

De l'A a la Z:

vocabulari expositiu

SOBRE COM FEM EXPOSICIONS
DE CIÈNCIA I TECNOLOGIA

CosmoCaixa



"la Caixa"

Amb aquest document volem compartir una manera de pensar i de fer. Volem presentar, a través d'un vocabulari, la nostra manera de treballar, la nostra manera d'entendre l'univers fàctic de pensar i produir exposicions de ciència i tecnologia.

Volem contribuir a donar a conèixer una manera de fer i d'entendre el món expositiu. Fem un intent d'objectivar el nostre dia a dia, les nostres planificacions, i mostrem les eines que confeccionen l'ecosistema, l'estructura no visible d'uns procediments de treball.

Un vocabulari pot ser aparentment fred, analític. Però l'aplicació pràctica es converteix en emocions i coneixements. Aquest és el repte que tenim cada cop que fem una exposició. Sempre pensem en el visitant.

Aquest recull és com un diccionari, i per tant, es pot llegir amb diferents començaments, diferents camins. Hi ha a qui li agradarà començar per la A i acabar per la Z, d'altres s'estimaran més caminar i saltar-se l'ordre de les paraules i construir el mapa d'una manera diferent.

El fet que estigui en un format de vocabulari té la voluntat d'evitar dictar lliçons o prefigurar models. Té el desig de ser un model obert a més vocables i a reescriptures a partir de les praxis.

ACABATS:

Una característica bàsica que convé determinar en el disseny té a veure amb els aspectes formals d'una exposició. Una mateixa exposició pot dur-se a terme fent servir processos de producció d'índole molt diversa —amb base a materials molt diversos, per exemple—, una cosa que repercutirà de manera determinant en algunes facetes com el cost final. Encara que des del punt de vista museístic l'exposició tingui pràcticament el mateix significat, els acabats han d'estar ben concretats en els processos de disseny amb base a criteris com la duració de l'exposició, la imatge pública o la resistència a transports o itineracions eventuais.



ACCESSIBILITAT:

Una part fonamental dels processos de disseny té a veure amb assegurar que els continguts de l'exposició siguin físicament accessibles a tots els visitants, independentment de les seves característiques. En realitat, la intenció que l'exposició no exclougui ningú implica tots els processos des dels inicis del projecte expositiu i no només té relació amb els treballs de disseny. D'aquesta manera, l'accessibilitat no es pot identificar amb una espècie de fase final que se *sobreposa* a una exposició acabada, sinó amb una filosofia de treball que impregna tot el projecte expositiu des del principi.

ADEQUACIÓ:

Encara que totes les fases del desenvolupament d'una exposició estan plenament interconnectades, les tasques de disseny s'han de fer amb base a un context particularment ampli que permeti una visió estesa i global del procés expositiu en conjunt. Aquest és un aspecte de summa importància perquè el disseny —i la producció posterior— s'ajustin plenament a l'ús i l'explotació real que després tindrà l'exposició, de manera que quedin realment resolts tots els reptes: des dels relacionats amb els objectius purament museístics, als que tenen a veure amb temes tècnics i relacionats amb el muntatge, transport o manteniment.

AS BUILT:

Es tracta d'una última versió del document del projecte executiu d'una exposició, que incorpora els canvis eventuais o readequacions que hagin sorgit durant el procés de producció.

ASSESSOR CIENTÍFIC:

Persona qualificada que accepta la responsabilitat d'assegurar el rigor científic dels continguts de l'exposició, tot i que no cal que tingui coneixements museístics. És important destacar que les exposicions tenen dues menes de rigor: el rigor científic —que és propi del contingut científic i que assegura l'assessor científic— i el rigor museístic —que és propi de l'exposició com a producte d'un llenguatge i que consisteix a assegurar un producte expositiu pertinent que compleixi els objectius socials i educatius d'una exposició en particular. Aquesta última mena de rigor ateny l'equip museístic i no l'assessor científic i té la mateixa importància que el rigor científic; de fet, part del mèrit de l'exposició radica a explorar formes que permetin conviure ambdues menes de rigor.

AVANTPROJECTE:

Primer document que es maneja en la fase de disseny i que podria tenir una certa semblança amb el que el preguió és en el desenvolupament de continguts. Per influències del sector de l'arquitectura, a vegades també se l'anomena *document d'idees* o *concept* i representa una primera aproximació a l'exposició des de la perspectiva del disseny arquitectònic, espacial i gràfic, i en proposa algunes primeres solucions orientatives.





CARTEL·LA:

És un terme que procedeix del món de les exposicions d'art. La cartel·la en l'exposició de ciència és un recurs propi d'un mòdul que, fent servir text o grafismes, permet aportar-hi informació bàsica. La cartel·la ha de tenir una longitud continguda i ha de buscar un equilibri que permeti aportar prou informació sobre la naturalesa del mòdul i com es maneja, però sense ser tampoc massa explícita, per permetre espais d'exploració pròpia al visitant.

COMISSARI/A:

Es tracta d'un terme importat de l'entorn de les exposicions d'art. En l'exposició científica aquest concepte identifica una persona de prestigi en la temàtica de l'exposició que representarà el projecte globalment des d'un enfocament tècnic i també social, amb un paper d'una transcendència especial en tot tipus de tasques de comunicació pública de l'exposició. Algunes vegades el/la comissari/a pot haver participat en la proposta i inspiració del projecte d'exposició, i fins i tot pot fer un paper en diferents processos museístics de realització de l'exposició. En alguns casos la figura del comissari pot abastar les tasques de l'assessor científic, tot i que són papers diferents que convé diferenciar amb claredat.

