

El MARQ. La tecnología al servicio de la museografía.

Rafael Azuar Ruiz (*)

* Director técnico del MARQ.
Plza. Gómez Ulla, s/n
Alicante, 03013
razuar@dip-alicante.es

Resumen

El proyecto museístico de las salas permanentes del MARQ pretendía la utilización de los nuevos recursos tecnológicos: desde la producción de una potente base de datos interactiva de nuestros yacimientos, hasta la construcción de grandes escenografías, pasando por la realización de infografías que permitiesen la recreación virtual de determinados yacimientos o ambientes...para conformar una compleja partitura expositiva, capaz de convertir la visita al museo en una experiencia de materia sensitiva.

Abstract

The museum project of the MARQ permanent rooms aimed the use of new technological resources: from the production of an important interactive data base of our archaeological deposit to the building of big scenographies including the realization of computer graphics that allow a virtual recreation of some determinats archaeological deposits or environments...to shape a complex exhibition, able to transform the museum visit into an experience of sense matter.

El desarrollo de estas Jornadas celebradas en el Museo Arqueológico Nacional ya ha tenido su repercusión; así, Elena Ruiz Argüello firmaba un artículo en el número de Septiembre de la revista *CineVideo 20*, del sector profesional de los medios audiovisuales, dedicado a *los nuevos museos multimedia*, en el que reafirmaba la necesidad, expuesta en las jornadas, de impulsar las nuevas tecnologías en la museografía y en la difusión de la arqueología, poniendo como ejemplo de vanguardia al MARQ, el antiguo Museo Arqueológico Provincial de Alicante, que ha apostado por una renovación completa en su museografía, diseñada por Boris Micka, director creativo de la empresa General Producciones y Diseño (GPD, Sevilla) y que ha recurrido a la realización de "29 modelaciones en 3D que recrean la evolución del paisaje, el poblado alicantino y la evolución de la navegación. 18 audiovisuales de una duración total de más de tres horas. Para su proyección y sonorización se utilizan 24 proyectores de vídeo, 4 monitores, 20 reproductores de MPG2, 6 reproductores de estado sólido y 35 canales de audio independientes (...) 17 puntos interactivos de información que utilizan 17 ordenadores, 11 monitores, 6 pantallas táctiles y 6 proyectores de alta definición (...) El edificio está cableado para permitir la rápida transmisión de datos multimedia" (Ruiz Argüello, 2003)

Relación sintética de la arquitectura tecnológica que se ha utilizado en el desarrollo y ejecución del complejo proyecto museístico de las salas que conforman nuestra exposición permanente. Mero esqueleto o soporte tecnológico del discurso museográfico, de fuerte impacto mediático, en cuanto a su descripción enumerativa y que, para muchos, puede sonar a "canto de sirenas" o constituir el templo en el que se ha



Figura 1. MARQ. Espacio comunicador y vertebrador de las Salas Permanentes.

de basar la museología emergente, acorde con los nuevos tiempos del nuevo siglo.

Todo lo contrario, a nuestro entender, como portavoz del equipo redactor del proyecto junto con los conservadores Manuel Olcina y Jorge Soler y con Boris Micka, esta sofisticada tecnología de última generación, desconocida e inalcanzable económicamente por los museos apenas hace una década, es sólo un medio al servicio de los objetivos del proyecto museológico del MARQ. Nuevos soportes para los nuevos lenguajes de la comunicación.

Tecnologías de vanguardia, de rápida sustitución, que suponen el obligatorio entendimiento entre los museólogos y los profesionales de los distintos y variados campos de la producción y creación audiovisual e informática. La variedad de los mensajes que se pretenden en una exposición, ya sea temporal o en este caso permanente, requiere de diversos soportes y lenguajes capaces de resolver las exigencias de un proyecto en el que se preveían desde la producción de una potente base de datos interactiva de nuestros yacimientos, hasta la construcción de grandes escenografías, pasando por la realización de infografías que permitiesen la recreación virtual de determinados yacimientos o ambientes..., todo ello, formando parte de una compleja partitura, capaz de convertir la visita al museo en una experiencia de materia sensitiva.

