San José State University (<http://gallery.sjsu.edu/>).

También en España, destaca la labor de la Fundación Telefónica para poner en relación el arte y las nuevas tecnologías (<http://www.fundacion.telefonica.com>).



Joan
BROSSA
o la revuelta poética

Talleres, exposiciones y obras de NetArt

En suma, llegamos al núcleo del arte y las nuevas tecnologías: la creación de arte y su difusión a través de Web. Desde un principio, el net.art se asocia con el hack.art, de connotaciones claramente subversivas, orientado a la "intervención" sobre conocidos y muy serios sitios. Aunque en el comienzo las técnicas de producción de arte electrónico eran ajenas a la propia Red, al utilizar programas de dibujo, imagen y vídeo, en la actualidad son los propios lenguajes de programación java, pero también Flash, los que dominan en la creación de Netart. El contenido de cada una de las creaciones difiere entre sí. No obstante es posible caracterizarlos en sus rasgos principales:

Interactividad: podemos encontrar desde juegos laberínticos o arcade a paseos virtuales por islas desiertas.

Creatividad: conjugan el concepto del tiempo-espacio real con la imaginación o los diferentes servicios en la Red al crear situaciones que emulan la realidad virtual.

Subversión: en muchos casos tratan de subvertir el sistema establecido o lo comúnmente aceptado en Internet. Por ejemplo, no debemos asustarnos si vemos la pantalla destrozada por gusanos, si nos notifican que están investigando el contenido de nuestros ficheros o si nuestro puntero resulta acosado por múltiples e insistentes pixels.

Dada la naturaleza de estas obras –interactividad y movimiento– ninguna imagen que podamos insertar les haría justicia. Para acceder a las obras pueden visitarse portales internacionales que las ofrecen de manera aleatoria, tales como Hell.com (<http://hell.com>) o Rhizome (<http://www.rhizome.org/>) o directorios al uso como Irrational (<http://www.irrational.org>) y portales españoles tales como Aleph (<http://www.aleph-arts.org>).

También museos internacionales MOMA (<http://010101.sfmoma.org/>), ferias de arte establecidas ARCO (<http://www.arco-online.ua.es/>), fundaciones El Mundo (<http://alcazaha.elmundo.es/netart/>) o muchos otros (<http://net.artmadrid.net/>) y (<http://www.hangar.org>) están implicados en la promoción de estas nuevas formas de arte.

En definitiva, el NetArt es la forma más avanzada de experimentación estética de la Red. Como el arte tradicional no es exacta-

mente un producto de cambio en nuestra sociedad, pero marca las pautas para los desarrollos posteriores de diseño gráfico en Web. Además de este valor creativo, estos recursos y los anteriores son de interés para cualquier biblioteca que intente atraer usuarios mediante el arte por su impacto visual sobre el receptor. En el caso de los talleres y museos virtuales, se orientan a un público cultivado, más cercano al sistema establecido. Pero el caso del NetArt, por sus implicaciones subversivas, puede ser de gran utilidad para contactar con los intereses de ese público joven, reacio a las formas tradicionales de saber, rebelde frente a la oferta cultural de la sociedad establecida. NetArt es Antikultura: las bibliotecas pueden integrar estas nuevas formas de expresión, acercándose a un sector social marginado de los circuitos de distribución tradicionales...

Guías multimedia artísticas

Dependiendo de sus objetivos, la biblioteca puede diseñar un plan de desarrollo de contenidos audiovisuales que combinen, en una constelación dinámica, los diferentes recursos con que cuenta. Al modo de las guías bibliográficas o las exposiciones que se han llevado a cabo tradicionalmente, la biblioteca ha de planificar actividades integradas que atraigan al público y maximicen la utilización de sus recursos. Dado que cada biblioteca ha de adaptarse a su entorno y objetivos, no vamos a presentar ningún plan concreto, tan sólo unas líneas que permiten expresar la idea de las guías multimedia y su difusión social.

Así, una forma de añadir valor en la biblioteca sindicando todos sus contenidos, sean cuales sean sus soportes, es la planificación de actividades que giran en torno a un tema o un personaje y se concretan en un periodo de tiempo. No hay que perder de vista que el arte, para el usuario no habituado, se crea en torno a figuras "geniales". Este tema monográfico permite elaborar una "maleta didáctica", similar a las de museos, que contendría:

- Recursos en red
- Recursos bibliográficos
- Productos multimedia en CD
- Imágenes en diferentes soportes

Para maximizar el impacto de la actividad programada y la labor de la biblioteca sobre nuestra comunidad puede publicitarse



el proyecto de manera espectacular involucrando a otros agentes sociales. Por ejemplo, solicitando a artistas locales que trabajen en el tema escogido para exponer en el interior de la biblioteca o creando formas exteriores que atraigan la atención del ciudadano —edificios envueltos en plástico, o abrazados por tentáculos o grandes máquinas—.

Conclusiones

En resumen, la información de arte y las nuevas tecnologías de la información se caracterizan por su creatividad, innovación, interactividad y la generación de nuevas emociones. Su gestión aporta, desde el punto de vista del usuario final, una capacidad inusitada de acercar nuestro trabajo a los intereses de un público objetivo difícil de captar ante las formas de comunicación actuales, caracterizadas por su visualidad. Asumir su gestión por parte de las bibliotecas, en definitiva, permite atender las necesidades de emociones fuertes, de nuevas y transgresoras formas sociales que infundan en nuestros usuarios la confianza de que nuestras bibliotecas están en consonancia con nuestros intereses más íntimos. ■

