

# Museos de arte latinoamericano en Internet. La construcción de una realidad a partir de la virtualidad

Rodrigo Gutiérrez Viñuales

*Departamento de Historia del Arte  
Universidad de Granada*

## Resumen

La presencia de museos en la red, y en especial los de arte contemporáneo, es un fenómeno que ha adquirido notoria importancia en el último lustro, acompañando la "revolución internet". Dicha presencia ha pasado de permitir la concreción de ciertos objetivos a convertirse en una verdadera necesidad, abriendo las puertas a una variable inédita dentro de la "nueva museología". En un momento en que el arte contemporáneo latinoamericano tiende a consolidarse, los museos virtuales se erigen en factores fundamentales para difundir los conocimientos de un lado a otro del continente, posibilitando un viaje virtual al alcance de la mano y del bolsillo. En el presente ensayo se da a conocer un modelo de búsqueda, captura y análisis que permita acercar al lector a la realidad de los museos on line de arte latinoamericano.

## Palabras clave

Museos / Internet / Nuevas tecnologías / Exposiciones / Arte Latinoamericano

## Introducción

La prehistoria de Internet se remonta a finales de los años sesenta, pero su verdadera difusión no data de más allá de quince años. En las postrimerías de los ochenta se asistió tímidamente a la aparición de las páginas web tal como hoy las entendemos,

con la paulatina incorporación de imágenes acompañando a los textos, conformando un menú que habría de ser cada vez más completo y a gusto del consumidor. Si pensamos en los hoy arcaicos sitios gopher, dotados de una información básica, presentada las más de las veces de forma árida, y sin atractivo visual ninguno, podremos hacernos una idea de los avances que se han venido y se vienen produciendo sin solución de continuidad. Otro paso de gigante se daría tras la instauración de la world wide web (www) hacia 1993, ya que este avance, que llegó a calificarse de gran "telaraña mundial", permitió un más rápido acceso a las infinitas bases de datos hasta entonces dispersas en el ciberespacio. Se sentaron los cimientos de una verdadera revolución del hipertexto, posibilitando a través de enlaces y subenlaces, alcanzar una internacionalización de la información casi sin precedentes, capaces de barrer con las fronteras geográficas. Nos encontramos así, de pronto, ante un medio que se mostraba capaz de llevar al enciclopedismo a su máxima expresión, ante el mayor muestrario de cultura y pensamiento nunca antes visto en un espacio físico tan reducido.

La presencia de museos en la red, y en especial los de arte contemporáneo, es un fenómeno que ha adquirido notoria importancia en el último lustro, acompañando esa "revolución internet". Dicha presencia, lejos de representar un snobismo vanguardista, muy por el contrario, ha pasado de permitir la concreción de ciertos objetivos a convertirse en una verdadera necesidad, abriendo las puertas a una variable inédita dentro de la "nueva museología". Así lo determinaron los nuevos tiempos culturales, caracterizados por el sentido de "aldea global" que fue potenciado por internet, y la realidad marcada por las corrientes económicas actuales, donde la promoción cultural como parte integrante del turismo internacional, juega un papel determinante. Y este proceso, consolidado en la realidad tangible, va en camino de afincarse también en la realidad virtual. A la larga, puede que el mundo de los museos quede dividido entre los que están presentes en la red y los que no lo están.

Agradezco al Prof. Jesús Pedro Lorente Lorente, de la Universidad de Zaragoza, su estímulo para reflexionar sobre este tema, y a la Prof. María Luisa Bellido Gant, de la Universidad de Granada, su asesoramiento para cristalizarlo

*Ahora los museos cuentan con una herramienta de difusión y desarrollo museológico y científico más cercano a sus posibilidades reales de gestión, la cual está siendo crecientemente utilizada, y que está llamada a dar nuevos y valiosos frutos para la cultura del continente latinoamericano y su conocimiento interno y externo.*

En la actualidad museística, la cuestión ha tomado relieve como tema de investigación. La teoría nació casi a la par de la praxis, dándose rápidamente la mano con ella, interactuando y verificando transformaciones en forma conjunta. En idioma español, la edición de dos monográficos referidos al tema de los "museos en internet" publicados por Museum Internacional en 1999 y 2000, como asimismo el dossier sobre "museos del siglo XXI" presentado por la madrileña Revista de Museología en 2001<sup>1</sup>, son síntomas cuanto menos apreciables. En la nota editorial que acompañaba al primer monográfico referido, se citaban datos tan esclarecedores como rotundos, entre los que se destacaba que las visitas reales al Louvre de París se cifraban en más de cinco millones de visitantes anuales; por contrapartida, los visitantes virtuales acudían a la página web del museo en un número cercano al millón por mes. Más del doble. En cuanto a la www se apuntaba que en sus albores, hacia 1993, se contabilizaban 130 sitios, contra 650.000 a principios de 1997<sup>2</sup>; hoy no podríamos aseverar cuantos millones de sitios existen.

Estos datos terminaron por imponerse y las direcciones de los museos fueron entendiendo a las páginas web como una necesidad, máxime en el nuevo modelo de museo que estipula como factor indispensable la cantidad, los números de público, en donde la apuesta está siempre más cerca de propiciar masas consumidoras que de culturalizar a las mismas como muchas veces se afirma ciegamente. Es que los números son los que abren la puerta a la necesaria participación de las empresas patrocinadoras, lo cual también es ya una realidad en la web. Muchos portales de museos e instituciones tienen ya en su portada el cuadro que señala la cantidad de visitantes de la página, instrumento de control que puede servir de herramienta para la captación de patrocinio. No debemos olvidar que toda página web, de una u otra manera, tiene alguna aspiración económica.

En el texto de Museum al que aludíamos párrafos atrás, se citaba un conjunto de razones fundamenta-

les para convencer a cualquier gestor de museos de la importancia de crear para sus instituciones un "museo virtual"; sintetizamos algunas de ellas: su carácter de herramienta para proporcionar información al público; el carácter abierto de internet, su acceso público y gratuito; la posibilidad que se brinda a los visitantes de aportar ideas o comentarios, lo que no es posible de otra manera; la factibilidad de llegar a un público alejado de sus zonas de acceso físico; el tener una página de presentación en la Web da pedigrí añadido a los museos, "ya que su imagen de marca, su reputación de calidad y su autoridad, les permiten destacarse". Y continúan las razones: "Las visitas al museo virtual de Internet complementan las visitas reales y no compiten con ellas... cuanto más gente visite el sitio del museo en Internet, más gente lo visitará en la vida real"<sup>3</sup>.

En el mismo sentido, pero desde una posición más radicalizada, António Cerveira Pinto dice: "Me gusta imaginar el museo del próximo siglo como una extensa e interactiva red de bases de datos multimedia distribuida por el inmenso espacio electrónico, estimulando un sinfín de intercambios personales, enriquecidos por la libertad inherente a las micrologías del espacio cibernético"<sup>4</sup>. Aboga por un "museo del futuro", como "un santuario de la experiencia estética, un lugar interactivo del saber, del placer y de la contemplación" que permita combatir la tendencia al espectáculo que experimentan actualmente muchos museos, y que impiden brindar al espectador interesado un tiempo para la contemplación filosófica, reflexión que compartimos sólo a medias, ya que nos situamos en la acera de los que consideran que la contemplación de una obra original no tiene ni tendrá parangón a través de una reproducción. En esta línea de análisis, podemos arriesgar que un museo virtual se aleja del sentido original y etimológico de "museo" como "lugar de las musas" para acercarse más al de "memoria viva y utilitaria", aunque es justo reconocer que muchas de las salas virtuales diseñadas expresamente, además de su carácter propenso a la diversión, producen la sensación de ser un descanso para la vista. No es lo mismo ver una obra de arte virtual sobre un fondo neutro y

muchas veces cargado de leyendas alusivas y extrañas a la misma, que apreciarlas en un espacio virtual en el que se ha puesto énfasis para crear un cierto clima de recogimiento.

