

LA INTERACTIVIDAD EN EL MUSEO DE LA UNIVERSIDAD DE MURCIA

Silvia Butler Ruiz
Raquel Castillo Navarro

1. Introducción

Desde mediados de los años 80 los museos han sufrido un cambio en sus planteamientos, en su discurso. Estas instituciones culturales han dejado de ser los centros pasivos de exposición que habían sido desde sus orígenes y se han convertido en centros activos de experimentación. Las nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación, junto con la llamada *interactividad*, ofrecen a los museos unas posibilidades hasta ahora desconocidas para favorecer la difusión y la transmisión de conocimiento.

La difusión fundamental de un museo, se realiza a través de sus exposiciones. El desarrollo de las nuevas tecnologías ha abierto un nuevo mundo, una nueva forma de crear el discurso expositivo, lleno de posibilidades. Uno de los puntos más importantes de este nuevo discurso es la introducción del concepto de *interactividad* en los museos.

2. Consideraciones sobre el significado de la interactividad en los museos

El término *interactividad* en la actualidad se usa indiscriminadamente en distintos ámbitos, lo que hace que pierda su significado intrínseco para derivar en otro tipo de calificativos que nada tienen que ver con su significado real. Debido a la exaltación comercial que en los últimos tiempos ha tenido dicho término, en la gran mayoría de las ocasiones se ha confundido con conceptos como participación, conversación, convivencia y animación, cuando poco tienen que ver con lo que realmente se entiende en un museo por *interactividad*.

Cuando hablamos de *interactividad* nos referimos a ofrecer al receptor del mensaje el control, es decir, que sea capaz de decidir o escoger qué parte del mensaje le interesa más. Al visitante de un museo se le ofrece la posibilidad de observar el contenido que el emisor –en este caso el museo- le ofrece y le hace capaz de seleccionar la parte del contenido que mejor puede satisfacer su necesidad de información, dentro de los límites que cualquier aplicación interactiva tiene, ya sea multimedia o no.

Para que el proceso de la *interactividad* sea satisfactorio se necesita disponer de un interfaz amigable, de un entorno de hipertexto y de hipermedia. El interfaz es fundamental para que el usuario pueda interactuar con los contenidos. Podría decirse que es la puerta por la que el usuario tiene acceso a un espacio virtual que desea explorar y recorrer.

El hipertexto es un sistema informático que funciona igual que el cerebro humano, es decir, a través de la asociación de ideas de un modo no lineal. Mediante un sistema de escritura ramificada en un entorno digital se construye un documento electrónico en el que la información se organiza dentro de una red de enlaces.

Por otro lado, el que estas aplicaciones estén dotadas de vídeo, imágenes fijas y en movimiento, sonido, etc., hacen de los contenidos verdaderos documentos hipermedia, lo que facilita la ergonometría o rendimiento del ser humano en su relación con los diferentes tipos de herramientas, entornos o equipamientos.

El Museo de la Universidad de Murcia (MUM), como otros museos de nueva creación ha optado por ser un museo interactivo, es decir, su visita no responde a un recorrido de tipo lineal y cerrado sino que cumple con la definición de *interactividad* dada con anterioridad. Su contenido interactivo se ajusta a lo que el museo como emisor ha decidido mostrar ciñéndose a lo que han dado de sí las aplicaciones informáticas de las que dispone.

3. Una apuesta interactiva en el Museo de la Universidad de Murcia

El MUM consta de dos Salas de Exposición Permanente (Sala I y II) y una Sala de Exposición Temporal.

La Sala I, está dedicada a la historia de la institución, con sus antecedentes medievales desde Alfonso X el Sabio, pasando por las universidades predecesoras del S. XIX: Universidad Literaria y Universidad Libre, hasta su consolidación definitiva después de la Guerra Civil. Para complementar la visita lineal de esta Sala, se instalan ordenadores con programas de acceso al público y elementos interactivos no multimedia, que se detallan a continuación:

a) Kiosco multimedia “Los Rectores”. Esta aplicación recoge información sobre todos los Rectores y Comisarios Regios que ha tenido la Universidad desde su fundación en 1915, complementando de esta manera los paneles expositivos en los que se menciona a dichos cargos y las vitrinas con elementos propios y protocolarios. A través de una pantalla táctil estructurada en cuatro niveles, el visitante puede elegir en todo momento la información que quiere recuperar. En un primer nivel se muestra una presentación general de lo que se verá en las estructuras siguientes, es decir, invita al usuario a entrar a un segundo apartado donde encontrar información de cada uno de los Rectores o Comisarios Regios. A partir de aquí se puede pulsar sobre el nombre de la persona sobre la que se quiere investigar y esto hace que la aplicación responda de dos maneras, ofreciendo un extracto de su biografía y su fotografía, o bien, una biografía completa por la que puede moverse. La manera de comunicarse con el usuario es mediante un fondo liso, con colores suaves, contrastados con el texto y homologados con los usados en todo el ámbito del museo. En cada una de las pantallas el visitante puede volver a la página anterior o a la inicial a través de iconos de retorno. El manejo de la hipertextualidad por medio de nodos, links o enlaces, favorece la ergonometría.

