

LE GA TUM 2.0

**MUSEALIZACIÓN
Y PUESTA EN VALOR
DEL PATRIMONIO
CULTURAL**

Jorge Onrubia Pintado
Víctor Manuel López-Menchero
David Rodríguez González
Francisco Javier Morales
(eds.)



Ediciones de la Universidad
de Castilla-La Mancha

LEGATUM 2.0

Musealización y Puesta en Valor del Patrimonio Cultural

**I Congreso Internacional. 25, 26 y 27 de octubre de 2017
Daimiel. Ciudad Real**

LEGATUM 2.0
Musealización y Puesta en Valor
del Patrimonio Cultural

I Congreso Internacional. 25, 26 y 27 de octubre de 2017
Daimiel. Ciudad Real

Editores:

Jorge Onrubia Pintado

Víctor Manuel López-Menchero Bendicho

David Rodríguez González

Francisco Javier Morales Hervás



Ediciones de la Universidad
de Castilla-La Mancha

Cuenca, 2020

LEGATUM 2.0. MUSEALIZACIÓN Y PUESTA EN VALOR DEL PATRIMONIO CULTURAL

Jorge Onrubia Pintado, Víctor Manuel López-Menchero Bendicho, David Rodríguez González y Francisco Javier Morales Hervás (Eds.)

- © de los textos e ilustraciones: sus autores
- © de la edición: Universidad de Castilla-La Mancha

Edita: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha.

Colección JORNADAS Y CONGRESOS n.º 22

Imagen de cubierta: Yacimiento arqueológico de Motilla de Azuer. Santiago López-Pastor. (CC BY-SA 2.0).

El procedimiento de selección de originales se ajusta a los criterios específicos del campo 10 de la CNEAI para los sexenios de investigación, en el que se indica que la admisión de los trabajos publicados en las actas de congresos deben responder a criterios de calidad equiparables a los exigidos para las revistas científicas y capítulos de libros.



Esta editorial es miembro de la UNE, lo que garantiza la difusión y comercialización de sus publicaciones a nivel nacional e internacional

I.S.B.N.: 978-84-9044-402-3

D.O.I.: http://doi.org/10.18239/congresos_2020.22.00

Composición: Compobell

Hecho en España (U.E.) – *Made in Spain (U.E.)*



Esta obra se encuentra bajo una licencia internacional Creative Commons CC BY 4.0.

Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra no incluida en la licencia Creative Commons CC BY 4.0 solo puede ser realizada con la autorización expresa de los titulares, salvo excepción prevista por la ley. Puede Vd. acceder al texto completo de la licencia en este enlace: <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.es>

ÍNDICE

Presentación	11
<i>Leopoldo Sierra Gallardo</i>	
Presentación	13
<i>José Julián Garde López-Brea</i>	
Introducción	15
<i>Jorge Onrubia Pintado, Víctor Manuel López-Menchero Bendicho, David Rodríguez González y Francisco Javier Morales Hervás</i>	
 NUEVAS ESTRATEGIAS DE CONSERVACIÓN Y DOCUMENTACIÓN DEL PATRIMONIO CULTURAL	
Conservación y puesta en valor de yacimientos arqueológicos del Bronce de La Mancha: Las Motillas	19
<i>Rebeca Lenguazco González</i>	
Conservación <i>in situ</i> del entorno de los Palacios Maestrales: conservación curativa, restauración, arqueología y medios tecnológicos al servicio del museo	29
<i>Raquel Racionero Núñez, y Francisco Miguel Gómez García de la Marina</i>	
Recuperación y musealización del patrimonio de Nuestra Señora de las Angustias en Arenas de San Juan, Ciudad Real: contextualización y documentación de un patrimonio en peligro	33
<i>Raquel Racionero Núñez</i>	
Conservación y restauración en el <i>oppidum</i> protohistórico del Cerro de las Cabezas (Valdepeñas, Ciudad Real)	37
<i>Miguel Carmona Astillero, Tomás Torres González, Domingo Fernández Maroto, Julián Vélez Rivas y José Javier Pérez Avilés</i>	
Nuevas tecnologías aplicadas a los estudios patrimoniales. El uso de drones en la arqueología	47
<i>Diego Lucendo Díaz, Tomás Torres González, Luis Alejandro García García y Miguel Ángel Hervás Herrera</i>	

