

# **Ilustración digital y comunicación gráfica: instrumentos cognoscitivos en la museografía del INAH Ensenada**

Montserrat Porredon Vilaburges  
Andrea Guía Ramírez  
Centro INAH Baja California, Ensenada

## **Resumen**

Ensenada culturalmente dispone en el año 2013, de nuevos espacios museográficos enfocados a la divulgación científica, dirigidos a un público diverso y atento al conocimiento arqueológico, colonial y paleontológico. Mucho del trabajo recae en los programas y estrategias de la subsección del Instituto Nacional de Antropología e Historia (INAH).

Salas museográficas que han sido levantadas durante 2012 y 2013 les ha precedido el trabajo multidisciplinario de especialistas de muchos años y donde su conocimiento y comunicación confluyen hacia un profesional gráfico y digital que tiene por objetivo reconstruir y restituir ilustraciones de características científicas, didácticas y contenido estético.

El trabajo resultante de las salas museográficas del último año es la implementación de un modelo de divulgación fiable en contenidos. Y el balance del trabajo realizado sugiere avanzar a la generación de nuevas salas museográficas de exposiciones dinámicas, acordes a las nuevas tecnologías donde la asistencia a una exposición sea interactiva, estética, virtual y desde luego presencial con la meta de enriquecer el conocimiento arqueológico, colonial y paleontológico regional.

## **El museo como medio de comunicación**

Por largo tiempo los museos llegaron a ser considerados espacios restringidos de salas destinadas a clases privilegiadas. Con el paso del tiempo son sitios al alcance de la sociedad pública donde las personas se educarán didácticamente y cultivarán conocimientos desde exposiciones diversas. Como consecuencia las salas de exhibición cultural irían adaptando cambios acorde a grupos sociales diversos en reciprocidad a la dinámica cultural.

Con la historia ha sucedido un cambio también en la estructura de los museos pasando de ser un espacio de exposición de cultivar conocimientos y educar por el de lugares donde las personas participan cada vez más de forma dinámica del conocimiento y por supuesto menos pasiva de la exposición de los conocimientos tal y como se advierte en los nuevos retos de la museografía a finales del siglo XX (Castellanos 2008; Hooper Greenhill 1999). Lo anterior pone de manifiesto el desafío de conservar museos tradicionalistas (regresando a un espacio de acceso restringido) y el reto por involucrar con mayor interacción a los visitantes en relación al diseño arquitectónico y de aprendizaje de las salas museográficas. Esto último, los retos, comienzan por: a) dar forma a los elementos característicos para la museología y de construir los centros de ciencia, arte y conocimiento; b) los fundamentos de la museología con la manipulación de

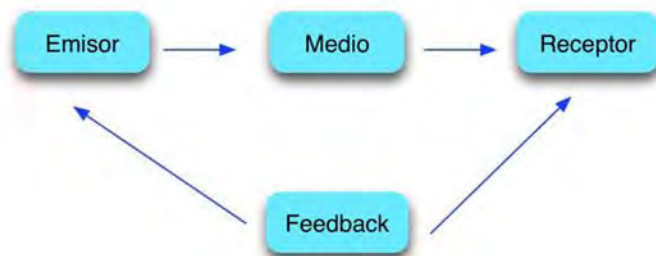


Fig. 1. Modelo original de Shannon. Modificado por Cameron (Fuente: Hooper-Greenhill, 1994).

elementos interactivos y del manejo de nuevas tecnología, y c) la vinculación permanente del museo con la sociedad foco de atención.

Cameron (1968) analizó el lenguaje visual de los museos de arte y propone la teoría de que un museo es como un sistema de comunicación y todos los elementos implícitos que se desarrollan en él sirven para la educación. Considera además:

- La estructura del museo es un sistema de comunicación; el museo es emisor, medio y receptor.
- Los objetos expuestos no son solamente una representación, son “cosas verdaderas”, porque el objeto es válido por sí mismo y como tal debe entenderse desde la percepción visual, táctil y auditiva.

El modelo comunicativo de Cameron basado en los trabajos de Shannon de 1940 es un esquema donde existe el emisor, el medio u objeto de atención hacia el receptor y una retroalimentación permanente de comunicación (Figura 1).

A partir de las ideas de Cameron se elaboran propuestas museográficas alternativas en el campo de la ciencia y tecnología alternativas considerando toda vez a los museos medios de comunicación. Kenez y Wright (1970, en Castellanos 2008) plantean un modelo de integrar el lenguaje visual y el verbal. Consideran que el lenguaje visual es un intermediario para el mensaje y que el lenguaje verbal es el lenguaje relevante para los museos de ciencias, historia natural e historia, y resaltan otros elementos donde:

- El curador determina el contenido de mensaje.
- Las exposiciones se desarrollan en dos partes: aquella en la que se codifican los mensajes por medio del objeto; y por otra parte, los elementos gráficos, etiquetas, fotografías.
- El visitante es quien decodifica el mensaje.
- Los mensajes se contrastan con la retroalimentación (Figura 2).

