

Los Medios Audiovisuales. Una experiencia en el Museo del Traje. CIPE

JESÚS GARCÍA NAVARRO

El Medio Audiovisual dentro de los Museos

Ahora más que nunca los museos sienten y tienen la necesidad de ser instituciones “vivas e innovadoras” para cubrir las necesidades culturales y el ocio de la sociedad. Estas demandas sociales están directamente relacionadas con las nuevas formas de comunicación y con el imparable ascenso de la cultura audiovisual; por ello muchos de los sistemas de información gráfica y textual más tradicional: proyecciones, diaporamas estáticos o grabaciones de audio son menos flexibles y potentes, a la hora de llegar a los usuarios, que los nuevos soportes audiovisuales y multimedia.

Estas demandas conviven directamente con los medios de comunicación actuales, y es por este camino por el que los museos deben revitalizarse y buscar la afluencia del público. Porque el museo es, según palabras del ICOM, “Una institución sin fines de lucro, un mecanismo cultural dinámico, evolutivo y permanentemente al servicio de la sociedad urbana y a su desarrollo, abierto al público en forma permanente que coordina, adquiere, conserva, investiga, da a conocer y presenta, con fines de estudio, educación, reconciliación de las comunidades y esparcimiento, el patrimonio material e inmaterial, mueble e inmueble de diversos grupos (hombre) y su entorno”.

Frente a la antigua concepción del museo como un recinto para la contemplación estética de testimonios materiales del pasado, hoy en día se tiende más a un análisis del valor que la pieza lleva en sí misma, puesto que es necesario conocer su contexto, y es aquí donde el audiovisual

Museo

Los Medios Audiovisuales. Una Experiencia en el Museo del Traje. CIPE

nos despliega toda esa información que la pieza contiene. Esta interpretación de los contenidos es especialmente importante en museos de artes decorativas o de temática menos habitual, cuyos fondos son más ajenos a la mirada del público.

La idea tradicional de museo está cambiando ya desde hace unas décadas, han dejado de ser centros exclusivos para eruditos y especialistas. Los museos deben ser lugares cercanos, de uso habitual y fácilmente accesibles al público. El museo es cada vez más un lugar participativo, y no sólo contemplativo. Aquí es donde las nuevas tecnologías juegan un importante papel, hacer más dinámica, llamativa, participativa, didáctica e ilustrativa la visita.

La imagen es uno de los medios más importantes de transmisión de información. Tiene el poder de dar forma y hacer visible aquello que escapa a nuestra imaginación y que sólo con la palabra olvidamos rápidamente o simplemente no visualizamos. Además, la imagen, es capaz de crear e infundir diversidad de sentimientos y sensaciones, excitar, conmover, alegrar, entristecer, integrar y adoctrinar siempre y cuando usemos el lenguaje correcto.

El sonido es un recurso muy importante dentro de los audiovisuales. Muchas veces el sonido es tan expresivo o más que una imagen, además tiene la característica de ser captado sin necesidad de fijar la atención en ningún punto, podemos movernos libremente por un espacio mientras que el sonido llega a nuestros oídos. Tiene la capacidad de ser ambiental, además de generar actitudes en las personas como el movimiento y el involucrarse en determinada situación.

La locución, la posibilidad de combinar la imagen con la palabra, a la hora de explicar procesos y conceptos es realmente importante, además ayuda a mantener el interés por lo que se muestra. Adquiere gran importancia la elaboración de un guión adecuado para nuestros visitantes y la elección de una voz narradora adecuada, neutra, que no genere reacciones ajenas al mensaje.

Los soportes clásicos de proyección de videos, películas, diapositivas y grabaciones de audio en soporte magnético, están desfasados y todo se centraliza en los nuevos soportes informáticos y digitales.

Uno de los motivos del desfase de los medios clásicos es su costo a largo plazo comparado con los medios de proyección digital, además son menos flexibles y fiables. Estos nuevos tipos de soporte nos permiten superar inconvenientes como el ruido producido por los carros de diapositivas, o las altas temperaturas que alcanzan estos sistemas durante un uso continuado, lo que podría ocasionar mayores problemas.

Pese a que pueda parecer lo contrario, el mantenimiento de este tipo de recursos museográficos suele ser fácil y económico, siempre y cuando la planificación permita su explotación durante mayor cantidad de tiempo sin que tengan que sufrir retoques y/o modificaciones.

