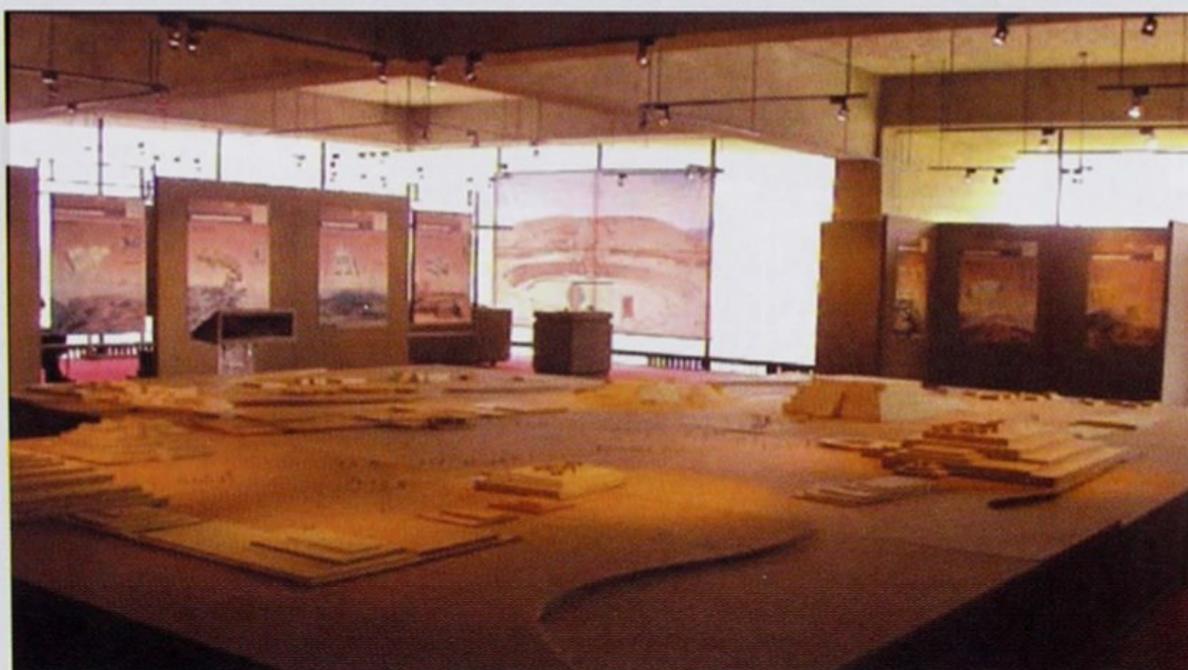


La Museografía como medio de comunicación. *El mar y Caral, la civilización más antigua de América**

Marisol Zumaeta Aurazo



Al precisar la antigüedad de 5000 años de la Ciudad Sagrada de Caral se realizó uno de los descubrimientos arqueológicos más importantes de los últimos tiempos. Sus monumentales construcciones, su diseño urbano, los hallazgos y los análisis científicos permiten asegurar que se trata de la ciudad más antigua de América, construida al mismo tiempo que las primeras pirámides de Egipto. Los estudios dirigidos por la Dra. Ruth Shady Solís, han puesto en evidencia una clara organización social, con grupos especializados en diversos oficios, con excedentes productivos, comercio a corta y larga distancia y desarrollo de las artes.

Sobre el proceso de trabajo

El diseño de una exposición requiere de un equipo multidisciplinario. En el Proyecto Especial Arqueológico Caral Supe / INC (PEACS) convergen diversas áreas para el

* Exposición: *El mar y Caral, la civilización más antigua de América*. Sala de Arte de Petroperú, del 27 de marzo al 29 de mayo, 2004. Proyecto Especial Arqueológico Caral Supe / INC.

montaje de exhibiciones donde el área de Museografía y Diseño es la directamente responsable. El proceso se inicia con las entrevistas a los arqueólogos sobre los avances en las investigaciones tanto en las excavaciones como en el análisis de materiales y manejo de colecciones, así como en la actualización de la relación de piezas potencialmente museables. Luego se prepara el guión museográfico en coordinación con la directora del PEACS, se busca una didáctica que presente los avances científicos de manera cabal y al mismo tiempo sea de fácil comprensión para el público en general.

A partir del guión se detalla la relación de piezas que formarán parte de cada sección, el área de Conservación de la colección determina los requerimientos para la correcta preservación de cada objeto, prepara el catálogo y la documentación para el traslado de las piezas. En concordancia con el guión museográfico se determinan los paneles explicativos que compondrán las secciones.



