

Introducció

L'any 2009 es va crear un museu municipal a Falset, centrat en el món del vi i ubicat al Castell de Falset. Des de fa uns anys, existia una demanda ciutadana per transformar-lo en un centre que expliqués la història del territori i posés en valor el patrimoni històric-arqueològic existent. Davant d'aquesta situació l'Ajuntament va decidir endegar un procés de reforma integral. El procés va ser dissenyat, dirigit i executat per Global CHM S.L. Després d'un any i mig de feina, el nou museu es va inaugurar el 8 de setembre de 2018. Degut a les limitacions pressupostàries, únicament es va executar una part del pla museogràfic, corresponent a la primera i segona planta del museu, restant per més endavant la tercera planta. El nostre objectiu va ser crear una exposició d'orientació social, d'acord amb la concepció de museu com a institució democratitzadora del patrimoni, centrada en les persones i no en els objectes. Les principals mesures i enfocaments que es van aplicar van ser: una museografia immersiva i sensorial, amb èmfasi en la tematització; la millora de la integració del públic, emprant mesures d'accessibilitat física, canals de comunicació diversos, jocs interactius i participació ciutadana; el foment d'una educació crítica mitjançant el qüestionament de determinats estereotips i la potenciació de valors ètics; i l'impuls d'una futura xarxa de museus del Priorat.

El nou museu va ser ressenyat a la Revista Petit Sàpiens núm. 11 (setembre 2018). També es va presentar en un acte públic sobre art i patrimoni a l'Ajuntament de l'Hospitalet de l'Infant (23 d'agost del 2018), així com al congrés internacional *Museum for all People* (2-5 d'abril 2019, Madrid) que serà publicat properament a les actes *Best Practices and New Perspectives in Museums and Cultural Heritage* (MUSACCES).

Museografia immersiva i sensorial

La nostra finalitat era fer comprensibles al públic no expert tant els objectes exposats com els conceptes científics subjacents, així com satisfer la seva curiositat afavorint l'aprenentatge lúdic. La museografia es va basar en crear experiències, mitjançant l'estimulació de sensacions visuals, auditives i tàctils. L'element central va ser la tematització: en lloc d'un discurs clàssic de successió d'èpoques, es va establir un únic tema per cada sala, que estructurava continguts, elements museogràfics i objectes exposats. Els temes eren: la mort a l'Edat del Coure (sala 1), la mineria del plom a l'Antiguitat (sala 2), el Castell de Falset a l'Edat Mitjana (sala 3) i els conflictes bèl·lics moderns (sala 4). A aquests cal sumar dos més no executats: la Guerra Civil Espanyola (sala 5) i la natura i geologia del Priorat (sala 6).

La tematització es va aplicar seguint el model de "caixa negra", amb modificacions cromàtiques i trames a parets i suports, i composicions sonores creades expressament (sons, veus i música per generar certes sensacions). Les sales es van separar amb cortines semirígides y translúcides amb imatges tematitzades (per aïllar imatge i so, i generar expectativa i sorpresa). A l'inici de cada sala es va col·locar una silueta humana a mida natural amb attrezzo real que es podia tocar. Finalment i, en aquest cas, mitjançant la realitat augmentada, un personatge històric recreat com a holograma i projectat en una escenografia real, juntament amb un audiovisual, rebia i introduïa al públic a la visita al museu.

Inclusió, accessibilitat i joc

Vam intentar integrar mesures d'accessibilitat per facilitar la inclusió de col·lectius sovint exclosos però també per que en fes ús el públic en general, depenent dels seus interessos i necessitats. Val a dir que tota la informació es va incloure en tres llengües (català, castellà i anglès), per afavorir també el seu ús turístic.