Las posibilidades que tiene el audiovisual son muy superiores a la de cualquier soporte o medio de proyección antiguo ya que tiene la capacidad de poder aplicar los más diferentes recursos expresivos y comunicativos conocidos

en un solo elemento: imágenes-fotografía, video, sonido, escritura, animación y realidad virtual. Con la capacidad de poder ser totalmente interactivos, pero este ya es un tema que será tratado en otro momento.

Uno de los objetivos más complicados para los museos es mantener la atención del público. En el Museo del Traje este objetivo se intenta conseguir durante el recorrido poniendo a disposición del visitante un abanico de posibilidades informativas, novedosas en el ámbito museístico, para la realización de su visita.

Hay que estimular la percepción del visitante, hacer placentera la visita e inducir a su movimiento por las salas para que capte la mayor información posible, así serán satisfechas sus necesidades de ocio, divertimento, aprendizaje...acabando con el mito que dice que los museos son lugares serios y/o aburridos. Pero muchas veces el museo no llega al visitante no por la falta de recursos sino por el no empleo o mal empleo de los mismos.

La comunicación entre el medio audiovisual y el visitante debe ser fluida y clara, combinando el criterio estético divulgativo con el científico. De ahí la importancia de la colaboración entre profesionales y el trabajo en equipo.

A la hora de utilizar el medio audiovisual en cualquier tipo de muestra o exposición no se debe caer en la creencia que por tener o incorporar estos recursos técnicos vamos adquirir un nivel elevado de modernidad, olvidando los demás aspectos de nuestro discurso. Esto es un museo y por lo tanto el protagonismo lo deben tener las piezas. No debemos utilizarlos indis-

criminadamente por la novedad, sino al servicio de los objetivos de la exposición. Y no deben convertirse en competidores de las piezas sino en explicación y complemento de las mismas.

A la hora de disponer en nuestras salas de exposiciones de uno o varios audiovisuales debemos detenernos en dos aspectos técnicos de primer nivel:

1. La posesión de las licencias legales del software que vamos a utilizar durante el proceso de creación, montaje, edición; y el personal con la formación adecuada.

2. La posesión del hardware necesario, que nos permitirá conseguir más potencia en la gestión de la imagen y mejor calidad de reproducción.

El realizar audiovisuales puede lograrse con unos medios técnicos no muy caros, sólo es necesario conocer y disponer de alguno de los muchos programas informáticos que existen para la realización de presentaciones o "películas", desde una simple presentación en Power Point, al uso de programas más específicos como Flash, Pinnacle, 3D Studio, Freehand, Nero,..., además de la necesidad de un sistema de proyección adecuado. Actualmente se pueden salvar muchas dificultades ya que toda la presentación está en un mismo soporte que puede ser visionado en cualquier punto del museo, estando el emisor o los emisores fuera del alcance de los visitantes.

Hay muchos profesionales de la producción de audiovisuales a los que podemos recurrir. Pero siempre es necesaria una buena comunicación entre los dos equipos y un segui-

Museo

Los Medios Audiovisuales. Una Experiencia en el Museo del Traje. CIPE

miento del proceso de elaboración del audiovisual por parte del coordinador y de los especialistas. Estos últimos juegan un papel vital porque son ellos quienes darán el carácter científico y las líneas que debe seguir el documentalista para la elección adecuada del material gráfico y audiovisual que utilizaremos.

Los Audiovisuales del Museo del Traje. CIPE

Por qué se usan

El Museo del Traje. Centro de Investigación del Patrimonio Etnológico tiene su génesis en la voluntad, por parte del Ministerio de Cultura, de realizar un museo dedicado a la historia de la indumentaria y la moda, empleando los fondos del Museo Nacional de Antropología (sede Juan de Herrera), antiguo Museo del Pueblo Español.

Esta iniciativa debía verse materializada en un periodo aproximado de catorce meses, con las consiguientes complicaciones técnicas que suponía realizar un proyecto de tal envergadura en tan corto espacio de tiempo.

Inmediatamente, allá por noviembre de 2002, se comienza la elaboración del proyecto museológico por parte del Comité Científico, decidiendo qué discurso se iba a desarrollar a lo largo de la exposición.

Una vez realizado y entregado el Proyecto Museológico del Museo del Traje. CIPE, se procedió a la elaboración del Proyecto Museográfico por un equipo multidisciplinar de profesionales.

Fue durante este proceso cuando se decidió

cómo se iba a desarrollar ese discurso y qué tipo de recursos se necesitaban.

