

# Resumen ejecutivo.

## **Máster Interuniversitario en Gestión del Patrimonio Artístico y Arquitectónico, Museos y Mercado del Arte.**

### **TRABAJO FIN DE MÁSTER**

**Autora:** Elena Ramírez Santana

**Tutor:** Don Juan Sebastián López García

**Tutor:** Don Enrique Solana Suárez

## 1. INTRODUCCIÓN

En este trabajo lo que se pretende es modernizar el Museo Municipal de Arucas haciendo uso, para ello, de las nuevas tecnologías que se están empezando a aplicar en el mundo de los museos. El motivo principal de que hayamos seleccionado esta institución se debe, principalmente, al gran desconocimiento que existe en torno a los museos municipales o a los museos pequeños, lo que produce que dichos espacios se vayan quedando obsoletos, pues, al no crear beneficios, se van quedando a la cola a la hora de recibir financiación. Esto produce que, a la larga, se haga frente a muchos museos pequeños que poco a poco se van convirtiendo en una lacra para la sociedad en la que se encuentran. Es por ello que nuestro interés con este trabajo radica en demostrar que es posible modernizar este tipo de instituciones sin necesidad de desembolsar grandes cantidades de dinero.

Una vez dicho esto, los principales objetivos que se persiguen con este trabajo son los siguientes:

- Hacer un acercamiento al concepto de museo y al uso de nuevas tecnologías en el mundo museístico.
- Realizar un estudio sobre las deficiencias existentes en el Museo Municipal de Arucas, especialmente aquellas que son de carácter tecnológico.
- Crear una propuesta de aplicación de las nuevas tecnologías en dicho museo.

Para cumplir con los objetivos establecidos, hemos estructurado el trabajo en tres partes bien diferenciadas. La primera de ellas está constituida por un marco teórico con el que pretendemos realizar un acercamiento a la historia de los museos, al uso de las nuevas tecnologías y a los beneficios que estas les pueden aportar. Así, se podrá entender con mayor claridad el tema abordado en estas páginas.

La segunda parte del trabajo constituye una presentación y un análisis del Museo Municipal de Arucas con el fin de establecer cuáles son las posibles deficiencias que este presenta en lo que respecta al uso de nuevas tecnologías. Nuestra intención, con ello, es detectar dichas deficiencias para mejorarlas y conseguir que esta institución logre el propósito para el que fue creada, la cual no difiere del objetivo que persiguen

los museos en general, esto es, difundir el patrimonio que presentan y acercarlo al público que los visita.

Por último, y una vez realizado el análisis, la tercera parte de este trabajo está dedicada a la propuesta de mejoras para dar solución al atraso tecnológico que este museo presenta. Para ello, hemos valorado cuáles son las herramientas más eficaces para la difusión de su contenido y hemos intentado que todas las propuestas respondan a medidas de actualización e implementación de nuevas tecnologías en la institución.

En definitiva, como se puede observar, toda la estructuración del trabajo responde al interés de hacer uso de una tecnología que está al alcance de todos y cuya naturaleza es la de difundir conocimiento. Es por ello que creemos que no se deben pasar por alto las herramientas tecnológicas a la hora de dar solución al problema que afrontan las pequeñas instituciones museísticas para darse a conocer, al no contar con una financiación tan sólida como la de museos de gran alcance.

## **2. METODOLOGÍA**

Para realizar este trabajo se ha empleado una metodología de carácter cualitativo, ya que, a través del análisis bibliográfico de fuentes que abarcan nuestro tema de interés, hemos intentado solventar los problemas de difusión que presenta el Museo Municipal de Arucas haciendo uso, para ello, de las herramientas que ponen a nuestro alcance las nuevas tecnologías.

Dicho esto, el primer paso que hemos llevado a cabo para la elaboración de este trabajo lo constituye la captación de referencias bibliográficas que abordaran el tema trabajado. El principal fondo del que se han obtenido dichas referencias es el de la Universidad de Las Palmas de Gran Canaria (ULPGC). Además, cabe señalar que, gracias al servicio de *Préstamo Intercampus* que proporciona la red de bibliotecas de nuestra universidad, así como al recurso digital *Dialnet*, hemos podido acceder a determinados documentos que no se encontraban disponibles en esta biblioteca y que resultaban necesarios para la elaboración de este trabajo. Asimismo, han resultado de gran ayuda para la obtención de fuentes bibliográficas los fondos del ICOM, en donde podemos acceder a mucho material relacionado con nuestro tema de estudio, y el propio

Ayuntamiento de Arucas, que nos ha permitido acceder a toda la documentación que poseen sobre el Museo Municipal de Arucas.

El segundo paso para la realización de este trabajo ha sido el análisis de esas fuentes bibliográficas, con el que hemos podido establecer cuáles son los beneficios del uso de nuevas tecnologías para la difusión de museos y cómo deberíamos abordar la actualización de estos con ellas.

Por último, una vez llevado a cabo todo este trabajo de investigación, hemos realizado un análisis directo de nuestro objeto de estudio, el Museo Municipal de Arucas, con la intención de evaluar cuáles son sus deficiencias en lo que respecta a nuestro tema de interés. De este modo, y tras establecer esos puntos débiles, hemos hecho una serie de propuestas que sirvan para mejorar la difusión de esta institución, así como su relación con el público que lo visita.