La informació escrita es va reduir en extensió, emprant la interpel·lació i un llenguatge planer, per atraure al públic adult independentment del seu nivell d'estudis. En un segon nivell es van integrar punts de descàrrega de continguts més

específics i tècnics amb aplicació mòbil (codi QR), dirigits al públic jove o usuari de noves tecnologies. Per comprendre el significat dels objectes exposats es van fabricar rèpliques i es van incloure objectes actuals amb idèntica funció. A la sala 1 es projectà un audiovisual amb actrius i actors reals reproduint un ritual funerari, en el que s'empraven les mateixes rèpliques exposades i es comparaven amb els seus anàlegs arqueològics.

Totes les sales comptaven amb un o dos mòduls interactius de tipus físic tàtil. Alguns permetien manipular rèpliques d'objectes exposats (útils de sílex, trabuc modern), d'altres constituïen jocs o enigmes a resoldre amb rèpliques, calaixos, trencaclosques o tipus pop-up, que generaven coneixement amb joc i diversió.

Es van incloure altres mesures bàsiques d'accessibilitat física, vinculades als desplaçaments, alçada dels elements, punts de descans (inclòs un espai amb taules, cadires i activitats pels infants), retolació dels cartells i il·luminació (seguint indicacions de l'ONCE).

També es va obrir un procés participatiu al poble per aportar documentació fotogràfica dels segles XIX i XX, que pogués ser inclosa a l'exposició. Tot i que la participació va ser reduïda, va continuar amb posterioritat a la inauguració i s'emprarà en un futur per a la museografia de les sales 5 i 6.

Educació crítica

Vam considerar imprescindible introduir continguts destinats a promoure una visió crítica de certs estereotips i a potenciar valors ètics. El primer va ser la multiculturalitat. Un mòdul interactiu tipus trencaclosques amb calaixos tractava la diversitat de cultures i religions a l'Edat Mitjana (sala 3). Calia endreçar les peces per obtenir quatre documents escrits en llengües de l'època (hebreu, àrab, llatí i català), inclosos a l'exposició. El panell explicatiu establia paral·lels amb l'actualitat, amb la fotografia d'un matrimoni romanès establert en un poble proper i posant l'accent en que Romania és el principal país d'origen de la població estrangera de la comarca.

El segon cas tractava la cultura de la pau i l'antibelicisme. La sala centrada en els conflictes bèl·lics moderns (sala 4) evitava una noció heroica, romàntica o justificadora de la guerra, emfatitzant els devastadors efectes en la població civil. La composició sonora incloïa crits, plors, canonades, etc. i una de les cortines separadores entre sales es va vinilar amb una imatge d'un camp de batalla ple de cadàvers civils. Un dels interactius de la sala, de tipus pop-up, mostrava els efectes de diferents tipus d'armes. La col·locació de les peces al lloc correcte permetia prendre consciència del seu grau de destrucció i la seva funció per provocar la mort i altres tipus de danys.

El darrer cas pretenia, des d'una perspectiva de gènere, desmitificar estereotips androcèntrics del passat i fer visibles les iniciatives de les dones. Tots els textos van emprar un llenguatge inclusiu i no sexista. Tant els audiovisuals com les siluetes humanes a mida natural representaven de forma paritària a dones i homes, les primeres sovint com a protagonistes. Una de les siluetes més controvertides va ser la minera amb el tors nu portant un gibrell de mineral de plom (sala 2). Aquí es va pretendre qüestionar certes idees, com són la mineria com a tasca exclusiva d'homes i la sexualització del cos femení.

Xarxa de museus del Priorat

Un darrer objectiu va ser l'establiment de sinèrgies a l'àmbit comarcal amb la futura creació d'una xarxa de museus del Priorat, per promoure el desenvolupament en el conjunt del territori i de la seva riquesa patrimonial. Enfront a relacions competitives, es va proposar l'enfortiment de relacions cooperatives i complementàries. El museu va incloure la sala "Museus en xarxa", que orientava i dirigia al públic a la resta d'equipaments i jaciments visitables de la comarca (només parcialment executada). Paral·lelament el discurs museogràfic de tota l'exposició va evitar la repetició de continguts ja existents o proposats a altres museus. Aquest enfocament es va presentar als principals ajuntaments de la comarca i es va realitzar una visita privada i prèvia a la inauguració amb el seu personal tècnic. També es van incloure a l'exposició materials cedits temporalment per diversos museus del territori (Museu de Reus, Museu de las Mines de Bellmunt del Priorat, Casa Museu Ca l'Amorós de Porrera).