El trabajo en equipo desarrollado junto con la empresa GPD, supuso el abandono de los formatos tradicionales conocidos hasta el momento, como serían los recursos audiovisuales basados en el uso de diapositivas y de vídeos. Tecnología, por otra parte, que, - por la continua reposición de las fotografías, cuyos originales suelen estar en poder de las empresas productoras de los audiovisuales-, obligaba a posteriores contratos de mantenimiento y el que, como es de todos conocido, el museo o sus salas tuvieran que estar fuera de servicio al público durante varios días hasta la resolución o reposición de las diapositivas. Igualmente, la necesaria exhibición en bucle de los vídeos, en las casi ocho horas continuadas de apertura al público de los museos, supone un desgaste de las cintas y su consiguiente pérdida de calidad y su continua reposición. La solución de estos problemas exigía el apostar por nuevos soportes de más larga duración en cuanto a su reposición y al mantenimiento de la calidad de las producciones; por ello, se optó por el uso de la tecnología digital, no sólo en la reproducción de los documentales, de las infografías, etc., si no también en la programación de los sonidos y en la iluminación de los espacios expositivos. Esta emergente tecnología permite a la vez acercarnos al *ABC* de las tecnologías sostenibles, es decir que sean *Accesibles*, no sólo en equipamiento renovable y homologado, sino que además sean de fácil manejo para empleados con meros conocimientos de usuario. Que sean de *Bajo costo* económico su mantenimiento y reposición, gracias a su durabilidad y accesibilidad en el mercado. Por último, que sea una tecnología de lenguaje *Compatible*, lo que facilita el desarrollo de proyectos multimedia, susceptibles de difundir por la red.

Nuevos lenguajes tecnológicos dispuestos al servicio del proyecto museístico, en los que no se ha recurrido al 3D, todavía en experimentación, porque lo que nos mueve es potenciar, con estos nuevos soportes comunicativos, un montaje museográfico que tiene como único fin poner de relieve nuestras colecciones

arqueológicas, contextualizándolas a través de la información, la interpretación y la interacción experimental, puestas al servicio del conocimiento de nuestra memoria histórica.

I.- LAS SALAS PERMANENTES. LENGUAJES Y RECURSOS TECNOLÓGICOS

El proyecto de las salas permanentes del museo contemplaba, entre otras cuestiones, una serie de objetivos vertebradores del discurso expositivo. En primer lugar, lo más importante era poner de relieve nuestras colecciones a exhibir, de tal forma que el visitante redescubriera aquellos mismos objetos que durante medio siglo habían constituido la base permanente de las diversas reformas expositivas que había experimentado el Museo a lo largo de sus setenta años de historia. En segundo lugar, los recursos y lenguajes tecnológicos se diseñarían como complementos o apoyos visuales y de refuerzo, al servicio de las colecciones y del proyecto expositivo. Así, deberían ser el medio o el soporte que facilitase el acceso a la información guardada en las bases de datos que los visitantes podrían consultar de forma interactiva en los monitores. En tercer lugar, deberían potenciar, mejorar y facilitar los objetivos didáctico- educativos del discurso museístico, gracias a la incorporación de representaciones en diversos soportes audiovisuales que facilitarían a los visitantes la comprensión y el conocimiento de los contenidos del museo y que, además, por el carácter universal de los lenguajes utilizados, posibilitarían la comunicación con los visitantes no sólo de nuestro entorno, sino de todos aquellos que no pertenecen a nuestro ámbito histórico-cultural, ni lingüístico. Por último, el uso de las nuevas tecnologías en las salas, debía responder a un proyecto gradual, no deliberado, encaminado a facilitar la interpretación integral de los objetos en contextos y espacios de aprehensión sensitiva.

La aplicación de estos principios, encardinados dentro del proyecto global expositivo, constituye un entramado perfectamente diseñado e imbricado en el discurso expositivo que pasamos a describir o descifrar, para una mejor lectura de estos nuevos lenguajes tecnológicos y como se han utilizado en la museografía de las salas permanentes.

I.1.- La información Interactiva.

El Museo como institución de amplio ámbito territorial, preocupada por dar a conocer la historia de Alicante a través de su patrimonio arqueológico, se planteó la responsabilidad de crear por primera vez una serie de bases documentales de nuestros museos, tesoros, yacimientos y monumentos más importantes y que, las mismas, estuvieran en el interior de las salas a disposición del visitante para su consulta de forma interactiva y selectiva.

Estas bases de datos, verdaderos hipertextos, albergan una información en formato multimedia de más de trescientos yacimientos arqueológicos, un centenar de monumentos civiles y religiosos, y una cincuenta de museos de Alicante, más un gran archivo de fotografías y películas de finales del siglo XIX y

