

Medios interactivos y audiovisuales. Una realidad en el Museo del Traje

Jesús García Navarro
(medios audiovisuales)

Alicia Gómez Gómez
(medios interactivos)

La sociedad y los modelos de ocio han ido cambiado sustancialmente, y con ellos el público de los museos. Las instituciones han tenido que amoldarse a dichos cambios, y el Museo del Traje no se ha quedado atrás, teniendo en cuenta desde la génesis del proyecto estos nuevos modelos de cultura y ocio. El Museo se transforma en un lugar de encuentro, de aprendizaje, de diversión, un espacio vivo y proactivo. Recibe a un visitante que no se conforma con la mera contemplación de las piezas, lo cual le resulta tremendamente aburrido; busca respuestas a sus inquietudes culturales a la vez que quiere ser sorprendido y entretenido.

Ya desde el Proyecto Museológico se planteó la necesidad de integrar las nuevas tecnologías en el montaje, puesto que resultan una herramienta imprescindible como apoyo informativo del discurso expositivo, pero además se constituyen como un elemento dinamizador, que provoca la interacción del visitante con el Museo. No podemos negar que el público potencial que pueda acudir al Museo del Traje convive directamente con las nuevas tecnologías; por esta razón el medio audiovisual y los sistemas multimedia suponen un método atractivo y a la vez didáctico para llegar al público en general.

La exposición del Museo del Traje ofrece tres recorridos paralelos que se traducen espacialmente en tres anillos concéntricos en torno al patio del edificio. El anillo central está ocupado por la exposición permanente, que presenta un recorrido cronológico a lo largo de la historia de la indumen-

taria estructurado en torno a catorce áreas temáticas. El espacio interior se ha destinado a albergar exposiciones temporales de pequeño formato, y el exterior, llamado Área Didáctica, ofrece la posibilidad de adentrarse en diferentes aspectos relacionados con la indumentaria de una forma lúdica e interactiva. A lo largo de estos espacios, intercomunicados, se han dispuesto numerosos elementos audiovisuales y multimedia, que pasaremos a comentar. En este punto, nos parece significativo señalar las particulares condiciones museográficas que han determinado en gran medida la instalación de este tipo de medios. Para asegurar una correcta conservación de las piezas, y que a su vez puedan ser exhibidas, las salas de exposición no pueden tener una iluminación superior a cincuenta luxes. Esto conlleva dificultades añadidas a la hora de incluir documentación textual y gráfica suficiente, por lo que desde la génesis del proyecto se tuvo en cuenta el uso de las nuevas tecnologías, en especial de los sistemas audiovisuales y multimedia, como canales de información y comunicación con el visitante.

Los audiovisuales

La importancia de los medios audiovisuales en el Museo del Traje no reside en que hagan de él un museo moderno, acorde con las demandas y los gustos de la sociedad actual. Radica esencialmente en la facilidad y claridad que aportan a la hora de explicar conceptos y procesos complejos,



Figura 1. (Secuencia) *Tiempos lejanos*.

en su capacidad para sugestionar al visitante, para atraerle y convencerle.

En los museos tradicionales los audiovisuales tenían una función preferentemente didáctica y solían situarse fuera del espacio expositivo; no formaban parte de la visita, sino que eran un complemento de la misma. Aquí los medios audiovisuales están integrados en el discurso expositivo y forman parte de las propias salas de exposición. Además, a ese carácter puramente educativo se le ha unido la intención de expresar sensaciones, evocar, trasladar, ambientar, divertir y contextualizar. Los audiovisuales conectan con el visitante y le ofrecen las informaciones y los conocimientos que necesita para comprender e interpretar los objetos del Museo y su concepto.

A la hora de realizar el Proyecto Museo-lógico surgieron una serie de problemas relacionados con el método que se iba a utilizar para hacer llegar a los futuros visitantes los objetivos planteados, teniendo en cuenta las dificultades ambientales antes mencionadas. Estos problemas radicaban principalmente en la dificultad de exponer muestras indumentarias no conservadas, sobre todo anteriores al siglo XVIII, y en la explicación al visitante de los conceptos y complejos procesos que genera la historia del traje y de la indumentaria.

Los audiovisuales del Museo responden a unas necesidades claras que el visitante tiene a la hora de recorrer la exposición y entender el discurso científico sin que éste quede cercenado en ninguna de sus partes.