En la zona central de esta Sala se articula un decágono que acoge distintos elementos interactivos:

b) Kiosco “Las Obras de Alfonso X”. Facilita información sobre Las Cantigas de Santa María, Libros del Saber de Astronomía y Ajedrez, Juegos y Tablas, a través de ilustraciones. Está planteada como apoyo al estudio de los distintos libros facsímiles que se muestran en el Museo, de tal manera que favorece la función investigadora, puesto que los libros no son material de consulta en un primer acercamiento, y mediante la pantalla táctil se pueden hojear partes de las distintas obras expuestas en vitrinas. Consta de una estructura arbórea en cuatro pasos; una presentación general que informa al usuario de que la aplicación está dedicada a las obras de Alfonso X, un segundo nivel en el que se tiene que elegir qué obra se va a consultar. Una vez elegida la obra se visualizan fragmentos de ilustraciones llamativas que al pinchar sobre ellas se colocan en la hoja del libro donde han sido extraídas para ver su contexto, no solo su belleza o curiosidad.

c) Kiosco “Página web de la Universidad de Murcia”. La aplicación muestra o da acceso a la web de la Institución Universitaria, de manera que el visitante puede realizar consultas sobre los distintos apartados que ofrece la página del Centro en general, cursos, facultades, estructura, etc. Se trata de un sistema cerrado de acceso a la red, ya que no permite la navegación fuera de página en cuestión, dando sólo cobertura a necesidades de información académicas. Se actualiza automáticamente desde el servidor general de la Universidad.

d) Panel “Las grandes fechas”. A través de la exposición de distintas fechas emblemáticas para la institución, se estimula al visitante a pulsar un botón luminoso para averiguar qué acontecimiento tuvo lugar en ese momento histórico. Por ejemplo, si pulsamos 1968, el sistema nos responderá iluminando un panel superior, que ese es el año de fundación de la Facultad de Medicina de la Universidad de Murcia.

e) Panel “El cajón del universitario”. Al igual que el panel anterior funciona a través de un sistema estímulo-respuesta. Pulsando un botón luminoso el visitante podrá observar como aparecen iluminados algunos elementos seleccionados de la vida universitaria, por ejemplo una orla, becas, papeleta de calificación, etc.

f) Módulo “Las sedes de la Universidad”. Mediante una serie de fotografías anexas a un cajetín extraíble se identifican cada una de los espacios que han albergado a la institución desde sus orígenes, de tal manera que mediante la visualización de estos edificios presentes o pretéritos el visitante descubre que al extraer el cajetín se le facilita información sobre la sede.

La Sala II muestra la realidad de la Universidad de Murcia en torno a sus Facultades y Escuelas Universitarias. Estructurada mediante un módulo para cada uno de los Centros docentes se presentan los elementos representativos de las distintas disciplinas. Al igual que en la Sala anterior se completa la visita con elementos interactivos:

g) Kiosco “Las Facultades y Escuelas Universitarias ”. Este interactivo ofrece información y sirve de apoyo para ilustrar la historia de dichos centros. La información se presenta en tres escalas. Una primera página de presentación donde se invita al visitante a obtener más información sobre las Facultades y Escuelas, tras él encontramos un listado de todos los centros donde se puede acceder en un tercer paso para recuperar material histórico, como el origen de los estudios, su evolución a lo largo del tiempo, fecha de fundación, titulaciones, nº de alumnos, galería de decanos y directores y los distintos departamentos y áreas que imparten docencia. Como en los anteriores interactivos informáticos los colores utilizados son los mismos y existen botones de retorno tanto a página anterior como a home page, lo que facilita que el usuario no se pierda durante la navegación.

h) Kiosco “Doctores Honoris Causa”. Se trata de un interactivo multimedia a tres niveles. Tras la presentación preliminar se accede a un listado de todos los Doctores Honoris Causa de la Universidad de Murcia. Pulsando sobre uno de los nombres se muestra una fotografía del Doctor, el año en el que fue investido, la Facultad que lo nombró, el padrino de la ceremonia y la posibilidad de escuchar un extracto del discurso de investidura por parte del Doctor o el discurso completo. Resaltar que el MUM ha sido pionero en la Región de Murcia en la utilización de archivos de voz.

Para el curso 2004-2005 el Museo de la Universidad de Murcia tiene previsto ampliar su oferta interactiva. Tras la realización de la digitalización de todas las colecciones existentes en el museo se va a construir una base de datos que contenga el inventario general, que se pondrá a disposición del público a través de una aplicación interactiva de consulta ubicada en la página web del Museo, que se encuentra en proceso de diseño. Dentro de esta futura web se facilitará al visitante un nivel más profundo de interactividad, que será poder relacionarse con el Museo mediante un buzón de sugerencias que funcionará a través del correo electrónico.