

## ACTIVIDAD DE MEJORA

**ACTIVIDAD:** *Mejor conocimiento del método arqueológico.*

*Gracias a esta actividad de mejora, el visitante del MARQ puede adentrarse en las técnicas que los arqueólogos utilizan para descubrir el pasado.*

### **1. DEFINICIÓN DEL PROBLEMA ORIGEN DE LA ACTIVIDAD DE MEJORA:**

Con la apertura del Museo Arqueológico Provincial de Alicante (MARQ), el 22 de septiembre de 2.000, se rompe con la ya tradicional estructura expositiva gracias a la fuerte apuesta por la innovación y aplicación de medios audiovisuales e infográficos. El MARQ pasa a ser uno de los principales escaparates del rico patrimonio arqueológico de la provincia.

Es un museo diferente, un proyecto innovador y didáctico: un nuevo espacio cultural y de ocio donde las nuevas tecnologías ayudan a entender otras épocas y culturas. La incorporación de esas técnicas facilita al visitante la comprensión histórica de los objetos expuestos.

La arqueología es una disciplina interesante, atractiva y compleja en cuyos resultados intervienen diferentes disciplinas y profesionales. Los arqueólogos intervienen en un patrimonio público que es necesario cuidar y respetar para beneficio común de un pueblo.

En este espacio físico se ha pretendido dar respuesta a las típicas preguntas que todo visitante no experto se hace cuando acude a un museo y de una manera más concreta a un museo arqueológico por ser más desconocido y complejo: ¿cómo sabemos dónde?, ¿cómo lo hacemos?, ¿cómo sabemos de cuando es?, ¿cómo sabemos de quién es?, y por supuesto ¿para qué sirve todo este trabajo?.

El visitante a lo largo del recorrido se irá formulando este tipo de preguntas y encontrará alguna de sus respuestas entre las escenografías, los multimedia y las pantallas auxiliares de una forma interactiva.

Muchas de las cuestiones quedan en el aire, muchas son las preguntas acerca del complejo método arqueológico. Hay un gran número de aspectos de la actividad arqueológica que son totalmente desconocidos, sobre todo los que se refieren a los preliminares que exige una excavación antes de llevarla a cabo, o los principios generales que rigen para la comprensión del yacimiento y su evolución a lo largo del tiempo.

## **DEFINICIÓN DEL PROBLEMA**

**Faltan ciertas claves que nos ayuden a entender más ampliamente el método arqueológico.**

## 2.OBJETIVOS

### 2.1.OBJETIVOS DE COMUNICACIÓN:

- **INFORMAR**

- Fomentando el conocimiento de la marca.
- Fomentando el conocimiento de la oferta.

- **ARGUMENTAR Y MOTIVAR**

- Comunicar los beneficios de los visitantes:

Comunicar al público el beneficio básico del museo, estableciendo una imagen de marca: incrementar el conocimiento del MARQ de forma cualitativa y aumentar el aspecto cuantitativo (nº de visitantes del museo). El beneficio para el visitante es: que visita el primer museo del siglo XXI.

- Educar a los visitantes sobre la oferta y sus novedades
- Convencer de la superioridad de la oferta frente a la competencia:

Tecnología aplicada a las exposiciones de los restos arqueológicos mediante soportes y elementos informáticos que sobresalen sobre los objetos expuestos, creando verdaderos espacios interactivos.

- Influir en las actividades y opiniones.
- Combatir rumores.

- **INDUCIR A LA ACCIÓN**

- Incentivar la visita
- Mejorar la exhibición del producto
- Promover la repetición

Este último objetivo, inducir a la acción, fue lo que llevó a intentar mejorar la exhibición del producto.

La inauguración del MARQ supuso para la ciudad de Alicante un magnífico complemento a la Oferta de “sol y playa”, que hasta la fecha era reclamada por el turista. Miles de personas pasaron para ver con sus propios ojos en lo que se había convertido un hospital tan conocido para el ciudadano; tuvo mucha aceptación, sin embargo había que mantener elevada la cifra de visitantes.

Cualquier mejora debería vincularse a ***PROMOVER LA REPETICIÓN*** de la visita.

## **2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS:**

- 1.- Responder a las preguntas que los visitantes se van haciendo a lo largo del recorrido de las salas históricas.
- 2.- Dar a conocer los métodos que se han aplicado en la práctica arqueológica en Alicante, subrayando el papel que en ello ha desempeñado el museo y sus especialistas.
- 3.- Concienciar a los ciudadanos de la importancia de los restos patrimoniales comunes y la necesidad de su conservación en los museos para contribuir a la información de las generaciones futuras como riqueza y vivero de la cultura común de un pueblo.
- 4.- Despertar en el visitante su curiosidad por los períodos históricos tratados en el Museo Arqueológico.
- 5.- Crear un ambiente de descubrimiento continuo.
- 6.- Mostrar que la arqueología tiene una metodología básica y rigurosa, propia de profesionales especializados.

