

**PROYECTO DE
MEJORAS EN LA ACCESIBILIDAD, DIVULGACIÓN Y
DIFUSIÓN DEL MUSEO DE SIYÂSA**



María José Morcillo Sánchez

Historiadora y arqueóloga profesional

1. Introducción

El Museo de Siyâsa es un referente del patrimonio cultural y arqueológico en el ámbito nacional e internacional, que desde su inauguración en el año 1999 ha recibido numerosos visitantes que disfrutaron de toda la riqueza arqueológica que alberga el municipio de Cieza. La principal peculiaridad del Museo de Siyâsa es la reproducción a escala real de la casa 6 y 10 del yacimiento Hisn Siyâsa. (GARCÍA BAÑO Y GUERAO LÓPEZ: 2015).



Figura 1. Fachada del Museo de Siyâsa (Fuente: Crónicas de Siyâsa)

El Museo de Siyâsa acoge un gran legado arqueológico e histórico en el antiguo casino de la ciudad y está dividido en cuatro niveles, en los cuales se hace un recorrido desde la Prehistoria hasta principios del siglo XX. Asimismo, junto con todas las actividades culturales y patrimoniales que realiza, ha creado una oferta sociocultural con la que la sociedad puede disfrutar de nuestra historia, y además, está dotado de instrumentos para educar y enseñar a través de la difusión de su patrimonio histórico. Es por tanto, que el museo es un canal transmisor de historia a través de su contenido para conocer las diferentes culturas que habitaron en el pasado del municipio de Cieza.

2. Objetivos y justificación

En los últimos años la Concejalía de Museos del Ayuntamiento de Cieza ha comenzado una nueva línea museográfica en el Museo de Siyâsa, que ha consistido en la musealización de las casas reproducidas a escala real. Es por ello, que se ha creado la necesidad de continuar con la labor de crear una mayor accesibilidad y divulgación del Museo de Siyâsa, prestando especial atención a la diversidad social.

Las propuestas que se plantean para el Museo de Siyâsa deben continuar con la misma línea museográfica y dar respuesta a las necesidades de la sociedad, pero está vez centrándose en la exposición permanente del museo del nivel 2 en la sala de paleontología, prehistoria, época ibérica, romana y preislámica, así como en la creación de una nueva imagen corporativa, la redacción de unos cuadernos didácticos para diferentes etapas educativas y la renovación de la panelería informativa manteniendo el mismo contenido. Con estas nuevas propuestas se plantea una mejora en la **accesibilidad** de los contenidos del museo para todos los públicos y asimismo una mejor **divulgación** de los mismos.

En cuanto a la **accesibilidad** se pretende plantear unos servicios para el público que favorezcan la contemplación de los contenidos y la comodidad y accesibilidad de los visitantes, de ese modo la visita al museo permitirá enriquecer al máximo al público. Actualmente, son importantes este tipo de iniciativas para promover la accesibilidad en la medida de lo posible y adaptar los espacios para una mejor comprensión y todas las personas puedan disfrutar de los recursos culturales.

Con respecto a la **divulgación y difusión**, es necesario hacer más visible al Museo de Siyâsa con nuevos recursos didácticos, ya que existe una gran variedad de visitantes que pueden acudir al museo: turistas con formación o inquietudes culturales, grupos escolares o académicos de distintos niveles, visitas de público local, provincial o nacional, público especializado, grupos culturales que acceden a la información bibliográfica, documental y patrimonial que el museo custodia y produce, etc. Por este motivo, se deben promocionar actividades relacionadas con la difusión del contenido del museo a través de folletos, guías, hojas informativas, carteles, etc. También se deben potenciar actividades de carácter cultural como seminarios, cursos, conferencias, talleres, etc.

Del mismo modo, es de gran importancia organizar visitas guiadas al museo adaptadas a los visitantes (escolares, adultos, discapacitados, personas con movilidad reducida, etc.) o incluso la difusión de cuadernos didácticos para escolares.