Un castell ple d'història

Al Castell de Falset - Museu Comarcal del Priorat, un seguit de personatges de diferents èpoques us faran de guia, i una acurada selecció de peces us farà viure una experiència interactiva molt emocionant. No us el perdeu, que l'estrenen d'aquí ben poc!

L'any 1714, pocs dies abans de la caiguda de Barcelona el fatídic 11 de setembre, les tropes borbòniques van ser derrotades un darrer cop pels soldats austriacistes. Aquell episodi militar va tenir lloc al **castell de Falset**, que data del segle XII. I és justament en aquesta fortalesa que obre les portes **un nou museu** dedicat a la història del poble i de la seva comarca.

PECES QUE ES PODEN TOCAR

Per mitjà de les importants **troballes arqueològiques** fetes a la contrada, el Castell de Falset - Museu Comarcal del

L'última reina catalana.

La reina Margarida de Prades (nascuda cap al 1387 i morta el 1429) és un dels personatges destacats del museu. Va néixer, precisament, a la fortalesa de Falset, i com a muller de Martí l'Humà es va convertir en **l'última reina** de la Corona d'Aragó. Va ser una sobirana molt culta, **gran**

amant dels llibres, que va afavorir les arts a la seva cort. Aneu ben alerta, perquè és possible que al nou museu la pugueu conèixer personalment... com si tornés a cobrar vida, gairebé 600 anys després de la seva mort!

Priorat permet recórrer la història del nostre país, des de la prehistòria fins al segle XIX. Hi trobareu quatre sales ben farcides d'**elements interactius**, per descobrir de primera mà les curiositats més sorprenents.

La primera sala permet conèixer com afrontaven la mort **els homes prehistòrics**. Aquesta informació s'ha obtingut arran de la troballa d'un enterrament col·lectiu de l'edat del coure (fa 4.500 anys) en una cova del terme municipal.

Després, una altra sala ens explica la importància de **la mineria del plom** i el comerç marítim en temps dels ibers, els fenicis, els grecs i els romans. Hi podreu veure les urnes funeràries de la necròpolis del Molar, i també **un tresor de monedes** de plata romanes.

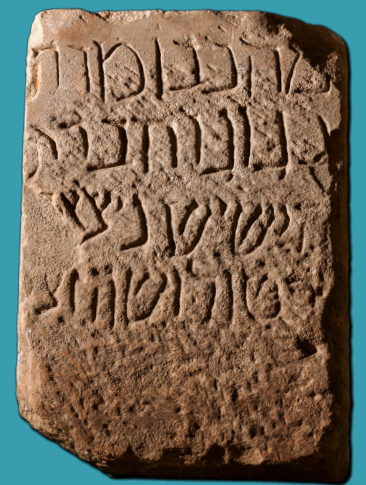
EL NAIXEMENT DE FALSET

La tercera sala ens revela el naixement de Falset en el període medieval, quan el castell de la població acollia el palau i la seu administrativa dels **comtes de Prades**. En aquest palau hi va néixer Margarida de Prades, l'última reina de la corona catalanoaragonesa (la podeu conèixer al requadre de l'esquerra).

Finalment, coneixerem els **temps de guerra** en època moderna, amb una ambientació molt acurada que recull armes i vestits militars que es feien servir entre els segles XVI i XIX. Voleu sentir els sons d'un camp de batalla? Doncs, au, **veniu a Falset!**

SAPS QUÈ ERA UN CALL?