El PEACS se caracteriza por ser un proyecto de investigación por lo que maneja información abundante. En los paneles explicativos se plasman estos conocimientos. La parte gráfica, compuesta por fotografías, ilustraciones y planos, permitirá al visitante entender el concepto general con sólo leer el título y observar las imágenes, y si el mismo desea mayor información podrá leer los textos, en castellano e inglés. Se optó también por el uso de infografías por facilitar distintos niveles de lectura,

El desarrollo de las infografías se hace directamente con el área que cuenta con la información científica del tema a tratar. Paralelamente se seleccionan las tomas fotográficas y se hacen otras complementarias, tanto de las piezas como de los monumentos. Asimismo el área de Registro Informático prepara los diversos planos y reproducciones computarizadas en tres dimensiones. Un ilustrador artístico compone escenas basándose en datos reales de excavación y hallazgos, en constante coordinación con los arqueólogos, recreando aspectos de la vida en el antiguo Caral. Los arqueólogos entregan textos con los datos más relevantes. Con este material el

área de Museografía hace una primera redacción de los textos en formato de infografía y usando un lenguaje que sea asequible al público en general. Estas composiciones son revisadas primero por los arqueólogos especialistas y finalmente por la directora del proyecto. Los textos se traducen para insertarse en los diseños. Otros recursos museográficos como gigantografías, cajas de luz, maquetas y elementos interactivos se encargan a personal y proveedores especializados, con el apoyo del área administrativa del PEACS.

Paralelamente el equipo de Proyección Social, departamento en el que se encuentra el área de Museografía y Diseño, se encarga del desarrollo de los elementos y campañas de difusión, el afiche, el tríptico, el anuncio en la página web y las coordinaciones con los diferentes medios de comunicación. Asimismo prepara el evento de inauguración, el protocolo y las invitaciones y hace las gestiones con los auspiciadores. También se encarga de organizar y capacitar a los guías especializados que estarán a cargo de la atención al público.

En el montaje en la sala de exposiciones intervino el equipo de Museografía, de Conservación de piezas, de Manejo de colecciones, un luminotécnico, practicantes de diseño, y se contó con el apoyo del personal de mantenimiento de Petroperú.

Sobre la museografía

La exposición se organizó en seis secciones, cada una en un espacio delimitado por paneles. La primera trató el tema de Caral en el mundo, en los Andes y su antigüedad. La segunda sección fue un video que permitió dar al visitante una visión general sobre Caral y la importancia del mar en la formación de la primera civilización. La tercera fue sobre el sustento económico: se presentaron los productos marinos hallados en Caral, las herramientas y los productos del valle y de otros de lugares lejanos, como la sierra, la selva y el Ecuador. La cuarta sección trató sobre la ciudad de Caral: una gran maqueta de 8.5m x 6.5m presentó la configuración urbana y la complejidad arquitectónica de las pirámides y de los conjuntos residenciales que mediante un sistema interactivo de punteros láser se pudo conocer el lugar exacto de los principales hallazgos (las piezas relacionadas a las técnicas constructivas fueron expuestas en esta sección).

En una segunda sala se desarrolló primero el tema de la organización social y la importancia de la religión, presentando numerosas ofrendas y artículos rituales, así como tres asientos de vértebras de ballenas, y los dos conjuntos musicales de 32 flautas y 38 cornetas hallados en Caral (un sistema interactivo permitía oír los diferentes sonidos que produjeron las flautas traversas). En la última sección se trataron algunos aspectos de la vida cotidiana como la tecnología textil, presentando por primera vez una excepcional prenda de mujer tipo túnica; también utensilios y adornos personales y un adelanto de la investigación sobre los peinados y vestimenta de los antiguos pobladores, que se encuentran plasmados en las estatuillas de arcilla no cocida halladas en Caral.

La importancia del sitio arqueológico y los interesantes avances en las investigaciones constituyen, sin duda, la esencia de la exposición. Y es que la museografía se genera a partir de la necesidad de comunicar.

El diseño de la plástica de la muestra museográfica consideró incluir diversas disciplinas para lograr una atmósfera estimulante para el visitante. Se hicieron diseños gráficos de infografías, gigantografías y material de difusión, se desarrollaron ilustraciones de tipo pictórico y recreaciones computarizadas en tres dimensiones, la asimismo se trabajaron maquetas, sistemas interactivos electrónicos y la la iluminación. Igualmente el mobiliario y los soportes fueron adaptados y diseñados. la Se buscó que todos los objetos guarden concordancia entre sí y con el discurso museológico. El lenguaje de cada elemento manejó una misma gama de color, formas y texturas, y fueron desarrollados teniendo en cuenta tanto la funcionalidad como la plástica. Estos lenguajes del diseño han sido utilizados al servicio de la didáctica, trazando lazos que puedan vincular a los investigadores con el público visitante.