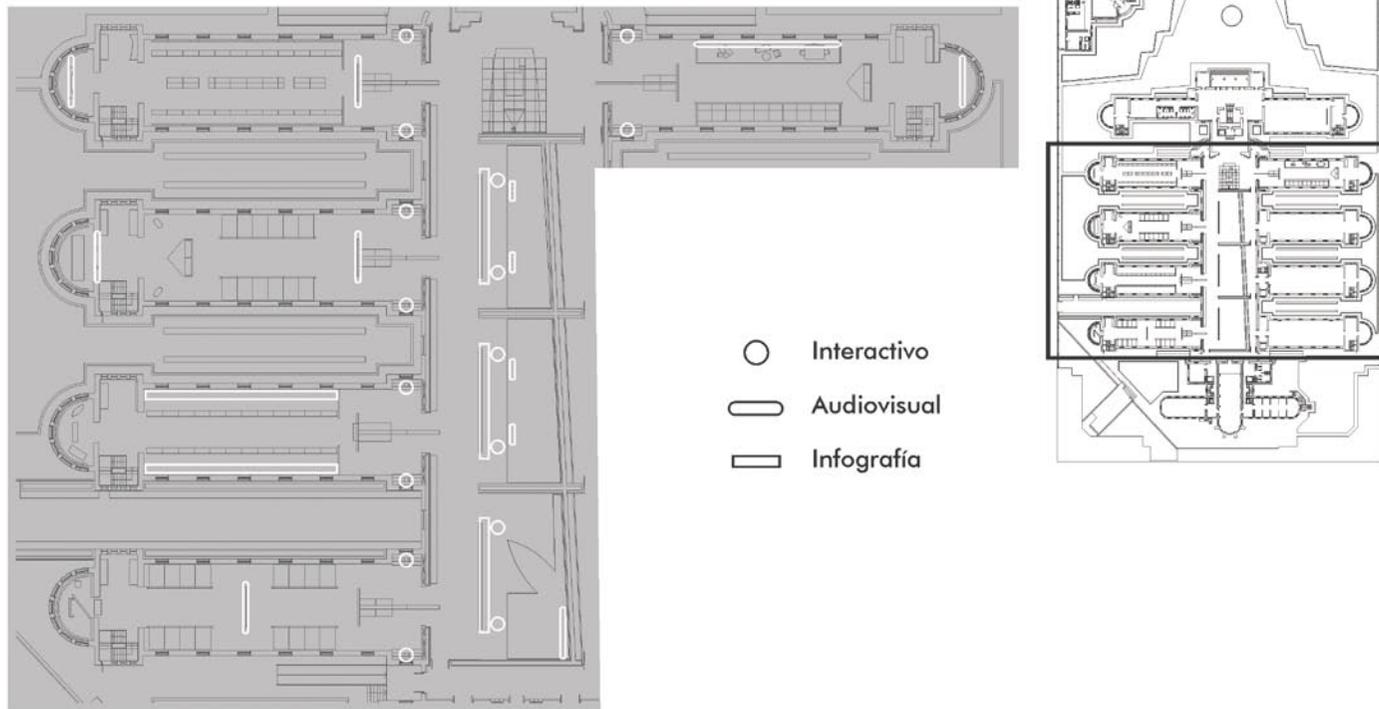


Figura 2. Plano de distribución de recursos interactivos, audiovisuales e infográficos en las Salas Permanentes.

principios del siglo XX sobre la sociedad y la historia de Alicante... que, en conjunto, constituyen más de 12000 pantallas de información, 1500 fotografías del GIS de la Diputación de Alicante y que se distribuyen, según se observa en el plano (Figura 2) a la entrada y salida de cada una de las salas expositivas, en 11 puntos interactivos que utilizan 11 ordenadores, 11 monitores, y seis proyectores de alta definición.

Se han diseñado estas bases de datos buscando, premeditadamente, la interacción del visitante, obligándole a detenerse para su consulta, aunque ello suponga la limitación de este tipo de recursos, que sólo los puede utilizar un solo usuario al mismo tiempo. Por estas razones, se dispuso su ubicación en un lugar que no impidiera el paso o la circulación de la visita, al estar a la entrada y en la salida de la sala, evitando así, la distracción y la dispersión en la contemplación de las colecciones expuestas. Por último, para solucionar el inherente individualismo de estos recursos interactivos, se dotó a los mismos de un proyector que permite visualizar, a los no usuarios, la información, proyectada de forma ampliada en una pantalla de gran formato.

I.2.- Audiovisuales e Infografías al servicio de la interpretación y contextualización de las colecciones arqueológicas.

Los museos arqueológicos de finales del siglo XX se caracterizaron por su preocupación por desarrollar lo que se dio a conocer como "la vida cotidiana" a través de los objetos hallados en los contextos arqueológicos. Esta museografía obligaba a la realización de grandes esfuerzos en la interpretación o en la comprensión funcional y cultural de los objetos que, por su propio origen arqueológico, apenas conservaban una mínima parte de la información. Es decir, por ejemplo, en la exposición de un fragmento del eje de bronce de una rueda de época romana, para su comprensión funcional era necesario el acompañar, al indiscifrable objeto, de unos mínimos dibujos y, en el mejor de los casos, de una reconstrucción o maqueta de la rueda, de la que lo único original conservado era un mero fragmento. Este ejemplo, nos ilustra de las dificultades que representan estos objetos, - por otra parte, los más abundantes en los museos arqueológicos-, para que su exhibición permita una correcta interpretación de los mismos y su consiguiente identificación por los visitantes. Además, para conseguir estos objetivos, la documentación necesaria para facilitar su comprensión exigía acompañar al utensilio de una serie de paneles explicativos, maquetas, etc.. que, al final, se constituían en el verdadero objeto expositivo, anulando e impidiendo la visualización y el protagonismo del documento arqueológico.