3. Desarrollo de actuaciones

3.1. Cartelería informativa

La panelería o cartelería informativa que hay en el Museo de Siyâsa actualmente recoge diferentes elementos bajo una forma visual, por lo que se pretende mantener el contenido, pero modificando el diseño de los mismos. Se procurará continuar la línea museográfica que comenzó hace unos años con la colocación de unos carteles, dando uniformidad al museo junto con una imagen corporativa añadida.

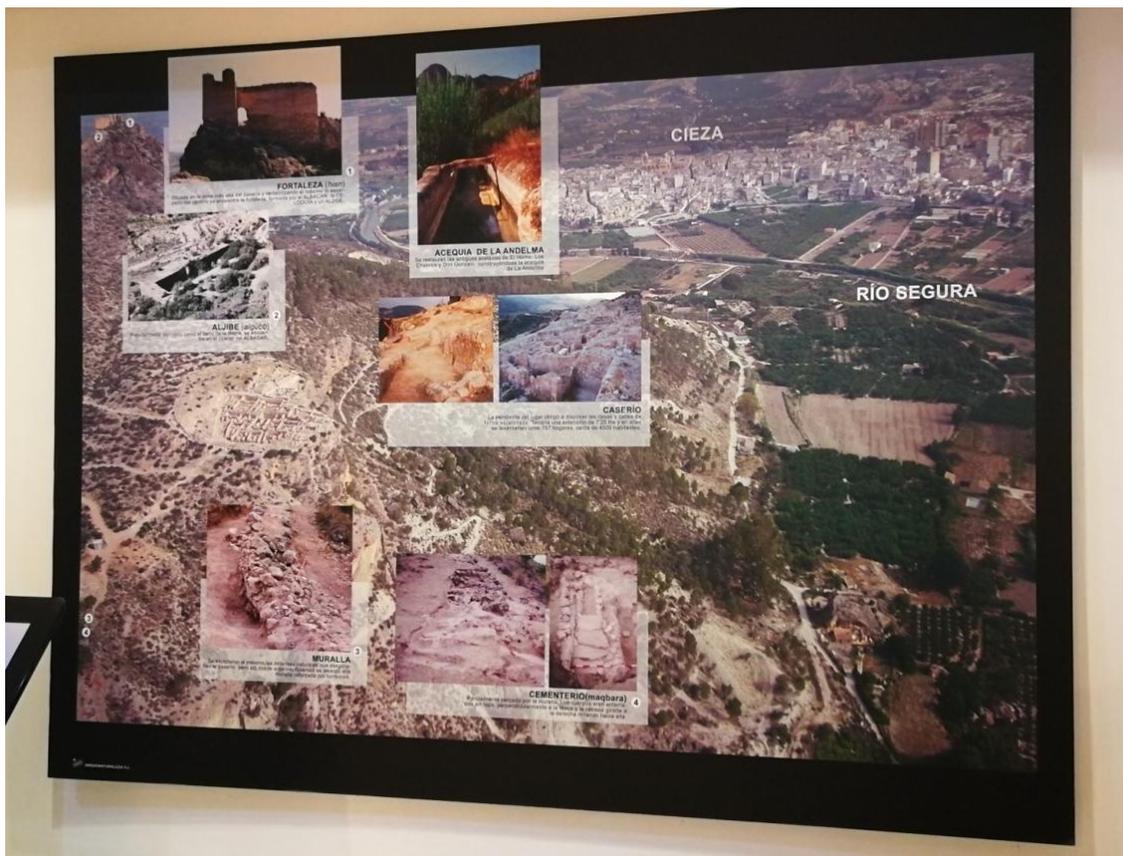


Figura 2. Propuesta de nueva panelería informativa

Para crear esa nueva panelería de todos los carteles informativos del museo, se plantean el uso de gráficos, textos, fotografías, etc., que se describirán a continuación:

- **Gráficos:** El uso de reproducciones de dibujos de piezas significativas del museo o gráficos ayuda a interpretar el contexto temático. En ocasiones la simplificación de elementos facilita la comprensión de complicadas cuestiones, como pueden ser cronología de sucesos, niveles jerárquicos, etc.
- **Textos:** Un elemento de apoyo son los textos que transmitan mensajes sobre el tema expositivo. Su función es explicar, describir e

ilustrar las ideas y conceptos. Se emplearán desde etiquetas que identifiquen un objeto hasta paneles en los que se narre parte del guión.