CONTINGUT/S:

Amb aquest terme —fet servir en singular o en plural— s'inclouen tots els conceptes que, sobre una idea temàtica determinada, una exposició finalment tractarà a partir dels recursos comunicacionals del llenguatge museogràfic. Els continguts s'han de destil·lar i seleccionar a partir de la documentació científica segons diversos criteris, en funció dels objectius educatius per als destinataris que s'hagin determinat, de la permeabilitat museística d'aquests continguts i de la viabilitat tècnica i econòmica. Es recomana que els diferents conceptes que componen el contingut d'una exposició tinguin un significat el més concís, autònom i complet possible, ja que això facilitarà extraordinàriament el treball posterior de desenvolupar les solucions museístiques corresponents.



CONVERSA:

El diàleg que els membres d'un grup visitant mantenen entre ells durant l'experiència de la visita i sobre aquesta és un dels productes més rellevant als quals pot aspirar una exposició, i és el procés en el qual radiquen gran part dels actius intel·lectuals i emocionals de l'experiència de la visita. La capacitat comunicativa d'un mòdul considera la quantitat i qualitat de la conversa sobre l'exposició un dels indicadors més importants per avaluar-la. Als mòduls capaços de fomentar llargues converses entre els membres d'un grup visitant, també se'ls anomena *mòduls APE (Active Prolonged Engagement)*.

DECLARACIÓ D'INTENCIONS:

Text breu i concís que resumeix la visió general d'una exposició. Ha de contenir-ne la descripció general i els criteris bàsics pels quals se seleccionaran els continguts. També pot apuntar els propòsits socials que té i oferir algunes pinzellades sobre les possibles solucions museístiques que desplegarà. A la declaració d'intencions també es poden apuntar algunes primeres idees sobre la justificació d'aquest projecte d'exposició en particular (que expressarà les raons fonamentals que motiven i argumenten el projecte) i del seu marc de referència (que en determinarà l'entorn físic, la cobertura social i la temporalitat). La declaració d'intencions té, a més, un propòsit seductor, ja que haurà d'afrontar processos de selecció de diversos directius i decisors.

DESMUNTATGE:

Quan una exposició acaba el seu cicle de vida, se n'ha de planificar una possible reutilització o reciclat. En el primer cas, una exposició pot dilatar la seva vida útil en el marc d'un museu o institució que la vulgui seguir explotant, de manera que pot ser venuda o donada íntegrament de forma immediatament posterior a la retirada. Si no és el cas, els elements de l'exposició s'han de classificar per reciclar-los adequadament o reutilitzar-los per separat, evitant optar per emmagatzemar-los provisionalment, ja que sovint acaba sent una forma de perllongar —amb despeses extres— un futur descartable final.



DESTINATARIS:

Com a pas previ a la conceptualització d'una exposició, s'han d'identificar amb el màxim detall possible les característiques dels visitants o beneficiaris futurs, en el context d'una anàlisi estratègica que precedirà qualsevol tasca executiva. Amb aquesta tasca, no es pretén *seleccionar* un cert públic, sinó identificar amb tota claredat el públic sobre el qual una exposició vol incidir, independentment que finalment la visitin públics molt diversos.



DISSENY:

Tenint en compte que l'exposició té una existència física i habitable en l'espai, el disseny és un aspecte fonamental de la realització d'una exposició que precedeix els processos de producció. La feina de disseny s'aplica prenent com a referència les solucions museístiques que s'han explicat en el guió i s'han descrit àmpliament a les fitxes dels elements museogràfics. En tot cas, no s'ha de confondre el disseny amb la conceptualització de solucions museístiques: són moments diferents en el desenvolupament de l'exposició que demanen actius professionals diferenciats. Tampoc no es recomana que el mateix proveïdor faci les tasques de disseny i de posterior producció.



DOCUMENTACIÓ CIENTÍFICA:

Document que elabora l'assessor científic i que conté informació científica exhaustiva i rigorosa —però també adequadament processada i ordenada— sobre la temàtica de l'exposició perquè es faci servir en el projecte museístic. Es tracta d'un text de to divulgatiu i assequible que permetrà a l'equip de l'exposició identificar els conceptes adequats per transmetre a l'exposició en funció dels objectius socials de la mostra, i també en funció de la seva adequació als recursos propis del llenguatge museogràfic, que configuren el *corpus* de continguts de l'exposició. No tota la informació de la documentació científica passarà necessàriament a l'exposició.

ESCENOGRAFIA:

És un cas particular del model quan recrea espais habitables a escala real.

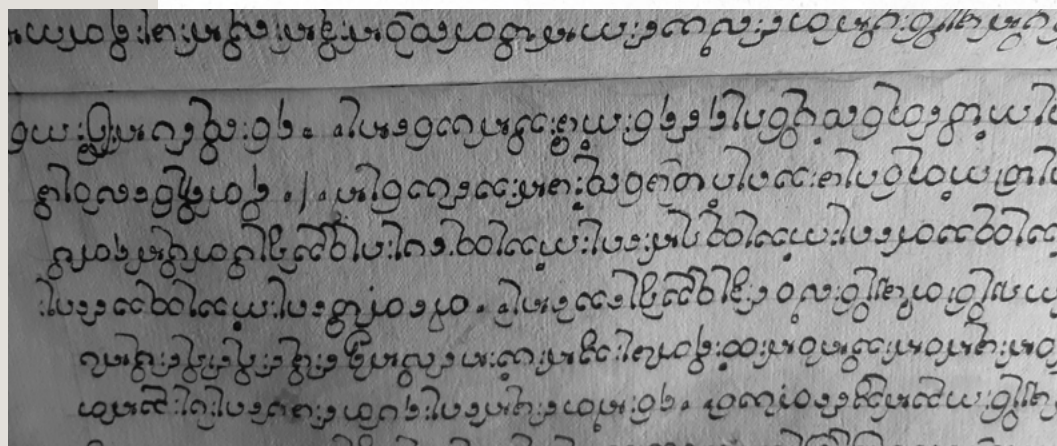


EXPOSICIÓ ITINERANT:

