

ÍNDICE

1.- CONSIDERACIONES INICIALES	3
2.- INTRODUCCIÓN	6
3.- EJES FUNDAMENTALES DE DESARROLLO	8
4.- FUNCIONES	9
4.- ÁMBITOS	12
6.- PÚBLICO OBJETIVO	13
7.- DISCURSO	14
7.1.- ELEMENTOS BÁSICOS DEL DISCURSO. RECURSOS	14
7.2.- NIVELES DEL DISCURSO	15
7.3.- DISEÑO DEL RECORRIDO	15
8.- CRITERIOS MUSEOLÓGICOS Y MUSEOGRÁFICOS	16
8.1.- TEXTOS	16
8.2.- CONDICIONES AMBIENTALES Y DE ILUMINACIÓN	17
8.3.- VITRINAS Y SOPORTES	21
8.4.- AUDIOVISUALES E INTERACTIVOS	22
8.5.- RECOMENDACIONES BÁSICAS DE ACCESIBILIDAD	24
8.5.- ZONAS NO EXPOSITIVAS	26
8.6.- ZONAS EXPOSITIVAS	26
8.7.- ESTRATEGIAS DE COMUNICACIÓN	26

1.- CONSIDERACIONES INICIALES

El Museo de Escultura al Aire Libre de Vega de Santa, Ávila (en adelante Museo VSM) se apoya en los siguientes criterios generales:

1. Divulgar el patrimonio escultórico de ACOVE en síntesis con el patrimonio folclórico del término municipal de Vega de Santa María.
2. Transmitir, de manera clara y sencilla, la específica importancia de sus obras entendible, tanto en su propio contexto inmediato como dentro de un paisaje y territorio en el que se entiende y proyecta culturalmente.
3. Presentar dichos contenidos de acuerdo con un desarrollo estructurado en sucesivos bloques temáticos que sean coherentes, tanto con la zonificación espacial propia del Museo VSM como de sus espacios de tránsito.
4. Conservar, documentar y difundir los testimonios materiales e inmateriales de valor etnológico, significativos para entender el pasado y la evolución de la cultura de Vega de Santa María y para interpretar el presente de su sociedad más inmediata, destacando aquellos elementos significativos que son propios del entorno.
5. Aprovechar, al máximo, la oferta cultural diseñada para este Museo.
6. Garantizar la mejor seguridad y conservación de los recursos museográficos expuestos e igualmente, de las reproducciones.
7. Convertirse en una institución capaz de difundir valores, que vele por la recuperación de los materiales del entorno, de la personalidad social, cultural y económica de la zona y que colabore en la interpretación y el conocimiento del proceso de creación de sus obras, convirtiéndose en un elemento importante de difusión e investigación con el contexto de la cultura artística de Vega de Santa María.

PROYECTO MUSEOLÓGICO: *Museo de Escultura al Aire Libre VSM, 2012*

8. Llegar a un público de amplio espectro social, independiente de su edad, formación o procedencia.
9. Permitir y fomentar una comunicación eficaz y una interacción controlada entre el Museo VSM y el potencial visitante utilizando, para tal fin, recursos museográficos de nueva generación y máxima calidad. El objetivo de todo ello es estimular su interés e implicación, así como la comprensión de las ideas culturales expuestas en el Museo VSM. Dichos recursos fomentarán y deberán estar apoyados, en todo momento, en el conocimiento científico y la rigurosidad expositiva.
10. Ser una institución viva y activa, que trabaje para el estudio y la documentación del patrimonio de Vega de Santa María y se relacione e interactúe con el resto de instituciones afines a su temática.
11. Presentar los contenidos de forma lúdica y atractiva, a la vez que informativa y rigurosa, con especial atención al público escolar y el turista local. Se han de utilizar, para tal fin, conceptos educativos y pedagógicos totalmente actualizados y estarán apoyados en la participación y la interacción.
12. Utilizar las más modernas-nuevas tecnologías (infografías en 3D, audiovisuales, maquetas, puntos informáticos, interactivos, etc.) para tratar los contenidos.
13. Conseguir que el visitante adquiriera conciencia clara de la realidad y la importancia del Patrimonio a través del conocimiento y disfrute de las obras expuestas.
14. Ofrecer programas públicos y educativos coherentes, en cuanto a su calidad.
15. Favorecer la intercomunicación (temática y conceptual) del Museo VSM con el término municipal de Vega de Santa María y la zona de

la Moraña.