Los principales objetivos de los audiovisuales los podemos resumir, en general, en tres:

- Mostrar piezas no conservadas a lo largo de la historia, principalmente anteriores al siglo XVIII.
- Contextualizar en el momento histórico.
- Son utilizados como recurso didáctico-pedagógico.

A partir de este momento trataremos los fines específicos de los diferentes audiovisuales, para abordar después, a modo de ejemplo, los más significativos del Museo y su composición:

- Crear e inducir sensaciones y estados de ánimo en el visitante, tanto dentro como fuera del espacio expositivo.
- Condicionar al espectador al comienzo de cada área e introducirlo en el

marco estético-conceptual en el que se usaron las piezas.

- Aportar información didáctica y significativa.
- Entender objetos totalmente descontextualizados.
- Delimitar zonas expositivas.
- Mostrar el entorno económico, social y cultural real de las piezas expuestas, a través de documentos históricos.
- Contextualizar vitrinas temáticas.
- Apoyar la comprensión de procesos evolutivos complejos.
- Completar la información de la que carece el Museo debido a la escasez de piezas conservadas.
- Conservar el patrimonio inmaterial, siguiendo la importancia marcada por el ICOM y la Ley de Patrimonio Histórico Español.
- Creación de espacios ambientales que permiten reconstruir los entornos festivos, donde los componentes sonoros son de gran importancia.
- Documentar procesos etnográficos.
- Crear ambientes que inviten al visitante a participar de forma lúdica en la propuesta expositiva.

La visita comienza con el visionado del audiovisual “*Tiempos lejanos*”, el cual explica los procesos indumentarios, y sus características, acaecidos desde la Prehistoria hasta finales del siglo XVII en la Península Ibérica. La creación de este audiovisual está justificada por la significativa ausencia de piezas conservadas de estos periodos, y sin cuyo conocimiento el discurso científico de la exposición quedaría incompleto.

Al abarcar un periodo cronológico tan extenso y utilizar una terminología específica, está dotado de locución, con lo que permite al visitante comprender con una mayor claridad el discurso. Para que el sonido no genere contaminación acústica en el resto del espacio expositivo, se utiliza un sistema de campana que emite el sonido en la vertical del espacio que ocupa el visitante. Éste es el único audiovisual del Museo que lleva locución, pero, como veremos posteriormente, no es el único con sonido.

“*Tiempos lejanos*” es un audiovisual complejo en su propia estructura interna, ya que combina, al mismo tiempo, diferentes técnicas en el tratamiento de la imagen y en la animación de las mismas. En este sentido encontramos seis animaciones en 3D que caracterizan cada una de las épo-

cas representadas. Durante la emisión de estas animaciones la locución es sustituida por música ambiental.

Los siguientes audiovisuales que encuentra el visitante son los llamados “**Audiovisuales de área**”, los cuales persiguen, principalmente, dos objetivos: delimitar zonas expositivas y situar al espectador al comienzo de cada área, introduciéndole en el marco social, político, económico, artístico y creativo en el que se usaron las piezas. Se encuentran situados al comienzo de cada una de las áreas que conforman la Exposición Permanente y con una disposición espacial que permite ser visionado por varias personas al mismo tiempo, algo que ocurre en la mayor parte de los audiovisuales. Únicamente no existen en aquellas áreas en las que se quiere marcar el carácter especial de las mismas.

Los “Audiovisuales de área” son ediciones de imágenes estáticas de un minuto a minuto y medio de duración. Se trata de un montaje de alrededor de treinta imágenes –pinturas, fotografías, grabados y dibujos de personajes o de cuadros de costumbres de la época que representa la sala, ataviados con la indumentaria correspondiente– que se van sucediendo en pantalla mediante diversas transiciones. Las imágenes estáticas tienen un tratamiento en postproducción por el que se las dota de movimientos de cámara (zoom, paneados, movimientos laterales...). Existen imágenes de las que, además, se destacan detalles o se complementan con la muestra del vestuario en imágenes enfrentadas en pantalla. Por otro lado, hay también imágenes que incorporan un breve texto explicativo.

Como excepción, en el área dedicada a Cristóbal Balenciaga, el audiovisual de área pasa a tener un carácter plenamente monográfico. Siguiendo la misma disposición y diseño que todos los anteriores, muestra, a través de imágenes fotográficas, cómo evolucionaron estilísticamente las creaciones de este gran maestro.