Mostra creada per ser transportada a diferents llocs i per romandre un temps determinat en cada un d'ells. En aquests casos l'exposició es pot ubicar en un local o sala cedit/da per les autoritats de cada localitat, en una carpa flexible plegable pròpia de l'exposició o en una unitat desplegable. Aquesta última és una estructura rígida i transportable per un camió que es desplega mecànicament per convertir-se en un recinte cobert i habitable que albergarà l'exposició. Al final de cada estada temporal o edició, la unitat desplegable es replega novament perquè es pugui transportar. Les necessitats de manteniment i explotació de les exposicions itinerants tenen diverses particularitats especials que les diferencien d'una exposició feta per residir sempre en un mateix espai i s'han de tenir en compte des del principi del projecte.

FACSIMIL:

És un cas particular del model aplicat a elements gràfics.



FITXES D'ELEMENTS MUSEOGRÀFICS:

Descriuen cada solució museogràfica amb el màxim detall museístic i, en la mesura del possible, també tècnic, per abordar la fase posterior de disseny amb les garanties d'estar oferint tota la informació disponible.

FOCUS GROUP/ENTREVISTA GRUPAL:

Es tracta d'un dels recursos avaluatius qualitius més efectius dels anomenats *d'autoinforme*. Consisteix a organitzar una reunió en la qual participen simultàniament un grup de visitants —normalment entre quatre i vuit, tot i que aquesta xifra és flexible— que són entrevistats de manera conjunta per un moderador adequadament format. En aquest context conversacional i compartit, es produeixen dinàmiques comunicatives enriquides que, dirigides i analitzades convenientment, poden oferir informació especialment rellevant sobre l'impacte de l'exposició.

GRÀFICA:

Aquest terme descriu globalment tota la feina relativa al disseny gràfic necessària per fer una exposició i que generalment s'articula com una part diferenciada en els processos de disseny globals. La gràfica inclou treballs com el disseny gràfic del logotip de l'exposició, la senyalística, els textos murals, les cartel·les dels mòduls o els productes gràfics necessaris en la comunicació, i dona com a resultat unes arts finals que permetran abordar els processos de producció que calgui. Cal destacar que el recurs gràfic és un actiu auxiliar d'una exposició, per la qual cosa no hi hauria de tenir un paper primordial.



GUIÓ:

Document exhaustiu que és bàsic per a les fases posteriors de disseny i producció, i que relaciona els conceptes que l'exposició pretén transmetre amb les respectives solucions museístiques, fent servir normalment una taula de doble entrada.

HUMILITAT:

Característica pròpia de tota activitat d'avaluació en qualsevol exposició científica. Es parteix del fet que l'experiència museogràfica és especialment sofisticada i complexa tant a nivell intel·lectual com emocional i social, i que es verifica en un marc d'interrelació profunda amb altres experiències intel·lectuals vitals. Per això, la ponderació de l'impacte del museu sobre els visitants serà sempre un propòsit complex i que haurà de manejar un grau important d'abstracció. No obstant això, el museu de ciència, admetent aquesta complexitat intrínseca de l'experiència museogràfica, no renuncia a treballar per conèixer-ne el màxim de coses possible.

I+D+I MUSEÍSTIC (R+D+I MUSEÍSTIC):

Aquest concepte descriu totes les tasques de desenvolupament de les possibilitats del llenguatge museogràfic que es verifiquen des del museu. En efecte, les solucions museístiques no tenen per què poder ser concebudes de manera immediata, i demanen a vegades un treball d'investigació i desenvolupament adequats per resoldre-les conceptualment i tècnica, que pot durar diversos mesos. Abans de posar en marxa qualsevol treball d'I+D+i museístic, cal dedicar recursos a comprovar que no s'hagi desenvolupat prèviament, ja sigui en el mercat o en altres exposicions o museus, la qual cosa en la majoria dels casos faria innecessari o inadequat abordar un procés d'I+D+i *ad hoc*, perquè demana molts recursos.

Aquestes tasques són particularment intenses quan es tracta de crear mòduls interactius que representen fenòmens tangibles, ja que en aquests casos la investigació museística pren la forma de diferents processos tecnològics electromecànics. En aquests casos, caldrà dimensionar el projecte globalment, per passar a dividir-lo en diferents elements tècnics que es resoldran per parts. Ja posats en conjunt, es podrà compondre el prototip d'una màquina que es pugui configurar com un mòdul museístic a la sala que el públic pugui fer servir i produeixi una experiència

museogràfica determinada. La programació de les maniobres que el dispositiu necessiti per ser utilitzat i la resolució de la seva posada a zero (retorn de la màquina a les condicions inicials després de cada ús), són aspectes fonamentals també per resoldre. Després de passar un període de prova en el laboratori d'I+D+i, la màquina es pot instal·lar a la sala, on hi haurà un segon període de proves tant tècniques com museístiques, ja en contacte amb usuaris reals, i es configurarà finalment en aquest cas com un mòdul interactiu. Les tasques d'I+D+i aplicades regularment estan relacionades amb la rellevància social d'una exposició són clau en la influència museística global d'un museu i el caracteritzen intensament; a més, poden contenir els atributs d'una vertadera marca pròpia en diferents aspectes.

