

Reseña del website “Play Miró”, de la Fundación Miró de Barcelona.

Victoria López Benito
Universidad de Barcelona
victorialopezb@ub.edu

Datos del website:

<http://fundacionmiro-bcn.org/playmiro.php?idioma=6>

Idiomas: Castellano, catalán, inglés y francés.

Accesibilidad. Contenidos para discapacitados visuales

Contenidos básicos: 35 audiovisuales, 30 actividades interactivas, navegación libre por una selección de obras de Miró clasificadas temáticamente, guías didácticas, preguntas frecuentes e índice alfabético y cronológico de obras.

Hoy en día los contenidos de los museos no solo están dentro de sus paredes, ya que lo que un museo ofrece a sus visitantes va más allá de sus límites físicos. Esto se debe al avance de las nuevas tecnologías, al desarrollo del mundo virtual y al fácil acceso a la red de redes, que han hecho necesario que los museos se pusieran “manos a la obra” para favorecer un fácil acceso a sus contenidos a través de, por ejemplo, una pantalla de ordenador. Esto ha conllevado que diversas instituciones museísticas desarrollaran Webs 2.0, o nuevos canales de comunicación on-line como los blogs, ampliando así las posibilidades de diálogo entre la institución museística y sus visitantes, ya sean virtuales o visitantes presenciales. Sin embargo, el mundo virtual no solo favorece una mejor comunicación entre museos y usuarios, sino que presenta además un gran potencial didáctico. De hecho, desde hace algún tiempo las instituciones museísticas ofrecen interesantes recursos didácticos virtuales contribuyendo de esta manera al desarrollo de la *interactividad on-line*. Es más, actualmente los museos están apostando por la creación de recursos educativos para dispositivos móviles, como los Smartphones y las Tablets, porque la tecnología de hoy en día es virtual, pero también nómada.

En cuanto a la interactividad a través de la Web y en el caso concreto de los museos de arte aunque esta fórmula de interactividad ha sido rechazada durante un cierto tiempo, hoy la vemos introducida en páginas de museos cuya función es la de exponer y difundir el arte. Los motivos por los cuales los museos de arte introducen esta modalidad de interactividad pueden ser muy variados pero es bien sabido que las formas de fidelizar al público a través de la Web son diversas y van desde los chats a las redes sociales, pasando por los blogs y los juegos on-line. Por lo tanto, la introducción de este tipo de interactividad puede deberse a un deseo de fidelizar públicos a través de la

Web. Sin embargo, la Web también es el lugar donde los museos de arte pueden dar cabida a recursos interactivos de carácter didáctico que no desarrollan en la museografía física del museo por su firme voluntad a mantener una museografía académica sin más elemento intermediador entre el cuadro y el visitante que una cartela. Este es el caso, por el ejemplo, del Museo del Prado que en los últimos dos años ha comenzado a desarrollar recursos y juegos didácticos a través de la Web, pero en el museo sigue manteniendo una museografía tradicional, donde lo único importante es la contemplación del objeto artístico.

Los recursos de la interactividad on-line suelen estar destinados principalmente al público infantil y suelen plantear, entre otros tipo de actividades, la resolución de enigmas, como la página de Educathyssen (www.educathyssen.org/caso/index.html) en la que se puede participar en las videoaventuras tituladas “*El caso del ladrón de medianoche*” o la más reciente “*El misterio de las miradas del Thyssen*”. Ambas invitan al usuario a resolver un misterio o a convertirse en detective para encontrar obras extraviadas y resolver el enigma propuesto, en este proceso el usuario puede conocer obras destacadas de la colección y los datos más importantes de estas. Otro museo de arte en cuya Web se pueden encontrar, en este caso juegos interactivos también para el público infantil, es la del MOMA con el proyecto *Destination: Modern Art* (www.moma.org/interactives/destination). Esta página está destinada a niños de hasta 8 años, y combina navegación virtual en una sala del museo, con narración por parte de personajes animados, juegos y explicaciones de las obras y autores más relevantes del museo. Además aprovecha notablemente los recursos audiovisuales y presenta una alta interactividad (RIVERO, 2009). Existen otros ejemplos de interactividad on-line como los recursos didácticos del Museo del Louvre con una guía para niños titulada *Lupicatule*, o el Museo cívico arqueológico de Bolonia cuya página Web presenta un recorrido didáctico a través de archivos *flash* destinado al público infantil. Destaca notablemente la plataforma virtual de recursos interactivos para niños de la Tate Britain, llamada *Tate Kids*, forma parte de los recursos de aprendizaje que la Tate pone a disposición del público a través de la Web. Su principal objetivo es acercar el lenguaje del arte a los más pequeños y que este acercamiento sea de la manera más autónoma e intuitiva por parte de ellos. El grado de interactividad es muy alto y está presente a lo largo de toda página. Está destinada para los niños entre 5 y 12 años y está compuesta por cuatro secciones principales, *My gallery*, *Games*, *Films* y *Tate create*.