Els calls és com es coneixen, en les terres de parla catalana, els **barris on vivien els jueus** en viles i ciutats, a l'edat mitjana. Queden poques restes de l'antic call jueu de Falset, documentat des del segle XIII i fins al segle XV. Les que es conserven, **com aquesta làpida** de la dreta, les podreu veure al nou museu. Sabem que Falset, com a centre administratiu del comtat de Prades, va congregar una comunitat jueva **important i rica**, que tenia sinagoga, i també una escola i un cementiri propis.



Un guia mort en combat

El 30 d'agost del 1714, només dotze dies abans de la caiguda de Barcelona, el **coronel austriacista Antoni Vidal** i els seus 400 miquelets van atacar el regiment borbònic de la vila de Falset. A ell el van ferir durant l'atac i **va morir poc després**, però els seus homes van aconseguir derrotar l'enemic i dominar el castell. El coronel Vidal serà el vostre guia en la darrera sala del museu.

COM PESAVEN, LES ARMES ANTIGUES!

Al museu podreu **tocar i fer servir** rèpliques d'eines i armes reals que s'han fet servir al llarg de la història. D'aquesta manera, per exemple, tindreu l'oportunitat de fer anar una eina de sílex com si fóssiu a la prehistòria. El sílex era un mineral que es feia servir per fer **eines de tota mena**, sempre ben subjecte a un mànec de fusta o d'os d'algun animal, ja que era molt dur i fàcil d'esmol·lar. També podreu comprovar com de pesants i difícils de moure eren les armes antigues, fossin espases, punyals o trabucs. La rèplica de trabuc que hi ha perquè l'agafeu pesa gairebé quatre quilos!



IL·LUSTRACIONS DE MARTA CASALS

Museo, inclusión social y educación crítica. Una propuesta lúdica desde el Castillo de Falset – Museo Comarcal (Tarragona)

IGNACIO SORIANO & ÓSCAR LÓPEZ
Global Cultural Heritage Management S.L.

INTRODUCCIÓN Y OBJETIVOS



La localidad de Falset es capital de la comarca vitivinícola del Priorat (Tarragona). Desde hace años, existía una **demanda ciudadana** de transformar el museo municipal, centrado en el mundo del vino, en un museo que explicara la historia del territorio. Ante esta situación el Ayuntamiento decidió iniciar un proceso de renovación integral del museo. Este proceso fue diseñado, dirigido y ejecutado por Global CHM S.L.

Nuestro objetivo principal fue crear una exposición de **orientación social**. Para ello se empleó una museografía inmersiva y sensorial; se mejoró la accesibilidad mediante diversos niveles de comunicación y juegos interactivos; y se introdujeron ciertos valores éticos y un enfoque crítico de determinados estereotipos del pasado.

El nuevo museo, ubicado en el Castillo de Falset, fue inaugurado el 8 de septiembre de 2018.