Cal destacar que l'I+D+i museístic no només es limita a processos de desenvolupament de mòduls interactius, sinó que també descriu tot el treball de desenvolupament del llenguatge museogràfic en relació amb els diferents recursos que té.

IL·LUMINACIÓ:

L'espai físic té una importància especial en l'experiència museística, que, en bona mesura, es veurà determinada per la immersivitat que permetin els ambients i espais museístics, de manera que els visitants puguin gaudir de vivències embolcalladores des d'un punt de vista físic, emocional i intel·lectual. En aquest afany, una il·luminació adequada, controlada i cuidada té un paper fonamental que va molt més enllà d'aportar la llum necessària per veure-hi, i que es relaciona amb la capacitat especial de la llum de crear espais, realçar zones o subratllar experiències, i aportar una connotació important d'intimitat, seducció i encant a l'exposició.

INDICADOR:

En el context de l'avaluació d'una exposició i a fi de poder comprovar la consecució real dels objectius específics plantejats inicialment per a l'exposició, cal identificar una sèrie de manifestacions externes associades observables durant la visita de l'exposició, cosa que està directament relacionada amb el caràcter mesurable d'un objectiu específic. Cal tenir en compte que els indicadors seran més complexos d'identificar i mesurar com més ambiciós o sofisticat sigui l'objectiu específic associat.



INTERACTIVITAT:

Terme que procedeix dels primers museus científics experiencials del segle XX (anomenats *museus de ciència interactius*) i que partia de la intenció de presentar-los en contrast amb els museus de ciència tradicionals de col·lecció, que quedaven així ubicats d'alguna manera com a *unidireccionals*. Originalment, aquesta paraula es va associar sovint popularment només al concepte de *manipulació*, tot i que la *interactivitat* no és un fenomen només físic, sinó que també és mental i emocional i té com a context l'experiència socialment compartida que es produeix en el museu. En l'actualitat, el museu de ciència contemporani s'identifica com un espai eclèctic en l'ús de diversos recursos, que incorpora elements dels museus de ciència de col·lecció. Això, sumat a l'ús que també es fa en moltes disciplines de la paraula *interactivitat*, ha generat que aquest terme vagi perdent espai i ús en l'àmbit del museu de ciència contemporani.

MANTENIMENT:

S'anomena així el suport tècnic que s'ha de programar i verificar perquè l'exposició no pateixi deterioraments respecte de l'estat original. És molt important —particularment, quan l'exposició tindrà un ús molt exhaustiu o un transport freqüent— i requereix personal particularment especialitzat i amb una formació transversal en diverses disciplines tècniques, especialment quan l'exposició té mòduls interactius.



MEMORÀNDUM FINAL:

L'última tasca d'un projecte expositiu pren la forma d'un document extens i exhaustiu que conté tota la informació del procés: des de la documentació científica, fins als plànols dels projectes bàsic i executiu, passant també pel guió, preguió i tota la informació relativa a la producció. També s'aporta a aquest document el catàleg de l'exposició, l'informe de tasques d'avaluació, la documentació econòmica, un reportatge fotogràfic o de vídeo i tots els arxius

originals relatius al disseny gràfic, tant de l'exposició com del material de comunicació. Com que la majoria de les exposicions de projectes té una durada limitada en el temps, és molt important, si pot ser, conservar tot el que sigui relatiu a la realització, per tal que aquesta provisió es configuri com una aportació al *know-how* de l'organització i que serveixi de diferents maneres a projectes futurs.



METÀFORA:

en la museologia de ciència contemporània la metàfora és un recurs propi del llenguatge museogràfic que consisteix a traslladar un fenomen tangible a partir d'elements — sempre tangibles, també — que el representen o evocuen sense intentar substituir-lo, i que donen lloc a un tipus concret de mòdul interactiu. Com a exemple es pot citar el famós mòdul *Tornado*, que va crear l'artista Ned Kahn (col·laborador de l'*Exploratorium*) com a metàfora del fenomen meteorològic d'un tornado real, a partir de boira artificial i corrents d'aire curosament disposats.

De l'a a la z, vocabulari expositiu

MODEL:

És un altre recurs fonamental del llenguatge museogràfic que també es caracteritza per ser tangible, tot i que aquesta vegada representa sempre un element real sense intenció de substituir-lo. Tot i que aquest terme es pot fer servir de forma metonímica per descriure diversos tipus de recreacions tangibles basades en la representació d'objectes reals, el model es relaciona preferentment amb elements que canvien l'escala d'objectes reals massa grans o massa petits per ser perceptibles (per. ex.: model d'un parameci a escala 1: 100).



MÒDUL:

Aquest terme procedeix de la paraula anglesa *exhibit* i descriu la unitat comunicativa mínima d'una exposició científica, té un sentit complet i una autonomia conceptual total i es configura com el resultat final d'una solució museogràfica. Cal tenir en compte que la paraula *mòdul* defineix un element des d'un punt de vista museístic i no tècnic. Depenent de les seves característiques, un mòdul pot ser:



Visual: implica peces de col·lecció o altres elements que el visitant no cal que manegi.

Interactiu: es basa en mecanismes electromecànics i pretén recrear un fenomen tangible. Normalment el visitant l'ha de manejar físicament.

Multimèdia: fet a partir de diferents recursos de tecnologia digital fonamentats en un procés de programació que barreja fotos, vídeos, textos o sons i que permeten que el visitant faci un ús determinat del programa. Es poden fer servir recursos de realitat virtual, realitat augmentada, grafisme en moviment (*motion graphics*), infografies animades o animació en volum (*stop motion*).