### **3. RESULTADOS PREVISTOS**

Al comprobar que nuestro objeto de estudio, el Museo Municipal de Arucas, presentaba una serie de carencias tecnológicas, nos hemos centrado en la creación de un proyecto de mejora centrado en dicho museo y de aplicación de otras nuevas tecnologías.

Por tanto, en primer lugar nos centramos en mejorar la difusión del museo; de esta forma, lo primero que hicimos fue crear una página web con el objetivo de convertirla en una plataforma de información gratuita; para ello, hemos empleado una interfaz sencilla y llamativa donde priman las imágenes, puesto que la explicación de las obras se ha realizado siguiendo un modelo de póster en donde estas se explican de una forma sencilla y clara. Lo que hemos pretendido con esta sencillez es que la gente que vaya a visitar el museo, cuando salga de él, tenga una idea clara de lo que ha visto, ya que, a veces, dar mucha información puede producir el efecto contrario que se busca en el museo: que cuando los visitantes se vayan no se acuerden de lo que han visto.

En segundo lugar, hemos empleado los códigos QR para que el visitante pueda interactuar con la obra; es decir, que, a través de estos códigos, el público descubrirá una explicación de la obra de una forma muy sencilla. Para ello, hemos optado por la creación de unos pósteres simplificados, al igual que en la página web, en donde se

reflejan las características principales de la obra. Con esto pretendemos que el visitante que vea las obras se quede, al menos, con la idea de lo que sus autores pretenden transmitir con ellas. El principal motivo que ha hecho que nos decidiéramos por esta opción ha sido el hecho de que, hoy en día, el móvil es un objeto que está muy presente en nuestra vida cotidiana. Por ello, a través de él, podemos conseguir que toda la información que el museo nos puede transmitir sea fácilmente accesible para todo los visitantes.

En tercer lugar, hemos creado una *App* para darle, por un lado, una mayor difusión, y por otro lado, para crear un museo más interactivos, puesto que los usuarios podrán no solo descargarse el contenido del museo, sino que también podrán realizar una serie de actividades que estarán incluidas en ellas.

Finalmente, hemos propuesto una serie de soportes tecnológicos que permitirán, por un lado, publicitar el museo (Tótem publicitario) y por otro lado, hemos sugerido colocar dos dispositivos que permitan al público interactuar con ellos dentro del museo, estos son: una mesa interactiva y una pantalla táctil vertical.

#### **4. CONCLUSIÓN**

Como exponíamos en la introducción de este trabajo, creemos que existe un desconocimiento generalizado en torno a los museos municipales y pequeños museos que provoca que estos acaben por desaparecer, ya que, por esta razón, se van quedando obsoletos al no generar beneficios y dejan de recibir financiación como consecuencia de ello.

Por tanto, nuestro propósito era realizar una propuesta para modernizar un museo de estas características que respondiera, por un lado, a la necesidad de estas instituciones de encontrar diferentes formas para darse a conocer y, por otro, a la necesidad de hacerlo sin que ello suponga un gran desembolso de dinero para ellas. Así, tomamos como objeto de estudio el Museo Municipal de Arucas, puesto que este hace frente a esas dificultades que hemos señalado, y cuenta, además, con un gran potencial debido a su ubicación y a las características de la casa en que se encuentra.

Tras plantearnos cómo podríamos lograr este objetivo, decidimos enfocar ese proceso de actualización a las nuevas tecnologías, ya que como pudimos comprobar,

analizando las fuentes consultadas, estas representan actualmente la principal herramienta para atraer visitantes y, además, constituyen en sí mismas un medio para darse a conocer de manera gratuita a un mayor número de personas. Prueba de ello es que todas las empresas, organizaciones e instituciones culturales que gozan de prestigio hacen uso de ellas para publicitarse, así como para modernizarse con el fin de diferenciarse del resto.

En el caso del mundo museístico, observamos que las nuevas tecnologías llevan siendo un recurso de captación de visitantes desde finales del siglo XX, lo que manifiesta su funcionalidad dentro de espacios culturales. Asimismo, si echamos un vistazo a los grandes museos, vemos que estos van incluyendo cada vez más mejoras tecnológicas en sus instalaciones año tras año; otra prueba más de la eficiencia de las nuevas tecnologías como herramientas que ayudan a conseguir los principales propósitos de todo museo (estudiar, difundir y conservar conocimiento). Por tanto, es evidente pensar que, si a estas grandes instituciones museísticas les funciona, ha de ocurrir lo mismo en el caso de una institución más pequeña, aunque esta no cuente con el amplio presupuesto del que gozan aquellas.

Por otro lado, como hemos demostrado con la propuesta que hemos realizado, dada la gran cantidad de funcionalidades que los recursos tecnológicos ofrecen hoy en día, vemos que es posible incluir mejoras dentro de un pequeño museo poco a poco, empezando por aquellas herramientas que le sean más necesarias y dejando para un futuro cualquier otra inversión que se propongan para mejorar aún más el lugar.

En definitiva, y tras analizar qué tipo de tecnologías serían las más convenientes para solventar las dificultades de nuestro objeto de estudio en concreto, hemos llegado a la conclusión de que es posible llevar a cabo la actualización de las pequeñas instituciones museísticas sin que ello suponga un gasto que estas no puedan asumir, y que existen recursos totalmente gratuitos a su alcance para darse a conocer y no caer, así en el olvido.