La información que se muestre debe ser presentada de lo general a lo particular, con contenidos sencillos, claros y concisos, que permita ser comprendido por todos los visitantes. Se debe cuidar la extensión de la información en textos ya que si son excesivamente largos, pueden fragmentar la unidad de la exposición, llegando incluso a anular los propios objetos.

- **Fotografías:** Las imágenes son consideradas como un gran potencial de comunicación. Pueden representar una serie de aspectos, difíciles de mostrar por otros medios, ayudando incluso a evocar sentimientos humanos como sensaciones y emociones. Además, son muy útiles para mostrar las diferentes funciones de determinados objetos.

Otro de los aspectos a tener en cuenta en la modificación de la panelería es el material, ya que el soporte de los carteles será de la mayor calidad posible, que no pesen en exceso, por ejemplo, utilizando materiales como cartón pluma con impresión en vinilo o incluso tableros de DM. Asimismo, el tamaño de los carteles se adaptará a cada uno de los espacios donde están colocados actualmente.

A continuación vamos a mostrar algunos de los carteles que se modificarían, se cambiaría su diseño, pero no su ubicación ni su contenido. La cartelería debe mejorarse añadiendo fotografías de mejor calidad y haciéndolos más llamativos para todo tipo de públicos.



Figura 3. Paneles ubicados en la sala de prehistoria (Nivel 2). Se unificarían mostrando los estilos de arte rupestre del municipio de Cieza

Mejoras en la accesibilidad, divulgación y difusión del Museo de Siyâsa



Figura 4. Panelería de acceso a la casa 6. Estos paneles informarían de forma general sobre las casas de Siyâsa y en concreto sobre la casa 6



Figura 5. Cambio del diseño de este panel, pero manteniendo el contenido sobre el yacimiento de Siyâsa

Mejoras en la accesibilidad, divulgación y difusión del Museo de Siyâsa



Figura 6. Estos planos y paneles se unificarían en un solo cartel, ofreciendo una imagen más unificada y actualizada



Figura 7. Cartel de acceso a la casa número 10

Toda la cartelería antes de ser impresa y colocada en el museo, deberá ser supervisada por la Concejalía de Museos del Ayuntamiento de Cieza.

3.2. Línea del tiempo y señalética

Esta línea del tiempo se aplicará exclusivamente a la sala de Arqueología Preislámica ubicada en el nivel 2 del Museo de Siyâsa, que engloba la paleontología, la prehistoria, la protohistoria (Cultura ibérica) y la Romanización.

En este caso la propuesta sería crear un panel con una línea del tiempo donde se representarían las piezas y las etapas históricas más significativas de dicha sala para un mayor entendimiento y comprensión de la misma.

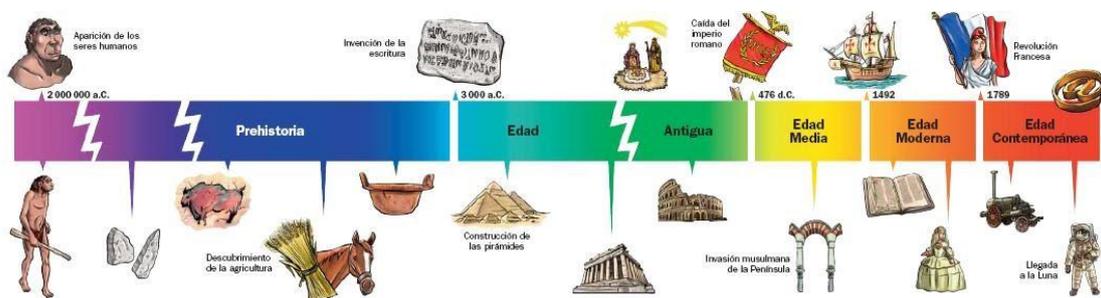


Figura 8. Ejemplo de línea del tiempo

(Fuente: <https://sites.google.com/site/descargamam/linea-del-tiempo-de-la-historia-de-la-humanidad>)