Audiovisual: presenta un producte d'audiovídeo amb imatges i sons, ja siguin gravats o creats digitalment, que tenen una durada determinada i que el visitant no pot manejar.

Tot i aquesta classificació, cal destacar que els mòduls també poden aparèixer en formats mixtes. En aquests casos, se'ls pot denominar equips.

OBJECTIUS:

També en el context de l'anàlisi estratègica prèvia, cal determinar què és el que, en allò relatiu a la cultura científica, potser serà el millor i més adequat que l'exposició podrà oferir als destinataris als quals es dirigeix, sempre en funció de les necessitats educatives identificades en aquest públic. Aquests objectius poden ser de dues menes: objectius generals (expressen intencions globals) i objectius específics (indiquen intencions concretes i han de ser mesurables, realitzables i acotats en el temps), tenint en compte que de cada objectiu general poden emanar diversos objectius específics associats. Aquests objectius específics també seran clau per articular l'avaluació.

OBSERVACIÓ:

Les tècniques d'observació permeten ponderar l'experiència dels visitants a la sala sense que ho adverteixin. A través d'aquest sistema es poden detectar discretament diferents aspectes de l'experiència de la visita, i se'n poden saber indicadors que tenen molt interès, com el temps que els visitants passen davant d'un mòdul determinat, o aspectes de la usabilitat dels mòduls que es puguin manejar. En una anàlisi posterior, aquests indicadors permetran obtenir conclusions sobre l'impacte de l'exposició en els visitants.



PEÇA AUTÈNTICA/REAL:

També s'anomena *objecte real* i és un dels recursos propis del llenguatge museogràfic basats en la tangibilitat. En l'exposició científica la peça real és un recurs comunicatiu que aporta actius amb un sentit narratiu profund que procedeixen de les seves característiques d'autenticitat. A diferència de les exposicions d'art, en les exposicions de ciència les peces reals no necessàriament es caracteritzen perquè són úniques, sinó perquè estan al servei d'un missatge que s'ha de comunicar, de forma que es configuren més com a mitjans que com a finalitats en si mateixes.

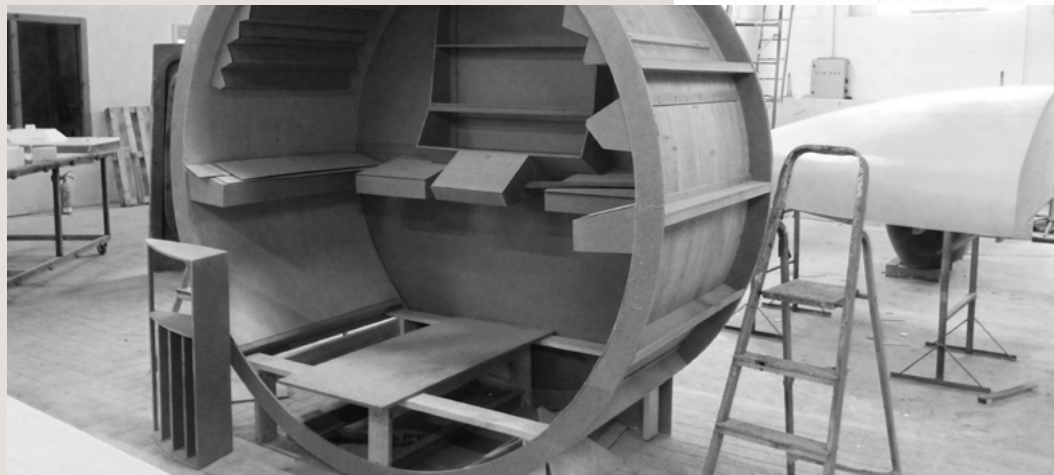


PLUJA D'IDEES:

S'anomena d'aquesta forma una reunió o una sèrie de reunions preliminars que es fan a partir del document científic, per concretar quins continguts són els més adequats per a l'exposició o quins es poden tractar de manera més efectiva des dels recursos propis del llenguatge museogràfic. Aquestes reunions es fan en un ambient compartit, deliberadament desinhibit i obert i impliquen diversos membres de l'equip de projecte en un context en què la conversa és el factor clau.

PREGUIÓ:

Document que conté informació exhaustiva de caràcter estratègic sobre l'exposició, com objectius, destinataris, justificació i marc de referència. També inclou informació àmplia sobre els continguts de l'exposició i, en particular, en concreta l'estructura i l'articula en àmbits i subàmbits. Convé destacar que aquesta vertebració de l'exposició en àmbits i subàmbits no té per què verificar-se físicament a la sala, sinó que té sobretot un propòsit conceptual, amb la finalitat última de facilitar que se'n distribueixi adequadament el contingut.



PREMUNTATGE:

La validació final d'un projecte d'exposició pot requerir un muntatge previ i complet, com si fos visitada pel públic. Aquest muntatge previ —que generalment es fa en un espai no museístic— permet, als directius que hauran d'afrontar el procés de validació, gaudir d'una experiència de visita idèntica a la que s'oferirà el dia de la inauguració.



PROJECTE BÀSIC:

Document en què es detalla el disseny i estructura de l'exposició amb base als continguts, i que podria correspondre's d'alguna forma amb el que el guió representa en el desenvolupament de continguts. S'aporta una solució madurada a la vertebració física de l'exposició, als temes relatius a grafismes i a la distribució dels espais. També es determina la dimensió dels elements i l'aspecte extern del mobiliari i dels elements museístics.