### Las características de la nueva museología

Actualmente, en un museo moderno no se busca solamente preservar el patrimonio cultural y la identidad, lo que se quiere conseguir es enseñar, informar y educar. Hoy se busca ir más allá, se busca producir nuevos estímulos, ¿Cómo? ¿Por qué?, ¿Qué tipo? Así los retos de la comunicación museográfica son sobre todo además de la creación de estímulos:

1. Antes no se podía tocar, hoy está prohibido no tocar.
2. El concepto vitrina evoluciona al experimento.

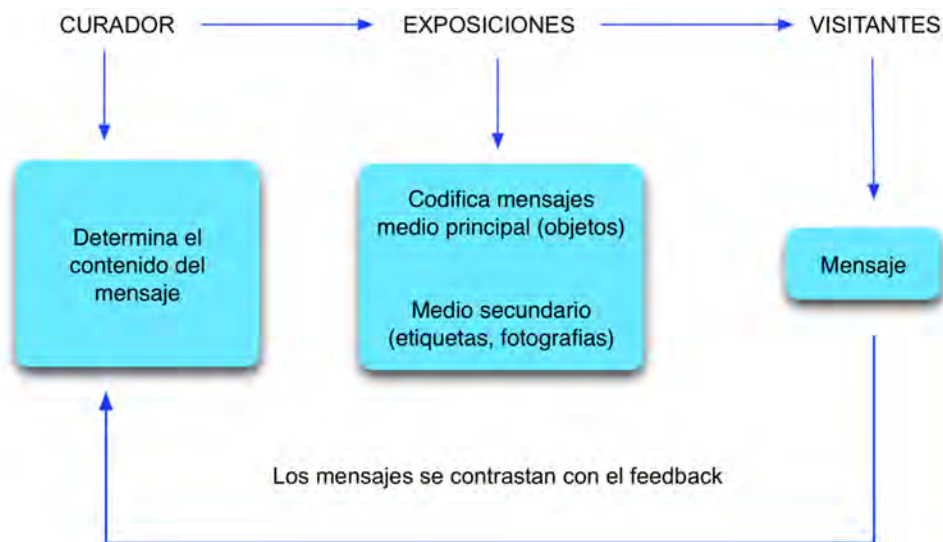


Fig. 2. Modelo de comunicación de un museo de ciencias. (Fuente: Kenez y Wright 1970, en Castellanos 2008).

3. Diseñar exhibiciones que sean de lo más sensorial posible y apelen a los otros sentidos.
4. De una pasión por el pasado se llega a la noción del museo funcional y un cambio a la modernidad con las nuevas tecnologías.
5. El museo incorpora más y más los elementos digitales y multimedia como objetos interactivos.

### La Museografía del Centro INAH Baja California y las recientes exposiciones

El trabajo realizado en 2012 a 2013 de la recuperación de espacio museográficos en la ciudad de Ensenada y la Misión del Valle de Guadalupe (2013) ha sido resultado de los avances obtenidos por investigadores de diversas profesiones disciplinarias que han conseguido la integración de técnicas artísticas y con aquellas de exposición científica con el objetivo de difundir y divulgar el conocimiento de la historia humana y natural de la región a través de un nuevo diseño museográfico presencial o virtual.

En esta labor las metas alcanzadas han sido el de haber creado espacios interactivos donde los investigadores, museógrafos, diseñadores facilitan el acceso a la sociedad en relación a la producción científica y cultural generada en el Centro INAH Baja California. En la restructuración del diseño arquitectónico de los espacios físicos hay módulos de aprendizaje de aprendizaje que van desde la historia natural, la prehistoria humana y la presentación de la diversidad cultural.

La sociedad a quien va dirigida la recuperación de los espacios museográficos se identifica con la experiencia de una visita donde tiene contacto físico y virtual y puede reconocer: la reconstrucción de diseño arquitectónico lo más objetiva posible a su historia; visualización de colecciones originales; información modular generada por especialistas y, representación artística objetiva.

Los resultados obtenidos y las metas a futuro indican que el desarrollo de las salas museográficas del CINAHBC fue posible a partir de una interfaz, una construcción arquitectónica de un museo y la simulación de realidad. Lo arquitectónico y tradicional en la

actualidad es complementario a un guion resultado de la investigación interna y de la aplicación de nuevas tecnologías de las comunicación y adelantos digitales, El futuro se puede pensar en interactuar con avatares con los mismos contenidos científicos y espacios arquitectónicos en tiempo real cuando sea posible y tal vez desde la sala de casa.

## Bibliografía

Cameron, D. F.

1968 “A view point: the museum as a communication system and implications for museum education”, *Curator* 11(1):33-40.