MUSEOS CULTURALES

Proyecto López Torres.	55
<i>Ricardo Ortega Olmedo</i>	
La dimensión narrativa del Museo Archeologico Villa Sulcis di Carbonia in Sardegna	63
<i>Antonio Gambatesa</i>	
El Palacio del Segundo Cabo: un museo de nuevo tipo. Estrategias museológicas para la comunicación de procesos culturales	73
<i>Yenny Hernández Valdés</i>	
La revolución en los tiempos del cólera. Cuatro museos de La Habana y un futuro de cambios.	93
<i>María Florencia Puebla</i>	
Diálogo didáctico con las colecciones del Museo del Prado: Una propuesta patrimonial para las Enseñanzas Medias	101
<i>Eva M^a Jesús Morales</i>	
Un museo comarcal para un territorio. En busca de su identidad: el Museo de Historia y Costumbres Populares de Los Pedroches	109
<i>M^a del Pilar Ruiz Borrega</i>	
Do Paleolítico à arte contemporânea: novos discursos museológicos do Museu da Guarda (Portugal)	119
<i>João Mendes Rosa, Vitor Pereira y Tiago Ramos</i>	
La valorización del patrimonio artístico religioso de Mallorca a través de los museos de la diócesis en la primera mitad del siglo xx	131
<i>Sebastián Escalas Sucari</i>	

RUTAS TURÍSTICAS, ITINERARIOS CULTURALES Y REDES TERRITORIALES

La puesta en valor del patrimonio cultural local: las rutas nocturnas “Patrimonio del mercurio” en Almadén (Ciudad Real)	139
<i>Ana Isabel Trujillo Rodríguez</i>	
Traduciendo el pasado. Recursos para la interpretación de restos arqueológicos en la ruta de <i>Caesaraugusta</i>	149
<i>Rubén Castélls Vela</i>	
Puesta en valor del patrimonio cultural en torno al río Tajo: el proyecto “Cuando el río suena” (Talavera de la Reina, Toledo)	161
<i>Sergio de la Llave Muñoz y Ana Escobar Requena</i>	
Trabajando en red: las Jornadas de Patrimonio Cultural y Natural del Valle de Los Pedroches (Córdoba, España)	171
<i>M^a del Pilar Ruiz Borrega, Manuel J. Parodi Álvarez y Pablo Garrido González³</i>	
“Qyadraria. Senderos del paisaje y la memoria”, un proyecto de puesta en valor del patrimonio cultural	177
<i>Marta Gómara Miramón</i>	
Dialéctica entre turismo cultural y revalorización patrimonial. Un análisis del fenómeno turístico y su impacto patrimonial en la ciudad de Málaga	185
<i>Yolanda Collado Moreno y David Ortega López</i>	

Nuevos formatos de difusión y comunicación patrimonial. Presentación e interpretación del patrimonio cultural	197
<i>Lourdes Almendros Zaragoza</i>	

LA MUSEALIZACIÓN Y DIVULGACIÓN DEL PATRIMONIO ARQUEOLÓGICO

La estratigrafía arqueológica como elemento de musealización y puesta en valor de los yacimientos arqueológicos: el caso de El Cerro de las Cabezas (Valdepeñas, Ciudad Real)	207
<i>Miguel Carmona Astillero y Ana Seisdedos Ribera</i>	

En busca de <i>Herna</i> : proyecto de musealización de una ciudad orientalizante en la sierra de Crevillent (Alicante, España)	217
<i>Alberto J. Lorrio Alvarado, Sara Pernas García, Julio Trelis Martí, Daniel Tejerina Antón y Gustavo Olmedo López</i>	

Módulo de interpretación del patrimonio – Red Patrimonio	227
<i>María Naranjo Chacón</i>	

La musealización de los yacimientos arqueológicos a finales del siglo XIX. El inicio de una metodología de trabajo.	235
<i>Ana Gómez Díaz</i>	

“Pequeños arqueólogos. Talleres didácticos”: didáctica, difusión y divulgación del patrimonio.	243
<i>Rubén Pérez López, Silvia del Mazo Fernández y Francisco José Rufián Fernández</i>	

Colección Materiales Didácticos Arqueológicos: una publicación pedagógica <i>on-line</i>	253
<i>Óscar Bonilla Santander, Marta Gómara Miramón y Begoña Serrano Arnáez</i>	

El complejo ibérico del Cerro de la Merced (Cabra). Un modelo de sinergia institucional para la investigación y difusión del patrimonio arqueológico.	259
<i>Antonio Moreno Rosa, Mónica Camacho Calderón, Eduardo Kavanagh de Prado y Fernando Quesada Sanz</i>	

La Motilla del Azuer y el modelo de gestión del patrimonio cultural del Ayuntamiento de Daimiel 2013-2017	273
<i>Miguel Torres Mas</i>	

El <i>podcast</i> como forma de difusión histórica y patrimonial. El ejemplo de “Plaza de Armas”.	285
<i>Andrea Menéndez Menéndez, Javier Cuenca Torres, Francisco Guzmán Guzmán, Borja Cruz López y Ramón Vagace Rangel</i>	

Concienciación patrimonial e integración social en Los Fayos (Aragón, España)	297
<i>Begoña Serrano Arnáez, Óscar Bonilla Santander, Carlos Valladares Lafuente, Alicia María Izquierdo, Miriam Pérez Aranda y Ángel Santos Horneros</i>	