Para evitar el excesivo ruido expositivo de esta museografía y con el fin de facilitar la comprensión de las colecciones, se optó por la utilización de los audiovisuales y de las infografías que, por sus propios lenguajes, permitían de forma universal el acceso a la información complementaria que demanda el visitante, ya sea tecnológica, sociológica, ritual o histórica. Igualmente, para potenciar su accesibilidad a todo tipo de públicos, estas producciones son meramente visuales, sin acompañamiento audio-explicativo, lo que evita la obligatoria detención para su escucha y el que sea necesario construir o habilitar un espacio insonorizado dentro de las salas, como suele ser habitual, para este tipo de proyecciones.

Estos audiovisuales se emplazan no de forma arbitraria sino con una ubicación en espacios concretos que pueden ser vistos desde cualquier lugar de la sala o se proyectan en lugares acondicionados para ello, pero siempre sin que supongan una quiebra o ruptura en el discurso expositivo de cada una de las salas, sino todo lo contrario, se pretende que sirvan de soporte complementario y contextualizador de determinados aspectos del discurso expositivo. Así, como se observa en el plano (Figura 2), en la sala de Prehistoria se proyecta en el mural de entrada un audiovisual sobre la evolución tecnológica en la prehistoria, desde el descubrimiento del fuego hasta la fundición de los metales, pasando por la talla del sílex, del hueso o la realización de la cerámica. El final de la sala está dedicado al mundo de la espiritualidad y sus manifestaciones artísticas, por lo que el audiovisual es una reflexión que ayuda a comprender las raíces interpretativas del Arte del Neolítico, en sus manifestaciones: Macroesquemático, Levantino y Esquemático.

En la sala dedicada a los Iberos se emplazan estos recursos audiovisuales en los mismos lugares de la sala anterior. El primero se proyecta sobre la Dama de Cabezo Lucero y es una recreación de la cultura ibérica, conseguida por medio de la animación de centenares de figuras y escenas originales de la rica iconografía ibérica. Información que se completa, al final de la sala, con una instalación bidimensional, en la que se representa el ritual de enterramiento de los iberos.

Algo diferente, en cuanto se refiere a la ubicación de este recurso, es el caso de la sala de la Edad Media, la cual se concibe como un período de convivencia y coexistencia de dos sociedades y culturas: la islámica y la cristiana; cuyos rasgos, intercambios, enfrentamientos y memoria están presentes en el gran audiovisual que se proyecta sobre una transparencia en el centro de la sala, bañando por igual los objetos que de una cultura y otra se exhiben.

La ubicación al final de la sala es la utilizada en la sala de la Edad Moderna y Contemporánea, en cuyo espacio se proyecta un documentado audiovisual en el que se reconstruye el paisaje y los personajes alicantinos del siglo XVIII, a través de la mirada de los Ilustrados y viajeros de la época que recogieron y nos transmitieron las primeras noticias de nuestro patrimonio arqueológico.

Junto a estas producciones audiovisuales, más tradicionales, el museo ha realizado un gran esfuerzo tecnológico por incorporar en su proyecto un producto excepcional que, por su elevado coste, todavía no es usual en los museos. Nos estamos refiriendo a la gran producción infográfica creada para la sala dedi-

Figura 3. Interactivo de yacimientos arqueológicos de la Sala de Iberos.

Figura 4. Audiovisual de tecnologías de la Sala de Prehistoria.

Figura 5. Producción en realidad virtual de la Sala de Cultura Romana.