Con la creación de algunos audiovisuales se han abierto diferentes líneas de investigación y cooperación, imprescindibles en la actividad de cualquier museo. Así, en el módulo “De la Tarasca a las revistas de moda”, ubicado dentro del área temática que hace referencia al Romanticismo, encontramos un puesto interactivo constituido por dos audiovisuales que complementan la información sobre los medios de difusión de la moda a lo largo de la historia.

El primero de ellos consiste en una investigación sobre “**La evolución del comercio textil en Madrid**”, desde el siglo XV hasta finales del siglo XIX. Esta investigación ha sido realizada por el Centro de Documentación y Estudios para la Historia de Madrid, de la Universidad Autónoma de Madrid.

A través de una serie de mapas correspondientes al periodo mencionado, gráficos y diferentes informaciones, podemos ver la distribución en la ciudad de Madrid, a lo largo de los siglos, de los oficios, talleres y comercios relacionados con los textiles. También se observa cómo la actividad de la confección tiene varios momentos cumbre entre los siglos XVI y XVIII, y cómo sufre una decadencia a principios del XIX que durará hasta el cambio de siglo.

La base de datos que mantiene esta aplicación es incrementable, por lo que se constituye como una importante fuente de investigación y un camino abierto para los especialistas e investigadores de la historia de la indumentaria.

El segundo audiovisual se dedica a “**La tarasca**”, una de las carrozas que formaban parte de la procesión de la fiesta del *Corpus*. A través de los dibujos que se conservan en el Archivo de la Villa de Madrid, el visitante puede contemplar cómo la imagen de la “Gigantona”, mujer que presidía el paso, se constituye como figura difusora de la moda a todas las capas sociales, desde sus inicios, a mediados del siglo XVII, hasta la segunda mitad del siglo XVIII.

Al contrario que el resto de los audiovisuales de la exposición, en estos dos casos

Figura 2. (Cabecera) Área Cristóbal Balenciaga.





Figura 3. (Secuencia) Polisón.

es el visitante quien decide el ritmo para consultar los datos que se ofrecen.

Alejándonos de este tipo de audiovisual, podemos destacar dos ejemplos que buscan un objetivo similar; entender objetos totalmente descontextualizados y mostrar procesos evolutivos complejos. Se trata de los denominados “Polisón” e “Interiores”.

El primero trata de explicarnos cuál es el proceso que seguiría una mujer del siglo XIX a la hora de vestirse. De esta manera no sólo vemos las prendas y complementos que utiliza, que están presentes en las vitrinas, sino el orden a la hora de utilizarlas y su disposición sobre el cuerpo femenino. Esto se consigue a través de una animación en 3D. Sobre una modelo virtual, se van superponiendo las capas de indumentaria en su orden habitual, desde la ropa interior hasta el vestido y los complementos. A esta animación le acompañan imágenes e ilustraciones de las piezas reales que se encuentran en las vitrinas del Museo.

“Interiores” utiliza una solución técnica diferente, denominada *morphing*. Se trata de un audiovisual en 3D e imágenes estáticas que ilustran cómo el cambio de la silueta femenina va en paralelo con la evolución de la ropa interior característica de

cada época, y que se acomodaba a los gustos y cultura imperantes en cada momento. El montaje y desarrollo en 3D va acompañado con imágenes de vestidos pertenecientes a la colección del Museo que ilustran la época de cada una de las siluetas. También incorpora una barra cronológica que acompaña a los cambios efectuados.

El vídeo va mostrando las diferentes siluetas que va adquiriendo el cuerpo femenino según la indumentaria que vaya incorporando. Partiendo de una imagen inicial, se suceden las siguientes con sutiles transformaciones, desarrollándose de manera progresiva y continuada como si fuera un plano único. Se utiliza un plano americano, desde la pantorrilla hasta el cuello sobre una modelo virtual. Mediante esta técnica de animación el visitante puede apreciar la compleja evolución de la silueta femenina hasta nuestros días.

Relacionados con el área dedicada al traje regional, tenemos dos audiovisuales diferentes a los demás.