La dificultad que supuso realizar el Museo del Traje radicó, en un primer lugar, en la complejidad de las colecciones de indumentaria, tanto a la hora de exponer como a la hora de conservar a lo largo del tiempo; es decir, nos encontramos con tres problemas: la falta de piezas indumentariales de determinados periodos, la dificultad de adquirirlas en tan corto plazo de tiempo, y las especiales condiciones de exposición que garantizaran su conservación.

Los medios audiovisuales jugaron un papel importante a la hora hacer frente al problema derivado de la falta de piezas, especialmente de los tiempos más antiguos, donde veíamos cercenado considerablemente nuestro discurso.

Fue pues, durante la elaboración del Proyecto Museográfico, cuando se estudió y decidió, a lo largo de intensas reuniones de trabajo, cómo y qué tipo de audiovisuales podían ayudarnos.

Cómo se usan

El Museo del Traje dispone de treinta sistemas audiovisuales, repartidos en quince áreas y englobados en tres niveles semióticos bien diferenciados:

- La sustitución ante la ausencia de piezas.
- La contextualización e inmersión en el momento histórico.
- Como recurso didáctico-pedagógico.

Específicamente su utilización responde a los

siguientes fines:

- Crear e inducir sensaciones y estados de ánimo en el visitante, tanto dentro como fuera del espacio expositivo.

- Completar la información de la que carece el Museo debido a la escasez de piezas conservadas.

- Condicionar al espectador al comienzo de cada área introduciéndole en el marco estético-conceptual en el que se usaron las piezas.

- Aportar información didáctica y significativa.

- Conservar el patrimonio inmaterial, siguiendo la importancia marcada por el ICOM y la Ley de Patrimonio Histórico Español.

- Entender objetos totalmente descontextualizados.

- Apoyar la comprensión de procesos evolutivos complejos.

- Delimitación de zonas expositivas.

- Contextualización de vitrinas temáticas.

- Creación de espacios ambientales que permitan reconstruir los entornos festivos, donde los componentes sonoros son de gran importancia.

- Documentar procesos etnográficos.

- Mostrar el entorno económico, social y cultural real de las piezas expuestas a través de documentos históricos.

- Creación de ambientes que invitan al visitante a participar de forma lúdica en la propuesta expositiva.

Cómo se hacen

Una vez determinados los objetivos y los contenidos del audiovisual, y teniendo en cuenta las condiciones técnicas, espaciales y económicas,

comenzamos la elaboración propiamente dicha de los diferentes audiovisuales.

La creación de un equipo interdisciplinar es fundamental para que nuestra labor cumpla con los objetivos fijados. El trabajo entre el especialista y el documentalista debe ser fluido y en constante comunicación.

En nuestro caso se recurrió a una empresa especializada para que realizara la edición de los audiovisuales, ya que el Museo no poseía los medios técnicos necesarios para la edición. Al igual que pasaba con el equipo anterior, aquí también es de vital importancia la fluidez de diálogo y trabajo con la empresa de montaje, ya que es un equipo que no forma parte del proyecto de trabajo, y que suelen desarrollar varios proyectos al mismo tiempo.

El proceso anterior a esta edición consistió en los siguientes pasos:

- Elaboración de un guión a cargo de los especialistas y búsqueda de todo tipo de documentación gráfica por parte de los documentalistas.

- Elaboración de una maqueta en formato Power Point en la que se hizo la selección final de la documentación. Posteriormente se incorporó a cada imagen un texto que la contextualizara de forma conveniente.

- En este mismo formato se realizó una prueba intermedia, la cual se sometió a una serie de visionados, por parte de todo el equipo, en los que se evaluó el resultado realizando una serie de correcciones. Además se evaluaron posibles problemas de comprensión de los mensajes que se querían comunicar.

- Aceptada ya la versión definitiva, se proce-

Museo

Los Medios Audiovisuales. Una Experiencia en el Museo del Traje. CIPE

dió a remitirla a la empresa de montaje. La relación con los técnicos de la empresa requirió una serie de encuentros previos en los que se les plantearon los objetivos que se perseguían en cada audiovisual, mostrando ellos a continuación las posibilidades técnicas con las que se podía contar para mejorar la capacidad técnica de los audiovisuales.