Los museos virtuales generan un nuevo tipo de público: "Se trata de un nuevo tipo de visitante de museos, es más cercano a un astronauta que a un peatón. No sigue un recorrido predeterminado o un camino obligado. Puede pasar de un cuadro a otro sin recorrer toda la galería o seguir una visita guiada paso a paso, con toda suerte de indicaciones y explicaciones críticas. A la salida, podría hacer también alguna compra –a distancia– en la boutique del museo virtual. Por ahora no se puede sentar en el bar del museo a tomar un café virtual con un amigo pero no conviene excluir nada. Los avances técnicos nos deparan sorpresas en cada esquina"<sup>5</sup>.

De todas estas razones, válidas todas ellas para el caso latinoamericano, nos interesa particularmente resaltar la que se vincula a las distancias espaciales, físicas, para realizar una visita real. En un momento en que el arte contemporáneo latinoamericano, en su carácter globalizador más acentuado, tiende a consolidarse<sup>6</sup>, y, consecuentemente, a despertar el interés de un público cada vez mayor en conocer las producciones de sus países vecinos o de los que comparten la llamada "identidad latinoamericana", los museos virtuales se erigen en factores fundamentales para difundir los conocimientos de un lado a otro del continente, posibilitando un viaje virtual al alcance de la mano y del bolsillo. Esta situación ha servido para que el desarrollo de los museos en internet se multiplicara rápidamente en Latinoamérica, inclusive con mayor ímpetu que en Europa<sup>7</sup>. El hecho de que la red les sirviera en bandeja un método cómodo y barato para darse a conocer, sumado a la penetración cultural norteamericana en casi todos los países, siempre más permeables que los europeos en ese sentido, que trajo consigo y posibilitó el desarrollo de tecnologías punta muy tempranamente, fue determinante. Los historiadores nos encontramos a menudo con la imposibilidad de informarnos de las producciones artísticas de las otras naciones, realidad que con internet ha cambiado de una manera inimaginable una década atrás.

Esta "desinformación" desde América hacia América no tuvo su contrapartida en nuestra mirada hacia Europa y Estados Unidos, donde la amplia difusión de libros y revistas con las colecciones de los grandes museos permitieron un conocimiento estable de las llamadas "obras maestras del arte universal"; Internet, en este sentido, vino a aportar un cúmulo mayor de imágenes y de perfeccionamiento de un conocimiento que nos era familiar. Pero en el caso de las obras de arte latinoamericanas, insistimos, estamos ante una realidad totalmente nueva. Dicha realidad se enriquece asimismo con el ahora fácil acceso, gracias a la red, de textos científicos que permiten un conocimiento más hondo de las obras y movimientos artísticos de cada región, textos que por lo general no están situados en las páginas de

los museos sino en las de universidades, centros de investigación o revistas electrónicas, fungiendo de verdaderos entes complementarios a la labor de los museos virtuales que, ya sea por falta de espacio o por ausencia de investigadores de jerarquía en sus plantillas, no pueden brindar este aporte.

Por supuesto que si bien hay razones de peso para que los museos conformen una página web para difundirse, el tema presenta también inconvenientes. Maxwell L. Anderson refiere a estas desventajas, a las que contraponen nuevas evidencias que hacen positivo el *aggiornamento*: "En general, los que poseen un sitio Web pasan apuros para mantenerlos al día, manejar el flujo de mensajes electrónicos, que puede convertirse fácilmente en inundación...", pero también señala los beneficios: "Además de ofrecer acceso permanente a un tipo de información que el público suele solicitar por teléfono, fax o correo electrónico (lo que exigía antes que el personal dedicara parte de su tiempo a responder esas solicitudes)... puede convertirse en un espacio de comunicación (y) ofrecer listas de actividades que de otro modo acarrearían gastos periódicos de impresión y correo". En definitiva, se trata de "una ventana abierta al mundo entero con un costo mínimo"<sup>8</sup>.

Un apunte final de esta introducción y antes de abordar directamente nuestro objeto de estudio, es situar nuestra propia visión, el punto de partida desde el cual elaboraremos este ensayo. En tal sentido, nuestro perfil correspondería básicamente al de un usuario de información, en ningún caso un especialista ni en Internet ni en nuevas tecnologías. Se tratará pues de poner en conocimiento una experiencia personal en la utilización de la información proveniente de la red, en la cual seguramente se apreciarán carencias informativas, falta de conocimientos potenciales que Internet ofrece y hasta la utilización de portales con enlaces que quizá gente más preparada en estos menesteres tildaría de limitadas<sup>9</sup>. Por contrapartida, damos a conocer un modelo de búsqueda, captura y análisis que, en nuestro caso particular, no data de más allá de un año desde que comenzamos a valernos de estos medios. Es esta nuestra intención, la de explicar con palabras aplicaciones prácticas, que no necesariamente se hallen sustentadas siempre por la teoría, por el ya importante corpus científico que sostiene la rápida y firme evolución de los museos virtuales y digitales.

### Métodos de análisis

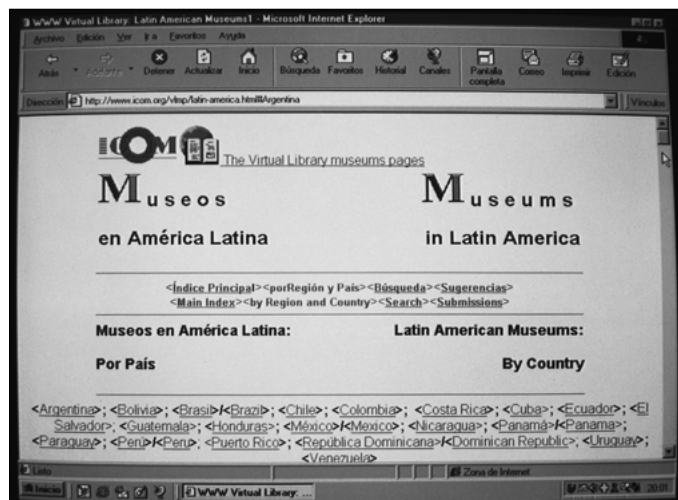
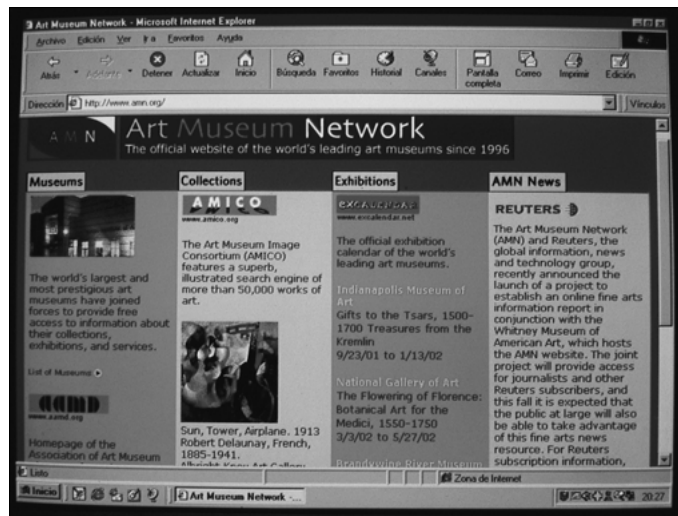
A medida que se fueron produciendo los avances y las adaptaciones de los museos a los "nuevos tiempos" tecnológicos, se fueron conociendo las especializaciones y las distinciones que nos permiten hoy distinguir unos museos de otros, de permitir clasificarlos. Así surgen a la luz dos ramas centrales: los museos virtuales y los museos digitales. Esta clasificación elemental, cuyas subdivisiones referiremos enseguida, conformarán nuestra estructura básica de análisis para entender y clasificar a los museos latinoamericanos en internet.

Los museos virtuales son aquellos que se caracterizan por tener una existencia real, física, cuyas obras y/u objetos son plausibles de ser fotografiados, digitalizados, y difundidos a través de la red. En cambio, los museos digitales son aquellos cuyas obras sólo tienen existencia en la red, ya que fueron realizados con ordenadores, y no poseen presencia física, tangible.