El patrimonio arqueológico como factor de desarrollo local: el “Cerro del Calvario” en Tabuena (Aragón, España)	305
<i>Begoña Serrano Arnáez, Óscar Bonilla Santander, Ángel Santos Horneros, Miriam Pérez Aranda, Carlos Valladares Lafuente y Alicia María Izquierdo</i>	

PATRIMONIOS OLVIDADOS, PATRIMONIOS EN PELIGRO

Puesta en valor y perspectivas de futuro sobre el patrimonio industrial vernáculo de La Mancha. “Las caleras de Daimiel”	315
<i>Miguel Torres Mas, Honorio Javier Álvarez García y Manuel Fernández-Infantes Sánchez-Bermejo</i>	
Un ejemplo práctico de puesta en valor del patrimonio documental. El proyecto de innovación docente sobre la exposición «María Encarnación Cabré y el crucero por el mediterráneo (1933)».	325
<i>Jorge del Reguero González</i>	
La gran olvidada: La Abadía del III Duque de Alba.	333
<i>Cristina Muñoz-Delgado de Mata</i>	
La construcción del patrimonio cultural inmaterial a través de sus arquitecturas y espacios. El urbanismo de Mutxamel como caso de estudio	341
<i>María-Teresa Riquelme-Quiñonero</i>	
Las fuentes documentales como herramienta para el conocimiento de un patrimonio en peligro: la arquitectura tradicional.	351
<i>Diego Clemente Espinosa</i>	
Jardín. Entre la realidad y la idea	357
<i>Irene Laviña</i>	
Venta de Borondo, patrimonio tradicional manchego en peligro.	367
<i>David Cejudo Loro, Silvia García de la Camacha Martín-Pozuelo y Julio Orellana López de la Franca</i>	
Para una arqueología del gusto	377
<i>Sergio Taranto</i>	

Traduciendo el pasado. Recursos para la interpretación de restos arqueológicos en la ruta de *Caesaraugusta*

Rubén Castélls Vela

Servicio de Cultura – Ayuntamiento de Zaragoza

http://doi.org/10.18239/congresos_2020.22.15

INTRODUCCIÓN

La interpretación del patrimonio es fundamentalmente el contenido que se comunica, pero también es la forma que contribuye a reforzar ese contenido. Dicho de otro modo, la interpretación del patrimonio es primordialmente mensaje, pero con un medio que lo transmite y que debe idearse acorde con él.

El siguiente texto adopta como tema central los medios de interpretación, también llamados recursos, y para ello se va a utilizar el ejemplo de los museos del Foro, del Puerto fluvial, de las Termas públicas y del Teatro que conforman un recorrido establecido, la Ruta de *Caesaraugusta*, con cuya visita se puede conocer el pasado romano de Zaragoza. Todas las imágenes incluidas corresponden a las exposiciones permanentes de estos espacios arqueológicos musealizados entre 1995 y 2003 y que presentan por tanto una homogeneidad bastante alta en el tratamiento de los contenidos.

Pero antes de analizar específicamente esos recursos o medios de interpretación, conviene precisar algunos aspectos relativos al proceso interpretativo y situar mejor los contenidos a tratar.

EL PROCESO DE INTERPRETACIÓN DEL PATRIMONIO

El punto de partida de la interpretación del patrimonio, en concreto de un patrimonio arqueológico, se inicia en un resto excavado (fig. 1) que por lo general resulta complejo, tanto a los legos, quizá es de los elementos patrimoniales más alejados del público en general, como a los especialistas, que no siempre llegan a consensuar las características originales de esos restos, su aspecto primigenio, su función principal, su cronología, etc.

El punto de llegada sin embargo debe ser algo similar a la mesa gráfica (fig. 2) ubicada en el mismo punto desde el que se ha obtenido la fotografía anterior, que explica como esos restos se corresponden con una gran cloaca y unas zapatas de cimentación para las columnas del doble pórtico del foro de *Caesaraugusta*, construido en el siglo I de nuestra era justo encima de donde se encuentra el visitante en esos momentos. O, lo que es lo mismo, en una información



