

088 - 089

Debate
e Investigación

Proyectos y experiencias

PH46 - Diciembre 2003

Proyectos y experiencias

El Museo de Altamira y las nuevas tecnologías

El Museo Nacional y Centro de Investigación de Altamira (Museo de Altamira en su denominación habitual) ofrece, desde su renovación en 2001, unos servicios culturales de alta calidad: la reproducción de la cueva de Altamira, la exposición permanente "Los tiempos de Altamira", talleres de experimentación, biblioteca, archivos documentales, fondos arqueológicos... y sin duda, las herramientas relacionadas con las nuevas tecnologías que disponemos en la actualidad han permitido hacer realidad un proyecto de excelencia que hubiera sido impensable tan sólo hace diez años.

En nuestro caso concreto, en el campo de la investigación, las nuevas tecnologías permiten una precisión extrema a la hora de afrontar las cuestiones microambientales que afectan a la conservación del arte paleolítico de la cueva de Altamira. Pero también han permitido la toma de todos los datos necesarios para obtener un modelo digital tridimensional de la sala de las pinturas; su lectura y ejecución a través de programas informáticos han dado como resultado un facsímil cuyo rigor científico y museológico -conceptual- se ve refrendado por su exactitud: más de 40.000 puntos exactos por metro cuadrado (ortoimagen u orto-foto-plano y topografía láser realizada por el Instituto Geográfico Nacional para nuestro proyecto) reproducidos automatizadamente mediante las aplicaciones desarrolladas por la empresa TRAGACANTO al reproducir la cueva.



Bases de datos interactivas en la exposición permanente. Fotos: Museo de Altamira

La documentación científica hace ya tiempo que ha incorporado las nuevas tecnologías para procesar la información. Las bases de datos, que mejoran la estructuración de la documentación, y sobre todo la agilidad en su recuperación y gestión de la información, hacen más fácil la tarea cotidiana de investigadores y técnicos. Pero a su vez, se han convertido en herramienta que facilita la

transmisión de información a los visitantes y usuarios de un museo. En nuestra exposición permanente del museo han quedado incorporadas diferentes bases de datos, con formatos atractivos, que nos dan la oportunidad de poner a disposición de los visitantes un alto volumen de información sobre la prehistoria en general, sobre el arte prehistórico, o sobre su presencia en otras manifestaciones de la cultura (cine, literatura, diseño y publicidad, humor, etc.). Su interactividad permite al usuario acceder a diferentes niveles de información y sobre todo, como recurso, le concede la libertad de navegar por itinerarios informativos en función de su interés personal. Así, en toda la exposición permanente, la palabra pierde el protagonismo absoluto a favor de otras formas de comunicación más "simpáticas" y emocionales que propician un conocimiento/aprendizaje intuitivo.

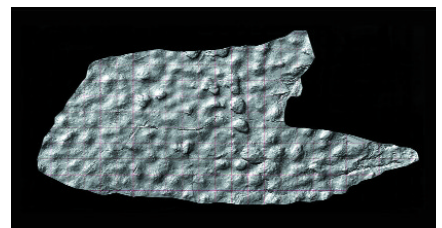
A la hora de crear la página Web (2002) el objetivo fundamental era dar una visión lo más completa posible de la misión del museo, centrada en los servicios que ofrece. Se atendió a tres premisas fundamentales: difundir la parte más pública del Museo (Cueva de Altamira, exposición permanente, reproducción de la cueva, actividades, etc.), ofrecer el conocimiento de la Prehistoria de una manera amena y divulgativa, y atender a un público más especializado, profesionales que requieren un nivel más profundo de información.

A través de dicha página se puede obtener amplia información práctica (incluyendo la compra de entradas), información pormenorizada sobre la oferta cultural permanente, e información sobre el resto de funciones del museo, que no siempre son tan públicas, como la investigación o la conservación (proyectos en curso, resultados, novedades, etc.). Nuestra experiencia demuestra que la visita virtual al museo genera el deseo de la visita presencial porque, sin duda, la experiencia virtual no puede suplantar a la emoción personal.

En su diseño se atendió a posibles usos futuros y ampliaciones, que sin duda se habrán de realizar. Se optó por una página de imagen y diseño sencillo, acorde con el propio diseño del museo, atractiva visualmente, pero de fácil comprensión y ejecución, para que la búsqueda y consulta de datos o in-



Ortofoto del techo de la Sala de policromos de la Cueva de Altamira, por IGN.



Mapa de volúmenes del techo de la Sala de policromos de la Cueva de Altamira, por Tragacanto.

formaciones resultase sencilla e intuitiva, y para que resultara también asequible incluso a través de PC's de bajas prestaciones.

Sin duda, ahora, en el Museo de Altamira tenemos como asignatura pendiente la agilidad de su actualización. Es un objetivo a corto plazo mejorar en este sentido, y superar el obstáculo endémico de los limitados recursos humanos y económicos de los museos.

Parece claro concluir que las nuevas tecnologías facilitan al museo la transmisión del conocimiento científico a más personas, y a todos los públicos, utilizando un lenguaje al que el público general -el mayor número de usuarios- está acostumbrado: el lenguaje audiovisual. Y sin duda, se obtiene un mayor calado entre los jóvenes que comienzan a dejar de ver el museo como algo ajeno, aburrido y falto de interés, y que sus profesores pueden convertir en herramienta de estudio o consulta. Se consigue de esta manera que la investigación, la conservación y la difusión se fundan en una misma acción: ofrecer todo el trabajo del museo a la sociedad, y hacerlo de una manera accesible física e intelectualmente para todo usuario.

Pilar Fatás Monforte

Subdirectora

Asunción Martínez Llano

Responsable de comunicación