- Fruto de estas reuniones se elaboró un audiovisual previo, en soporte video, que se remitió al Museo para las pertinentes correcciones. Se fueron efectuando diversos ajustes a lo largo del tiempo, a través de pruebas sucesivas, hasta que la empresa entregó un montaje que se consideró el adecuado. Éste ya fue editado en su formato definitivo, DVD, para su proyección en la exposición.

Es importante destacar que la introducción de cualquier corrección o modificación en un audiovisual ya editado supone un trabajo complejo y costoso, ya que requiere, además de realizar las correcciones, realizar una nueva edición.

Uno de los mayores problemas se encontró a la hora de disponer del material gráfico, sonoro y audiovisual necesario para la elaboración de nuestras "presentaciones"; sobre todo lo relacionado con los permisos y derechos de reproducción de imágenes, video y grabaciones, puesto que el tiempo que teníamos era muy escaso. Aunque fueron de gran ayuda los archivos que ya poseía el Museo.

A la hora de elegir los materiales gráficos - fotografías, videos, etc.- y confeccionar los audiovisuales, los criterios que nos rigieron pretendieron evitar efectos esteticistas y visiones subjetivas, por eso los visionados que se rea-

lizaron siempre fueron en equipo, para llegar a un acuerdo estético entre los diferentes puntos de vista de todos los integrantes del mismo. No debemos caer en lo estético y llamativo y olvidar el carácter científico, sería un error dejarnos llevar por los gustos personales, puesto que serán el discurso científico y el consenso de equipo los que decidirán.

Para captar y mantener la atención se utilizan algunos recursos como alternar imágenes fijas con otras en movimiento, dinámicas transiciones entre imágenes, introducción de breves subtítulos, cortos y legibles, combinando un lenguaje cotidiano, de fácil comprensión para el visitante, con términos más específicos relacionados con el discurso museológico.

Estos títulos se han puesto en dos idiomas, castellano e inglés, diferenciándolos en tamaño y color.

Al disponernos a estudiar qué tipo de audiovisuales eran los más convenientes para nuestro discurso, observamos que todas nuestras necesidades no eran satisfechas con el mismo sistema audiovisual, de forma que, una vez conocidos que sistemas estaban a nuestro alcance, se fue decidiendo cuál era el más adecuado para cada objetivo. Así podemos destacar, especialmente, algunos audiovisuales:

- "Tiempos Lejanos": ante la falta de piezas conservadas, este audiovisual tiene la finalidad de explicar cómo ha sido la evolución de la indumentaria desde la prehistoria hasta el siglo XVII aproximadamente. En un principio este audiovisual se trató como si fuese un cortometraje de seis minutos. Junto con el guión de texto e imá-

genes se elaboró un story board o guión visual en el que se indicaban los efectos visuales que eran necesarios ya que los conceptos que se iban a explicar eran de difícil comprensión. Se decidió que para remarcar el mensaje se introdujera locución y una serie de animaciones en 3D de modelos de indumentaria.

Para la locución se eligió una voz de narrador masculina que explicaba los procesos evolutivos indicados en las imágenes, y se ambientó con una banda sonora, de tipo neutro, intemporal, proporcionada por la Sociedad General de Autores (SGAE) de sus archivos libres de derechos de autor.

Para la realización de las animaciones en 3D se incluyó una serie de bocetos que constituían los modelos que lo animadores debían producir.

- "Polisón": durante la segunda mitad del siglo XIX, la indumentaria femenina está protagonizada por el uso del polisón. Al ser esta una estructura interior, no se ve cuando forma conjunto con el resto de las prendas, por ello vimos la necesidad de mostrar por un lado qué lugar ocupa y cómo se coloca dicha estructura en el cuerpo femenino, y por el otro cómo era el proceso de vestirse una mujer en esa época. Para ello se decidió realizar un audiovisual en 3D a escala 1:1, aproximadamente, que reúne estos objetivos.

- "Universo Femenino": la ropa interior y la silueta femenina han estado siempre directamente relacionadas. En la vitrina que recibe el mismo título se exponen una serie de prendas interiores femeninas haciendo un recorrido desde el siglo XVII hasta los años 50. Completando y complementando esta informa-

ción, se realizó este audiovisual que muestra cómo ha ido cambiando la ropa interior y la silueta femenina hasta nuestros días. Para ello se utilizó un recurso denominado "morphing", que permite mostrar la transformación de una silueta en otra sucesivamente. Además se incluyó una barra cronológica que acompaña cada transformación.