Castellanos. Patricia

2008 *Los museos de ciencias y el consumo cultural: una mirada desde la comunicación*, Editorial UOC, Barcelona.

Hooper-Greenhil, Eilean

1999 *The educational role of the museum*, Routledge, London.

## Anexo visual de las exposiciones del CINAHBC



Figura 3 Línea de tiempo de los pobladores del Valle. Mural expuesto en la Misión Valle de Guadalupe. Técnica de fotomontaje y depuración de ruidos con aplicación de ilustración digital.





Figura 4. Estilos de vida prehistoria regional de Baja California Museo Histórico Regional de Ensenada. Mural elaborado de fotomontaje y exposición de objetos que realzan tridimensionalmente la escena. Durante su visita se entra en contacto directo e interactivo.

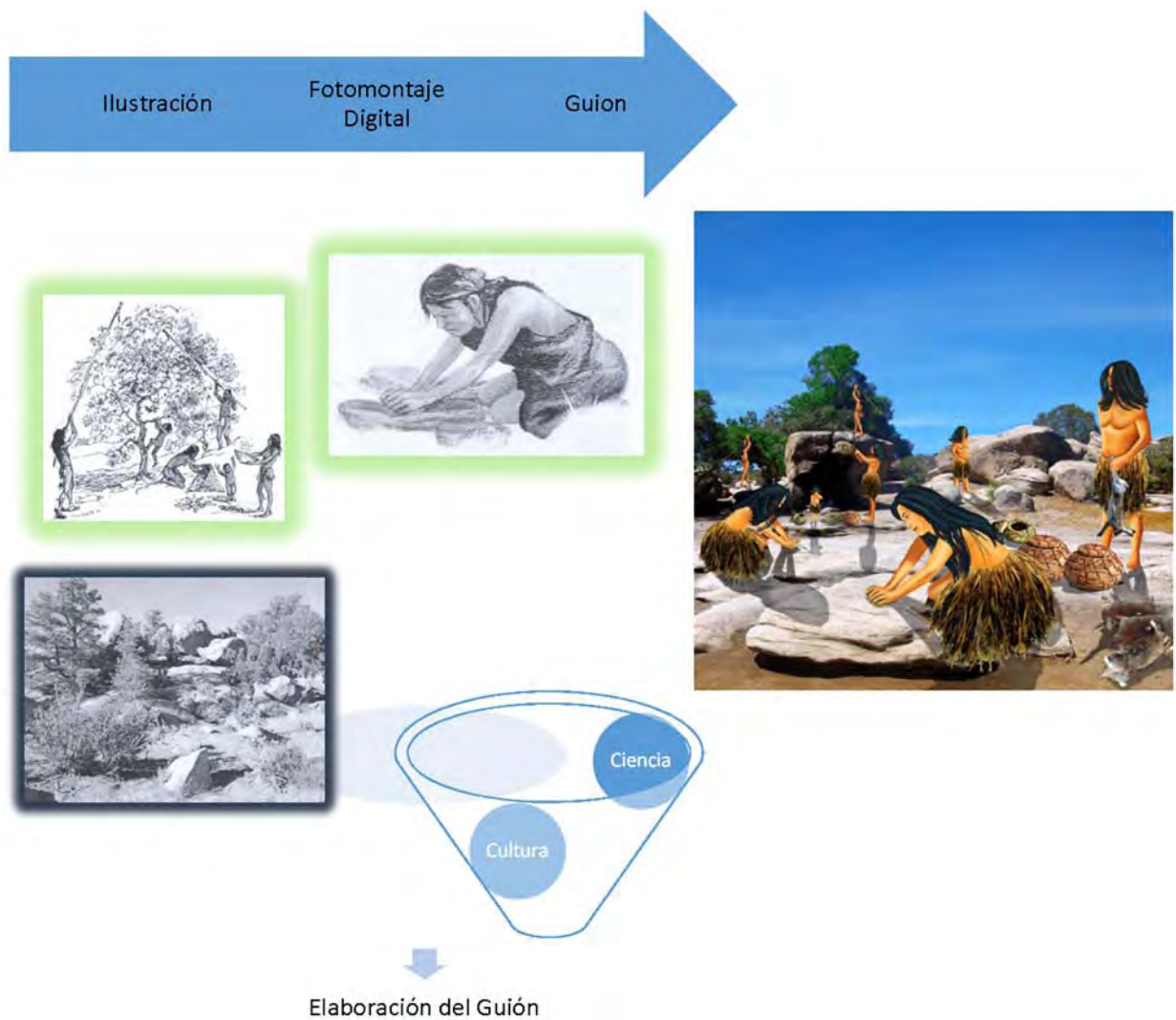


Figura 5. Representación esquemática de la elaboración del mural de estilo de vida en Vallecitos. Museo de Historia Regional de Ensenada.