En el caso de los museos virtuales podemos distinguir tres niveles, de menor a mayor, según el grado de sofisticación alcanzada: 1) las páginas web de museos reales que contienen la información básica; podríamos hablar de instituciones que colocan en la red el folleto de mano que normalmente se entrega al visitante real; 2) un segundo escalón, caracterizado por las páginas de museos ya adaptadas a los tiempos de la web, conteniendo enlaces, siendo los más habituales "historia del museo", "el edificio", "colecciones", "actividades", etc.; 3) un peldaño superior, en el que nos encontraríamos verdaderas instituciones virtuales, con un edificio virtual, con un recorrido o paseo virtual que nos acercaría a un concepto experimental emparentado con los "simuladores de vuelo": sentirnos "dentro", viviendo físicamente la visita al museo. Este caso, en Latinoamérica, se da sólo en contadas ocasiones, debido a sus costos y a la aun falta de profesionales especializados en realizar este tipo de diseños.

Como puede apreciarse, hemos referido a una subdivisión en cuanto a la cantidad y calidad de la información brindada por los museos virtuales. Una segunda subdivisión puede orientarse más en el sentido del contenido: por un lado, la existencia de sitios web de museos reales en particular, y por otro los que se pueden encasillar en el rótulo de "museo imaginado", formado por obras de arte digitalizadas y cuya proveniencia física es variada. Puede decirse que este concepto de "museo imaginado", también llamado "museo imposible", saciaría –virtualmente– todos los sueños de un coleccionista de arte o de un experto, en el sentido de poner a su disposición todas aquellas obras de arte que fueran objeto de sus desvelos, sueño que sería imposible de cumplir en la vida real pero que está al alcance de la mano en la realidad virtual.

Una tercera subdivisión se refiere a la singularidad y a la pluralidad, a la verificación del estado de vinculación de los museos en la red con respecto a otros museos. En este sentido puede afirmarse que el tema en Latinoamérica aun está en pañales, ya que por lo general el análisis lo debemos realizar individualmente; las "comunidades de museos virtuales", que ya tiene ejemplos consolidados en los países más desarrollados, por caso Estados Unidos con el AMN (Art Museum Network) ([amn.org](http://www.amn.org)), apenas si se han planteado en nuestro continente. En AMN, a finales de junio de 2001, sólo advertimos la presencia de dos museos de países de habla hispana: el Museo de Arte Contemporáneo de Monterrey y el Museo del Prado; desde que forman parte de este "consorcio", los museos allí integrados han comunicado que sus páginas reciben el doble de visitantes.



Los museos latinoamericanos obedecen aun al modelo de "identidad independiente" del que habla Anderson: "Esa mentalidad 'aislacionista' sobrevive a pesar de que el carácter único de la Web se deriva justamente de la posibilidad de conectar los museos entre sí, y conectarlos, a su vez, con el usuario final, en vez de basarse en enlaces hacia miles de páginas Web desperdigadas..."<sup>10</sup>.

En definitiva se trata, ni más ni menos, de ir sentando las bases para la creación de un grandioso y único "museo virtual", de un gran "museo imaginado" de carácter universal donde tuvieran cabida los museos, las galerías de arte, las colecciones privadas y públicas, las casas de subastas... ¿Utopía? Quizás sí, pero no olvidemos que hoy estamos experimentando de forma tangible, en la red, una utopía que pocos años atrás no era sino eso, una utopía, por la que ni el más crédulo hubiera apostado. El camino a seguir tiene suficientes ejemplos en otras ramas de Internet, por caso la existencia de la gran librería mundial [amazon.com](http://amazon.com) que presenta una suerte de catálogo universal que el usuario puede consultar a partir de una búsqueda única por palabras claves, evitando tener que realizar la ya imposible tarea de consultar las páginas de cada editorial. En el caso español hay una red

1. AMN (Art Museum Network), Estados Unidos. [www.amn.org](http://www.amn.org)

2. ICOM (The Virtual Library Museums). [www.icom.org](http://www.icom.org)

más modesta pero igualmente útil en este sentido, como es iberlibro.com, portal elaborado en Asturias y cuya oferta de libros ha sobrepasado el medio millón en la actualidad, sustentado fundamentalmente por numerosas librerías de viejo. Señala Anderson que "La comunidad museística tiene una excelente oportunidad para organizarse en la web siguiendo un patrón similar... museos de arte y demás tipos de museos saldrían ganando si se organizan en consorcios"<sup>11</sup>.

**Visitando los museos**

Vamos a iniciar nuestro paseo virtual por los museos de arte contemporáneo latinoamericano. Un primer consejo, con la finalidad de orientarnos mejor, será el de evitar la habitual dispersión que un mundo infinito como Internet tiende a provocar. En los tiempos culturales del "homo zapping", inquieto, escrutador, tendiendo muchas veces al desorden y a la falta de un criterio de selección a la hora de recopilar la ingente cantidad de datos que un medio como la red puede poner a su alcance, desarrollando esa capacidad casi innata para visualizar todo y asimilar poco y nada, es positivo tener las ideas claras de lo

que se quiere, e intentar crear buenas pautas de control y tratamiento de la información.

Partiremos pues de una página madre, la del Consejo Internacional de Museos ICOM (www.icom.org). Dicha página web, caracterizada por una absoluta austeridad en cuanto al diseño, donde de forma clara el contenido se prioriza sobre el continente, nos ofrece el menú más completo —al menos de los que hoy conocemos— para localizar rápidamente las páginas web de los museos latinoamericanos. En ella se hallan 355 de los mismos, aunque hay que decir que en algunos casos en versión desactualizada (el del MNBA de Buenos Aires es el más evidente), quizá por la falta de un contacto directo con la institución interesada y por llegar a la página del museo a través de un enlace de carácter terciario que no se renovó adecuadamente. Si bien es cierto que en la página del ICOM no se encuentran todos los enlaces posibles, sí aporta un amplio conjunto de museos en donde no faltan (por lo general) los más relevantes de cada país. Siempre cabrá la posibilidad de utilizar buscadores o páginas web dedicadas al arte, por lo general emprendimientos de carácter privado, que en cada país nos permitirán enlazar a los museos a los que no podemos llegar a través de icom.org.

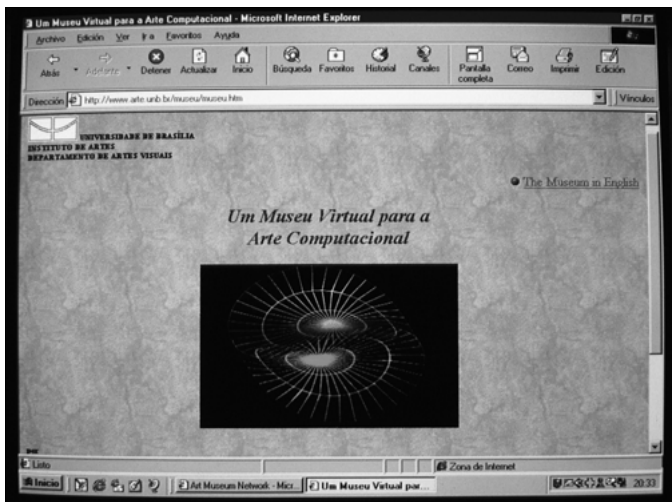
La página del ICOM tiene su origen en Inglaterra, por obra y gracia de Jonathan Bowen, profesor del Departamento de Informática de la Universidad de Reading, quien creó la VLmp (Virtual Library museum pages), inaugurada en 1994 dentro de la Biblioteca Virtual (Virtual Library), un espacio abierto y global que se mejora en forma permanente gracias al aporte desinteresado de expertos de todo el mundo. En 1996 el ICOM incluyó el repertorio de VLmp en su principal sitio Web, convirtiéndose día a día en una herramienta imprescindible para acceder a los museos de todo el mundo. Este es pues el respaldo fundamental para iniciar nuestro recorrido. Al llegar a la página icom.org/VLmp nos encontramos enlaces a los distintos continentes, y al conectar con los de Latinoamérica tenemos una subdivisión país por país, con los enlaces a los distintos museos.