Figura 1. Restos arqueológicos del Foro de *Caesaraugusta*

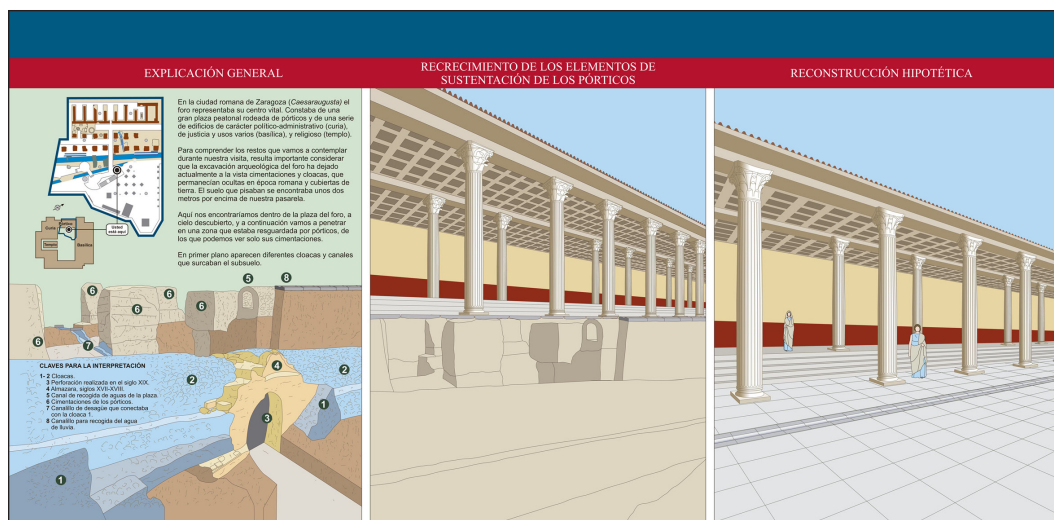


Figura 2. Mesa gráfica del Museo del Foro de *Caesaraugusta*

estructurada que identifica, describe, contextualiza, en definitiva traduce de manera lo más clara posible esos restos arqueológicos, los acerca al público en general para su mejor comprensión.

El proceso puede ser largo, más o menos complejo, pero a grandes rasgos, sin entrar en detalles que exceden el objetivo de la comunicación, una adecuada interpretación del patrimonio va a requerir un mínimo de tres fases.

Si ante nosotros surge el reto de musealizar un espacio arqueológico la primera fase va a ser obligatoriamente conocerlo, comprender sus características, su significado y su valía. Ya he aludido antes a que no siempre se hallan fácilmente estos aspectos; pueden existir varias interpretaciones, utilizada ahora esta palabra en el sentido de hipótesis, de versiones, y es necesario escoger una de

ellas o varias, las más plausibles y argumentadas. Si no se define el contenido, aunque este sea precisamente la ausencia de certezas absolutas, no es posible comenzar a trabajar una comunicación.

Porque esa sería la segunda fase del proceso interpretativo: trabajar esa hipótesis, esos contenidos, para que sean entendibles por el público. Al igual que un traductor, también denominado intérprete, traduce lo hablado entre dos personas de distintos idiomas, el museo, y más concretamente un museo arqueológico de sitio, debe traducir, interpretar, los restos arqueológicos a un visitante que no conoce ese lenguaje, que no posee las claves suficientes para entenderlos.

En definitiva, estamos hablando de una comunicación de unos contenidos determinados, y es a esta fase a la que tradicionalmente se le ha prestado una mayor atención teórica desde la publicación de Freeman Tilden en 1957¹: conocer al público destinatario y su diversidad, introducir información y emoción, unir con la realidad actual, con la experiencia real, contar con el objeto original, etc. Múltiples recomendaciones en lo que realmente es lo importante: el contenido que se quiere transmitir.

Sin duda alguna el contenido es la parte fundamental, pero requiere también de una forma, de una plasmación material que lo acompañe, que lo refuerce, que lo haga más perdurable, porque si no es así, bien puede estar provocando el debilitamiento del mensaje o incluso su anulación, el fracaso de la comunicación, y por tanto la pérdida de efecto alguno sobre el visitante del museo.

La forma debe acompañar al contenido, y es este punto, la tercera fase del proceso de interpretación, la que se desarrolla con más detalle en las próximas líneas, analizando diferentes medios y recursos interpretativos, aquellos canales de comunicación que permiten culminar esa labor traductora y acercar el significado de los testimonios materiales de nuestro pasado a las personas de hoy.

CLASIFICACIÓN DE LOS RECURSOS INTERPRETATIVOS

¿De qué recursos estamos hablando? ¿Cuáles son esos medios que permiten transmitir el mensaje? Una primera aproximación a ellos puede realizarse atendiendo a su naturaleza:

Textual	Texto
Visual	Dibujo, plano, sección, fotografía
Táctil	Reproducción, maqueta
Sonora	Audio
Audiovisual	Audiovisual, recreación 3D
Interactiva	Puesto interactivo, actividad didáctica, visita guiada
Inmersiva	Escenografía, realidad aumentada, realidad virtual, recreación teatralizada

Esta sería una primera catalogación de los recursos disponibles. Lógicamente todos ellos presentan muchas otras características diferenciales, pero se van a destacar tres con las que se consigue definir mejor la utilidad de cada uno de los medios de interpretación: su impacto, su exigencia y su remanencia (fig. 3).