Cada una de ellas contiene recursos diferentes que trabajan distintos aspectos del aprendizaje del arte y de obras y artistas destacados de la institución museística británica.

Como vemos hasta ahora, aunque hay interesantes ejemplos de recursos interactivos on-line, la mayoría de ellos pertenecen a museos internacionales. Por ello, es especialmente destacada la plataforma *Play Miró* de la Fundació Miró de Barcelona, ya que además de sus interesantes propuestas didácticas, es uno de los pocos y más recientes ejemplos de interactividad on-line de un museo de arte dentro de las fronteras españolas. *Play Miró* cuenta con diversos contenidos interactivos sobre la obra y la figura de Joan Miró orientada a diferentes públicos como el infantil, el familiar pero sobre todo el escolar. Esta plataforma consta de tres grandes secciones, una titulada “Vídeos” que está compuesta por diversos audiovisuales sobre la vida, la obra, las técnicas artísticas y la iconografía de Joan Miró; realizando un recorrido cronológico desde los primeros años de la obra del artista hasta la creación de la Fundació Miró. Una segunda denominada “Exploración” que consiste en el visionado de algunas obras seleccionadas en relación a temáticas importantes en la obra de Miró como los animales, los astros, las esculturas o la anatomía humana. Al pulsar en cada obra estas aumentan de tamaño lo que permite la observación de los detalles más minuciosos, algunos de ellos se destacan según se recorre la obra y pulsando sobre ellos nos trasladan a otras obras relacionadas con la misma temática. Además cada obra está acompañada de una ficha técnica con los datos básicos de obra. Es una cartela virtual cuya información es asequible para cualquier usuario tenga la edad que tenga. Sin embargo, la sección más interesante por su potencial educativo y didáctico sobre conceptos artísticos es la de “Actividades” la cual está formada por treinta y cinco actividades que trabajan conceptos como el color, el volumen, la composición o la textura. Cada concepto presenta tres niveles de dificultad en función de la edad del usuario y por cada nivel de dificultad se plantea una actividad las cuales se realizan en dos fases, una de observación y otra de creación. Esta sección de la página Web es la que presenta una interactividad más alta y la que ofrece la posibilidad que aprender más sobre el lenguaje del arte y en concreto del lenguaje artístico de Miró, esto es debido a la combinación entre la interactividad y cómo se trabajan los distintos conceptos artísticos.

Así, *Play Miró* ofrece través de la interactividad on-line una interesante posibilidad de acercarse a la obra de Joan Miró y entender su lenguaje artístico. Además aunque está

especialmente destinado al público escolar puede ser un recurso muy idóneo para el público adulto interesado en comprender y disfrutar de Miró. Lo cual demuestra la necesidad de crear recursos didácticos e interactivos para descifrar el lenguaje artístico. Quizás la virtualidad y las tecnologías móviles sean la clave para que los museos de arte acerquen, comuniquen y expliquen lo que encierran dentro de sus paredes a los distintos tipos de público.

Referencias bibliográficas:

RIVERO, P. (2009). *Museos y didáctica on-line: cinco ejemplos de buenas prácticas*, *Hermes. Revista de museología*, 1: 110-114 [desde el número 2 la revista es denominada Her&Mus Heritage & Museography].