7.- Dar a conocer al gran público ese gran número de aspectos de la actividad arqueológica totalmente desconocida para ellos.

8.- Mostrar la actividad de conservación, investigación y difusión del MARQ.

9.- Informar al visitante, de manera clara y amena, por qué y para qué los arqueólogos realizan las excavaciones, que en muchas ocasiones tantas críticas innecesarias producen.

10.- Difundir la idea básica de que existe un método arqueológico que en función del tipo de yacimiento o el tipo de objeto que se analiza, exige la aplicación de técnicas diversas y muy elaboradas.

11.- Acercar al visitante a la realidad de la excavación y comprobar las técnicas de trabajo de la arqueología en acción, para valorar su trabajo de investigación científica que contribuye al progreso del conocimiento y a la cultura universal, como patrimonio común que debe ser valorado y respetado por todos los ciudadanos.

12.- Mostrar que un yacimiento arqueológico no solo integra los restos que existen bajo el suelo, sino también aquellos que permanecen.

### **3. SOLUCIÓN ADOPTADA**

**“ MONTAJE DE LAS SALAS TEMÁTICAS DEL MARQ”.**

**Excavando en una cueva, excavando en una iglesia, excavando bajo el agua y Arqueología y Ciencias.**

## **4. DESCRIPCIÓN DE LA MEJORA.**

### **4.1 Sala de Arqueología de Campo.**

**¿Por qué Arqueología de campo?** Porque supone el primer paso para la comprensión de que la Arqueología es una disciplina capaz de aportar información provechosa de los yacimientos terrestre, a la vez que muestra que existe una metodología básica y rigurosa propia de profesionales.

#### **Descripción del contenido.**

##### **Escenografía, excavando en una cueva**

En esta sala se ha reproducido, en una gran escenografía un yacimiento ideal en el que, separados en dos pisos por una pasarela, reproducen en el inferior la estratigrafía de una cueva, en la que se han realizado réplicas de algunos de los yacimientos prehistóricos más importantes de la provincia de Alicante: El Salt (Alcoy), Ratla de Bubo (Crevillente) y Cova 'En Pardo, en el piso superior se reproduce sobre la pared rocosa unas muestras escogidas de arte rupestre alicantino.

En el piso superior, a lo largo de la pared rocosa, se ofrece al visitante un periplo por las manifestaciones rupestres de Alicante, desde las pinturas paleolíticas de la Cova del Reinos (La Vall de Ebo) hasta la inscripción romana de la Cova del Aigua (Denia), así como la huella de un expolio de los motivos rupestres de la Cueva de Benirrama..

En el nivel inferior de la sala, en la escenografía, se realiza una excavación arqueológica en la que se pueden observar todos sus estratos, con elementos en su interior que reflejan a qué cultura pertenecen. Los sedimentos contienen restos materiales, producto de las actividades humanas que se realizaron en la cavidad a lo largo de miles de años.

. (Anexo I-1)

### **Audiovisual cambios en el paisaje de Alicante**

Desde esta pasarela se pueden contemplar, en una pantalla de 15 metros de longitud los cambios en el paisaje de Alicante desde hace 120.000 años, conocidos gracias a las investigaciones arqueológicas. El audiovisual envuelve al espectador con sonidos e imágenes atrayentes que le hacen sentir que está viviendo una experiencia diferente, sintiéndose integrado en el contexto que le rodea también, En él se surca el espacio y el tiempo donde las condiciones del ambiente pasan de un soñado paraíso natural a un paulatino deterioro a medida que la acción humana es más intensa y generalizada, arribando a una decisiva transformación y denudación paisajística actual. (*Anexo I-2*)

También en este nivel se presenta una **pantalla digital interactiva de 42"** situada en los dos extremos de la misma. En ella se representa una imagen idéntica a la escenografía que estamos contemplando, permitiendo por la posición de las pantallas que el visitante identifique en la escenografía el punto informativo deseado. En la presentación de la misma se incita al visitante a que lo manipule por medio de una mano.. (*Anexo I-3*)

Al final de la sala se muestra un gran **"totem informativo"** con fotografías de detalles de los diferentes estratos, con indicativo de la época y el estrato correspondiente a la escenografía y que reproducimos en, (*Anexo I-4*)

### **Audiovisual Arqueólogos en acción**

Finalmente, en este mismo nivel y próximo a la escalera, el visitante se encuentra con dos pantallas que están proyectando escenas, en vivo, de actuaciones arqueológicas en los diferentes yacimientos, con los diferentes procesos que se realizan en toda excavación.