Para una mejor organización del recorrido a través de los museos de arte contemporáneo, empezaremos de mayor a menor, siguiendo una clasificación que empezaría por los museos virtuales correspondientes a instituciones reales de nivel nacional o que cuentan con un acervo colectivo de obras de alto nivel dentro del continente; expondremos luego, aunque mínimamente, algunos ejemplos de museos virtuales de artistas, intentando mostrar como instituciones más modestas presupuestariamente son capaces de afianzar una página web de calidad; finalmente, y antes de las conclusiones, pasaremos a señalar algunas experiencias de museos digitales. En todos los casos, al citarlos, los colocaremos entre paréntesis, a continuación, el país y el número con el que aparecen en la página del ICOM (al menos a la fecha de realización del presente estudio).

Un primer vistazo a la información disponible arroja un dato revelador: el país que se presenta con más

3. Museu Virtual para el Arte Computacional, Brasil. [www.unb.br/vis/museu/museu.htm](http://www.unb.br/vis/museu/museu.htm)

4. MAC, Museo de Arte Contemporáneo de Niterói, Brasil. [www.macnit.com.br](http://www.macnit.com.br)



enlaces es Brasil, con 52 museos, seguido de Colombia con 39, datos que definen un mapa museístico diferente al tradicional, donde suele prevalecer México. Brasil es el país latinoamericano que ha demostrado una mayor inclinación al vínculo entre arte y museos y las nuevas tecnologías, y por consiguiente el que actualmente muestra un mayor progreso y puesta al día. Experiencias como el Museo Virtual para el Arte Computacional (Brasil 48; [www.unb.br/vis/museu/museu.htm](http://www.unb.br/vis/museu/museu.htm)) son indicativo de ello. Este portal, perteneciente al Instituto de Artes de la Universidad de Brasilia, desarrolla una labor científica sin parangón en el continente y que está a la altura de los avances que se están produciendo en el tema a nivel mundial. No obstante su denominación de "virtual", se trata en realidad de un museo digital, de carácter bilingüe (portugués e inglés), con variados enlaces. Científicamente, presenta textos de especialistas sobre el tema, con la posibilidad de comunicarse directamente con ellos a través de sus e-mails personales. Esta perfecta combinación de ser galería-museo, a la vez de archivo, se sustenta en enlaces en los que se presentan, por un lado experiencias digitales de arte conceptual y electrónico, la mayoría producidos por los propios miembros de la Universidad, más el acceso directo a 12 "laboratorios" de investigación, y por otro lado el corpus teórico que conforman los enlaces de "teoría, crítica e historia del arte" y, fundamentalmente, el de "ensayos", que contiene 12 textos de alto nivel científico referidos al "arte computacional" y a las nuevas tecnologías.

El buen hacer de los brasileños queda también de manifiesto en museos virtuales como el MAC, Museo de Arte Contemporáneo de Niterói (Brasil 14; [www.macnit.com.br](http://www.macnit.com.br)), con varios enlaces internos en los que sobresale el rubro "la colección" que se divide en cuatro bloques o subpáginas con alrededor de 10 obras cada una, además de una relación de artistas que poseen obra en el museo (listado, pero sin obras digitalizadas). Asimismo, señalamos como interesantes el enlace dedicado a las exposiciones anteriores; el mismo recoge amplia información de los eventos realizados desde 1996 a la fecha. Pero sin duda el enlace que se lleva la palma es el dedicado a la arquitectura del museo, con un detallado estudio de la misma, que se completa con un atractivo álbum de fotografías, en el que sobresalen vistas del edificio real y de su entorno. Estos detalles son lógicos pensando en la espectacularidad del edificio, que fue proyectado por el prestigioso arquitecto Oscar Niemeyer; vinculado a esto, podemos señalar como detalle que en la página principal del museo hay un pequeño enlace a la Fundación Oscar Niemeyer:

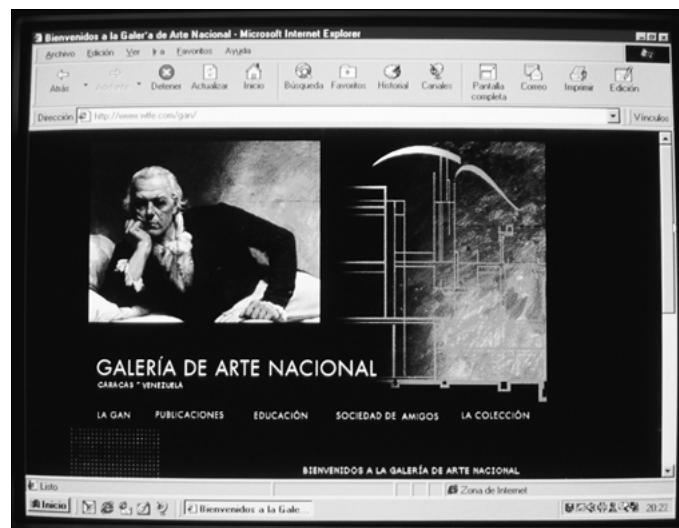
En una escala curiosamente inferior, se encuentra otro de los museos virtuales de arte contemporáneo en Brasil, el Museo de Arte Moderno de Río de Janeiro (Brasil 29; [www.mamrio.com.br/index.htm](http://www.mamrio.com.br/index.htm)). El mismo presenta 5 enlaces principales; situando el cursor en cada uno de ellos aparece un breve resumen del contenido de los mismos, a veces en forma de índice y otras veces con una parte del texto que se incluye. Entre los enlaces destacan el dedicado a la historia del museo, con dos páginas que contienen

imágenes del edificio, y el del acervo, también de dos páginas, pero con un magro conjunto de imágenes digitalizadas, 6 en total y no ampliables, tres pertenecientes a artistas extranjeros y tres a brasileños. Demasiado sobrio y exiguo para la calidad de un museo como el MAM, que podría dar más de sí mismo.

La presencia de los museos brasileños en la red, tanto por su cantidad como por su calidad de diseño, pone un listón alto en la consideración de los museos virtuales del continente. El contraste con instituciones de otros países suele ser marcada, aunque muchas veces por el poco interés puesto por los museos en sus páginas web. En este sentido, un caso llamativamente alarmante es el museo virtual que propone el Museo Nacional de Bellas Artes de Santiago (Chile 11; [www.puc.cl/faba/ARTE/Arte Museo.html](http://www.puc.cl/faba/ARTE/Arte Museo.html)), una institución con suficiente enjundia como para presentar otra imagen en la red de redes. La página de presentación carece de cualquier diseño, limitándose a presentar cuatro enlaces, dos referidos a la colección (siglos XIX y XX) y otros dos a exposiciones realizadas hace siete años, en 1994 (José Gil de Castro y Claudio Bravo). En los dos primeros enlaces se incluyen 22 pinturas y 5 esculturas digitalizadas y ampliables, y en cuanto a las exposiciones, ambas presentan digitalizadas la totalidad de las obras exhibidas, 41 de Gil de Castro y 62 de Bravo. En este sentido es el único caso en que hemos encontrado digitalizadas todas las obras de una muestra realizada en el museo real, modelo de gran interés científico y una saludable iniciativa que lamentablemente no ha tenido continuidad, dejando el asunto en una mera anécdota.

Modestas son también dos páginas web ecuatorianas, la del Museo de Arte Moderno (Ecuador 24; [www.cultura.com.ec/martemoderno.htm](http://www.cultura.com.ec/martemoderno.htm)) y la de los Museos del Banco Central del Ecuador (Ecuador 31; [www.bce.fin.ec/museo/flmuseos.html](http://www.bce.fin.ec/museo/flmuseos.html)), en especial esta, cuya baja calidad y escuetísima información contrastan con la labor que se viene llevando a cabo desde hace años en el edificio real, un verdadero modelo para las instituciones surgidas en el seno de una entidad financiera –lo que es una cuestión cre-

5. Galería de Arte Nacional, Venezuela. [www.wtfe.com/gan](http://www.wtfe.com/gan)



ciente en el continente—, tanto por el continente como por el contenido, cuya importancia ha sido sobradamente difundida en publicaciones de alta calidad de imagen. Su presentación se divide en instituciones ubicadas en tres ciudades diferentes, Quito, Guayaquil y Cuenca. Si entramos al enlace de arte contemporáneo del siglo XX, ubicado en la primera de las columnas, veremos sólo 12 obras digitalizadas y ampliables, a las que no acompañan textos explicativos. La información parece no haber sido actualizada desde septiembre de 1998, fecha de la que datan comentarios e información acerca de una exposición realizada en sus salas. En cuanto al Museo de Arte Moderno, presenta a partir de su portada, enlaces para visualizar una breve historia y los datos básicos de la institución, además de las colecciones con muy pocas imágenes digitalizadas (por caso, sólo 4 para el siglo XX); completa el menú una barra de enlaces a los diferentes estamentos del Consejo Nacional de Cultura del Ecuador.