1 Freeman Tilden definió los principios de la disciplina en su obra *Interpreting Our Heritage* (Carolina del Norte, 1957). Desde entonces son múltiples los autores que han desarrollado y actualizado sus teorías, destacando en España las publicaciones de Jorge Morales Miranda, como la *Guía práctica para la interpretación del patrimonio: el arte de acercar el legado natural y cultural al público visitante* (Sevilla, 1998).



Figura 3. Ordenación de recursos interpretativos según su impacto, exigencia y remanencia.
(Elaboración propia)

Por impacto se entiende la capacidad de atracción del visitante y el grado de impresión que le causa. Dejando a un lado que cada persona puede tener conocimientos y experiencias diferenciadas, que no todo el público es homogéneo, se podría establecer un baremo, una correlación de qué medios interpretativos con carácter general llaman menos la atención y no suponen un atractivo especial al visitante (textos, planos) de aquellos que sí pueden despertar algo la atención (dibujos, fotografías, audios), los que incrementan un tanto ese interés (maquetas, audiovisuales, puestos interactivos, escenografías, visitas guiadas), y los que más impacto causan en estos momentos en el público (actividades didácticas, recreaciones 3D, realidad aumentada, realidad virtual).

Vivimos en un mundo de la imagen y tecnológico. Por una parte las imágenes por sí mismas e incluso el vídeo han perdido, por sobreabundancia, su capacidad de impacto, mientras que son las tecnologías más recientes las que lógicamente más atracción generan.

Por exigencia se define el grado de esfuerzo que el recurso interpretativo requiere del visitante. Nos encontramos en este caso con una escala bastante diferente desde los que menos esfuerzo exigen (realidad aumentada, realidad virtual, recreaciones 3D, audiovisuales, fotografías) avanzando progresivamente (dibujos, escenografías, actividades didácticas, visitas guiadas, audio, maquetas), hasta aquellos que por unas razones o por otras implican para su disfrute completo una mayor carga de actividad por parte del público (interactivos, planos y textos).

En tercer lugar, está el criterio de remanencia, entendido como el grado de recuerdo que se mantiene en el público una vez terminada la visita al museo. Aquí la ordenación de los recursos puede ser más discutible todavía, pues lógicamente aquello que ha causado mayor impacto generará también mayor recuerdo, pero aquellos recursos a los que se ha dedicado un mayor esfuerzo también tendrán un nivel de remanencia más alto que aquellos que, en sendos casos anteriores, se hallaban en la medianía. La pasividad en la recepción de la información no ayuda a su recuerdo.

Estas clasificaciones no responden a ningún criterio científico, no son resultados obtenidos de ningún estudio de público (acaso de una limitada observación de campo), son sólo una

reflexión teórica que permite destacar estos tres conceptos abstractos como guía de la efectividad de los diversos medios interpretativos. Es una propuesta de posibles parámetros de referencia. Acorde con nuestra idea fundamental expresada al comienzo de la comunicación de que la forma refuerza al contenido, la utilización adecuada de estos recursos, tanto de manera autónoma como combinada, puede orientarse a aumentar su impacto, minimizar su exigencia e incrementar en la medida de lo posible su remanencia. Lo que viene a significar que es posible aumentar su efectividad en la comunicación de un mensaje.

ANÁLISIS DE RECURSOS INTERPRETATIVOS

A continuación, se muestran ejemplos de cómo se utilizan los recursos interpretativos referidos en los museos de la Ruta de *Caesaraugusta*, reconocidos en varias ocasiones por su planteamiento museográfico didáctico, y se descubren los mecanismos utilizados para ese aumento de la efectividad.

1. TEXTOS

Es uno de los recursos más estudiados y sobre el que más se han emitido recomendaciones para su mejor aprovechamiento. Recordemos que, según los criterios que hemos explicado, es uno de los medios que menor impacto genera y que más exigencia requiere, aunque también hemos considerado que su nivel de remanencia sí puede ser mayor que otros muchos recursos, aunque claro, para quien consiga leer la totalidad de lo escrito. ¿Cómo facilitar que esto ocurra? Pues además de trabajando una redacción de extensión breve, con diferentes niveles de información e incluso con glosarios complementarios, desde el punto de vista estrictamente formal son muy importantes aspectos como los que se pueden apreciar en esta mesa gráfica del Museo del Teatro de *Caesaraugusta* (fig. 4):

- Adecuado tamaño de la tipografía: acorde con la distancia de lectura.
- Diferenciación de los idiomas por colores: manteniendo el contraste en ambos casos.
- Diferenciación formal de los niveles de información: mediante la utilización de negritas.



Figura 4. Mesa gráfica del Museo del Teatro de *Caesaraugusta*

- Utilización de recuadros: para información complementaria.
- Soporte oblicuo: para facilitar la lectura.
- Retroiluminación: con la misma finalidad.