Uno de especiales características es el que aborda “El proceso de vestir los trajes de boda de la mujer de Lagartera”. Como el propio título indica, muestra el complejo proceso que siguen las novias de Lagartera (Toledo) a la hora de vestirse el día de su boda, que constituye todo un ritual.

Se trata de un breve documental sin audio que sólo puede ser consultado a través de la página web¹ del Museo. La particularidad reside en que, como para realizar este audiovisual no se tenía ningún tipo de documentación gráfica sobre dicho proceso, se llevó a cabo un trabajo de investigación etnográfica mediante la técnica de la grabación en directo. Una vez grabados los procesos que interesaban, se seleccionó un minutaje determinado y se editó en soporte digital.

El segundo, “Pervivencias”, formado por cuatro audiovisuales emparejados dos a dos y situados en dos puestos interactivos, encastrados a los lados de la vitrina que recibe el mismo nombre, resume toda la información sobre el entorno festivo perteneciente a los trajes allí expuestos. Para realizar este audiovisual también se recurrió a la técnica de la grabación en directo antes mencionada y a fuentes documentales procedentes de diversos archivos como Pirena, Gobierno de Navarra... La mayor particularidad de estos audiovisuales consiste en que incorporan sonido. Los

1 <http://museodeltraje.mcu.es>

componentes sonoros son de gran importancia a la hora comprender la evolución de la fiesta y su entorno; para ello se utilizó el mismo sistema que en el audiovisual “Tiempos Lejanos”. Se incorporaron dos campanas acústicas que centraban el sonido en la vertical para no contaminar de ruido la sala.

Siguiendo nuestro recorrido por la exposición, podemos destacar dos sencillos audiovisuales realizados a partir de material propiamente audiovisual ya existente. El primero, junto a la vitrina “**Años 50, moda de cine**”, es un montaje con imágenes de las películas más representativas de los años 40 y 50 que ilustran la moda de dichas décadas. Además se puede ver la estrecha relación que existe entre el cine y la moda. Se emite en una pantalla de plasma de 42” situada en una zona de visión colectiva y tiene una duración inferior a dos minutos. El otro audiovisual al que hacemos referencia es el situado en el área dedicada a “**La Alta Costura en España**”, vídeo ilustrativo de la moda en España hasta principios de los años 70 con fondos seleccionados del Archivo NO-DO perteneciente a la Filmoteca Nacional. Este audiovisual supuso una labor de investigación previa, ya que se tuvieron que localizar los archivos adecuados para su posterior visionado, en el cual se seleccionaron las mejores imágenes sobre pasarelas y desfiles de moda en España.

La pantalla de plasma en la que se emite está situada en un dintel sobre el pasillo, al nivel superior de las vitrinas; así el visitante puede verlo mientras recorre dicha área.

De todos los audiovisuales que encontramos a lo largo del recorrido del Museo, el más diferente y el único que se destaca del concepto que hemos ido tratando es el que encontramos en la última sala, dedicada a los “**Tiempos actuales**”. Aquí, en un montaje expositivo muy distinto al de las vitrinas en las que se exponen las piezas, el visitante interviene directa y libremente en la propuesta expositiva. Se trata de hacer que participe de forma lúdica y entretenida, desfilando por una pasarela a cuyos lados se exponen los trajes pertenecientes a esta época. Mientras observa los diferentes modelos expuestos, se ve envuelto en una atmósfera de luz y color, al mismo tiempo que se proyecta a su alrededor una serie de imágenes y efectos especiales que le hacen sentirse como el protagonista de un desfile de moda; todo

