

# **Elementos interactivos en el Museo del Traje, Centro de Investigación del Patrimonio Etnológico**

ALICIA GÓMEZ GÓMEZ

Desde hace tiempo las nuevas tecnologías constituyen un hecho en las instalaciones museográficas; siendo los museos de Ciencia y Tecnología los primeros en incluirlas hace décadas para, por un lado potenciar su relación con el visitante, y por otro hacer más accesibles sus contenidos y colecciones. En la actualidad las nuevas tecnologías constituyen una de las más importantes herramientas de difusión y de aproximación a la sociedad de las que dispone el museo.

El Museo del Traje. Centro de Investigación del Patrimonio Etnológico, constituye una nueva propuesta de integración de nuevas tecnologías informáticas de comunicación en la exposición permanente. Las condiciones museográficas del proyecto museológico han determinado en gran medida esta inclusión:

Al contrario que en otros museos o centros de indumentaria internacionales, la indumentaria constituye un elemento tradicionalmente poco museable en nuestro país.

En el caso del Museo del Traje, Centro de Investigación del Patrimonio Etnológico, se ha creado una arquitectura interior acristalada en la que las piezas se sitúan en su interior sobre soportes diseñados específicamente para cada una de las prendas. Las especiales condiciones de conservación que requieren los tejidos retan a mantener unas condiciones de exhibición bastante rígidas; ante una exposición permanente en la que los trajes expuestos no pueden superar el año de exhibición y una iluminación en el interior de las vitrinas de 50 luxes, no se encuentran muchas soluciones para poder situar información contextual o puntual sobre las piezas.

## Museo

Elementos Interactivos en el Museo del Traje, Centro de Investigación del Patrimonio Etnológico

Así las condiciones museográficas determinan en gran medida la presencia de audiovisuales y módulos interactivos a lo largo del recorrido; un recorrido cronológico, estructurado en catorce grandes áreas temáticas que acogen una sucesión de vitrinas con pequeñas recreaciones en su interior.

La imposibilidad de situar cartelas al uso que identificaran cada pieza en el interior de las vitrinas, potenció la posibilidad de que fuera una visita virtual la que acompañara al visitante en su recorrido por la historia de la indumentaria. A la visita virtual hay que añadir otros elementos interactivos situados a lo largo del recorrido que proporcionan la información y las respuestas necesarias para interpretar el discurso expositivo.

De esta forma, el objetivo de esta comunicación es describir y analizar los objetivos, los procesos de elaboración y el resultado final de la inclusión de los módulos informáticos en la exposición permanente.

Podemos hablar fundamentalmente de cuatro elementos interactivos a lo largo del recorrido de la sala de exposición: la visita virtual de la exposición, los audiovisuales interactivos, la pantalla de votación y el área didáctica.

### I. VISITA VIRTUAL

Aunque en un principio la visita virtual surge como una herramienta exclusiva de la sala de exposición, en la actualidad se constituye además como un instrumento de difusión, al ser una parte fundamental de los contenidos de la web

del Museo<sup>1</sup>. Podemos hablar por tanto de “dos visitas virtuales”:

En primer lugar, la visita virtual en la exposición permanente contiene un acceso a todos los contenidos de la exposición.

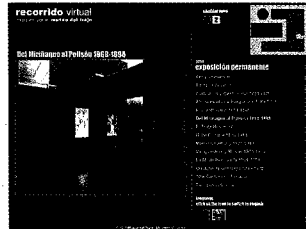


Imagen 1. Pantalla de acceso al recorrido virtual.

Los puestos de consulta se ubican, en la mayor parte de los casos, en el centro de cada área temática, con la finalidad de que sean de fácil acceso y fácilmente reconocibles por el visitante. El soporte del puesto consiste en una pantalla de 14 pulgadas y un ratón de bola de fácil utilización. La aplicación se inicia por defecto en la sala desde la que el visitante la está consultando, siendo posible la opción de acceder a cualquier sala previa o posterior.

La visita virtual se muestra como un vídeo que recorre el Museo; no se trata de una recreación ni de una aplicación en 3D. La grabación se ha realizado en formato FLV, un formato nuevo que permite que el vídeo contenga programación. En este caso el programa además permite acceder a la base de datos que contiene toda la información sobre las piezas que conforman el discurso de la exposición permanente.

El vídeo muestra en movimiento el recorrido

que realizaría un visitante que se detuviera en cada vitrina. Esta imagen en movimiento se transforma en una imagen fija cuando se detiene frente las vitrinas. Sobre cada una de las piezas aparece un icono para que el visitante pinche sobre él, de forma que obtiene una pantalla que muestra en una mitad la imagen ampliada de la prenda y en la otra una ficha de catálogo sobre la prenda u objeto seleccionado



Imagen 2. Ficha de catálogo de la visita virtual.