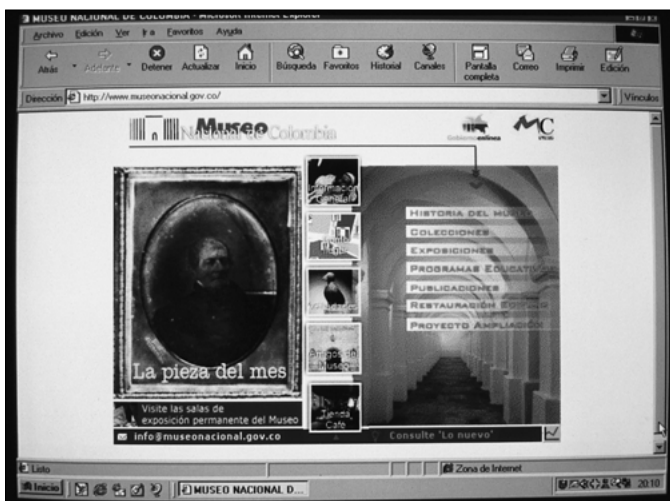
- 6. Museo de Bellas Artes de Caracas, Venezuela. [www.museo-debellasartes.org](http://www.museo-debellasartes.org)
- 7. Museo Nacional de Colombia, Colombia. [www.museonacional.gov.co](http://www.museonacional.gov.co)

A medio camino entre el modelo del brasileño MAC de Niterói y el de Bellas Artes chileno, se halla el Museo Nacional de Bellas Artes de Buenos Aires (Argentina 18; [www.mnba.org.ar](http://www.mnba.org.ar)). Aquí hay que hacer una crítica al ICOM en el sentido de no exponer la página actual del museo ya que al acceder desde

allí aparece el viejo y primitivo diseño, que ya ha sido sobradamente superado por el MNBA. Esto es más criticable tratándose del museo más importante de la Argentina. No obstante este desliz del ICOM que apuntamos, el hecho nos brinda la posibilidad de comparar ambas páginas y fijar los progresos que se hicieron. En aquella página (caducada en 1995) aparecían solamente 8 obras digitalizadas, que contrastan con las 73 actuales a las que se puede acceder por enlaces de "artistas" y "obras". En 2001 el texto dedicado a la historia del museo es uno de los más extensos de cuantos aparecen en los museos latinoamericanos. Otros enlaces son los correspondientes a las plantas del museo y otro titulado "boletín" con información no del todo puesta al día, si pensamos que en este momento (junio) la última información que aparece data de abril.

A una altura similar al de Buenos Aires se encuentra la versión virtual del Museo de Arte Moderno de México, al que accedemos en la página del ICOM desde Art & History Museums (México 1; [www.arts-history.mx/museos/mam/home.html](http://www.arts-history.mx/museos/mam/home.html)). Un primer factor a destacar, en el que supera al argentino, es la calidad de las imágenes digitalizadas y la rapidez con que las mismas pueden observarse. Entre los enlaces propios, sin duda el más importante es el correspondiente a la "colección", ordenada por los artistas mexicanos del siglo XX cuyas obras la componen. Por cada artista se presenta una biografía y algunas de las obras que pertenecen al MAM. Respecto de México, debemos señalar que siendo uno de los países latinoamericanos más avanzados en el estudio de la historia de sus artes plásticas y en la difusión de sus avances científicos, esta situación no tenga reciprocidad en sus museos virtuales, al menos al nivel que se le podría exigir a la fecha.

Otros museos oficiales que podríamos situar en cuanto a calidad en una situación intermedia, son el Museo Nacional de Artes Visuales de Montevideo (Uruguay 14; [www.zfm.com/mnav](http://www.zfm.com/mnav)) y la Galería de Arte Nacional (Venezuela 1; [www.wtfe.com/gan](http://www.wtfe.com/gan)). El primero de ellos, aun siendo algo sobria su presentación, brinda una suficiente información acerca de sus actividades y su acervo. Como distinción respecto de la mayoría de los museos latinoamericanos, cada una de sus páginas informa de la fecha de su "última modificación", un detalle que agradeceríamos se concretara en el resto de los museos, para tener claro la actualidad de la información que manejamos. Otro detalle importante de este museo virtual es la amplia información acerca de las exposiciones que se realizaron y se realizan en el museo, con enlaces que datan desde 1996 al día de hoy, y que incluyen amplios comentarios sobre las mismas e inclusive imágenes; en este aspecto podemos compararlo con el ya analizado MAC de Niterói, Brasil, quien como vimos realiza una tarea similar que cumple funciones de verdadero archivo. En cuanto a la colección permanente, el Museo uruguayo presenta enlaces para varios de sus artistas, incluyendo un máximo de 4 obras digitalizadas por autor y biografías de los mismos, en los que aparecen útiles hipertextos que permiten vinculaciones a otros artistas y a movimientos artísticos.



En lo que respecta a la Galería de Arte Nacional de Caracas, se parte de una presentación más atractiva, con una obra de Arturo Michelena recortada sobre un fondo negro. En la portada principal un pequeño enlace remite a la "programación junio 2001", elemento que el museo utiliza para remarcar el carácter actual de la página web. Entre los enlaces principales, además de los correspondientes a información general, publicaciones (del período 1993-97), sociedad de amigos y la colección (que contiene imágenes digitalizadas divididas por períodos, con sus datos técnicos respectivos), destaca el dedicado a la educación en el museo, enlace desarrollado con un amplio cúmulo de actividades.

De todos los "museos nacionales" que analizamos, destacaríamos como los mejores, sin dudar, al Museo de Bellas Artes de Caracas (Venezuela 11; [www.museodebellasartes.org](http://www.museodebellasartes.org)), al Museo Nacional de Colombia (Colombia 34; [www.museonacional.gov.co](http://www.museonacional.gov.co)), y al Museo de Arte de Lima (Perú 7; [museoarte.perucultural.org.pe](http://museoarte.perucultural.org.pe)). El primero de ellos dispone una visita atractiva y de fácil realización, con enlaces a las exposiciones permanentes y temporales, a las colecciones, publicaciones, eventos, y, finalmente, una visita virtual a partir del edificio real. En las colecciones destacan como subenlaces los de las "obras sobre papel", "pintura y escultura" y "conservación y restauración", este último de carácter básico aunque no es nada desdeñable el dato de su inclusión. Por el de "pintura y escultura" podemos acceder por ejemplo a las obras de "arte latinoamericano" con un pequeño texto introductorio y 8 obras digitalizadas que nos dan una idea de la calidad de la colección. Lo más atractivo visualmente es el "tour virtual", organizado a partir de un plano localizador de las salas tomado de un diseño del propio autor del edificio, el conocido arquitecto venezolano Carlos Raúl Villanueva; situando el cursor en cada una de ellas nos brinda información acerca del contenido, lo que es de gran utilidad para localizar rápidamente la información que nos interesa.

El Museo Nacional de Colombia, con sede en Bogotá, posee un portal que mantiene un equilibrio de alto nivel entre las distintas partes que lo componen, concretando un acertado papel de utilidad tanto en lo que se refiere a información general como en lo que a cuestiones científicas se refiere. Este museo virtual lo señalaríamos como modelo a seguir por las instituciones de su mismo nivel en el continente, y podemos afirmar que su presencia en la red, junto al portal de la Biblioteca Luis Arango al que referiremos más adelante, ponen a Colombia en una situación destacada en Internet en lo que respecta al arte y la cultura, y en particular a los museos.