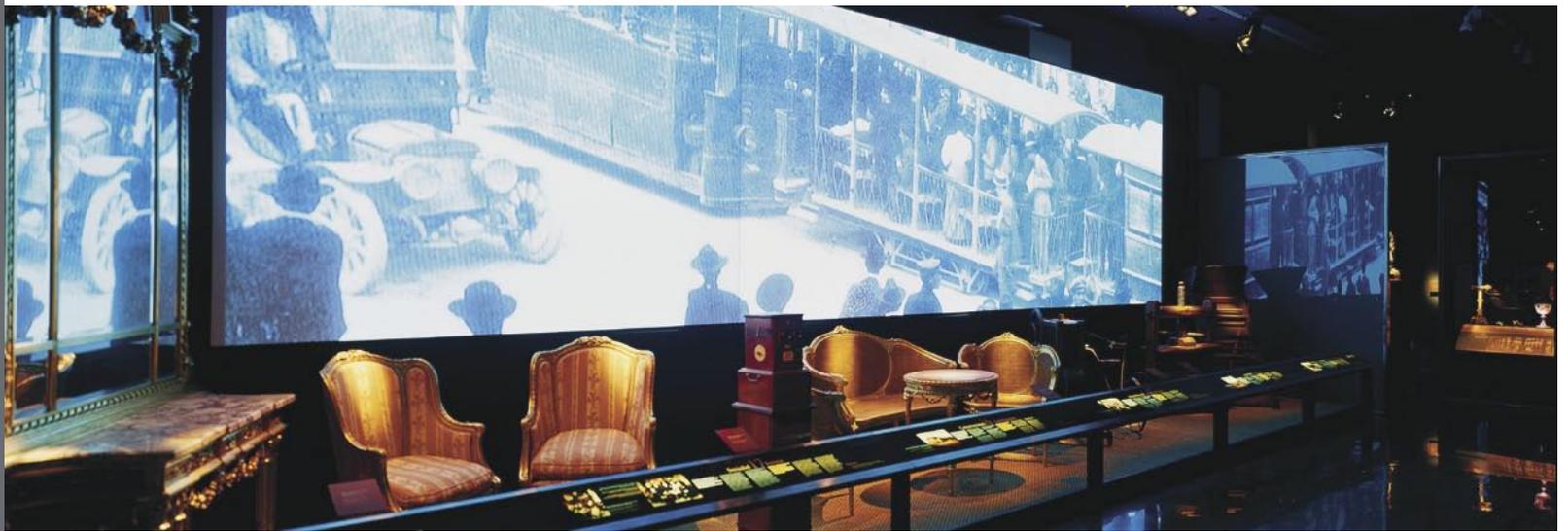


Figura 6. Audiovisual con documentación histórica y gráfica de la Sala de Edad Moderna y Contemporánea.

cada a la cultura romana y que constituye una excepcional producción, llevada a cabo por el especialista Jorge Molina, el cual ha realizado una extraordinaria restitución y reconstrucción virtual de nuestro parque arqueológico, el de la ciudad de Lucentum, en el Tossal de Manises de la Albufereta de Alicante. Esta monumental infografía virtual, -que se proyecta en dos pantallas de 14 metros, utilizándose 6 proyectores sincronizados-, se desarrolla en siete escenas en las que se han reconstruido minuciosamente panorámicas de los paisajes de la época y los espacios y edificios de la ciudad romana, integrando en ellas personajes y figuras en, así como la mayor parte de los objetos que se exhiben en la sala; de esta forma, se alcanza un buscado realismo didáctico que facilita la comprensión del yacimiento y de su vida cotidiana a los visitantes del Museo y del Parque Arqueológico; constituyéndose en una potente herramienta de valor educativo destinada al gran público y sobre todo a los grupos de estudiantes o de otros colectivos que concertan de forma conjunta y complementaria la visita al museo y al yacimiento.

La fuerza de la calidad y de la realidad virtual de las escenas, nos hizo temer que los visitantes quedasen atraídos por las imágenes y perdieran todo interés por los objetos y por las informaciones distribuidas a lo largo de la sala. Sin embargo, con un premeditado y buscado *tempo* moroso en las proyecciones se consiguió que el visitante no perdiera el interés por la exposición, si no todo lo contrario, que apenas dedicara unas miradas a visionar la información complementaria de las panorámicas escenas infográficas.

I.- 3.- La Fotografía y el Cine, documentos visuales de valor arqueológico e histórico.

Hasta ahora, los soportes audiovisuales utilizados en las salas eran recreaciones o reconstrucciones interpretativas y contextualizadoras de los objetos, momentos o secuencias históricas. En la Sala dedicada a la Edad Moderna y Contemporánea, utilizamos por primera vez el material visual, ya sean fotografías o películas, como documentos históricos que poseen el valor arqueológico de ser un documento material, directo, fidedigno e irreplicable de un momento de nuestro pasado, que nos permiten identificar funcionalmente los objetos expuestos en la sala y valorarlos en sus contextos reales, no reconstruidos o aprehendidos de los yacimientos.

Desde esta perspectiva, se utilizaron estos documentos gráficos, ya sean fotográficos o fílmicos, como soportes visuales para explicar lo que supuso a finales del siglo XIX el paso de la sociedad tradicional a la sociedad moderna, con la llegada del ferrocarril y la implantación progresiva de los procesos industriales en la producción, lo que facilitó la formación de una sociedad urbana, superpoblada y gozosa de los incipientes tiempos que podía dedicar al ocio y a la cultura y que demandaba la creación de un museo, de este Museo, allá por las primeras décadas del siglo XX.

Esta visión en movimiento de unos años, de los que las vitrinas de esta sala exhiben una rica y variada colección de objetos cotidianos, se completa con el interactivo de cierre de la exposición que atesora y ofrece al visitante la irritante minuciosidad de la fotografía de personajes, vaciados de contenido y que se



convierten en documentos objetuales de valor histórico-sociológico y nos ilustran del mismo modo que un objeto o representación antropomórfica hallada en el transcurso de una excavación arqueológica.