El primero de los campos que articulan esta ficha es un breve texto que aúna la descripción de la pieza con las materias y las técnicas. A este texto siguen datación, firmas y marcas, bibliografía, número de inventario y nombre del donante y fecha de la donación en su caso, procurando mantener a lo largo de la ficha el difícil y deseado equilibrio entre el rigor científico y la utilización de tecnicismos. De esta forma la visita virtual se constituye como un auténtico catálogo digital de la exposición, que en el futuro, ante la necesidad de rotación que exigen las colecciones, servirá como referencia de la diferentes exposiciones que hayan ido conformando el Museo del Traje.

Hay que señalar que toda la visita virtual se puede consultar en castellano o en inglés; una

de las constantes del programa museográfico del Museo del Traje. Centro de Investigación del Patrimonio Etnológico ha sido ofrecer toda la información de la sala de exposición en ambos idiomas.

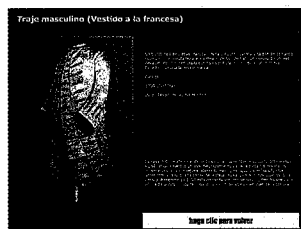


Imagen 3. Pantalla de acceso al recorrido virtual en la web

Durante los siete meses que lleva instalada la visita virtual, se ha observado si daba respuesta a los intereses y las necesidades de los visitantes. Como resultado, se ha comprobado que uno de los inconvenientes de la aplicación es que en algunos casos pueda resultar demasiado lento realizar la consulta, ya que hay que realizar el recorrido en vídeo del área temática completa aunque se quiera consultar la última vitrina de la misma. Para optimizar la herramienta, se tiene proyectado reemplazar la actual visita virtual por una foto fija de cada área que incluya la imagen de las vitrinas correspondientes. A través de este sistema es el usuario el que elige qué vitrina desea consultar, sin tener que hacer el recorrido previo. De esta forma resultará más ágil y eficaz realizar el acceso a la consulta de una pieza concreta.

Otra de las mejoras previstas será la inclusión de una serie de diccionarios que ofrezcan información e imágenes en referencia a las prendas y los conjuntos expuestos, sobre sus deno-

## Museo

Elementos Interactivos en el Museo del Traje, Centro de Investigación del Patrimonio Etnológico

minaciones, sus variaciones a lo largo del tiempo, lugares de producción, autores o estilos artísticos a los que se adscriben.

Hay que resaltar que en todo momento se tuvo en cuenta que no todo el abanico de público del Museo puede acceder a las nuevas tecnologías. Para todos aquellos para los que manejar un ordenador es algo ajeno, se han destinado unas hojas de sala que aportan una información únicamente identificativa de cada pieza. Cada área temática alberga un soporte en el que el visitante puede consultar estas hojas de sala.

Al margen de este punto, hay que destacar que la mayor parte de los visitantes del Museo del Traje, Centro de Investigación del Patrimonio Etnológico, se acercan a los puestos informáticos y consultan la visita virtual.

La “segunda visita virtual” es la que se articula en torno a la web del Museo. Sobre este soporte, la visita virtual ofrece una mayor cantidad de información; la finalidad es que cualquier internauta pueda realizar una visita al Museo a través de la web. El objetivo primordial es que la visita virtual sea similar en cuanto a la aportación de contenidos a la visita real. Toda esta información se estructura a través de cuatro grandes apartados que distribuyen la visita de la siguiente manera:

1. Visita virtual de la exposición permanente. En este apartado se aporta la misma información que ofrece la visita virtual en la sala de exposición.

2. Visita virtual del Área didáctica y puntos de acceso. El recorrido virtual puede continuar a través del Área didáctica y de las zonas de paso.

Estos puntos de acceso, cuya finalidad museográfica es básicamente atenuar los contrastes de luz entre la zona de exposición y las zonas de descanso, contienen en todos los casos, una vitrina con objetos relacionados con la exposición. La ficha de catálogo de estos objetos puede consultarse desde este apartado de la visita virtual de igual forma que se consultan las fichas de las prendas.

3. Zonificación del museo. Se muestra el lugar que ocupan en el plano las áreas públicas del Museo: biblioteca, auditorio, talleres, exposición permanente y área didáctica. Cada zona se muestra a través de una imagen del espacio seleccionado.

4. Audiovisuales de la exposición permanente. Desde este apartado se ofrece la posibilidad de ver los audiovisuales que se proyectan en la exposición permanente.



Imagen 4. Elementos interactivos en el Arca didáctica.

## 2 AUDIOVISUALES INTERACTIVOS

Los audiovisuales interactivos constituyen el segundo elemento interactivo dentro del recorrido de la exposición permanente. Así, dentro del área temática que hace referencia al Romanticismo, se encuentra ubicado en el módu-

lo “De la tarasca a las revistas de moda”, un puesto interactivo constituido por dos audiovisuales que vienen a complementar la información sobre los medios de difusión de la moda a lo largo de la Historia.

Ambos audiovisuales se consultan sobre el mismo soporte; una pantalla desde la que se puede elegir cuál de los dos ver.