El Museo Nacional de Colombia parte de una atractiva presentación, cuya página principal se divide en dos bloques principales, entre los que se ubica una barra de enlaces conteniendo información básica del museo. De esos dos bloques centrales, uno está dedicado a "la pieza del mes", lo cual es indicativo de una voluntad de marcar la actualidad

permanente del portal del museo, en una dimensión que no hemos apreciado en otras páginas web de museos latinoamericanos. Esta "pieza", cuya foto y comentario respectivos se incluyen, tiene un enlace titulado "visitas comentadas a la pieza del mes", en donde se apuntan dos horarios diarios para conocer in situ la pieza real; vemos pues un ejemplo en el que la página web intenta servir de gancho para que la gente se acerque al museo real. Otro pequeño enlace de la página principal, "consulte lo nuevo", es una muestra más del interés de actualidad puesto por el Museo.

El otro bloque central presenta un corpus científico de destacado nivel, a la altura del papel divulgativo que el Museo ha venido marcando en los últimos años, con un departamento de investigaciones dirigido magistralmente por Beatriz González, cuya labor ha quedado explicitada en numerosas exposiciones y sus catálogos respectivos. Entre los enlaces "científicos" campean una interesante historia del museo, las colecciones, las exposiciones, los programas educativos y las publicaciones, sin obviar los dos enlaces destinados a la arquitectura que refieren a la restauración del edificio y al proyecto de ampliación. En casi todos estos enlaces se hallan hipertextos que van componiendo una red de alto nivel científico, muy útil para cualquier historiador que se interese por el arte colombiano.

Es esta la forma en que un museo virtual puede convertirse en una herramienta para el investigador de arte. Debe indicarse que la presencia de los museos virtuales y de lo que podríamos llamar archivos o repositorios virtuales, favorecen más la tarea del historiador del arte preocupado por los análisis de tipo conceptual, que la del que se inclina por la vertiente formalista, la cual, aunque se enriquece de datos válidos para el desarrollo de su labor, pierde bastante terreno. Como señala José Ramón Alcalá, "Valores como textura, escala o tactilidad, ya no representan gran cosa en la valoración del hecho artístico. Otros, como sensibilidad, color, autoría, han modificado sustancialmente sus contenidos" <sup>12</sup>.

En el Museo de Arte de Lima encontramos varias semejanzas con el modelo colombiano, sobre todo en el papel de divulgación científica que alcanza en su página web. En la parte inferior de la portada de este museo virtual se encuentra una herramienta de enorme utilidad, verdaderamente ejemplar para otros museos de su condición; se trata de un enlace titulado "mapa del web" que nos permite fácilmente ubicar cada una de las páginas y subpáginas que componen el museo. Los enlaces que se proponen tienen gran valor e interés, destacando los de "historia y organización", el novedoso "conservación y restauración" que incluye el programa "recuperando las obras del museo" (1997 a la fecha) y el referido a la "biblioteca y archivo" con subenlace al "catálogo electrónico" de la institución. En cuanto a la colección, podemos señalar dentro de la "exhibición permanente" las 4 páginas dedicadas al "arte del siglo XX" y las 7 de "arte contemporáneo", con textos científicos y algunas (pocas) imágenes digitalizadas y ampliables.



Vimos con anterioridad el alto papel científico que desarrollan dos museos como el de Arte de Lima, y en especial del Museo Nacional de Colombia. Este último país presenta una experiencia aun más interesante desde el punto de vista de la investigación, un modelo que estimamos único dentro del continente y cuya progresión en el tiempo marca una línea decidida hacia el modelo de museos virtuales que consideramos deberemos alcanzar en el futuro. Se trata de la Colección Banco de la República, ligado a la Biblioteca Luis Arango de Bogotá, a la que se accede a través del enlace "museums directory" (Colombia 39; [www.banrep.gov.co/blaa-virtual/letra-d/dirmus/museos.htm](http://www.banrep.gov.co/blaa-virtual/letra-d/dirmus/museos.htm)). En la parte inferior de la página que se abre se encuentra otro enlace, "Biblioteca Luis Angel Arango", que nos lleva a su vez a un menú en el que encontramos las "Colecciones Banco de la República"; de ellas nos interesa detenernos en la "colección permanente de artes plásticas", la "Donación Botero" y la "visita virtual". En cuanto a la "colección", una atractiva fórmula de búsqueda alfabética permite entrar a cada uno de los autores que tienen obra en la institución. A partir de allí hay enlaces para cada una de sus obras y para "ver más sobre el autor" subenlace que nos lleva a una página donde aparece una fotografía del artista y dos subenlaces más, de gran utilidad: "bibliografía" y "páginas en la red sobre el artista", que permiten acceder a un tercer nivel de información. La información básica y lo científico van inteligentemente de la mano.

La "Donación Botero", si bien por la envergadura de la misma como por la del artista que la propició merecen un enlace principal aparte, como de hecho ocurre, mantiene una perfecta unidad estructural con las obras de la "colección", con clasificación similar e iguales enlaces, lo cual puede verse si accedemos por una de las cuatro opciones que se nos facilita, en este caso la referida a "autores". En cuanto a la "visita virtual", permite recorrer a partir de un diseño de planta, las distintas salas reales de la institución. Al ingresar en una de ellas, podemos hacer un recorrido rotativo a partir de las flechas del ordenador, con el plus añadido de que al pinchar cada una de las obras contenidas en una sala obtenemos al instante información sobre ella.

En consonancia con esta magnífica información que proporciona la sección artística de la Biblioteca Luis Arango, debemos destacar el aporte científico más sobresaliente de la institución, la "biblioteca virtual", a la que podemos acceder a través de un pequeño enlace que aparece en la parte inferior del menú desde el que partimos. No nos referiremos detalladamente a ella para no descentramos de nuestro objeto específico de estudio que son los museos. Sólo diremos que se trata de un gran menú de menús que nos permite un acceso de fácil manejo, no obstante su amplitud y complejidad, diríamos casi infinito, a las posibilidades que nos ofrece internet. Allí podremos encontrar información de arte, museos y todos los aspectos de la cultura virtual que nos puedan ser de utilidad para las tareas de investigación y conocimiento.

Apartándonos ya de los museos a los que consideramos de real envergadura dentro de la comunidad museística latinoamericana, haremos una breve parada en rescatar tres museos de artistas, cuyos objetivos, lejos de la magnificencia y el carácter colectivo de los analizados, permiten y aspiran a hacer conocer a fondo la obra de un artista en particular. Nos interesa no solamente por mostrar sus diferencias con los modelos de los "museos importantes" sino también porque este modelo va en camino de multiplicarse en el continente latinoamericano. Si el museo virtual ayuda al museo real, como se señaló en otra parte de este trabajo, esto se hace más evidente en el caso de los museos pequeños, de cuya existencia nos podemos hacer eco a veces sólo en la red, ya que muchos de ellos no suelen aparecer en el limitado espacio de la convencional guía turística por falta de entidad.

Para este breve análisis, utilizaremos como muestras los museos de Xul Solar (Argentina 22; [www.xulsolar.org.ar](http://www.xulsolar.org.ar)), Armando Reverón (Venezuela, 4; [www.cyberveren.com/reveron](http://www.cyberveren.com/reveron)) y el de Cándido Portinari (Brasil 17; [www.casadeportinari.com.br](http://www.casadeportinari.com.br)). De los tres citados el más atractivo es el primero de ellos, creado en 1999. Se trata de un museo virtual de destacado contenido científico, que nos recuerda al The Virtual Diego Rivera web museum (México 4; [www.diegorivera.com/index.html](http://www.diegorivera.com/index.html)), con una barra de información en la parte superior conteniendo enlaces dedicados a las exposiciones realizadas por el artista, listado de textos propios y ajenos sobre su obra, y, en el caso de Xul Solar, la transcripción de tres de ellos, realizados por Jorge Luis Borges, Rafael Squirru y Natalio Povarché. Propone asimismo distintos recorridos por el museo y presenta, divididas en tres períodos, la casi totalidad de las obras normalmente expuestas en su versión digital; en total son 88, número que comparado a las 73 que presenta el Museo Nacional de Bellas Artes, nos habla a las claras del interés puesto por la institución en la difusión de su patrimonio. Consideramos a este museo virtual un modelo perfecto a seguir por museos de artistas (en España se utiliza más el concepto de Casa-Museo) y museos de pequeño calado. Quizá apuntaríamos una sola objeción, fácilmente subsanable: echamos en falta un enlace que refiera al magnífico edificio del Museo, obra del arquitecto Pablo Beitia que fue premiada en la I Bienal Iberoamericana de Arquitectura (Madrid, 1999), uno de los ejemplos más notables de arquitectura de museos de cuantos existen en el continente<sup>13</sup>.