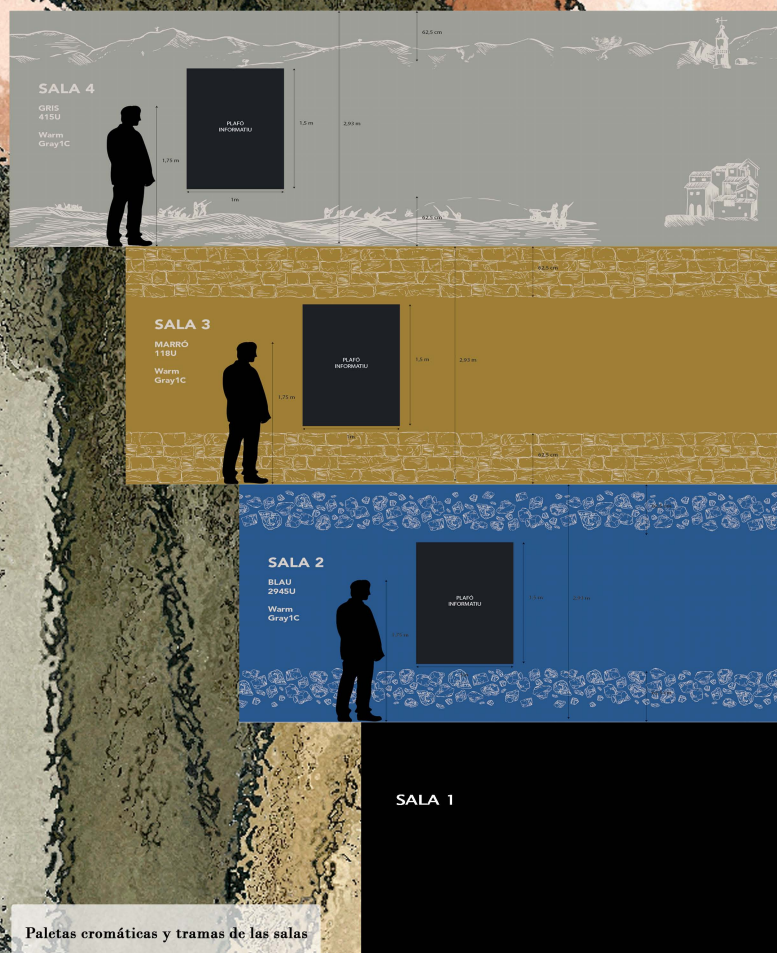
MUSEOGRAFÍA INMERSIVA

En oposición a un discurso clásico de sucesión de épocas históricas, se estableció un **único tema en cada sala**, con la finalidad de limitar los contenidos a comunicar. Los temas tratados fueron la muerte en la Edad del Cobre, la minería del plomo en la Antigüedad, el Castillo de Falset en la Edad Media y las guerras en Época Moderna.

La tematización se acompañó de **elementos museográficos inmersivos y sensoriales** de comunicación no verbal, diferentes en cada sala y vinculados al tema tratado. En concreto se realizaron modificaciones cromáticas y mediante tramas de paredes y soportes; composiciones sonoras creadas ex profeso; siluetas humanas a tamaño natural con attrezzo real; y un holograma como elemento de recepción del público.

¡SIENTE EL PASADO!

Escucha un muestra de las composiciones sonoras de cada sala



Paletas cromáticas y tramas de las salas



Siluetas humanas a tamaño natural con attrezzo real

Holograma de recepción del museo, representando a la reina medieval Margarida de Prades

INCLUSIÓN Y JUEGO

Para mejorar la accesibilidad de colectivos a menudo excluidos (personas mayores, con bajo nivel de estudios, adolescentes) se estructuraron diferentes **niveles y soportes de comunicación**. La información escrita se limitó en extensión. Paralelamente y a través de un personaje en formato cómic (ratón), se instaba a ampliar la información descargando contenido más específico o técnico, mediante aplicación móvil.

Este mismo personaje invitaba al público a **tocar, jugar o investigar** con los diversos módulos interactivos de tipo manipulativo. Algunos permitían usar o sentir réplicas de herramientas o armas antiguas. Con otros se podían identificar huesos humanos en desconexión, las propiedades de minerales metálicos o el significado de la iconografía en monedas.



EDUCACION CRITICA

Se introdujeron contenidos destinados a despertar una **valoración crítica del pasado** y a potenciar **valores éticos**. La sala centrada en los conflictos bélicos modernos los exponía desde el punto de vista de la población civil. Así, uno de los interactivos mostraba los efectos reales de diferentes armas en el cuerpo humano. En oposición a un discurso romántico y heroico, se propugnaba un anti belicismo. El interactivo de la sala dedicada al Castillo de Falset, centrado en la diversidad cultural en la Edad Media, se ilustraba con una imagen de los colectivos inmigrantes actuales en la localidad.

