



MUSEOGRAFÍA HIPERMEDIA

Descripción



Museo del Arte Ecuéstre, Jerez, 2005

El Grupo Museum I+D+C (Museo: Investigación+Desarrollo+Creación) de la Universidad Complutense de Madrid tiene una dilatada experiencia en investigación museológica y en creación de novedosos museos y proyectos culturales. Concebimos el museo como relato comunicacional interactivo y transmedia. Incluimos las Tecnologías de la Información y de la Comunicación perfectamente amalgamadas con los elementos expositivos tradicionales para crear proyectos museológicos y museográficos más atractivos y participativos avalados por un alto rigor científico.

Cómo funciona

Se parte de una concepción del nuevo museo como relato comunicacional e interactivo y transmedia que fomenta una inmersión participativa de los visitantes. El museo se convierte así en un verdadero paradigma hipermedia y transmedia en el que los elementos expresivos tradicionales se amalgaman con las ricas posibilidades que facilitan las tecnologías de la información y de la comunicación al servicio de las piezas y/o de los procesos intangibles que presenta el Museo.

Al no estar sujetos a las restricciones que supone la difusión masiva (Internet, DVD...), los sistemas multimedia y multimedia interactivos se desarrollan con mucha más libertad, creándose productos aplicados novedosos al servicio del relato museográfico. Se huye de la dinámica común de crear sistemas multimedia de apoyo en paralelo que, en muchas ocasiones, son apéndices desgajados del Proyecto general.



Museo Parque Arqueológico Cueva Pintada, Gáldar, Gran Canaria. 2005.

Nuestra metodología de trabajo consiste en estudiar cada caso y crear el Proyecto museológico y museográfico completo, contando, lógicamente, con diseñadores y asesores de contenidos específicos pensando en el tipo de museo, en el espacio en que se enmarca (edificio histórico, edificio de nueva construcción, adaptación de otros espacios...), en los objetivos que se persiguen... A partir del Proyecto museológico, facilitamos al cliente los pliegos correspondientes para los concursos de producción de la museografía y nos encargamos de supervisar y dirigir todo el Proyecto, asesorando directamente a la Propiedad y, ocasionalmente, respondemos creativamente a los pliegos publicados.

Los clientes se benefician de nuestras investigaciones básicas (financiadas por los Programas Marco de la Unión Europea, por la Comunidad de Madrid, por la Universidad Complutense...) que nos permiten estar a la vanguardia en cuanto al tratamiento de los contenidos y a la aplicación de las tecnologías necesarias para optimizar la comunicación de los mismos.

En nuestros proyectos hemos utilizado alta definición estereoscópica, almacenamientos de la imagen en discos duros de estado sólido para optimizar la calidad, sistemas multipanorámicos de proyección apoyándonos en



Universidad Complutense de Madrid

Vicerrectorado de Transferencia del Conocimiento y Emprendimiento
Oficina de Transferencia de Resultados de Investigación (OTRI)

novísimas herramientas de fusión de pantallas, sistemas interactivos constructivos que van más allá de la típica selección apegada al índice tradicional, pantallas táctiles de plasma convertidas en paneles dinámicos, sistemas holográficos en los que se sustituye el vidrio por nuevos materiales livianos irrompibles y sin limitaciones de tamaño, desarrollos virtuales del Museo en entornos de realidad virtual compartida y de realidad aumentada, nuevos materiales para la construcción de vitrinas, iluminaciones especiales de fibra óptica y leds...

Económicamente, la cuantía de la Dirección, creación y asesoría de los proyectos es absolutamente competitiva, así como la inversión en la producción emanada de los concursos, ya que se optimizan los recursos al estar éstos perfectamente medidos. Al realizar proyectos aplicados a cada caso es difícil dar cifras orientativas, por lo que es preferible realizar simulaciones presupuestarias concretas según el tipo de Proyecto de museo o exposición. También estamos abiertos a formar equipo con diseñadores, museólogos...



Museo del Enganche, Jerez, 2002.

Ventajas

- Concepción del Museo y de los proyectos culturales como relatos participativos.
- Unión de técnicas y elementos expresivos tradicionales con las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación siempre al servicio de las piezas y/o de los procesos tangibles o intangibles presentados.
- Personalización de cada uno de los proyectos.
- Innovación tecnológica al servicio del discurso museológico y museográfico.
- Cuidada accesibilidad para que todas las personas puedan disfrutar de los contenidos independientemente de sus limitaciones.
- En definitiva, proyectos hipermedia y transmedia participativos.

¿Dónde se ha desarrollado?

Esta línea de investigación está siendo desarrollada en el [Departamento de Comunicación Audiovisual y Publicidad II](#) de la Facultad de Ciencias de la Información.

Nuestra experiencia en la creación de museos y exposiciones abarca proyectos tan significativos como el primer Museo del Libro de la Biblioteca Nacional; El Museo del Enganche y el Museo del Arte Ecuéstre, ambos para la Fundación Real Escuela Andaluza del Arte Ecuéstre de la Junta de Andalucía; el Museo Parque Arqueológico Cueva Pintada para el Cabildo Insular de Gran Canaria; la exposición Soñar del Cine para la Filmoteca Española; el sistema multimedia inmersivo para el Museo del Misterio de Elche (Obra Maestra del Patrimonio Oral e Inmaterial de la Humanidad) para la Diputación de Alicante y el Ayuntamiento de Elche; la exposición 125 años soñando caminos para Unicaja; asesoría para el lanzamiento de la marca Cartujano del grupo Camper; catálogo de la Real Escuela Andaluza del Arte Ecuéstre...

Y además

- Innovación tecnológica al servicio del discurso museológico y museográfico.
- Creación, investigación, desarrollo y asesoría totalmente independiente al servicio del Proyecto.
- Rigor científico, experiencia y creatividad ampliamente demostradas.
- Aprovechamiento de la investigación básica y de las numerosas investigaciones aplicadas.
- Optimización de recursos gracias a una perfecta definición de la museología y de la museografía.

Investigador responsable

Isidro Moreno: ims@ccinf.ucm.es

Dpto. Comunicación Audiovisual y Publicidad II
Facultad de Ciencias de la Información