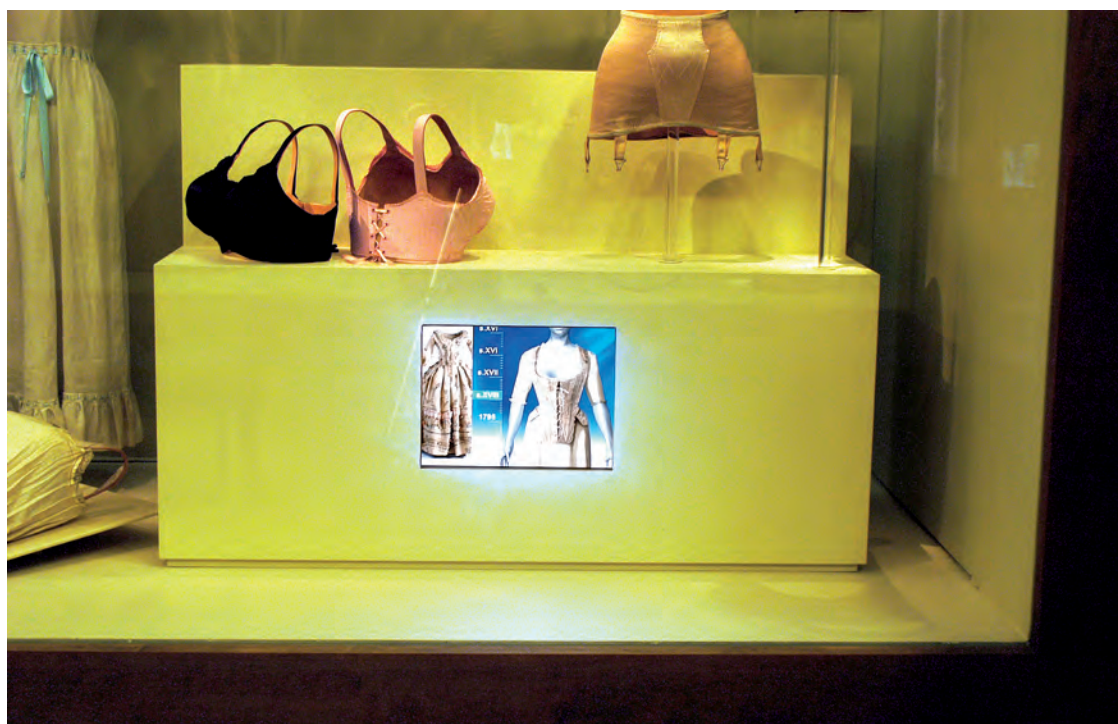


Figura 4. *Morphing Interiores.*

ello acompañado por la música y los sonidos más acordes con la situación. Este montaje es uno de los preferidos por los visitantes y donde más diversión y entretenimiento se aprecia.

El Museo del Traje consigue alcanzar el equilibrio deseado entre la exposición de las piezas y el uso de la nuevas tecnologías, haciendo de la visita un claro ejemplo de aquello que ya pedía el conservador galo D. Bolbot: “... lo espectacular, la emoción, la convivialidad y la interacción colectiva son convocadas al museo. El cuerpo y todos los sentidos del visitante son solicitados. Su visita debe constituir una experiencia memorable”.

Visita virtual y elementos interactivos

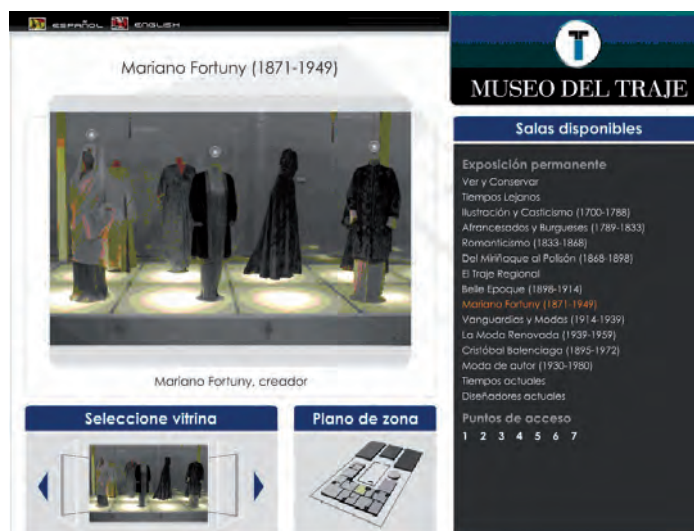
Ante las ya citadas condiciones museográficas que exige la indumentaria para ser expuesta, podemos decir que la visita virtual de la Exposición Permanente del Museo del Traje se constituye como la herramienta principal de consulta de las piezas expuestas. Estas condiciones han determinado, e incluso limitado, en gran medida la información que se podía ofrecer al visitante: las vitrinas, de gran tamaño y con una iluminación en su interior de 50 luxes, imposibilitaban la colocación de



Figura 5. Visita virtual (primera versión).

cartelas identificativas en su interior. Debido en buena parte a este factor, se pensó en una visita virtual como el medio a través del cual se pudiera consultar cualquier pieza expuesta en el recorrido propuesto, desde diferentes puntos informáticos distribuidos a lo largo del mismo. Aunque en un principio la visita virtual surge como una herramienta informativa exclusiva de las salas de exposición, en la actualidad se constituye también como un instrumento de difusión del Museo del Traje, ya que se puede consultar a través de la página web del Museo. De esta forma, el visitante virtual tiene la posibilidad de visitar y consultar los contenidos de la Exposición Permanente del mismo modo que lo hace un

Figura 6. Visita virtual (segunda versión).



visitante real en sala, al menos en cuanto a la recuperación de la información se refiere.