## 4.2. Sala de Arqueología urbana.

**¿Por qué Arqueología urbana?** Las excavaciones urbanas son uno de los tipos más usuales de excavación. Se quiere transmitir que un yacimiento arqueológico integra no solo los restos que existen bajo el suelo, sino también aquellas construcciones que permanecen. La ciudad no ha nacido tal como nosotros la vemos actualmente, sino que los edificios que hoy encontramos han surgido sobre otros asentamientos.

La idea central es la de transmitir información sobre las características propias de uno de los tipos más usuales de arqueología, en concreto la “Arqueología urbana”

### **Descripción del contenido.**

#### **Escenografía de excavación en una iglesia como ejemplo de excavación urbana**

En esta sala se presenta una excavación que podría haber sido realizada en el medio urbano.

En el ámbito del claustro de una iglesia o monasterio gótico del siglo XV se muestran las partes constructivas y diferentes añadidos, reformas y acciones del hombre a lo largo de su existencia, se ha excavado y se ha descubierto que se edificó sobre un área habitada desde antiguo.

Una escenografía pretende transmitir al visitante que un yacimiento arqueológico integra no solo los restos que existen bajo el suelo sino también aquellas construcciones que permanecen. Todas estas realizaciones humanas forman los hilos bien trenzados del tejido de la historia que en el escenario representado arranca hace 2.400 años y llega hasta nuestros días. (*Descripción de la escenografía: anexo 2-1*)

En dos pantallas digitales, situadas en los extremos de la sala, se **situa un interactivo de explicación de la escenografía** hay representada una imagen idéntica a la escenografía que se está contemplando. En este caso es la recreación del interior de una iglesia gótica en cuyo subsuelo los arqueólogos se han visto obligados a



intervenir. El objetivo de esta pantalla es explicar tanto lo visible en la sala como los datos que el arqueólogo puede conseguir de su estudio. En definitiva, con una secuencia de dibujos y fotografías el visitante puede ver en poco tiempo como se ha ido formando el yacimiento representado en la fotografía y la explicación del material que se utiliza para la misma. (*Anexo 2-2*)

En la sala se proyectan continuamente dos audiovisuales: “Arqueólogos en acción” y “Asentamientos y ciudades de Alicante capital”

### **Video “Arqueólogos en acción”**

En una pantalla instalada dentro de la escenografía se proyecta cómo utilizan los arqueólogos en los trabajos de excavación y documentación arqueológicas, los elementos presentes en la escenografía. Este audiovisual se complementa con el contenido de las pantallas interactivas, en las que en un apartado llamado “Metodología Arqueológica” se explica cómo y para qué se utilizan instrumentos como cepillo, el triángulo, el nivel y la mira, las fichas de unidades estratigráficas ...

### **Gran audiovisual “Asentamientos y ciudades de Alicante”**

Desde la plataforma superior se puede observar, sobre una gran pantalla de 15 metros de longitud la evolución de los distintos asentamientos y ciudades desarrollados en el solar de la actual ciudad de Alicante desde los orígenes hasta la actualidad. Por medio de 11 escenas se va mostrando el proceso de evolución desde hace unos 4.300 años hasta la actualidad. *Descripción de las pantallas en: (Anexo 2-4 )*

A la entrada de la sala se muestra un gran “totem” informativo de 2 metros de altura por 45 cm. aproximadamente. Con fotografías se muestran los estratos numerados de la escenografía de la excavación., con la siguiente distribución y contenido. (*Anexo 2-*

5

### **4.3.Sala Arqueología subacuática**

#### **¿ Por qué arqueología subacuática ?**

Los primeros asentamientos humanos de lo que sería la posterior ciudad de Alicante surgieron de cara al mar vinculando así toda su actividad económica y haciendo de él una forma de vida. De ahí no es de extrañar que frente a sus costas encontremos restos con frecuencia pertenecientes a barcos hundidos en la antigüedad.

La Arqueología subacuática explica qué y cómo se realiza una excavación bajo el agua; qué y cómo es un pecio, cual es su proceso de localización y la conservación y restauración de los materiales.