- En otros audiovisuales, ante la falta de documentación válida para el discurso que se quería transmitir, se tuvo que realizar un trabajo de campo específico. En el caso de "Pervivencias", audiovisual formado por cuatro pequeños audiovisuales de un minuto y medio de duración en los que se resume toda la información de las fiestas que describen, y que incluye sonido en directo de la propia fiesta para recrear el ambiente; y "Alta Costura en España", se seleccionaron fuentes documentales históricas procedentes de diversos archivos como el NODO, Pirena, Gobierno de Navarra,... Sobre dichos documentales se procedió a seleccionar un minutaje determinado. Estas imágenes, que estaban en formato video, se entregaron a la empresa para su digitalización, montaje, presentación de sucesivas pruebas en formato video y posterior edición final en soporte digital.

- En el audiovisual "El Proceso de Vestir los Trajes de Boda de la Mujer de Lagartera", breve documental sin audio consultable únicamente en la página Web del Museo, y en una parte de "Pervivencias", el trabajo fue mucho más complejo, ya que eran procesos sobre los que no existía ningún tipo de documentación gráfica. Por lo tanto se abordó con un trabajo de investigación etnográfica con la técnica de la grabación en directo. Se documentó el proceso que se quería grabar, y se envió a un equipo de trabajo formado por investigadores y cámaras que

Museo

Los Medios Audiovisuales. Una Experiencia en el Museo del Traje. CIPE

procedieron a la grabación en audio y en video de todos los procesos que interesaban.

Con todo el material bruto filmado se hizo una edición VHS que se remitió a la empresa de montaje, donde sus técnicos y los especialistas del Museo trabajaron en la selección de imágenes y la posterior edición digital.

Los audiovisuales que poseen sonido, ya sea locución o música, dado que están al lado de las vitrinas, generaban un problema de contaminación acústica en la sala. Para resolver esto se procedió a utilizar unas campanas que concentraban el sonido en la vertical del punto audiovisual. En el caso del audiovisual "Pervivencias", que estaba estructurado en dos pares de pequeños audiovisuales visionados dos a dos, se decidió encastrarlos a cada lado de la vitrina para aislarlos aun más, y evitar así la interferencia sonora entre los audiovisuales.

Desde el punto de vista de la concepción y creación de nuestro audiovisual, no debemos olvidar, que nuestro público será de muy diversa índole, desde niños a profesionales pasando por estudiantes, minusválidos físicos, ancianos, etc.

Por estas razones se utilizan formatos adecuados al lugar donde van a ser visionados, como la elección de la altura, para todos los usuarios, y colocados en lugares de visión permanente para que, aunque el visitante no se detenga expresamente a verlos, tenga su presencia durante la exposición, actuando el audiovisual de una forma subliminal.

Además algunos audiovisuales, como por

ejemplo los de área, están dispuestos bajo los paneles textuales, de forma que tenemos en un mismo golpe de vista dos medios de información totalmente diferentes, con la posibilidad de poner imagen a las palabras.

El Museo ha continuado incorporando estas novedosas técnicas audiovisuales de manera mayoritaria, experimentando con su utilización en las salas del museo para la presentación de las piezas del mes y en casi todas las conferencias y cursos que se han impartido hasta ahora.

Conclusiones

Un ordenador dotado de los actuales programas de tratamiento de imagen y sonido es una potente herramienta en manos de la museografía, pues permite llegar a más público y con mayor eficacia.

El medio audiovisual posee una claridad de recursos didácticos y pedagógicos no alcanzados hasta ahora con otros soportes. Teniendo únicamente como límite nuestra imaginación y nuestro presupuesto. Simplemente debemos saber qué necesidades tenemos, qué objetivos deseamos alcanzar y qué mensaje queremos comunicar.

El uso de los audiovisuales permite descargar las vitrinas de elementos escenográficos ya que el marco conceptual que se quiere crear se ha inducido en el público con el visionado del audiovisual, lo que nos ha dado más libertad a la hora de estructurar la exposición de las piezas.

Museo

VIII Jornadas de Museología

El avance y la mejora de los medios informáticos, permite disponer de sistemas cada vez más baratos, resistentes y con un bajo nivel de incidencias, haciéndolos más competitivos frente a los modelos más clásicos. Finalizado un ciclo expositivo, los materiales audiovisuales, quedan disponibles para su nueva utilización en las siguientes rotaciones, con un costo cero en la reposición y un costo muy bajo en la edición de nuevos materiales.