En definitiva y partiendo de la premisa de que un Museo debe ser soporte cultural, de formación y entretenimiento, el Museo VSM nace como una “herramienta” divulgativa a través de la cual el visitante podrá adquirir un alto nivel de información y formación que fomente su interés a favor del Patrimonio de ACOVE, en particular, y de Vega de Santa María como entorno cultural inmediato y cercano.

Dicho conocimiento, en función del discurso a desarrollar y la museografía a aplicar deberá también desarrollar una actitud activa a favor de la protección y conservación del Patrimonio, en general, y de Vega de Santa María en particular.

2.- INTRODUCCIÓN

La misión del Museo de Escultura al Aire Libre de Vega de Santa, Ávila (Museo VSM) es la de transmitir a todos los ciudadanos la historia escultórica de Vega de Santa María.

El Museo VSM ha de permitir la divulgación, exposición y comprensión de las obras escultóricas presentes en su término municipal y, apoyándose en ellas hacer hincapié en los recursos naturales del entorno, las vías de comunicación que estructuran el territorio, mostrar las características singulares del Medio Natural y su interrelación con el Paisaje Cultural. Todo ello sin olvidar su relación física y cultural con la localidad y su población.

El Museo VSM ha de valer al ciudadano que lo visite de referencia pedagógica que le permita conocer el valor e importancia del Patrimonio, en general, así como concretamente el artístico presente en el área del Museo VSM.

La ubicación del Museo VSM, en todo el término municipal de Vega de Santa María es, a todas luces, el lugar idóneo donde explicar, de manera didáctica, pedagógica y clara la relación existente entre la Naturaleza y el Hombre; la transformación del Paisaje Natural en un Paisaje Cultural; la conexión espacial y topográfica entre la población y el entorno.

La localización de cada una de las esculturas debe permitir y favorecer su visita –a ser posible conjunta- recorriendo, así, un circuito que contribuirá, sin duda, a que el potencial visitante materialice un recorrido por la expresión artística que emana de objetos de uso cotidiano desechados para su primera función.

La ubicación del Museo VSM le confiere, además, un enorme potencial ya que el visitante podrá visualizar *in situ* el resultado de darle una segunda vida a objetos que de otra forma, ya no tendrían ninguna

PROYECTO MUSEOLÓGICO: *Museo de Escultura al Aire Libre VSM, 2012*

utilidad.

Por último, destacar cómo la interesante ubicación del Museo VSM, las notables posibilidades museográficas del proyecto de la zona seleccionada por ACOVE, y la importancia cultural de las piezas que va a albergar hacen que el Proyecto Museográfico y su Ejecución Material que desarrolle este Proyecto Museológico del Museo VSM responda sin duda a los criterios de rigurosidad científica, calidad, modernidad, innovación tecnológica y pedagogía.

Todo lo expuesto, se puede resumir, como valor decisivo en la futura elección entre los proyectos y empresas que se presenten, en la palabra de "Excelencia".

3.- EJES FUNDAMENTALES DE DESARROLLO

El Museo VSM se basa en dos ejes fundamentales de desarrollo.

1. Un mensaje expositivo claro y sencillo, accesible para todo tipo de público y transmitido de forma amena con los recursos museográficos apropiados.
2. Una adecuación de los espacios con una circulación sencilla y natural que permita disfrutar de los contenidos en un recorrido dividido en bloques temáticos con un eje cronológico.

El discurso museológico se desarrolla a partir de la exposición permanente de obras escultóricas al aire libre. La museografía está reforzada con elementos audiovisuales y la contemplación de la obra en su entorno como una pieza más.

El Museo VSM recoge una propuesta organizativa de las colecciones de ACOVE, así como una preselección de obras y textos presentados en el espacio expositivo.

ACOVE proporcionará las imágenes y documentos, originales o copias, los objetos y los textos que se exhibirán en la exposición y supervisará los guiones y el montaje de las piezas.