Figura 9. Ejemplo para indicar el recorrido por la sala del Museo de Siyâsa (Fuente: <https://es.brammer.biz/product/4186227/name/104526-FLECHAS-PARA-EL-SUELO-DISTANCIA-ESTABLECIDA-ROJO>)

En la sala se colocarán señaléticas en el suelo y en vertical con un cartel indicando el comienzo de la visita. La señalética del suelo serán unas líneas o bandas o incluso flechas, que indicarán el correcto recorrido de la visita y así facilitar la comprensión de esta sala y de la línea del tiempo a través de todas las culturas representadas en esta sala del Museo de Siyâsa.

Toda decisión sobre esta línea del tiempo, el contenido, el diseño y el formato para asociar el panel de las diferentes culturas con las piezas de las vitrinas deberá ser supervisado por la Concejalía de Museos del Ayuntamiento de Cieza.

3.3. Cuaderno didáctico adaptado al Museo de Siyâsa

Para una mayor accesibilidad para todos los públicos y para una mejor difusión y divulgación, el museo necesita un cuaderno didáctico especializado para el municipio de Cieza.

Este cuaderno sería principalmente para escolares, para que los centros educativos conozcan el museo primeramente desde el aula y luego tengan una mayor comprensión de las culturas que hubo en Cieza y en el Museo de Siyâsa cuando realicen sus visitas, de este modo se fomentará que el público más pequeño conozca nuestra historia y por tanto sepa respetarla y cuidarla.

El contenido del cuaderno deberá ser aceptado por la Concejalía de Museos del Ayuntamiento de Cieza.



Figura 10. Ejemplo de cuadernillo didáctico

(https://www.museosregiondemurcia.es/documents/2624878/4482577/MD_es_1576.pdf/b7079eac-5e4f-4861-89bb-8400e8e75156/)

3.4. Instalación de una Estación de Realidad Virtual (y servicios) para el Museo de Siyâsa (Cieza), para la aplicación “Arte Rupestre Paleolítico de Cieza” producida por la Fundación Integra. Detalles:

Con la instalación de una estación de realidad virtual, se podrá disfrutar de las representaciones de arte rupestre paleolítico del municipio de Cieza y acercar al visitante a esos lugares tan ricos en patrimonio desde el propio museo. Se trata de una experiencia interactiva para viajar a través del espacio y del tiempo.

Incluye:

A) Estación VR y puesta en marcha in situ: Visor de Realidad Virtual. Incluye:

- Visor “Oculus Rift S” (<http://oculus.com/rift-s/>)
- Instalación y configuración softwares de Realidad Virtual para correcto funcionamiento de la app “Arte Rupestre Paleolítico de Cieza”.
- Personalización escritorio imagen corporativa museo y app.
- Instalación in situ entrega material en Museo de Siyâsa, montaje, instalación y puesta en marcha. Incluye “curso formación” de instrucciones de uso.

B) Pantalla más soporte móvil y accesorios. Samsung 75" LED UltraHD 4K. Peso 37 kg.

- Soporte para cascos de realidad virtual Oculus Rift S y controladores.

C) Desarrollos adicionales. Actualizaciones varias de la aplicación “Arte Rupestre Paleolítico de Cieza”.

Implementación de nuevo modo de desplazamiento “teleport”: La aplicación actualmente usa un modo de desplazamiento continuo. Un 30% de los usuarios experimentan cierto “mareo” con este modo, conocido como “Motion sickness”. Los fabricantes de dispositivos de realidad virtual recomiendan no usarlo, implementando un desplazamiento de tipo “teleportación”. Consiste en apuntar el sitio donde queremos ir, y allí se desplaza el usuario sin movimientos, de forma instantánea, evitando del todo el “mareo” que algunos experimentan moviéndose de forma continua. Requiere añadir un breve tutorial para guiar al usuario sobre el funcionamiento (muy simple). Vídeo inicial + breves locuciones al inicio de cada escena:

- 1 locución de introducción en la escena “menú” del inicio con vídeo en realidad virtual tipo “pantalla de cine”, presentando brevemente la ubicación de cada yacimiento.