En los más de dos años de andadura del Museo se han producido dos versiones de la visita virtual, con el claro objetivo de mejorar la información que el visitante puede consultar. En ambas versiones, la información de la aplicación se estructura en torno a las catorce áreas temáticas del recorrido ya mencionadas. Así, la pantalla de inicio presenta el listado de estas catorce áreas para que el visitante seleccione aquella que quiere recorrer. La aplicación se inicia por defecto en el área desde la que el visitante está consultando siendo posible realizar la visita de cualquier sala previa o posterior.

En la primera versión de la herramienta, una imagen en movimiento mostraba el recorrido que haría un visitante que se detuviera ante cada una de las vitrinas que conforman la sala seleccionada. Así, la imagen también se detenía, distribuyendo una serie de iconos sobre la superficie de la vitrina que actuaban como enlaces a la ficha de catálogo de cada una de las piezas que integraban esa determinada vitrina. La grabación se realizó en FLV, un formato que permitía la introducción de programación sobre el vídeo, de forma que se accedía a la base de datos que contenía toda la información acerca de las piezas.

La ficha del catálogo se estructuraba en una ventana aparte con una imagen ampliada de la pieza en el lado izquierdo y la información en el derecho, y contenía

los siguientes campos: nombre, descripción (campo en el que se integran materias y técnicas), datación, firmas y marcas, bibliografía, número de inventario, y forma y fuente de ingreso, en el caso de que se trate de una donación o una dación.

Durante el tiempo que estuvo instalada esta versión, se observó si daba respuesta a los intereses y las necesidades de los visitantes. Como resultado, se comprobó que era una herramienta muy utilizada, pero con el inconveniente de la imposibilidad de realizar una consulta inmediata, ya que el hecho de tener que ver todo el recorrido de una determinada área, podía resultar poco operativo si la pieza que deseábamos consultar estaba en la última vitrina, por ejemplo.

Así, en la segunda versión, la imagen en movimiento se ha reemplazado por una base de datos gráfica; esto es, una pantalla con una imagen fija en la que se selecciona el área y la vitrina que se quiere consultar.

Una vez elegida, la imagen de la vitrina se amplía y sobre ella se disponen los diferentes enlaces sobre las piezas que nos llevan a la ficha de catálogo, que mantiene la información de la primera versión.

Como se puede ver, se han reducido considerablemente los pasos necesarios para consultar una pieza; la selección de la vitrina es inmediata, por lo que resulta mucho más ágil y eficaz para el visitante.

Además de estas ventajas, hay que añadir que la nueva versión de la visita virtual ofrece la gestión de la herramienta, de forma que el Museo es independiente para plasmar en ella los movimientos de piezas que se van produciendo en la sala de exposición. Así, se puede modificar la estructura del recorrido añadiendo o eliminando vitrinas y sustituir la información textual y gráfica de las piezas que retornan a los almacenes o a las entidades prestatarias que colaboran con el Museo. De esta forma, conseguimos mantener la información constantemente actualizada en sala. Esta nueva versión se implantará próximamente en la página web del Museo, de forma que el visitante virtual tendrá acceso inmediato a la actualización de los cambios.

Podemos decir que la visita virtual se constituye como un auténtico catálogo digital de la Exposición Permanente del Museo, ya que en el futuro, y ante la necesidad de rotación de las colecciones, será un archivo de referencia para conocer las



Figura 7. Ficha de catálogo.



Figura 8. Pantalla de gestión.



Figura 9. Visita virtual en sala.

diferentes piezas que han ido conformando la Exposición permanente del Museo del Traje.