Bien es sabido que es un porcentaje pequeñísimo de personas el que lee completos los textos de una exposición permanente. No por seguir estas recomendaciones va a aumentar significativamente este número, pero sí es seguro que no se reducirá, que quien decida leerlos se encontrará cómodo haciéndolo, y eso ayudará sin duda a un mayor recuerdo de lo leído.

2. DIBUJOS

Los dibujos resultan fundamentales en la interpretación de los restos arqueológicos: aumentan en gran medida la comprensión de elementos que se conservan por lo general parcialmente y ayuda a restituirlos e integrarlos en relación con otros. Ahora bien, los dibujos trabajados también de una manera interpretativa presentan características como las siguientes (fig. 5):

- Líneas claras: no valen los dibujos de excavación tal cual.
- Limpieza: sin recursos estéticos que distraigan de lo que se quiere representar.
- Colores planos: por lo anterior y para resaltar elementos importantes.



Figura 5. Dibujo de vitrina del Museo del Foro de *Caesaraugusta*

- Resalte de objetos y elementos reales integrados.
- Montaje en paralelo y progresivo que permita la comparación (fig. 2): es uno de los recursos más valiosos para la comprensión de restos arqueológicos.

También es cierto que se pueden utilizar ilustraciones más elaboradas con objeto de presentar ambientaciones o incluso para efectos de trampantojo.

3. PLANOS Y SECCIONES

En principio estos dos recursos tienen un origen más técnico, y ya se han baremado como uno de los medios que requiere mayor exigencia por parte del público, más esfuerzo de comprensión. Pero pueden adecuarse sus características formales para que cumplan mejor una de las funciones fundamentales a la hora de visitar un yacimiento arqueológico, que es la orientación espacial (fig. 6):

- Esquematismo: no es válido en absoluto el plano arqueológico, tiene que haber una sintetización de los elementos representados para favorecer la comprensión.
- Coloreado: para resaltar aquellas partes en las que el visitante se encuentra o de las que se está hablando.
- Orientación según la posición del visitante: es un aspecto que no suele cuidarse, y que resulta básico para mejorar la orientación durante la visita.

4. FOTOGRAFÍAS

Este recurso interpretativo no es tan utilizado en museos arqueológicos como en otras tipologías de exposición porque muestran una realidad que es precisamente la que se quiere explicar, traducir, y mostrándola tal cual no se avanza en ese objetivo. Por tanto, las recomendaciones no van a centrarse en este caso en los ámbitos de diseño o formales sino en posibles usos útiles de las fotografías para la comprensión de unos restos:

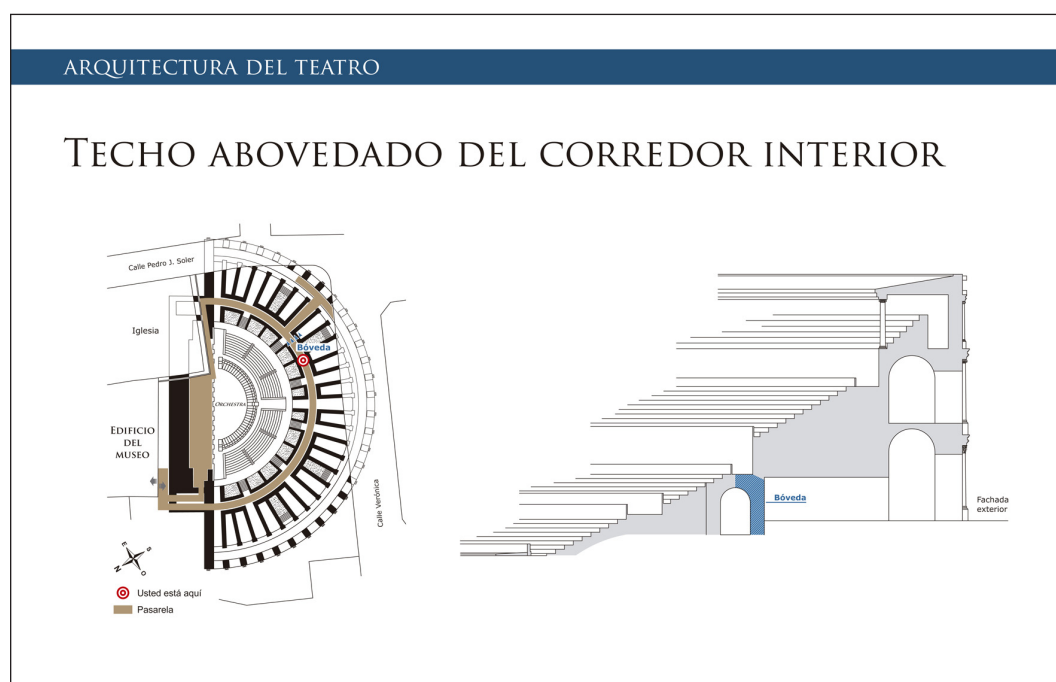


Figura 6. Señalética del monumento en el Museo del Teatro de *Caesaraugusta*

- Detalles: fotografías de aspectos no apreciables a simple vista.
- Elementos no visibles: partes de los restos arqueológicos que por diferentes circunstancias el visitante no puede realizar una observación directa.
- Ejemplos similares mejor conservados: que permiten al visitante visualizar íntegro un resto parcial.