En cuanto a los otros dos mencionados, sus contenidos se asemejan al de Xul Solar, aunque en menor escala científica; ambos contienen enlaces sobre la trayectoria biográfica de los artistas, a su vez con subenlaces en el caso de Reverón, noticias institucionales y colección del museo. Como portal, el de Reverón se presenta más atractivo visualmente que el de Portinari, aunque en información corren paralelos. El de Portinari presenta tres miradas diferentes sobre el artista rescatando su labor como político, poeta y diseñador, además de una relación sobre el "acervo" dividida según los espacios reales del edificio; las imágenes digitalizadas carecen de buena cali-

dad. Como dato curioso, puede apuntarse que hay un enlace de carácter interno sobre la ciudad paulista de Brodowski, donde se encuentra el museo.

Un último apartado en este estudio estará dedicado a las experiencias que suponen los "museos digitales", sin presencia física en el mundo real, pero que van consolidando una trayectoria en la red. En este apartado, sin duda, el modelo más brillante se localiza en Uruguay, y se trata del MUVA, magnífica iniciativa de la historiadora y crítica Alicia Haber apoyada por el principal diario uruguayo, El País, y consolidada con la tarea interdisciplinar de arquitectos, diseñadores e historiadores, como se analizará más adelante. En dicho caso se trata de un edificio de naturaleza "digital" que alberga obras de carácter "virtual".

Antes de tratar este caso, consideraremos otras instituciones "digitales", entre los que podemos señalar el MVAB, Museu Virtual de Arte Brasileira ([www.museuvirtual.com.br](http://www.museuvirtual.com.br)) y el MAV, Museo de Arte Virtual (Chile, 8; [www.mav.cl](http://www.mav.cl)), que por aquella carencia de existencia física sus nominaciones de "virtual" no corresponderían con sus verdaderos caracteres de "digital", siguiendo los parámetros de análisis expuestos en este estudio. Más allá de las denominaciones, algo que no es más que anecdótico a estas alturas, tenemos ante nosotros dos experiencias que podemos señalar entre las más destacadas de cuantas se producen en Latinoamérica.

Centrándonos en el MVAB de Brasil, se trata de un museo con doble vertiente virtual y digital, además de bilingüe, creado en 1999 y sostenido con el patrocinio de una empresa privada de conocido prestigio y del Ministerio de Cultura de ese país. Hace referencia a un promedio de 50.000 visitantes mensuales, los que al ingresar a la página principal del Museo se encuentran con un enlace directo a una serie de artistas (también situados en la llamada "Sala Principal"), de los que se presenta una obra con sus datos técnicos; muy escueto y simple para lo que se espera a priori. Más pretencioso es el enlace "galería XXI" en el que se enlaza a la obra de 9 artistas contemporáneos, menos conocidos, pero que introducen más obras y hasta la dirección de e-mail para ser contactados por quien así lo desee. Dos enlaces más son destacables, "ciencia y arte" que aporta textos con imágenes y muchos hipertextos de utilidad, y "café museum" con los subenlaces "sala de vídeo", "nuevas tecnologías" y "panorama de arte brasileño" que consigna los eventos de arte más importantes.

Pasando al MAV chileno, localizamos enlaces propios en la parte inferior de la página principal, entre los que destacan por su originalidad los dedicados a "foro cultural", uno de los medios participativos más relevantes en su caso, y el completísimo índice de webs de arte y cultura dividido en temas. Como único inconveniente podemos señalar en este caso la tardanza en abrir cada una de las páginas, debido seguramente a la pesadez de las imágenes incluidas, problema que no descartamos pueda ser obviado con un ordenador más potente que

los convencionales, como es el que utilizamos en nuestro caso. Los señalados "foros de discusión" o chats se erigen en un factor aun no del todo desarrollado para permitir una relación más social en el ciberespacio. Debe apuntarse que la mayoría de los chats se plantean por lo general fuera de los sitios de los museos, ya que es una característica más ligada a las páginas surgidas de emprendimientos privados, ávidos de atraer al público y por ende a los patrocinadores.

Esta realidad va pues en consonancia con uno de los grandes objetivos finales, la participación activa del público, que ha promovido la difusión de un término cada vez más habitual: la "interactividad". La red permite acceder a una nueva realidad, de origen creativo, para contraponerse a la realidad señalada por Roberto Velázquez: "...el Museo determina la ordenación de las colecciones y las orientaciones de comisarios y responsables de la institución construyen una determinada estética, con lo que el Museo no sólo legitima las obras expuestas sino que encauza una cierta interpretación"<sup>14</sup>. La red y la información que ella ofrece, que en el caso de los museos permite acceder a obras que normalmente no están expuestas físicamente en las salas del museo real, permite al usuario interesado en crear nuevas lecturas a partir de

8. MAV, Museo de Arte Virtual, Chile.  
[www.mav.cl](http://www.mav.cl)

9. Acceso al MUVA, Museo Virtual de Arte, Uruguay; [www3.diariodelpais.com/muva](http://www3.diariodelpais.com/muva)



las imágenes, convertirse en cierta manera en una especie de "comisario" a partir de sus gustos, su entendimiento, o simplemente como un medio de diversión, un factor esencial de la red que los museos no deben desdeñar por trivial que parezca.

Se habla pues de una idea aneja al concepto de "museo imaginado" ya que, como en el caso del MUVA del que hablaremos enseguida, se trata de crear un museo virtual con obras reales digitalizadas, cuya procedencia es variada. Los "museos imaginados" tienen un parentesco con las ediciones de revistas y libros conteniendo imágenes de obras de arte, en grabados o fotografía, tendencia que comenzó a acentuarse en el siglo XIX y que ya desde hace varios años nos ofrece a través de libros de impecables ilustraciones a color un amplio cúmulo de imágenes de obras de arte, acompañados en muchos casos por sólidos textos científicos de análisis e interpretación. Cabría entonces preguntarse qué ofrece un "museo virtual" que no ofrezca un buen libro de arte. Si bien es cierto que la imagen digitalizada a la que accedemos a través del ordenador no alcanza la calidad impresa en papel, el "museo virtual" tiene otros atributos: por un lado la capacidad ilimitada de información, aspecto que se vincula al formato CD ROM, cuya capacidad de archivo, las más de las veces cómodamente pre-

sentada, es incuestionable<sup>15</sup>. Se habla de la posibilidad de que en un futuro termine por reemplazar a los libros editados sobre papel, lo cual aun se nos antoja utópico ya que vemos como muy lejana la supuesta posibilidad de que la informática termine por almacenar demasiados siglos de publicaciones.

A favor de lo "virtual", podemos anotar la utilidad que brindan los hipertextos, a los que ya hicimos referencia, y la posibilidad de alcanzar más información acerca de un tema o de una obra de arte con un simple click del ratón sobre un enlace, faceta que no nos está permitido en un libro convencional. Otro aun no cotejado debido a la falta de una perspectiva histórica que lo sustente, es el tema de la conservación de las obras "reproducidas" y "digitalizadas"; sabemos del desgaste que el uso y el tiempo puede producir en un libro impreso, pero desconocemos a ciencia cierta —aunque se hable de su supuesta perennidad— la verdadera duración de la imagen digitalizada. El tiempo lo dirá.

Una última diferencia que podemos señalar entre un libro y un museo virtual, es la sensación de movimiento que se puede experimentar en una "visita virtual" a aquellos museos que lo permiten, pasando de una sala a otra, en donde las obras aparecen colgadas como si de un museo real se tratara. En honor a la verdad, debemos decir que este ítem, más que vinculado a un carácter científico, se emparenta más con el concepto de diversión a los que se entiende debe aspirar un museo virtual, a esa necesidad de hacer atractivo un espacio destinado a los visitantes de la red.