4.- FUNCIONES

En este marco general de actuación, el futuro Proyecto Museográfico deberá asumir en su discurso y en su materialización las siguientes pautas específicas:

1. Funciones asociadas a la información:
 - a) Deberá el futuro Proyecto Museográfico transmitir al visitante la importancia de las obras escultóricas de Vega de Santa María y su relación con el entorno.
 - b) Deberá también ofrecer una información dinámica y actualizable en función de la evolución de las propias investigaciones artísticas sin que ello tuviera que implicar notables transformaciones materiales, conceptuales o espaciales.
 - c) Deberá servir como Museo para todo tipo de público, al margen de su edad, formación intelectual o procedencia geográfica.
2. Funciones asociadas a la conservación del Patrimonio:
 - a) Deberá el futuro Proyecto Museográfico fomentar entre la ciudadanía la importancia del Patrimonio y de su conservación y, a través de ello, fomentar también su valor como seña de identidad cultural, como referente de la riqueza y diversidad cultural de Vega de Santa María.
 - b) Impulsar el uso y disfrute del Patrimonio cultural, histórico y artístico. El Museo VSM nace con vocación de formar parte de la Red de Museos de Castilla y León y, por ello, también debe exigir del Proyecto Museográfico a seleccionar la máxima calidad, rigor y pedagogía y que su materialidad sea innovadora y apoyado en los mejores medios tecnológicos actualizados.

PROYECTO MUSEOLÓGICO: *Museo de Escultura al Aire Libre VSM, 2012*

- c) Conocer, adecuadamente, el estado actual de la investigación referido a las obras escultóricas representadas en el Museo VSM, así como su natural continuidad en el patrimonio y ciudadanía de la actual población de Vega de Santa María.
3. Funciones asociadas a la investigación:
- a) Promover la importancia cultural y social del Patrimonio, así
 - b) Promover el estudio y el afán de conocimiento de las obras artísticas en el término municipal de Vega de Santa María.
 - c) Fomentar y contribuir al reconocimiento del Museo VSM como centro de conocimiento e investigación a nivel local y nacional.
 - d) Que el Museo VSM sirva también como centro de apoyo a los futuros artistas de Vega de Santa María en particular y de la zona de la Moraña en general.
4. Funciones asociadas a la educación:
- a) El Museo VSM, con sus instalaciones y potenciales actividades que con su materialización posibilite deberá servir de complemento y apoyo al sistema educativo en cualquier de las etapas formativas.
 - b) La materialización del Museo VSM deberá desarrollar y favorecer el establecimiento de Programas Educativos en torno a las obras escultóricas y, con ello, dar a conocer el valor y la importancia del Patrimonio de vega de Santa María.
 - c) El Proyecto Museográfico aprobado deberá favorecer la promoción de todas aquellas actividades que redunden en la divulgación de contenidos relacionados con su ámbito de actuación: talleres, seminarios, visitas guiadas, charlas, congresos, etc.

4.- ÁMBITOS

La exposición se define como una muestra permanente o de larga duración que parte del proyecto museológico. El diseño, disposición, montaje y suministros para su materialización y sus aplicaciones están predeterminadas en este proyecto museográfico y, por tanto, tendrán que aplicarse según sus directrices.

La exposición ocupa todo el término municipal de Vega de Santa María.

En la distribución del espacio y en la colocación de las piezas y elementos expositivos, se ha tenido en cuenta el escenario local y el que se trate de una zona sin barreras arquitectónicas para establecer una óptima circulación de los visitantes.

6.- PÚBLICO OBJETIVO

Varios estudios realizados sobre el público en los museos y las exposiciones demuestran que los visitantes valoran de forma muy positiva los Museos asociados a obras escultóricas *in situ*.

Por lo aquí indicado y, coherentemente, con todo lo anteriormente expuesto, el Museo VSM deberá ofrecer una variedad de elementos de apoyo, tanto tridimensionales y bidimensionales, como audiovisuales y de multimedia, que permitan contextualizar y entender las obras expuestas.

La distribución del espacio dentro del futuro Museo VSM deberá favorecer la circulación de las visitas en grupo, las que se realicen de forma independiente y las visitas de discapacitados.