PROJECTE EXECUTIU:

Paral·lelament a les fitxes d'elements museogràfics, en aquest document les tasques de disseny s'expliciten a fons des del punt de vista tècnic. Aquest document tan detallat és el que alimentarà la producció posterior i és el que es maneja típicament en la licitació del procés de producció.

PROPOSTA:

Primera fase de realització d'una exposició, normalment basada en l'anàlisi dels destinataris i objectius. Es tracta d'una primera idea temàtica o titular d'un projecte d'exposició. La proposta donarà lloc a la declaració d'intencions.

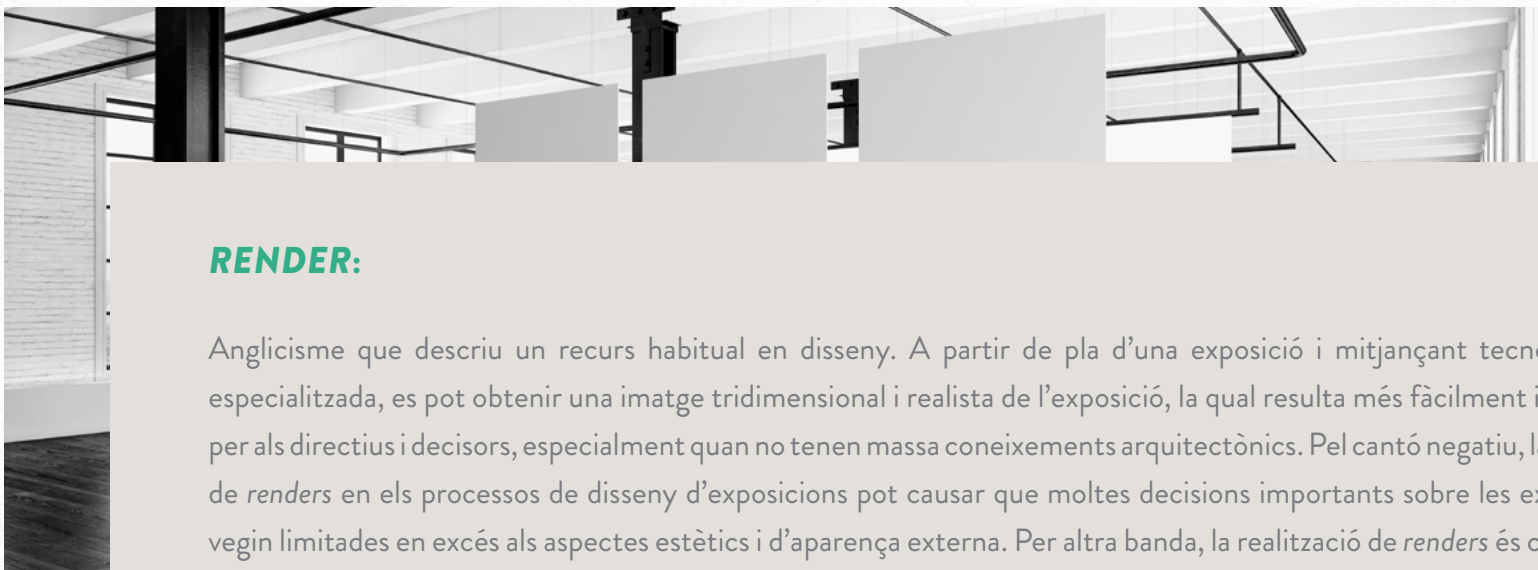


RECURSOS AUXILIARS:

En les exposicions es poden fer servir recursos procedents d'altres llenguatges que no tinguin relació amb els actius comunicacionals de l'objecte i el fenomen tangible, com els audiovisuals, els desenvolupaments multimèdia o els grafismes. Tot això apareixerà en l'exposició de manera ponderada en forma de recursos de suport a l'experiència tangible, per la qual cosa no haurien de tenir massa protagonisme ni passar, de mitjans, a finalitats.

REMAT EN GRA D'ORDI:

Acabat que se li fa a les cantonades vives d'un moble perquè resulti més segur en l'àmbit de l'exposició si hi ha possibles cops accidentals. El nom és una metàfora que fa al·lusió a la geometria aixamfranada pròpia d'un gra d'ordi.



RENDER:

Anglicisme que descriu un recurs habitual en disseny. A partir de pla d'una exposició i mitjançant tecnologia digital especialitzada, es pot obtenir una imatge tridimensional i realista de l'exposició, la qual resulta més fàcilment interpretable per als directius i decisors, especialment quan no tenen massa coneixements arquitectònics. Pel cantó negatiu, la proliferació de *renders* en els processos de disseny d'exposicions pot causar que moltes decisions importants sobre les exposicions es vegin limitades en excés als aspectes estètics i d'aparença externa. Per altra banda, la realització de *renders* és cara i demana molts recursos de temps i personal. Els estudis de disseny grans tenen un avantatge considerable, ja que en el context d'un procés de licitació poden oferir als seus clients més *renders*, i millors, que els que es poden permetre els estudis petits. Es corre així el risc de no valorar adequadament un bon projecte de disseny d'un estudi petit pel fet de no poder-se permetre en aquests casos elaborar uns *renders* de tanta qualitat. En aquest sentit, és aconsellable acotar el número i característiques dels *renders* que es poden lliurar en els processos de licitació, per mantenir les mateixes condicions per a tots els participants.

Quan la funció del render es porta a l'extrem, es poden arribar a substituir per maquetes tangibles a escala que representen una exposició de forma molt detallada, a fi d'assegurar que els alts decisors en compreguin les característiques a la perfecció.