#### **Descripción del contenido**

##### **Escenografía de un yacimiento y excavación subacuática**

Una gran escenografía reproduce un yacimiento subacuático y la realidad histórica que se desprende de su investigación. De esta forma, se establecen dos espacios separados por una pasarela que actúa como si fuera un muelle de un puerto romano donde se encuentra varada una gran nave romana de carga. La nave es una reproducción a tamaño natural de las naves romanas de la época.

En la parte inferior, aparece el fondo marino donde se aloja un pecio que aún conserva toda su carga completa rodeada de efectos de luz y sonido que sitúan al espectador bajo el agua. (*Anexo 3-1*)

##### **Pantalla digital e interactiva en los extremos de la sala para recorrer y comprender la escenografía**

Por medio de una pantalla de 42" el visitante puede recorrer de forma interactiva la escenografía y a través de las distintas pantallas comprender; desde la formación básica de un yacimiento subacuático hasta la mecánica de trabajo y las ciencias auxiliares implicadas en la generación de conocimientos a partir de los hallazgos marinos.

Se pretende mostrar el proceso lógico y científico que siguen los arqueólogos cuando se enfrentan a la excavación de un gran yacimiento romano subacuático: los restos de un barco hundido. (*Anexo 3-2*)

### **Gran audiovisual sobre la evolución de la navegación**

Desde el nivel superior se puede observar el barco romano con todos sus elementos y la disposición de la carga de ánforas. Enfrente del muelle romano y en una pantalla de 15 metros de longitud, se refleja como el hombre se ha tenido que adaptar a este medio físico tan difícil que es el agua. Esta adaptación afecta desde las mejores técnicas, hasta las diferentes maneras de orientarse, navegar; incluso como medio de transmisión de ideas y objetos de un extremo a otro del mar. El audiovisual plasma estos cambios desde las primeras embarcaciones de cabotaje prehistóricas hasta la actualidad a través de las pruebas que nos deja la arqueología subacuática. (*Anexo 3-3*)

Finalmente, tanto la escenografía del pecio como el resto de aplicaciones interactivas y audiovisuales incluyen llamadas de atención sobre la protección de preservación de nuestro rico patrimonio subacuático que continuamente se están produciendo sobre él.

Teniendo en cuenta que este Museo está pensado para cualquier visitante, para facilitar el acceso a los minusválidos al piso superior de cada una de las tres salas temáticas, se ha instalado una plataforma salva escalera.

## **4.4 Arqueología y ciencias**

### **¿ Por qué Arqueología y Ciencias ?**

La Arqueología moderna es interdisciplinar. Su método es científico: recoge datos, formula y contrasta hipótesis y construye los modelos que permiten una visión coherente de lo que aconteció antes del presente. Hay otras muchas disciplinas que contribuyen decisivamente al proceso de conocimiento que pretende la Arqueología. Era necesario como complemento a las explicaciones sobre la Arqueología mostrar las especialidades científicas que contribuyen a este estudio.

### **Descripción del contenido**

En el pasillo central del edificio, se presentan al visitantes fotografías y escenas referidas a las diferentes ciencias de las que se sirve el arqueólogo para la investigación, A la vez sobre un banco se presenta, en bandejas distintas muestras de materiales correspondientes a cada una de las ciencias. Entre estas muestras, y con el objeto de hacer mas comprensible y ameno el contenido hay algunos juegos y puzles. Todos estos materiales son o bien reproducciones de objetos expuestos en las salas o de materiales explicativos de las técnicas que se utilizan en el estudio de las disciplinas con el pie de objeto de cada uno de ellos.

Todos los materiales de este banco son para tocar y mirar a fin de hacer más amena y atractiva. Algunas de los materiales se presentan dentro de cristales para que sean vistos a través de visores con aumentos y otros a través de lupas. Llama la atención especialmente la copia de la radiografía de la réplica de la falcata de Campo de Robles. Cada una de las bandejas tiene, en su parte superior una pequeña y clara explicación de lo que estudia esa disciplina, acompañado de fotografías

*Descripción de las distintas ciencias que se muestran en el mencionado banco en*

*(Anexo 4-1)*

## **Tareas efectuadas para llevar a término la actividad de mejora.**

### **Audiovisuales**

1.- Elaboración del guión de cada uno de los nueve audiovisuales, con identificación de los efectos e iluminación que se iba a incorporar.