El futuro Museo VSM estará dirigido a todos los públicos, entre los que destacamos los siguientes:

1. Al público escolar, que deberá encontrar frecuentes recursos destinados a asentar, reforzar y ampliar los contenidos que materialicen el discurso temático del Museo. Que fomente el recorrido del propio Museo y la visita a la propia localidad de Vega de Santa María. También que fomente el hábito de visitar este tipo de entidades culturales y patrimoniales.
2. Al público local que, a través de la visita y comprensión del discurso expuesto en el Museo VSM deberá generar o, en su caso, mejorar su sentimiento de orgullo por el Patrimonio, en general, y del de Vega de Santa María, en particular.
3. Al público nacional, o internacional, que deberá quedar motivado por la calidad tecnológica y rigor científico del discurso y su materialidad. Derivado de ello, que fomente la visita al Museo VSM como una visita imprescindible.

7.- DISCURSO

7.1.- ELEMENTOS BÁSICOS DEL DISCURSO. RECURSOS

Los recursos museográficos responderán a un criterio museológico riguroso y a una necesaria dimensión educativa y pedagógica.

Por este motivo, los textos, los guiones audiovisuales, la información interactiva, las reconstrucciones infográficas, las ambientaciones y las maquetas estarán cuidadosamente elaboradas, por profesionales especializados, y con tecnología totalmente actualizada. Siendo todo ello compatible con un mantenimiento contenido y tecnológicamente sencillo.

La función de estos recursos complementarios, explicativos e informativos de cualquier elemento museográfico presente en el Museo VSM deberá ayudar a entender los temas esenciales que estructuran el discurso temático-científico.

Deberán funcionar de manera articulada en el guión expositivo; ofrecer información que genere expectación y sorpresa y que contextualicen los correspondientes apartados del discurso temático. Además, éstos pueden y algunos de ellos deben ser interactivos, de manera que el visitante tenga que actuar de algún modo e involucrarse en la visita para que estos recursos resulten de interés.

Todos los recursos deberán estar correctamente integrados en el discurso temático y en el espacio disponible al efecto dentro del Museo VSM. Se deberá, por ello, tener en cuenta que, algunos de ellos, por sus características especiales, posiblemente requieran espacios amplios y debidamente preparados, como es el caso de los audiovisuales de gran formato.

Por último, la exposición de recursos y técnicas deberán utilizar (o apoyarse) en los elementos o las disciplinas científicas que se consideren necesarias a favor del mayor éxito del discurso científico-temático.

7.2.- NIVELES DEL DISCURSO

Se desarrollarán tres niveles de aproximación que discurrirán paralelos al hilo conductor. El visitante podrá, en cada momento, optar por el grado de implicación con el discurso que le permita su interés y nivel de información, sin perder por ello la secuencia temporal.

En un primer nivel se podría realizar una aproximación contemplativa, y por tanto muy simple, en la que se muestren los aspectos más intuitivos y de fácil comprensión.

En un segundo nivel se incorporará una explicación e interpretación de diferentes aspectos concretos asociados a los elementos que constituyen la secuencia temporal.

Un tercer nivel contextualizará cada uno de los elementos expositivos en una dimensión global, incorporando una aproximación en mayor profundidad a los contenidos pretendidos.

Se producirá una retroalimentación de la información que parte de aspectos generales, para enfocarse sobre cuestiones particulares que, a su vez, vuelven a situarse en el contexto global.

7.3.- DISEÑO DEL RECORRIDO

El diseño del recorrido se elaborará de tal manera que cree un nivel de expectativa en el visitante y que le anime a investigar, a adquirir nuevos conocimientos y a buscar respuestas sobre la historia de Vega de Santa María y su patrimonio cultural.

8.- CRITERIOS MUSEOLÓGICOS Y MUSEOGRÁFICOS

Los recursos museográficos que se propongan en el Proyecto Museográfico del Museo VSM deberán responder a criterios rigurosos y a una necesaria dimensión educativa y pedagógica.

Por este motivo, los textos, los guiones audiovisuales, la información interactiva, las reconstrucciones infográficas o las ambientaciones y maquetas serán cuidadosamente elaboradas por profesionales especializados con una amplia experiencia en el sector.

8.1.- TEXTOS

Se trabajarán los textos con mensajes y frases breves, con ideas clave que despierten el interés y la curiosidad del visitante, y que le inviten a la reflexión, la investigación y el conocimiento. Se tratará de impactar, emocionar, informar, interpretar... siguiendo un enfoque donde todas y cada una de las partes queden interrelacionadas dentro de un marco conceptual común.