REPLANTEIG:

Translació del pla de l'exposició a la superfície de la sala a escala real. Se solen fer servir tires de cinta de carrosser enganxades al terra per determinar exactament on aniran els diferents mòduls i elements de l'exposició, a fi de fer una composició adequada del lloc.

RÈPLICA/ REPRODUCCIÓ/ MAQUETA:

És un cas particular del model que recrea un element real pretenent mantenir-ne la fidelitat.

SEGUIMENT:

Es tracta d'una tècnica feta servir en l'avaluació d'exposicions que consisteix a acompanyar un visitant o un grup de visitants en el seu recorregut, observant-ne discretament l'experiència durant l'exposició i prenent nota dels recorreguts, punts de parada i altres aspectes de la visita. El seguiment absorbeix molts recursos, però ofereix informació molt completa per analitzar una exposició en relació amb els diferents públics que tingui.



SERVUCCIÓ:

Es tracta d'un neologisme del món de la gestió que serveix per referir-se als processos de producció d'un servei, no d'un producte. L'exposició s'ha de desenvolupar en dos plans diferents: per una banda, és un producte que s'ha de produir i, per l'altra, és un servei que s'ha de servuccionar. S'ha de tenir en compte que el projecte d'exposició no acaba quan s'inaugura, sinó que en aquest precís moment comença en la dimensió del servei que aspira a ser. La servucció ha de tenir en consideració diferents reptes d'explotació relacionats amb la comunicació externa, l'acollida i la gestió dels diferents tipus de visitants, o l'administració del projecte educatiu que eventualment es pretengui dirigir a cert tipus de públic, com l'escolar o el familiar.

SOLUCIÓ MUSEOGRÀFICA:

La tasca de l'equip museístic té un dels seus moments clau en el procés de traduir els continguts seleccionats al llenguatge museogràfic, a fi de crear les diverses solucions museístiques que s'entregaran posteriorment a les fases de disseny i producció. El desenvolupament de solucions museístiques es basa en els recursos propis del llenguatge museogràfic, que estan relacionats amb l'objecte i el fenomen tangibles, els actius que caracteritzen l'experiència museística i que componen la competència distintiva (*core business*) del museu com a mitjà de comunicació contemporani. El procés de desenvolupament de solucions museístiques de qualitat necessita que s'hi apliquin processos creatius intensos i ben documentats, que poden estar dilatats en el temps; dels resultats que tinguin dependrà la qualitat de l'experiència museogràfica i, amb això, la rellevància i èxit d'una exposició. Una bona solució museogràfica no té res a veure amb la fantasia o amb les ocurrencies sobtades, i un puntal bàsic del seu desenvolupament és mantenir-hi ben presents els objectius i destinataris, tenint-hi particularment en compte els aspectes relatius a la inclusivitat.

TANGIBILITAT:

El llenguatge museogràfic té com a fonament una sèrie d'actius relacionats amb la realitat, ja sigui d'objectes o de fenòmens. El que caracteritza i singularitza la visita a una exposició o museu és poder establir contacte amb diverses realitats perceptibles que configuren el caràcter especial de l'experiència museística. Els museus de ciència originals es basaven sobretot en la tangibilitat de l'objecte (col·lecció); els museus de ciència del segle XX, en la del fenomen (experiències interactives). En l'actualitat, s'exploren enfocaments que combinen la tangibilitat de l'objecte i la del fenomen, per generar una experiència museística integral.



TRAU COLÍS:

Trau allargat que se sol fer a una peça plana de metall. Habitualment, es fa un trau a la bancada d'un motor que ha de transmetre la rotació mitjançant una corretja en un mòdul interactiu. En aquest cas, el colís permet fixar el motor amb caragols en el punt exacte adequat, de manera que la tensió de la corretja sigui la correcta.



UNICITAT:

La qualitat que tenen alguns objectes de ser únics és bàsica en el llenguatge museogràfic. Gran part de les peces d'interès museístic tenen en la seva unicitat un actiu fonamental (per exemple, la pedra de Rosetta al Museu Britànic de Londres). En el context de la museologia de ciència, la unicitat també és important (com a exemple, la pedra d'ambre fòssil amb incrustacions de formigues anomenada *Jorge Caridad*, que s'exhibeix a CosmoCaixa). No obstant això, no és particularment imprescindible en el museu de ciència contemporani, ja que els objectes tenen cabuda en l'exposició per altres raons, com ara perquè no s'hi pot accedir fàcilment o perquè formen part d'un relat més ampli (una mandíbula de tauró, seguint amb els exemples).