2.- Realización de la maqueta de la producción del audiovisual, comprendiendo este proceso los siguientes pasos:

- Filmación de imágenes. Ha habido que realizar aproximadamente unas 80 horas de grabación en varios yacimientos y excavaciones de la provincia.
- Edición de sonido
- Postproducción de video y audio. Previo a esto y una vez obtenidas las grabaciones, los técnicos de este museo para realizar el montaje de cada una de las cintas, han tenido que visionarlas todas, seleccionando las imágenes correspondientes a cada audiovisual, teniendo en cuenta el tiempo de proyección de cada uno de ellos, que en ningún caso debía exceder el previsto.
- Estampación en su soporte definitivo para la producción del audiovisual
- Montaje en el museo, así como su codificación

Referente a las escenografías, para su construcción se ha invertido un gran volumen de trabajo que sintetizamos.

- Recopilación de información relativa a los yacimientos en los que se han inspirado las réplicas de la escenografía de las tres salas

Reproducción de objetos arqueológicos.

Se ha llevado a cabo una meticulosa reproducción de mas de 1.000 piezas arqueológicas conservadas en el museo (muchas de ellas en la exposición) con el fin de integrarlas en su adecuado contexto en la escenografía.

## **5. REPERCUSIONES DE LA ACTIVIDAD DE MEJORA:**

- **EXTERNAS:**

*- INCREMENTO DEL N° DE VISITANTES* : La apertura del Museo Arqueológico supuso para los colegios una visita obligada dentro de su programación escolar, por el marcado carácter innovador y didáctico.

La ciudad de Alicante, tuvo que aceptar la idea de la creación de un nuevo espacio cultural, base del patrimonio histórico de la provincia, y sobre todo acercarse a conocerlo.

A partir del 28 de mayo de 2002, fecha de la inauguración oficial del museo, el aumento del número de visitantes fue considerable. Las nuevas salas temáticas se convirtieron en un claro objetivo a visitar.

*- PROMOVIO LA REPETICIÓN DE LA VISITA*: Debido a la cantidad de salas de exposición para visitar, el público interesado en el conocimiento del patrimonio histórico de su ciudad repite la visita al MARQ, para ver con detenimiento aquellas cosas que no llegó a apreciar en su primera toma de contacto.

*- SIRVIÓ DE RECLAMO TURÍSTICO*: Tras dos años de funcionamiento del museo, este ha sido con diferencia el verano con mayor número de visitantes, gracias al amplio espacio expositivo y a la diversidad de información y contenido arqueológico.

**- INVITA A LA MANIPULACIÓN DE OBJETOS:** Con la creación de un banco corrido en el que se expone Arqueología y Ciencias, los visitantes disfrutaban manipulando los objetos de dicha exposición. Mantienen un contacto directo con las piezas expuestas a modo de juego, aportando riqueza visual a los contenidos. Además no hay que olvidar el éxito que supone para los grupos de la ONCE, que gracias al “tacto” pueden disfrutar de una visita más completa al MARQ, supliendo si cabe, su discapacidad. Teniendo en cuenta también que la información a pie de objeto está en proceso de traducción al braille.

**- REPERCUSIÓN EN DIFERENTES MEDIOS DE COMUNICACIÓN:** Muchos y diferentes fueron los medios que se hicieron eco de la noticia del Acto de Inauguración del MARQ, el 28 de mayo de 2.002, presidido por su Majestad La Reina Doña Sofía. Durante diez días aproximadamente el Museo fue noticia de ámbito local, regional y nacional en diferentes medios de prensa escrita, radio y televisión.

*Para mayor información se adjunta dossier de prensa.*

- **REPERCUSIONES INTERNAS:**

- *MEJOR CONOCIMIENTO DE LA ARQUEOLOGÍA:* Con el montaje de las nuevas salas temáticas, se obtiene un nivel de conocimiento del método arqueológico suficiente para comprender el patrimonio histórico de Alicante.

- *EL ÉXITO DEL MARQ SUPONE UN ÉXITO DE LA INSTITUCIÓN QUE LO APOYA:* La creación y la ubicación, en la ciudad de Alicante, de un museo en las instalaciones del Antiguo Hospital San Juan de Dios, supone un reto importante y una fuerte apuesta por el patrimonio cultural llevada a cabo por la Excma. Diputación Provincial de Alicante.

Se abre un nuevo horizonte encaminado a dar al turismo algo más que “sol y playa”, esta institución con la ayuda de los técnicos del Marq , inicia un proceso cultural sin antecedentes ni retroceso. Esta oferta complementaria supone un beneficio básico para cualquier visitante: “ visitar el primer museo del siglo XXI “.

Apoyar estas iniciativas significa apostar por un proyecto común de progreso y dotar a la ciudad de los requisitos necesarios para hacerla merecedora del prestigio de una ciudad y sus ciudadanos.