I.-4 - La exhibición integral de las colecciones dentro de un contexto sensitivo.

La utilización de los recursos y lenguajes de las nuevas tecnologías de la comunicación ha permitido el reforzamiento de los objetivos previstos en el discurso museológico, en el que se pretendía la exhibición de nuestras colecciones perfectamente contextualizadas y apoyadas por una documentación hipertextual, disponible al visitante con el único requisito de que consulte de forma activa y selectiva en los soportes interactivos distribuidos a lo largo del discurso expositivo.

Sin embargo, el proyecto expositivo del MARQ va más allá, no sólo pretende acercarse al visitante, tradicionalmente pasivo, invitándole a participar en el discurso constructivo de las salas, sino que ha buscado transmitirle sensaciones, buscando la participación no sólo de sus sentidos de la vista, el oído y el tacto, a través de determinadas piezas dispuestas para su textualización, sino también a través de una experiencia más íntima que le lleve, si es posible a la emoción.

Un mensaje construido a base de una cuidada y pretendida iluminación expresionista de los objetos, con texturas cálidas y próximas, acompañado por los sonidos inidentificables de una banda graduable que nos aísla y evita la desconcentración en los contenidos objetuales e informativos de las salas. Esta premeditada ambientación que ayuda al clima contenido y sereno de la visita, en algunas de las salas, se ha reforzado con la utilización de "gobos" que bañan al visitante y lo sumergen en una atmósfera facilitadora para la interpretación sensitiva ya sea del mundo ibérico o de la Edad Media.

Nuevos recursos tecnológicos que nos permiten completar la tradicional exhibición de nuestras colecciones permanentes, con producciones e instalaciones que ayudan y mejoran su interpretación histórico-funcional, convirtiéndolas en verdaderas experiencias de conocimiento sensitivo y que ayudan a transformar al clásico visitante pasivo de nuestros museos, en una nueva generación de público activo y participativo.

II.- SALAS TEMÁTICAS. UNA INSTALACIÓN ESCENOGRÁFICA E INTERACTIVA.

El museo con el fin de contribuir a la formación del nuevo tipo de público, el visitante activo, participativo, aquel que se interesa por conocer más y para ello no duda en preguntar y buscar la información necesaria..., creyó necesario crear un nuevo espacio expositivo, complementario al discurso desarrollado en la exhibición histórica y secuencial de las colecciones arqueológicas que, a la vez, permitiera su lectura transversal y contextualizada en diversos escenarios, ya fueran en una cueva, en un yacimiento urbano o en uno subacuático. Todo ello, con el fin de facilitar la comprensión de la investigación y documentación arqueológica, basada en los principios de la estratigrafía deposicional y en la datación contextual de los conjuntos culturales. La información elaborada, - en necesaria colaboración con un equipo pluridisciplinar

Figura 7. Ambientación de la Sala de la Cultura Ibérica.

Figura 8. Escenografía de la Sala de Arqueología de Campo.



de profesionales de distintos campos de la ciencia-, de todos los registros documentales que maneja la arqueología, desde los meros objetos hasta los documentos ambientales, pasando por los epigráficos y geográficos, permite la reinterpretación y reconstrucción de la evolución y transformación de nuestro paisaje, de nuestras ciudades o de cómo se produjo la interculturalidad facilitada por nuestra condición de territorio mediterráneo.

Estos objetivos se plasmaron en la construcción de tres grandes escenografías que constituyen un recurso expositivo escasamente utilizado en los museos españoles, sólo presente en la reconstrucción de la "neo-cueva de Altamira", la cuál, a diferencia de las construídas en el museo, es una copia exacta de las salas de las pinturas de Altamira y su objetivo es reproducir este espacio para evitar la visita directa de los miles de visitantes que estaban poniendo en peligro este inapreciable patrimonio de la Humanidad que constituye el conjunto de Altamira. Es decir, en nuestro proyecto nos interesaba construir unos grandes espacios, sin necesidad de reproducir fielmente un yacimiento concreto, sino que preferimos construir unas escenografías ambientales, totalmente artificiales y ficticias en las que se integrarían contextos y niveles arqueológicos ciertos, para que en conjunto fuera un libro de ejemplos que permitiese y ayudase a comprender las colecciones expuestas en las salas permanentes.

La escenografía "*excavando en una cueva*" reproduce un abrigo ideal, separado en dos pisos por una pasarela. En el inferior, se ha recreado un ambiente, inspirado en algunos yacimientos prehistóricos de Alicante, conteniendo catorce fases de ocupación de las que sólo se muestran la excavación de los contextos Paleolíticos, Medio y una fase del Superior, Neolítico Antiguo, Calcolítico y Edad del Bronce. Sellados en sus niveles superiores por testimonios de la ocupación de la cueva en época ibérica, romana y medieval-moderna. En el nivel superior, se reproducen sobre la pared una muestra escogida de determinadas escenas o figuras de nuestro Arte Rupestre, así como se incide en la necesidad de su protección a través de la denuncia de su expolio y destrucción.