Los puestos informáticos de consulta en las salas de exposición están situados en todas las áreas temáticas, y constan de una pantalla de 14 pulgadas y un tablero con un ratón de bola. La utilización es de muy fácil manejo, pero como complemento, y para aquellos visitantes que deseen prescindir de las nuevas tecnologías, el Museo ha elaborado otros materiales informativos destinados a aportar los datos identificativos básicos de las piezas, como son las hojas de sala y el folleto de la Exposición permanente.

Hay que señalar que, al igual que toda la información gráfica y textual de la Exposición permanente, la visita virtual se puede consultar en castellano e inglés.

Otra de las mejoras previstas será la inclusión de una serie de diccionarios que ofrezcan información e imágenes en referencia a las prendas y los conjuntos expuestos, sobre sus denominaciones y variaciones a lo largo del tiempo, lugares de producción, autores o estilos artísticos a los que se adscriben, que será de gran ayuda y utilidad a los investigadores y a los interesados en la historia del traje.

Como comentábamos, la visita virtual del Museo del Traje se puede consultar también a través de la página web del Museo. Así, un gran número de visitantes virtuales acceden a los contenidos de la Exposición

Permanente. Para optimizar esta visita, se han añadido ciertos elementos que la completan y mejoran.

Así, se ha incluido la visita del Área Didáctica y la consulta de los contenidos de los puntos de acceso que comunican las diferentes zonas del espacio expositivo. Cada uno de estos puntos de acceso contiene una vitrina con piezas relacionadas, en la mayoría de los casos, con el proceso textil, como ruecas, devanaderas, una máquina de coser... Cada una de estas piezas tiene una ficha de catálogo que puede ser consultada desde este apartado de la visita virtual, del mismo modo que el resto de piezas.

También se ha añadido en la versión de la web una zonificación del Museo, que ofrece la posibilidad de ver una imagen y conocer la ubicación en plano de las diferentes áreas públicas del Museo: biblioteca, auditorio, talleres, Exposición Permanente y Área Didáctica.

Por último, se ofrece la posibilidad de descargar todos los audiovisuales que se exhiben tanto en el recorrido cronológico como en el Área Didáctica, de forma que podemos afirmar que, a través de la visita virtual, la totalidad de contenidos pueden ser consultados vía web.

Nos centraremos ahora en el resto de los elementos interactivos en la exposición. Al final del recorrido cronológico, en la sala dedicada a los *Tiempos actuales*, encontramos otro módulo interactivo concebi-

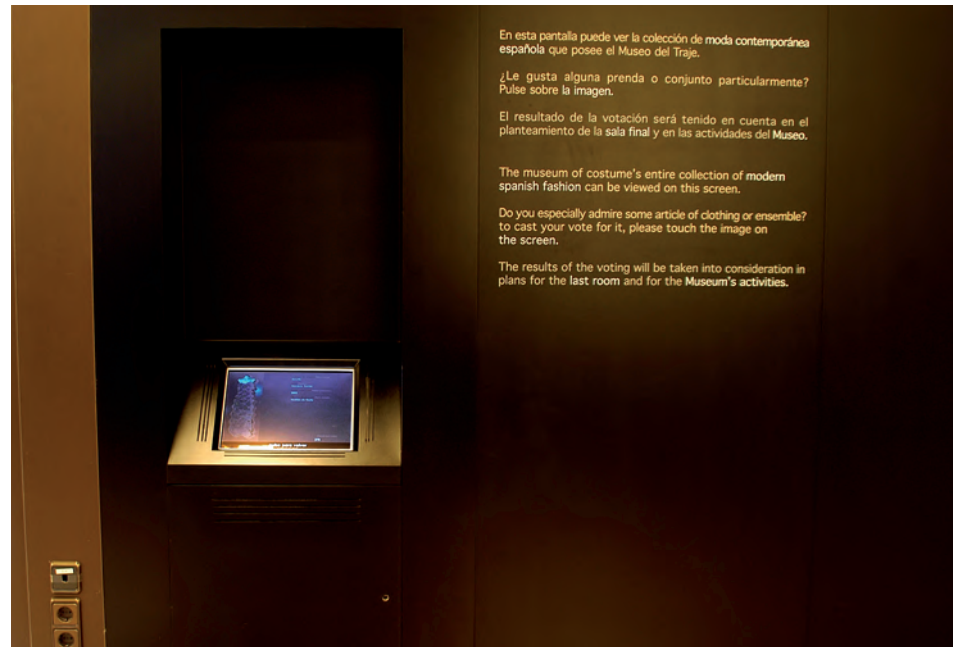


Figura 10. Pantalla de votación.

do como un elemento claramente dinamizador del público: la pantalla de votación.