Deberán ofrecer una información dinámica y rápidamente actualizable. Se utilizarán textos que permitan distintos niveles de lectura. Uno básico, que exprese lo esencial del concepto que se quiere transmitir y que favorezca una buena asimilación de los contenidos, una vista rápida y sencilla no exenta de rigurosidad. Paralelamente, habrá otro nivel (superior) que aporte información más compleja, para el público más preparado, o más interesado en los conceptos expositivos.

Los soportes de los textos seguirán un único criterio estético a lo largo de todo el espacio expositivo. Serán de material duro, en plastificado mate para facilitar su limpieza y mantenimiento, que esté fijado de manera discreta y reversible. Las tipografías y las imágenes seguirán el criterio estético de toda la exposición, deberán facilitar su lectura y tener en cuenta las distancias al visitante y la iluminación de las salas o espacios.

PROYECTO MUSEOLÓGICO: *Museo de Escultura al Aire Libre VSM, 2012*

Se utilizarán los siguientes formatos de texto:

- Textos generales de área: con un máximo de 100 palabras.
- Textos generales de bloque: con un máximo de 100 palabras.
- Textos de unidad temática: con un máximo de 70 palabras.
- Textos secundarios o cartelas de conjunto: con un máximo de 40 palabras.
- Pies de foto/ilustración: un máximo de 20 palabras.

Las cartelas de cada pieza u objeto tendrán los siguientes datos:

- Denominación de la pieza, objeto o reproducción
- Origen (zona)
- Material
- Datación
- Autoría o atribución cultural
- Propiedad
- Número de inventario

8.2.- CONDICIONES AMBIENTALES Y DE ILUMINACIÓN

Desde el punto de vista de la conservación de los objetos y de cuantos elementos compongan la exposición es importante el que en el Proyecto Museográfico se contemple mantener unas adecuadas condiciones ambientales, una correcta iluminación y controles de humedad, temperatura y protección física; todo ello acorde con el valor cultural y económico de los objetos expuestos.

PROYECTO MUSEOLÓGICO: *Museo de Escultura al Aire Libre VSM, 2012*

La buena conservación de los elementos expuestos precisará que se tenga en cuenta las características de objetos/elementos a exponer, así como sus debilidades, con objeto de generar unas condiciones ideales de protección que sean fácilmente mensurables a través de aparatos de medición y control.

Según los tipos de material se establece un porcentaje de humedad relativa recomendada:

PIEDRA	45-60%
CERÁMICA	45-60%
MADERA	45-60%
HUESO	45-60%
VIDRIO	45-60%
METAL	30-40%

A pesar de que se trata de un Museo al aire libre, en el caso de obras expuesta en interiores, es importante que se mantenga una constante entre los 18 y los 21 grados, tanto para materiales orgánicos (si los hubiera) como inorgánicos, teniendo en cuenta, además, que nunca debería haber fluctuaciones mayores de uno-tres grados al mes.

Las mediciones de temperatura y humedad deberán realizarse y mantenerse su control mediante termohigrómetros, termohigrógrafos e hidrotermógrafos que hagan el seguimiento, controlen, alerten y registren los valores de humedad y temperatura en las salas del Museo VSM.

Con respecto a la iluminación ésta habrá que tener en cuenta los objetos expuestos que necesitan una protección correcta contra los daños, tanto provocados por la luz natural como por la luz artificial.

PROYECTO MUSEOLÓGICO: *Museo de Escultura al Aire Libre VSM, 2012*

Dadas las características del Museo VSM, al ser principalmente un centro expositivo al aire libre, con ámbitos expositivos con luz natural, habrá que dotar la exposición de sistemas de filtrado de los rayos de luz solar (película con filtro UV, vidrio polarizado, vidrio esmerilado, tela, lienzo o lona). De igual manera, conviene tener en cuenta que la luz natural es especialmente dañina por la facilidad de ésta en dañar papel, pigmento, telas, tintes, aglutinantes, etc.

La luz artificial habrá de elegirse de manera que se potencie la visibilidad de los objetos presentes en el discurso temático. De igual manera, las diferentes iluminaciones propuestas atenderán también a su conservación. Cualquiera de los diferentes sistemas de iluminación deberá siempre poder ser regulados en su intensidad, o “dimerizada”. En este sentido se tendrán en cuenta los siguientes factores:

La luz fluorescente es una luz fría, con mucha radiación ultravioleta y muy poca radiación de infrarrojos. Tiene la peculiaridad de ser una luz muy dispersa que altera a veces los colores reales y no realza demasiado las formas. Sin embargo, es muy conservadora con las piezas.