"*Excavando en una iglesia*" reconstruye el ambiente de la excavación de una nave de su claustro, en un contexto claramente definido por la superposición edilicia, característica de los centros urbanos. La escenografía reproduce en su nivel inferior una construcción ibérica del siglo IV aC, deteniéndose en la excavación de un contexto de abandono y destrucción producido por un incendio de finales del siglo III o inicios del siglo II aC, que reproduce exactamente uno de los excavados en el Tossal de Manises. El impacto de su verosimilitud no ensombrece la reproducción, en estratos superiores, de contextos de habitación de época romana o medieval-islámica, enterrados bajo un potente nivel de destrucción y de abandono sobre el que excavaron, en el siglo XV, los cimientos del edificio gótico. Edificio que, gracias a la arqueología, podemos seguir su evolución y sucesivas reformas, desde la construcción de sus bóvedas, hasta el cierre de sus ventanas y la utilización de sus paredes como paneles para recoger la rápida impresión de unos ingenuos grafitos, documentos de un momento y de un suceso histórico. En conjunto, esta escenografía facilita la

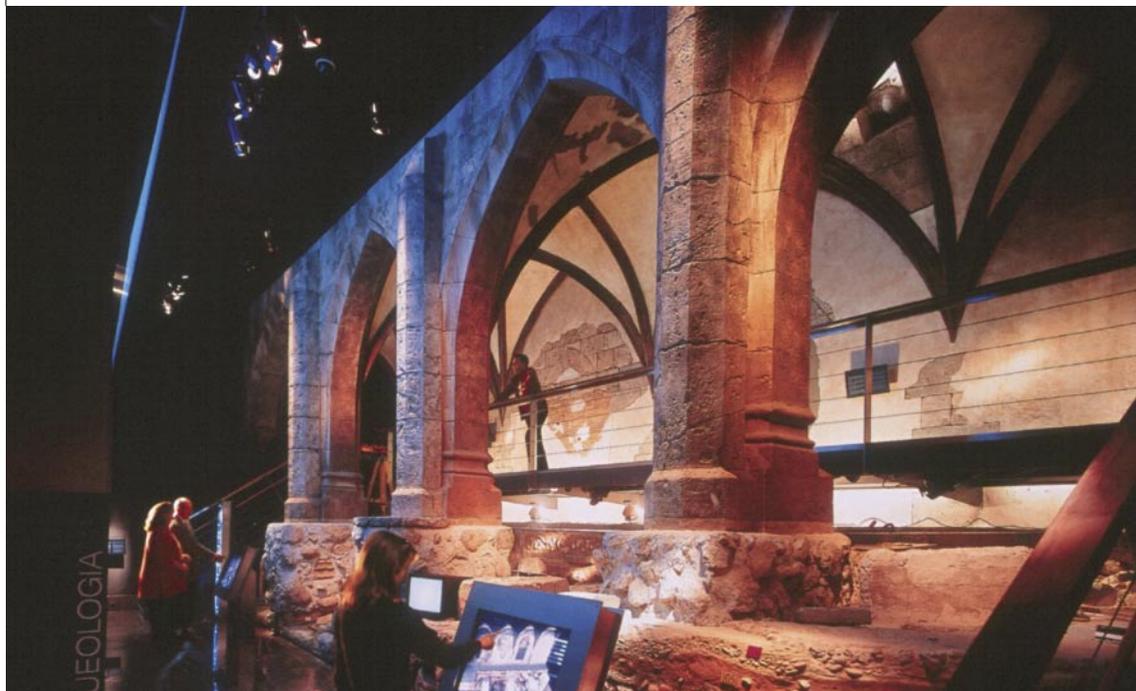


Figura 9. Escenografía de la Sala de Arqueología Urbana.

visión de una arqueología integral capaz de analizar no sólo los contextos arqueológicos enterrados, sino también los edificios en su conjunto, en lo que denominamos Arqueología de la Arquitectura, con el fin de acercarnos a una arqueología total de los complejos edificios con sus contextos objetuales.

Completa la visita, por este apasionante mundo de la arqueología, la extraordinaria reproducción de una embarcación de transporte romana anclada en el reconstruido puerto de la sala “*Excavando bajo el agua*”, en la que se pueden observar todos sus detalles: desde su variado cargamento, su técnica constructiva, su velamen, timones, bomba de achique, etc... hasta las sencillas herramientas de que disponían los marineros. Completa el discurso didáctico de la sala, la reproducción, junto a la nave, del yacimiento subacuático de un barco hundido en el siglo V dC, en proceso de documentación y excavación.