Ante el gran número de diseñadores y procesos creativos que han proliferado en nuestro país en las últimas décadas, se decidió que fuera el propio visitante, tras haber visitado este área, quien eligiera sus modelos favoritos de entre las colecciones del Museo datadas entre 1978 y la actualidad. Así, con los resultados de las votaciones de los visitantes, se van rotando periódicamente las colecciones de los “tiempos actuales”.

El soporte consiste en una pantalla táctil, a través de la cual el visitante puede consultar todos los conjuntos indumentarios que el Museo conserva adscritos al periodo mencionado y votar por su elección.

La aplicación se conforma en torno a una base de datos que ofrece una información identificativa básica de los conjuntos de indumentaria, estructurada en tres campos: título, autor y datación. La pantalla se ha programado con un sistema que obliga a que trascurren unos segundos entre un voto y otro, para evitar en la medida de lo posible los votos nulos.

Al igual que la visita virtual, esta herramienta se puede gestionar desde el Museo, de forma que se van añadiendo los nuevos ingresos datados en los años citados.

El Área Didáctica constituye un área independiente de la sala de la Exposición

Permanente, pero complementaria en cuanto a los contenidos que desarrolla, ya que se articula como apoyo y complemento al discurso expositivo. Profundiza en aspectos asociados al traje a través de textos, imágenes, audiovisuales y elementos interactivos que hacen comprensible de una forma divertida y lúdica la historia del traje, así como los procesos técnicos con los que se vincula. Los contenidos del área se distribuyen en veintiún módulos distribuidos a lo largo de tres secciones:

- ¿Por qué nos vestimos?
- ¿Cómo se hacen los vestidos?
- ¿Qué forma tienen los vestidos?

En torno a estas tres preguntas, a las que se responde a través de estos módulos, se distribuyen numerosos audiovisuales y elementos interactivos –informáticos o no– que vienen a reforzar la vocación didáctica y lúdica de esta zona de la exposición, cuyo objetivo máximo es hacer partícipe de todos estos elementos al visitante. Aquí el medio audiovisual está presente en cada una de las secciones. En este caso los audiovisuales responden a la misma tipología y no incorporan ninguna solución técnica que no hayamos comentado. Además, muestra aquí su carácter más didáctico y lúdico, y trata temas que ayudan a complementar y entender mejor desde otros puntos de vista la historia de la indumentaria.

Dentro de los elementos interactivos no informáticos, nos encontramos con que a

través de diferentes paneles podemos jugar con las siluetas; conocer, tocar y oler las materias primas de los tejidos; diferenciar los tintes naturales de los sintéticos; decorar con los distintos sistemas de estampación; manipular los diferentes sistemas de cierre que se han utilizado a lo largo de la historia; o contemplarnos vestidos con prendas de épocas pasadas, como un polisón, un verdugado o un cuello de lechuguilla. Por otra parte, en los puestos interactivos informáticos podemos, a través de juegos, conocer el proceso de confección industrial, ver y diferenciar los ligamentos de la ropa que llevamos puesta -mediante una lupa electrónica- o interpretar el sistema del patronaje a través de un juego.

Como conclusión, podemos destacar que el Museo del Traje nace con la voluntad de ser un museo moderno, acorde con las necesidades y exigencias de la sociedad

actual, y en sintonía con los nuevos medios de comunicación de masas. Un museo que apuesta fuertemente por las nuevas tecnologías tanto en la exposición como en la documentación y conservación de sus piezas, que se traduce, en definitiva, en la importancia de la utilización de elementos interactivos y audiovisuales en las implantaciones expositivas. Desde el Museo del Traje. Centro de Investigación del Patrimonio Etnológico se ha concedido desde el inicio del proyecto museológico una gran importancia a la presencia de audiovisuales, juegos y módulos interactivos, con la clara finalidad de enriquecer el discurso histórico principal con aspectos temáticos y técnicos, pero que además sirvieran al visitante de herramienta para profundizar en el discurso expositivo y en todos aquellos aspectos asociados a la historia del traje y de la indumentaria.