5. MAQUETAS

Es un medio interpretativo muy utilizado dentro del ámbito arqueológico y en el que museográficamente existe una variedad enorme de materiales y tipos. En la Ruta de *Caesaraugusta* no ocurre menos, y algunas de las características que se ha comprobado que le resultan de provecho al público son:

- Táctiles: de carácter imprescindible para personas con deficiencias visuales.
- Gran tamaño: permite incorporar más información, si bien se perjudica un tanto la comprensión precisamente para personas con deficiencias visuales.
- Volúmenes básicos: de nuevo sin grandes detalles.
- Monocromía: para que destaquen más los volúmenes limpios.
- Integrales: maquetas hechas no sólo por fuera sino también por dentro.
- Incorporación de elementos móviles.
- Orientación igual a la de los restos arqueológicos: como hemos comentado para otros recursos.
- Posibilidad de comparación con los propios restos arqueológicos: poder encontrar puntos de referencia en ambos elementos, el patrimonio y el recurso interpretativo, facilita enormemente su comprensión.

Otros ejemplos un tanto más singulares de utilización de maquetas son aquellas dispuestas en posición vertical, colgadas, lo que las transforma casi en un plano con relieve. O también la maqueta compuesta por varias piezas, a modo de puzle que se convierte en un elemento interactivo y permite el desarrollo de actividades.

6. ESCENOGRAFÍAS

Son el recurso que desde el punto de vista científico está más denostado en estos momentos. Por una parte, se asocian inmediatamente con la tematización de un parque recreativo, ya que la escenografía, el decorado, ha sido el recurso por excelencia utilizado en los grandes recintos temáticos. Por otro lado, muchas veces las escenografías requieren para ser creíbles de un detalle realista que la información arqueológica no llega a proporcionar, realizándose en ocasiones un ejercicio de complementar, de rellenar, de adornar, de inventar simple y llanamente, que no favorece el ejercicio de la interpretación. Una posibilidad que minimiza estas apreciaciones es la utilizada en el Museo del Teatro de *Caesaraugusta*, en la que se ha realizado lo siguiente (fig. 7):

- Integración de objetos patrimoniales originales.
- Diferenciación de elementos reproducidos en tono monocromático.
- No integración del visitante: las escenografías se convierten en grandes vitrinas.
- Integración de audiovisuales: que le otorgan dinamismo al lógico estatismo de la instalación, le insuflan algo de vida y por tanto de veracidad.



Figura 7. Escenografía con audiovisual integrado en el Museo del Teatro de *Caesaraugusta*

7. Audios

La utilización de elementos sonoros en los museos es un recurso que adopta diversas formas, y cada una de ellas puede tener su función y sus recomendaciones:

- Audioguías: son un recurso extendidísimo también en museos de temática arqueológica, y suelen acoger las explicaciones de carácter general. Aspectos como la brevedad, la alternancia de voces, la incorporación de música o no, deberán tenerse en cuenta a la hora de su desarrollo y dependiendo del público objetivo para su mayor utilidad.
- Efectos sonoros: son un recurso de ambientación útil pero han de ser utilizados en su justa medida, sin llegar a resultar molestos o demasiado repetitivos.
- Dramatizaciones: la transmisión de contenidos mediante guiones de ficción de, por ejemplo, fuentes históricas.

En cualquier caso, su utilización debe realizarse sin producir contaminación acústica, para lo que también existen diversos recursos como las campanas de audio y la colocación de moquetas en el suelo, que ayudan a concentrar el sonido en una zona delimitada.

8. AUDIOVISUALES

Como recurso narrativo, ofrece para la comprensión del patrimonio más posibilidades que ningún otro medio interpretativo, siendo en el que se concentra siempre, junto con las dramatizaciones de audio comentadas en el punto anterior, la mayor carga del discurso emocional museográfico, donde se abandona algo más el didactismo para provocar la sensación. Su utilización resulta destacada como:

- Introducción a museos: precisamente por esto último, son un buen punto de enganche para la atracción y generación de interés en el visitante.

- Integración con los restos arqueológicos: de nuevo la relación con el elemento patrimonial intensifica el sentido de ambos.
- Complemento de escenografías: como ya se ha comentado.