Escenografías todas ellas que insertan contextos arqueológicos reales en espacios comunes que facilitan su lectura, comprensión e interpretación y que, de manera excepcional, se introducen en el discurso expositivo. Espacios y contextos arqueológicos que, por su propia condición física, difícilmente podrían exhibirse en el interior de los museos.

En estas unidades y contextos estratigráficos se han reproducido pensados registros materiales, cuya mayoría de objetos arqueológicos, antropológicos, faunísticos o antracológicos son copias exactas de los expuestos en las salas permanentes, lo que facilita al visitante su identificación al acompañar una advertencia indicándole en que sala y vitrina se exhibe. A estos objetos reproducidos, mayoritariamente, de los presentes en las vitrinas de nuestras salas, se añaden otros expuestos en diversos museos de Alicante y que se han reproducido para enriquecer el discurso expositivo, ampliando los objetivos educativos de la instalación.

Instalación reforzada ambientalmente no sólo por una escenografía en la que se han colocado los objetos y las herramientas como si los arqueólogos hubieran parado en ese momento. La sensación de espacio y momento muerto de la escenografía adquiere movimiento y vida con la introducción en distintos puntos de monitores en los que se visionan de forma continua una producción, sin sonido, en la que se suceden imágenes de las distintas tareas y actividades que se desarrollan en las excavaciones, ya sea en el propio yacimiento o en los laboratorios de campaña, desde la toma de cotas para las planimetrías y topografías, hasta el dibujo de materiales, pasando por las medidas encaminadas para la conservación “in situ” de terminados objetos. Documentos reales de la actividad arqueológica que insufla vida a unas escenografías que nos transportan al misterio de las excavaciones en las prehistóricas cuevas-abrigo, al descubrimiento de la apretada e intensa vida convulsa de las ciudades, o al silencio de las profundidades que todavía ocultan celosamente bajo la presión de sus aguas lo desconocido.

Bibliografía

- AZUAR, Rafael: "El MARQ. El museo de la arqueología de Alicante". *Amigos de los Museos*, 15. 2000, 5-7.
- : " El Nou Museu Arqueològic d'Alacant. MARQ". *MNEMOSINE. Revista Catalana de Museologia*, 1. 2004, 133-140.
- AZUAR, Rafael, OLCINA, Manuel y SOLER, Jorge: "Los proyectos museológicos de la Diputación de Alicante. Los Museos Provinciales de Arqueología y Bellas Artes". *CANELOBRE*, 41- 42. 2000, 147-154.
- : "El MARQ de Alicante: el primer museo arqueológico del siglo XXI". *Museos Arqueológicos para el siglo XXI*. Mérida, 2002, 119-137.
- ÁLVAREZ RUBIO, Lula: "Los media, una herramienta para la interpretación en los museos". *Mus-A*, 1. Patrimonio Histórico de Andalucía, 2003, 2-4.
- BELLIDO GANT, M^a. Luisa: *Arte, museos y nuevas tecnologías*. Ed. TREA, s.l., Gijón, 2001.
- BUENO, Carmen: "Museo de Altamira: claves de un proyecto museográfico". *RdM (Revista de Museología)*, 22. 2001, 83-85.
- GARCIA LÓPEZ, M. y RUIZ DEL OLMO, F.J.: *Nuevas tecnologías, nuevos medios*. Málaga, 1997.
- JIMÉNEZ GARCIA, Julián: "Los medios audiovisuales". *Los conocimientos técnicos. Museos Arquitectura Arte*. Sílex, Madrid, 1999, 463-501.
- LAMBORN WILSON, P.: *Violaciones de fronteras. Tecnociencia y cibercultura*. Paidós Multimedia, Barcelona, 1998.
- LÉVY, Pierre: *¿Qué es lo virtual?*. Paidós Multimedia, Barcelona, 1999.
- OLCINA, Manuel y PÉREZ, Rafael: *La ciudad ibero-romana de Lucentum (El Tossal de Manises, Alicante). Introducción a la investigación del yacimiento y su recuperación como espacio público*. Diputación Provincial de Alicante, Alicante, 1998.
- RICO, Juan Carlos (Editor): *Los conocimientos técnicos. Museos Arquitectura Arte*. Sílex, Madrid, 1999.
- RUIZ ARGÜELLO, Elena: "Los Museos Multimedia. Últimas tecnologías audiovisuales aplicadas al estudio y conservación de bienes culturales". *CineVideo* 20, 208. 2003, 29-35.
- SORIA, Isabel: "Las Nuevas Tecnologías de la información y la comunicación dentro del marco espacial de los museos y centros culturales". <http://www.iaa.upf.es/berenguer/cursos/interact/treballs/soria.htm>. 2000.