- La luz halógena, las dicróicas, de sodio o las lámparas de cuarzo irradian rayos ultravioleta, por lo que en caso de utilizarse deberán llevar filtros y difusores. Es una luz cálida que realza la presentación de los objetos.
- La luz de tungsteno irradia mucho calor y tiene una tonalidad muy cercana a la luz natural. En determinadas circunstancias su utilización puede ser recomendada.
- La fibra óptica y los leds tienen como principal ventaja ser una iluminación fría que cuenta, además, con numerosas opciones de filtros y ópticas distintas. Los leds son especialmente duraderos y tienen un mínimo mantenimiento, por lo que su presencia en el Proyecto Museográfico del Museo VSM debería considerarse un valor añadido.

PROYECTO MUSEOLÓGICO: *Museo de Escultura al Aire Libre VSM, 2012*

Según el tipo de material la intensidad de la iluminación debe controlarse.

No todos los materiales soportan de igual forma la luminosidad:

Papel, pigmento, madera policromada	50 LUX
Madera, hueso, marfil	150 LUX
Cerámica, vidrio, piedra, metal	250-300 LUX

En ocasiones las condiciones de conservación no son compatibles con las condiciones de visibilidad de los objetos. 50 Luxes es una intensidad de iluminación perfecta para exponer un libro, pero es una luminosidad incómoda para su visualización o, incluso, para el movimiento de los visitantes por una exposición. Por ello, es a veces necesario crear espacios de acomodo de los niveles de iluminación para que la retina se vaya acostumbrando a la escasa luminosidad. También es importante combinar debidamente la luz general con luz de acento, mucho más dramática, que enfatiza elementos concretos o favorece la jerarquización en la presentación de los objetos.

El ambiente ha de estar libre de contaminantes gaseosos. Deberá haber una mínima concentración de polvo en las zonas expositivas y existir una buena ventilación en las mismas.

Los contenedores expositores deberán ser sencillos, discretos y, a la vez, funcionales, todo ello destinado a una doble característica: por un lado, su fácil mantenimiento y durabilidad; por otro, que acentúen el valor de los objetos expuestos, así como su óptima visibilidad.

Estos contenedores (genéricamente, vitrinas) deberán ser versátiles en su interior, de forma que permitan modificaciones y cambios en la presentación de los objetos y sus conjuntos de objetos de manera rápida y funcional.

Para garantizar la conservación de las piezas u objetos, las vitrinas serán lo más estancas posibles, contarán con cristales de seguridad de

fácil apertura –preferentemente frontal- y deberán llevar oculto los sistemas de cierre. Además, deberán contar con un acceso propio para la iluminación distinto al acceso de las piezas.

Los materiales con los que se fabriquen dichas vitrinas deberán ser estables, al igual que los soportes y plintos de los diferentes objetos y elementos expuestos para evitar reacciones dañinas de los mismos. Dichos soportes deberán estar diseñados de forma que permitan la mejor visualización de las piezas y un óptimo apoyo de las mismas. Las vitrinas contarán, además, de sistemas integrados de control de humedad relativa y temperatura, además de sistema de seguridad antirrobo, en los casos de que expongan materiales arqueológicos originales.

En las escenografías, maquetas y otros objetos que no sean fotosensibles, se podrán utilizar luz halógena regulable. Su instalación deberá ser fácilmente accesible y modificable ante cualquier cambio en la ubicación de los objetos en la exposición. La iluminación facilitará la visibilidad de las piezas expuestas, resaltando de manera especial sus valores y detalles.

8.3.- VITRINAS Y SOPORTES

Se propone el uso de tres tipos de vitrina distintas en función, tanto de las características de los materiales a exponer como de su disposición espacial: de apertura trasera, de tipo escaparate y de tipo urna exenta.