Se intentaron cuestionar ciertos **estereotipos respecto al papel de las mujeres en la historia**. La silueta humana de la sala dedicada a la minería del plomo en la Antigüedad representaba a una mujer portando un cesto con mineral, actividad tradicionalmente considerada masculina. Las mujeres ocupaban, además, la mitad del total de siluetas humanas presentes en el museo.

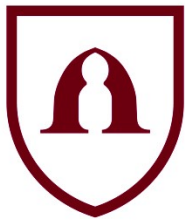


Superior e izquierda. Módulos interactivos manipulativos, sobre diversidad cultural en la Edad Media (tipo rompecabezas y cajones) y sobre los efectos de las armas (tipo pop-up)

Superior derecha. Silueta humana a tamaño natural de minera transportando mineral de plomo en la Antigüedad

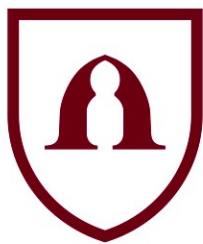
Inferior derecha. Cortina de separación entre salas vinilada con pintura de un campo de batalla de las Guerras Carlistas. Al lado, réplica a tamaño real de un garrote vil



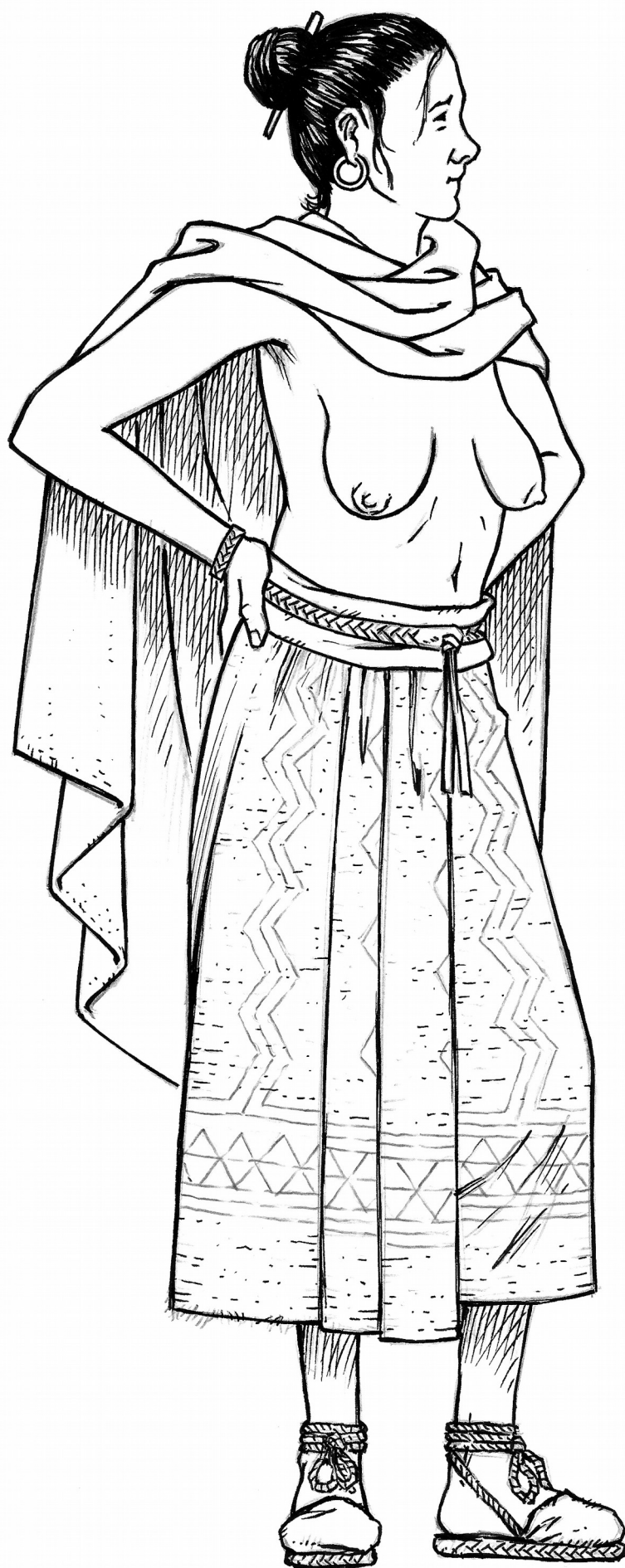


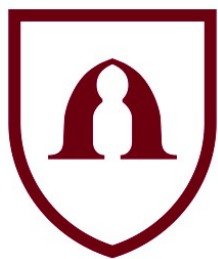
**CASTELL
D'FALSET**
MUSEU COMARCAL



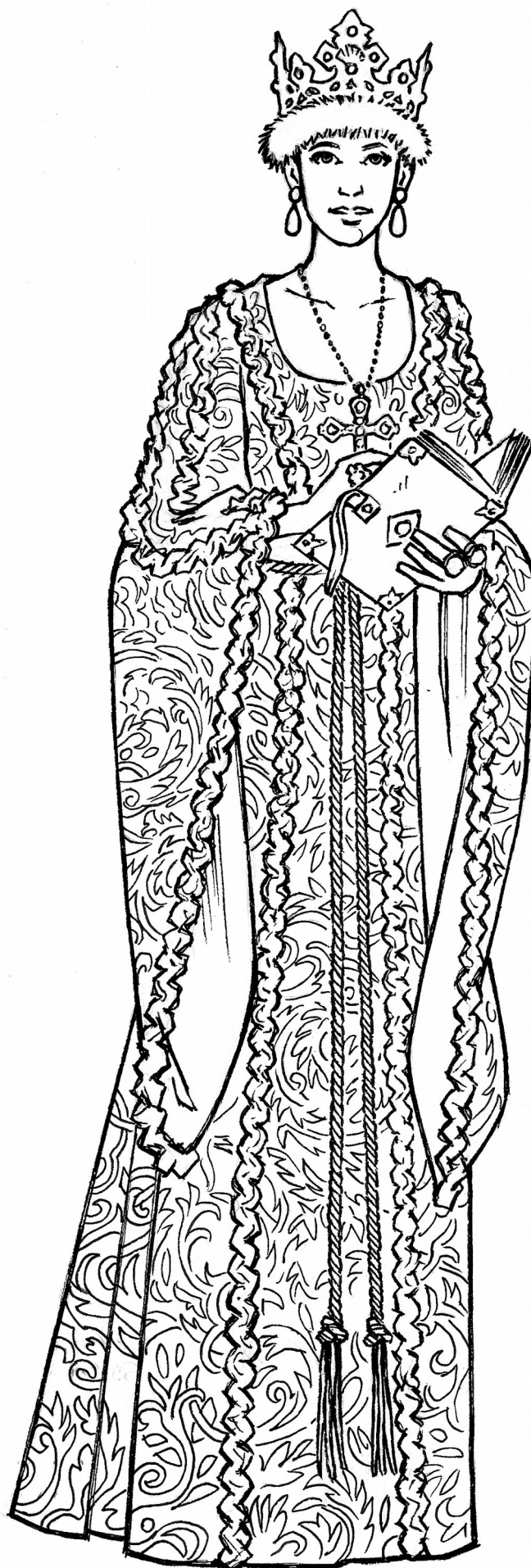


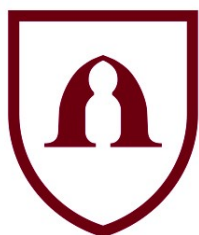
**CASTELL
D'ALBET**
MUSEU COMARCAL





**CASTELL
D'ALSET**
MUSEU COMARCAL





**CASTELL
D'ALFABET**
MUSEU COMARCAL