9. RECREACIONES 3D

En realidad pueden considerarse un tipo concreto de audiovisuales, pero que permite una reconstrucción de restos arqueológicos de comprensión mucho más directa por parte del público, que genera un mayor impacto y no requiere apenas de esfuerzo por su parte (Fig. 8). Algunas características que se pueden recomendar para su mayor efectividad son:

- Duración corta: las pequeñas píldoras no cansan y mantienen el interés.
- Sin sonido o sólo música: para centrarse en la imagen.
- Inserción de rótulos: como información complementaria.
- Ubicación orientada con los restos: por el mismo principio de otros recursos.



Figura 8. Recreación 3D de las letrinas excavadas en el Museo de las Termas públicas de *Caesaraugusta*

10. INTERACTIVOS

Bajo este epígrafe pueden incluirse una amplia variedad de recursos interpretativos con características muy diversas. En la clasificación inicial se han referido por ejemplo aquellos recursos interpretativos que requieren de atención personal, como las visitas guiadas y las actividades didácticas, pero analizar sus posibilidades respecto a la interpretación del patrimonio es algo que excede con mucho el propósito de esta comunicación.

Centrando la atención en equipamientos físicos que no requieren de atención personal las opciones abarcan desde simples botoneras hasta pantallas de interacción más completa; algunas de las características que deberían poseer estos equipamientos son:

- Ergonomía: altura adecuada, fácil acceso, uso cómodo, etc.
- Potenciación de la parte gráfica sobre la textual: leer en una pantalla no resulta cómodo.

- Combinación con otros elementos museográficos: su autonomía completa o su carácter exento lo pueden llegar a situar como un elemento extraño en una exposición, algo que no debería estar allí.

CONCLUSIÓN

Hasta aquí el repaso de las características que los diferentes recursos interpretativos, especialmente aquellos utilizados para la traducción del pasado arqueológico, podrían tener para mejorar su efectividad, para, como se ha mencionado ya, aumentar su impacto, minimizar la exigencia y mejorar el grado de remanencia.

Hay dos de ellos que, aun apareciendo en la clasificación inicial como de naturaleza inmersiva, no los he analizado en detalle, por no existir ejemplos todavía en los museos de la Ruta de *Caesaraugusta*: la realidad aumentada y la realidad virtual, que según los baremos expuestos se encuentran entre los recursos interpretativos de menor exigencia y mayor impacto y remanencia.

Ambos recursos, sobre todo el primero más que el segundo, abren una nueva vía dentro de la interpretación museográfica, especialmente la centrada en los restos arqueológicos, pues integran la recreación en 3D pero en relación directa con el mismo elemento patrimonial y sin afectar a la conservación del mismo. Se puede efectuar una anástilosis virtual de los restos arqueológicos; por el momento no existe ningún otro recurso que facilite más la interpretación.

Y por último, no quiero terminar sin llamar la atención sobre el hecho de que se ha realizado un repaso singularizado de la utilización de textos, dibujos, fotografías, maquetas y otros, pero una recomendación final es que la efectividad de todos ellos se ve aumentada cuando se utilizan combinadamente. Es en la conjunción de recursos donde se multiplica su efecto. La última imagen (fig. 9) corresponde a un panel gráfico del Museo del Teatro de *Caesaraugusta*. En él se combinan texto, dibujo, fotografía y plano permitiendo que el contenido llegue de



Figura 9. Panel de la historia del solar en el Museo del Teatro de *Caesaraugusta*

una manera u otra al público reforzado por todos esos canales utilizados. Pero es que en el montaje museográfico, este panel forma parte de un conjunto en el que se relacionan con ella la vitrina en la que se alojan los objetos patrimoniales, una mesa gráfica con información sobre el urbanismo, una escenografía con piezas excavadas reales y también reproducciones monocromáticas, un audiovisual integrado en la misma y un puesto interactivo. Hasta ocho medios interpretativos actuando conjuntamente, transmitiendo contenidos relacionados en este caso con la cultura judía.

A su vez, todos estos elementos se reproducen en un montaje paralelo en el que se informa también sobre la cultura musulmana y la cultura cristiana renacentista, conformando todo ello un conjunto mayor de elementos para conocer la historia del solar que había ocupado el teatro romano en época posterior al mismo. Toda la instalación está ideada manteniendo el protagonismo de las piezas arqueológicas, de manera equilibrada, orientada a reforzar la efectividad de cada uno de sus elementos, que se apoya en los inmediatos, pero sobre todo -hay que recordar que la forma debe estar al servicio del contenido- para que el visitante acabe recibiendo información clara, disfrutando un mensaje, aprendiendo nuevas cosas y valorando el patrimonio histórico-artístico, que es en definitiva a lo que se aspira con cualquier proceso de interpretación, con cualquier traducción de un tiempo pasado.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

MORALES MIRANDA, J. (1998): *Guía práctica para la interpretación del patrimonio: el arte de acercar el legado natural y cultural al público visitante*. Ed. Empresa Pública de Gestión de Programas Culturales, Sevilla.

TILDEN, F. (1957): *Interpreting our Heritage*. University of North Carolina Press, North Carolina.