En cualquiera de los casos todas ellas deberán estar construidas con materiales de calidad, serán indeformables y estructura metálica, con acabado lacado o pintado y vidrio laminado de seguridad. El acceso buscará siempre la comodidad y habrá de tener en cuenta las características de cada ámbito expositivo y de los espacios disponibles. Tendrán cierre de seguridad e iluminación incorporada, regulable, con acceso exterior para su mantenimiento y reposición. En los casos en los

que los objetos expuestos lo requieran, las vitrinas dispondrán de un espacio independiente para incorporar productos reguladores de la humedad relativa.

Los objetos estarán expuestos sobre plintos de madera, o DM lacado o pintado, o metacrilato, que jerarquizarán su presentación y que permitirán realizar conjuntos y asociaciones de piezas. Aquellos que lo necesiten estarán apoyadas en soportes discretos de metacrilato para inclinarlas y facilitar su visualización.

Las vitrinas incorporan, además, textos explicativos, cartelas y, en algunos, casos pantallas planas con las que explicar –de forma visual– procesos de trabajo que acentúen la comprensión cultural de las ideas que se quieran transmitir en el discurso científico del Museo VSM.

8.4.- AUDIOVISUALES E INTERACTIVOS

Los audiovisuales son un complemento perfecto para contextualizar los objetos, maquetas o piezas expuestas en el discurso expositivo. Sirven para presentar procesos de trabajo, elaboración de utensilios, modos de vida, reconstrucción de piezas, arquitecturas, etc.

Para el Proyecto Museológico del Museo VSM se proponen cuatro tipos de audiovisuales diferentes: proyecciones de gran tamaño con tecnología compleja; efectos audiovisuales (gobos, proyección de sombras, etc.); videos en pantallas planas con sonido natural y, por último, reconstrucciones infográficas.

Los audiovisuales requieren una notable planificación previa, así como una infraestructura de elaboración ciertamente compleja que va, desde la elaboración del *story board*, el rodaje, la dramatización, la ambientación, la guionización, la localización de escenarios, la producción de imágenes en 2D y 3D, el montaje, la composición de la banda sonora, la locución, rotulación el retoque fotográfico, la integración y edición y el

volcado a al formato elegido para su visionado público.

Paralelamente, el discurso del Museo VSM deberá contar con la incorporación de interactivos que favorezcan una mejor y más didáctica comprensión de los temas tratados en cada Unidad Temática del discurso expositivo. Existen diversos tipos de interactivos: mecánicos, manipulativos, de pulsador, informáticos, etc. pero todos requieren de la participación del visitante mediante la elección de un menú, pulsando un botón, escribiendo en un teclado o, simplemente, acercándose –o no- a un recurso expositivo.

Los tipos informáticos son, por lo general, los que permiten mayor sofisticación y, por tanto, una mayor cantidad de información progresiva para el visitante. Es, por ello, que deberán estar claramente presentes en la materialización del Proyecto Museológico, es decir, en el proyecto Museográfico propiamente dicho.

Los interactivos informáticos son un punto de consulta para que el visitante amplíe sus conocimientos, así como para que profundice en temas de su interés. Pueden ofertar un menú de consulta (en distintos idiomas), así como un mecanismo de navegación que siempre deberá ser sencillo, de forma que el visitante pueda siempre con facilidad avanzar y retroceder en su consulta. Han de ser fácilmente actualizables y su diseño deberá estar relacionado con el diseño general de la gráfica expositiva.

Es importante el uso de equipos profesionales, y no aparatos de tipo doméstico. Aunque el precio de los segundos pueda ser tentador, sus prestaciones son siempre distintas, sobre todo si se trata de una instalación museográfica que ha de estar muchas horas en funcionamiento. Han de elegirse equipos que tengan un mínimo deterioro reduciendo, así, el material de recambio y el número de potenciales revisiones. Deberán ser equipos resistentes y duraderos, capaces de soportar –en la medida de lo posible- un uso indebido por parte de los visitantes. El Museo VSMA deberá contar en todo su espacio de instalaciones sencillas, fiables y duraderas, de modo que los potenciales

operarios de este Museo sean capaces de ponerlo en marcha sin problemas.

Todos los equipos audiovisuales e interactivos deben estar accesibles para su mantenimiento y reposición. Han de ser discretos, generando el menor impacto visual en la exposición física y deben permitir futuras ampliaciones de información.