El primero de ellos consiste en una investigación<sup>2</sup> sobre La evolución del comercio textil en Madrid, desde el siglo XV hasta finales del siglo XIX. A través de los mapas correspondientes a determinados periodos, podemos ver la distribución en la ciudad de Madrid a lo largo de los siglos, de los oficios, los talleres y los comercios relacionados con los textiles. Así, a través de gráficos podemos comparar el incremento de unos determinados oficios en una época concreta y la desaparición de los mismos unos siglos después. La base de datos que mantiene esta aplicación es incrementable, por lo que se constituye como una importante fuente de investigación y un camino abierto para los especialistas e investigadores de la Historia de la indumentaria.

El segundo módulo audiovisual se dedica a la Tarasca, una de las carrozas que formaban parte de la procesión de la fiesta del Corpus. A través de los dibujos que se conservan en el Archivo de la Villa de Madrid, el visitante puede contemplar cómo esta figura, se constituye como figura difusora de la moda a todas las capas sociales, desde sus inicios a mediados del siglo XVII hasta la segunda mitad del siglo XVIII.

### 3. PANTALLA DE VOTACIÓN

Ya al final del recorrido, en la sala “Diseñadores actuales” se encuentra otro elemento que interactúa con el visitante al hacerle participe de los futuros cambios en el Museo.

Ante el gran número de diseñadores y procesos creativos que se han ido desarrollando en nuestro país en las últimas décadas, es el visitante quien elige sus modelos favoritos de entre las colecciones del Museo datadas entre 1978 y los tiempos actuales.

El soporte consiste en una pantalla táctil a través de la cual el visitante puede visualizar las imágenes de las prendas que se encuentran en las colecciones del Museo, y votar sus modelos favoritos de entre los que se ofrecen en esta pantalla. Las piezas que reciban más votaciones serán las que se expongan en la próxima rotación. La información se ha ordenado en torno a una base de datos que ofrece al visitante una información identificativa básica de los conjuntos: título, autor y datación. La pantalla se ha programado con un sistema que obliga a que pasen unos segundos entre en voto y otro para evitar en la medida de lo posible los votos nulos.

### 4. ÁREA DIDÁCTICA

El área didáctica constituye un área independiente en el espacio de la sala de exposición permanente, aunque complementaria en cuanto a los contenidos que desarrolla.

El área didáctica surge con la intención de servir como apoyo y complemento al discurso

## Museo

Elementos Interactivos en el Museo del Traje, Centro de Investigación del Patrimonio Etnológico

expositivo, profundizando en aspectos asociados al traje a través de textos, imágenes, audiovisuales y elementos interactivos, que hacen comprensible de una forma divertida y lúdica el recorrido a través de la historia del traje y de los procesos vinculados al mismo.

Los contenidos del área se distribuyen en veintiún módulos que se estructuran en tres secciones básicas:

- Σ ¿Por qué nos vestimos?
- Σ ¿Cómo se hacen los vestidos?
- Σ ¿Qué forma tienen los vestidos?

Podemos decir que la totalidad del “Área didáctica” es una zona interactiva; en ella se alternan un gran número de módulos interactivos –informáticos o no- que vienen a reforzar la vocación didáctica y lúdica de esta zona de la exposición. El objetivo de esta zona es hacer partícipe de todos estos elementos al visitante.

Dentro de los elementos interactivos no informáticos, nos encontramos con que a través de diferentes paneles podemos manipular los sistemas de cierre que se han utilizado a lo largo de la Historia, conocer el proceso desde la materia prima a la tela confeccionada, diferenciar los tintes naturales de los sintéticos, probar los sistemas de estampación, y vestirnos con prendas de siglos anteriores que aprisionan o modelan nuestro cuerpo, como el corsé, la lechuguilla, el verdugado o los chapines.

Por otra parte, a través de los puestos informáticos podemos ver de forma ampliada, a través de una lupa electrónica, la técnica y la materia que presentan los tejidos de la ropa que llevamos, conocer los ligamentos que conforman

los tejidos y aprender a interpretar el sistema del patronaje a través de dos aplicaciones. En el primer caso, “Del plano a las tres dimensiones”, el visitante tiene que reconocer a qué prenda corresponde los patrones en plano. El segundo de estos elementos “Cómo bajar el coste de un vestido”, nos invita a disponer sobre un lienzo de tela los patrones correspondientes a un conjunto de la forma que sea más económico. Ambas aplicaciones continuamente informan al visitante si son correctas las opciones elegidas.



Imagen 5. Elementos interactivos en el Área didáctica

Como conclusión podemos destacar en definitiva la importancia de la utilización de elementos interactivos en las implantaciones expositivas. En el Museo del Traje, Centro de Investigación del Patrimonio Etnológico, se ha concedido desde el inicio del proyecto museológico una presencia importante a audiovisuales, juegos y módulos interactivos, con la clara finalidad de enriquecer el discurso histórico principal con aspectos temáticos y técnicos, pero que además sirvieran al visitante de herramienta para profundizar en la exposición y en todos aquellos aspectos asociados al vestido.

## Museo

VII Jornadas de Museología

### NOTAS

1 <http://museodeltraje.mcu.es>

2 Investigación realizada con los datos obtenidos por el Centro de Documentación y Estudios para la Historia de Madrid, de la Universidad Autónoma de Madrid.