- 4 locuciones para cada escena (conjunto del arco I, II, cueva de las cabras, de Jorge), presentando cada sitio.

D) Soporte técnico. 2 meses de tarifa plana + 2h/mes los 10 meses siguientes.

La estación VR vendrá con software de control remoto preinstalado por nosotros para asistencia técnica remota en caso de necesidad. * 2 meses de Soporte técnico y asistencia en "Tarifa Plana".

3.5. Implantación de las etiquetas 'ddTags' de Neosistec para mejorar la experiencia de personas invidentes y público en general:

El proyecto ha sido ya instalado en el Museo Arqueológico de Murcia y otros muchos más de la Región de Murcia y en el mes de agosto pasado en el yacimiento de El Castillo (antiguo Hisn Siyâsa).

El sistema consiste en la colocación de 'etiquetas inteligentes' que pueden ser 'leídas' por tres aplicaciones del teléfono móvil aportando información complementaria sobre las diferentes piezas y sobre el museo en general. En concreto, en las diferentes salas de la exposición permanente del MAM se han instalado alrededor de 250 'etiquetas inteligentes' (un centenar de ellas dedicadas a piezas individualizadas) que permiten, a través del teléfono móvil, acceder a tres aplicaciones gratuitas y de manejo sencillo e intuitivo. Las aplicaciones funcionan como un lector de código QR, aunque más rápido, accesible y versátil, que permite acceder a pantallas con contenido complementario al de la sala o que guía al usuario por el museo.

En qué consiste:

Navilens es un sistema para facilitar la movilidad de personas con visión reducida o nula. El sistema se compone de unas etiquetas con códigos de colores similares a los códigos de barras o códigos QR que se sitúan en los puntos que se desean identificar o en los que se desea colocar información relevante para la persona usuaria.

Estos códigos son leídos mediante una aplicación que hace uso de la cámara del terminal móvil. La información obtenida de cada etiqueta es leída mediante voz.

La ventaja frente a otros métodos similares está en que estos códigos pueden ser leídos a distancias muy superiores a las de los sistemas de códigos tradicionales.



Figura 11. Ejemplo de código QR

Es importante remarcar que la aplicación es capaz de funcionar sin conexión a internet al disponer de memoria, siempre y cuando la utilicemos para reconocer etiquetas que ya hubiésemos identificado previamente con conexión.

En resumen, el sistema de etiquetas y su aplicación asociada facilitan la obtención de información en diferentes idiomas para facilitar el guiado e identificación del entorno para personas con dificultades de visión. La aplicación es fácil de usar y siempre y cuando este sistema se extienda ampliamente.

Grandes ventajas de su instalación:

- Lo innovador de un sistema que permite leer códigos a una distancia mayor que otros sistemas y orientar el teléfono para guiarse por los mismos
- La gran usabilidad y accesibilidad de la aplicación
- El coste gratuito para el usuario final

4. Conclusiones

Todas las actuaciones que se proponen para el Museo de Siyâsa, son para una mejor comprensión, entendimiento y acercar el conocimiento al público en general del Museo de Siyâsa y de la colección arqueológica que alberga, ya que es uno de los pocos municipios de la Región de Murcia donde encontramos huellas de todas las culturas del pasado.

Si finalmente se llevan a cabo estas ideas, todas las actividades deberán ser supervisadas y aceptadas por la Concejalía de Museos, ya que este documento reúne una breve descripción de propuestas para mejorar la accesibilidad, difusión y divulgación del Museo de Siyâsa, que es una gran referencia a nivel nacional e internacional por su ubicación, su arquitectura y por la reproducción de dos casas de Siyâsa con la integración de los arcos originales, haciéndolo único a nivel mundial.

5. Presupuesto

Tras varias consultas de presupuestos y un estudio previo, creemos que la iniciativa puede formar parte de los presupuestos participativos del Ayuntamiento de Cieza 2022.

El coste total es de 50.000 € con IVA incluido.

En Cieza, a 2 de noviembre de 2021