Sirvan estas consideraciones para introducirnos en el último museo que integra nuestro recorrido, el MUVA, Museo Virtual de Arte (Uruguay 20; [www3.diarioelpais.com/muva](http://www3.diarioelpais.com/muva)), el cual, debido a su impecable diseño, puede decirse que se trata en sí mismo de una verdadera obra de arte digital. Para aludir a él nos valdremos directamente de textos que se incluyen en los enlaces del museo, que ilustran suficientemente las características y contenidos del mismo<sup>16</sup>. En primer lugar, señalar como uno de los objetivos principales la creación de un museo virtual, vinculado a la imposibilidad de asumir la construcción de uno real: "La posibilidad de construir un museo para las artes como los que destacan en las grandes capitales metropolitanas del mundo habría insumido más de 40 millones de dólares, cifra inalcanzable para la realidad uruguaya. Sin embargo, los avances en materia de realidad virtual y el desarrollo de Internet permitían intentar la gran aventura: diseñar ese museo imposible en forma virtual, para ser puesto luego en Internet".

Dadas así las cosas, el paso siguiente fue el de diseñar el edificio del museo, que habría de tener una dimensión real-virtual, para lo cual se encargó el proyecto a cuatro arquitectos. "A partir de los planos comenzó el diseño, donde elaboradas texturas de píxeles en miles de colores dan forma a paredes, escaleras, vidrios, veredas, techos, spots, e iluminación virtuales. (...). El área edificada es 6000 m<sup>2</sup> y su ubicación vir-

10. Hall de Entrada del MUVA, Uruguay.

11. Exposición virtual de Pedro Figari en el MUVA, Uruguay.



tual es el sector sur-este de la Plaza de Cagancha, con desarrollo de fachada sobre la plaza, Av. 18 de Julio, calles Z. Michelini y San José. El edificio se desarrolla en 5 plantas principales y 3 plantas menores, interconectadas espacialmente a través de la utilización de alturas múltiples. La planta baja se vincula a la plaza mediante un espacio de transición en forma de pasiva, que oficia de basamento al desarrollo de fachada superior, el que a su vez es rematado mediante una falsa fachada porticada que respalda al patio de esculturas ubicado en la terraza".

De esta manera se llegó a concretar este museo virtual, "cuya estructura es similar a la de los grandes museos metropolitanos del mundo: un hall de ingreso, con acceso a escaleras y ascensores para llegar a los seis pisos del edificio. En cada piso hay un hall central al cual desembocan todas las salas con muestras o exposiciones. Se puede ir de sala en sala, o de piso en piso, utilizando diferentes mecanismos de navegación que permiten largos recorridos o rápidos atajos. El usuario estará "dentro de" una estructura edilicia con diferentes niveles y espacios a explorar".

Solucionado el continente, llega el turno del contenido y su montaje. Entre los cometidos esenciales del MUVA "se encuentra reunir en el espacio virtual obras que se encuentran en los talleres y las colecciones privadas, y que rara vez llegan a museos, centros de exhibición o galerías. Ello incluye tanto a los artistas más emergentes como a los más consagrados. Juntar esas obras en un solo espacio real es muy difícil, prácticamente imposible; un medio electrónico-virtual permite hacerlo. Quien visite el MUVA se encontrará con todo tipo de exposiciones temporales, entrevistas, visitas a talleres, exhibiciones de creaciones virtuales y

expresiones multidisciplinarias. El MUVA ofrece además una biblioteca y archivo con la más amplia bibliografía de arte uruguayo, abriéndose como un espacio de consulta a todos los que quieran descubrir la apasionante realidad del arte del Uruguay y de América Latina". En cuanto al montaje se añade: "Las obras virtuales son colgadas o presentadas en las salas y reciben la iluminación adecuada"; gracias a la programación se puede "navegar por las salas, observar los cuadros en primer plano, con zoom o desde lejos, ir detrás de cada cuadro para conocer datos técnicos o un análisis de composición de cada cuadro, con links hacia análisis más profundos de toda la obra, biografía del autor homenajeado, e información general relativa a los temas que aborda la muestra".

En definitiva, una experiencia alentadora, proyectada y cristalizada en uno de los países más pequeños del continente latinoamericano, pero que supo afrontar a través de la creación de un espacio virtual la imposibilidad de pensar en algo semejante o hasta muy inferior en la realidad física. Queremos terminar con esta ejemplar experiencia uruguaya para reflexionar acerca de las posibilidades que ofrece Internet para los museos y el arte contemporáneo, en un continente donde las distancias y las posibilidades económicas se erigen en dos limitaciones demasiado frecuentes y acentuadas. Ahora los museos cuentan con una herramienta de difusión y desarrollo museológico y científico más cercano a sus posibilidades reales de gestión, la cual está siendo crecientemente utilizada, y que está llamada a dar nuevos y valiosos frutos para la cultura del continente y su conocimiento interno y externo. Se traza así un camino que creemos nos llevará a la construcción de una nueva realidad cultural a partir de la virtualidad, idea con la que comenzamos el presente estudio.

## Notas

- BELLIDO GANT, MARÍA LUISA (coord.). "Museos del siglo XXI" (dossier), *Revista de Museología*, Madrid, N° 21, 1er. Cuatrimestre de 2001.
- "Editorial". *Museum Internacional*, París, UNESCO, 1999, n° 204, p. 3.
- Ibidem.
- CERVEIRA PINTO, A. "Museos virtuales". [www.risco.pt/pmv/ex\\_mater/docs\\_es/ex\\_museum\\_es.html](http://www.risco.pt/pmv/ex_mater/docs_es/ex_museum_es.html)
- BATTRO, ANTONIO M. "Museos imaginarios y museos virtuales", [www.byd.com.ar/bfadam99.htm](http://www.byd.com.ar/bfadam99.htm), 1999.
- Podemos citar sintéticamente como ejemplos el "boom" del arte latinoamericano a partir de su crecimiento en las salas de subastas norteamericanas desde los ochenta, la formación de colecciones privadas especializadas en una visión continental del arte como la del argentino Eduardo F. Costantini, o la creciente circulación de exposiciones de arte de un país a otro.
- Ver BELLIDO GANT, MARÍA LUISA. *Arte, museos y nuevas tecnologías*, Gijón, Ediciones Trea, 2001, p. 255.
- ANDERSON, MAXWELL. "La coordinación de los museos en línea". *Museum Internacional*, París, UNESCO, 1999, n° 204, p. 25.
- También tener en cuenta como limitación el carácter efímero y cambiante de la información en internet, que puede invalidar en pocos meses algunas de las conclusiones aquí recogidas (junio de 2001).
- ANDERSON, MAXWELL. Ob. cit.
- Ibidem.
- ALCALÁ, JOSÉ RAMÓN. "El museo de arte en la era de Internet". En: LLEÓ, JUAN ANTONIO, *El arte en las redes: libros para siempre*, Madrid, Anaya-SGAE, 1997, p. 98.
- Al respecto puede consultarse: BEITÍA, PABLO TOMÁS. "Fundación Pan Klub. El Museo Xul Solar". *Revista de Museología*, Madrid, N° 12, octubre de 1997, pp. 61-64.
- VELÁZQUEZ, ROBERTO. "Museos con red". *El Urogallo*, Madrid, junio de 1996, n° 121, p. 48.
- "Un CD-ROM puede almacenar la información equivalente a 250.000 páginas de texto, más de 7.000 imágenes fotográficas, 72 minutos de señales similares a los que contiene una cinta VHS normal, o hasta 19 horas de señales de audio tipo convencional". BELLIDO GANT, MARÍA LUISA. *Arte, museos y nuevas tecnologías*, Gijón, Ediciones Trea, 2001, p. 255.
- Cfr.: [www3.diarioelpais.com/muva/](http://www3.diarioelpais.com/muva/). Además de la citada, puede encontrarse muy amplia información acerca del museo, sus métodos de navegación, su arquitectura virtual, y otros variados asuntos.