Los audiovisuales son un complemento perfecto para contextualizar las piezas, presentar procesos de trabajo o elaboración de utensilios, modos de vida, reconstrucción de piezas, arquitecturas, etc. Se proponen cuatro tipos de audiovisuales diferentes para este museo: proyecciones de gran tamaño con tecnología compleja, efectos audiovisuales (gobos, proyección de sombras...), videos en pantallas planas con sonido natural y reconstrucciones infográficas.

Además se propone la incorporación de interactivos informáticos en los que el visitante pueda hacer preguntas y moverse por el menú principal para saber más sobre los temas tratados en cada unidad temática.

8.5.- RECOMENDACIONES BÁSICAS DE ACCESIBILIDAD

Al tratarse de un Museo al aire libre, las barreras arquitectónicas serán las propias de cualquier ciudad. No obstante, el Museo VSM velará porque a lo largo de su recorrido, la accesibilidad sea una de las constantes.

En el caso de obras expuestas en salas interiores, tanto los carteles explicativos como los equipos interactivos de apoyo, serán estables, cómodos y a una altura suficiente que permita su acceso a personas en silla de ruedas.

Las vitrinas deberán mantener una altura que permita, en todos los

PROYECTO MUSEOLÓGICO: *Museo de Escultura al Aire Libre VSM, 2012*

casos la visualización por parte de una persona en silla de ruedas; es decir con la base a unos 90 cm. de altura.

En los espacios del tipo auditorio es preciso dejar espacio para las personas de movilidad reducida cerca de las vías de evacuación de la sala. El escenario o tarima principal deberá contar con una rampa de acceso.

En los sucesivos Ámbitos de Exposición deberán evitarse escalones y éstos se sustituirán, cuando sea imprescindible salvar alturas, por rampas fijas, mecánicas o móviles, ascensores, montapersonas o plataformas elevadoras (siguiendo el reglamento del manual de accesibilidad integral del Ministerio de Sanidad, Servicios Sociales e Igualdad).

Las zonas de paso de la exposición estarán condicionadas por el flujo de personas, por los desplazamientos lineales y por las maniobras de giro, señalizando, redondeando y achaflanando los elementos en arista y dejando pasos mínimos de 150/180 cm. Los itinerarios y la circulación entre los distintos ámbitos expositivos deberán estar debidamente señalizados y los pasillos de tránsito deben contar con espacio suficiente para la circulación y estar libres de mobiliario. Las puertas no deben abrir hacia la zona de tránsito de personas. Han de estar perfectamente identificadas visualmente con picaportes antiaprehensión en las puertas de emergencia.

Además de estas recomendaciones que afectan al espacio, es importante tener en cuenta la elaboración de los textos en sistema Braille, así como de las cartelas de objetos que han de estar siempre en lugar accesible. Es recomendable utilizar hojas de sala en sistema Braille para completar la información que no esté en los distintos paneles de texto. También son muy interesantes y, por ello, deberán estar presentes en el Museo VSM reproducciones manipulables de algunos objetos característicos o hitos de la exposición que favorecerán, además, la visita de personas invidentes (dicha cuestión deberá complementarse con

determinados textos en Braille).

Las audio guías son otro complemento a la accesibilidad ya que, además de dar información acústica sobre las obras expuestas, también pueden aportar una traducción a distintos idiomas e, incluso, en los aparatos tipo Palm, donde puedan verse determinadas explicaciones en lenguaje para sordo-mudos. Los audiovisuales deben tener siempre subtítulos para su lectura.

8.5.- ZONAS NO EXPOSITIVAS

El Proyecto Museológico del Museo VSM contempla el uso de zonas para usos complementarios, no por fuerza visitables por parte del público en general. Fundamentalmente, para su uso por parte de investigadores, o Centros de Investigación, que trabajen en proyectos directamente relacionados con los fondos museológicos y del término municipal de Vega de Santa María y que cuenten con los correspondientes permisos de las instituciones pertinentes que competan.

8.6.- ZONAS EXPOSITIVAS

Corresponde al término municipal de Vega de Santa María.

8.7.- ESTRATEGIAS DE COMUNICACIÓN

Para un mejor desarrollo del Museo VSM la materialización de este Proyecto Museológico deberá acompañarse de una visibilización del mismo mediante, como mínimo, una doble actuación:

- De carácter virtual (página web; tríptico, etc.)
- De señalética urbana (carteles direccionales)