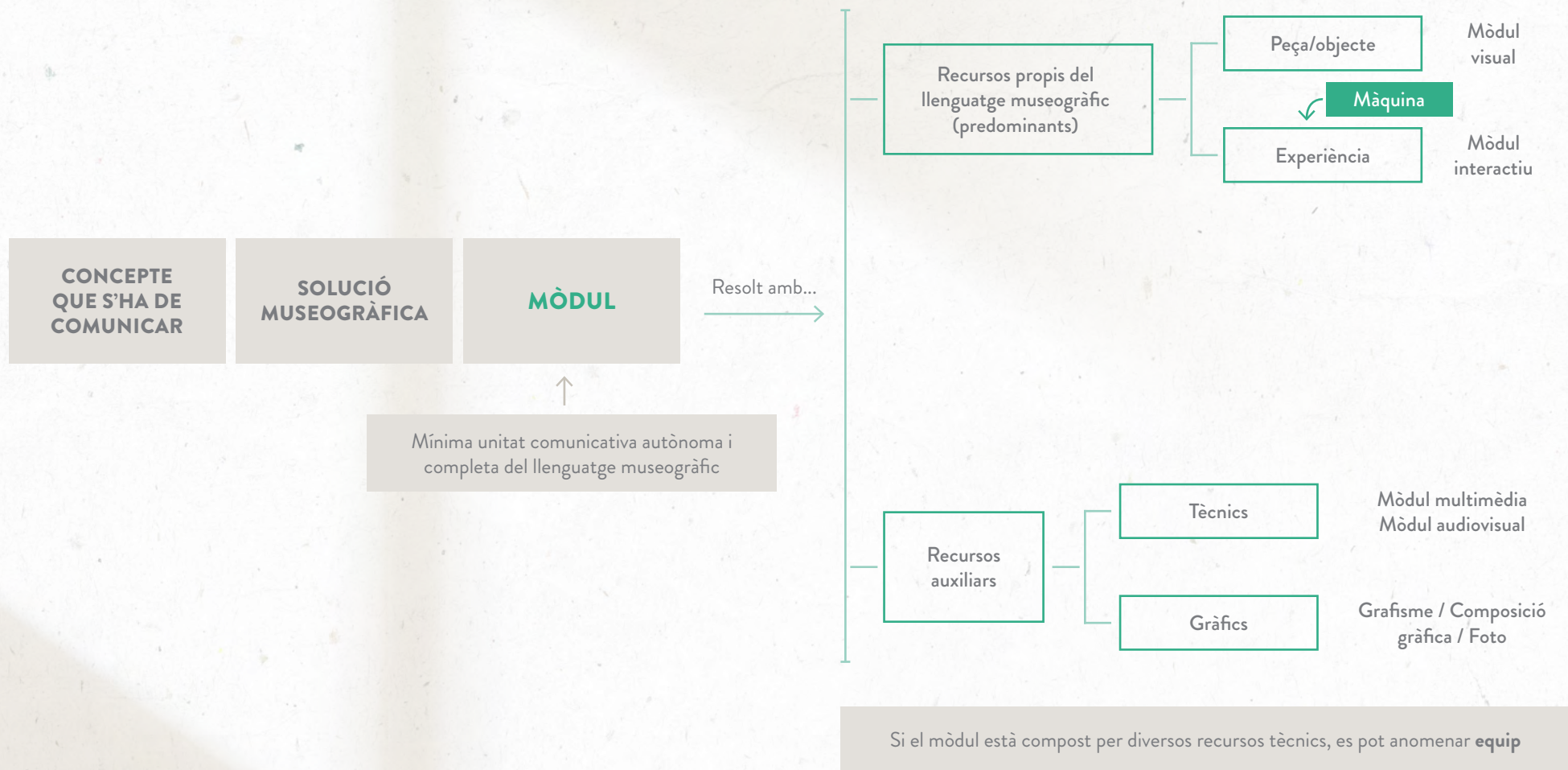
VALIDACIÓ:

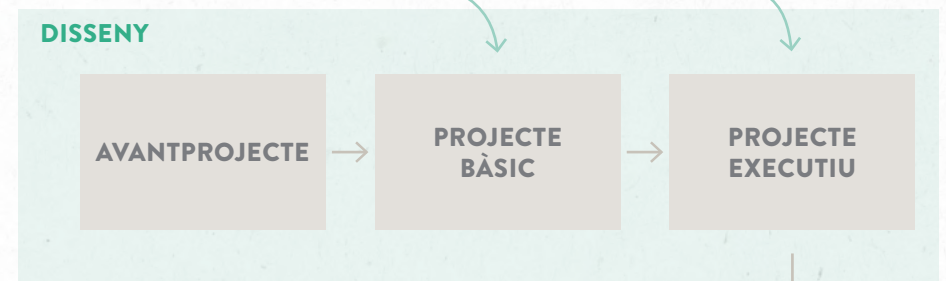
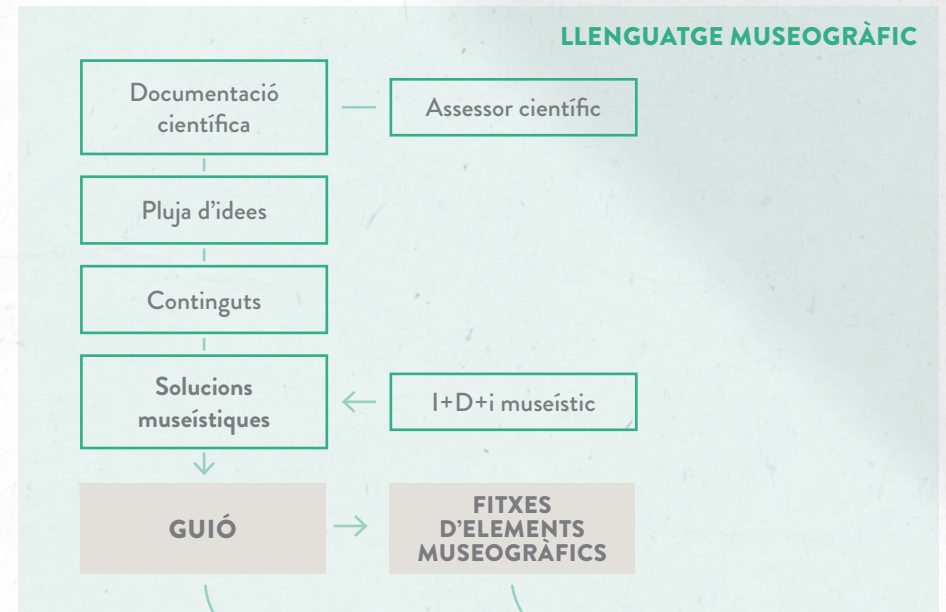
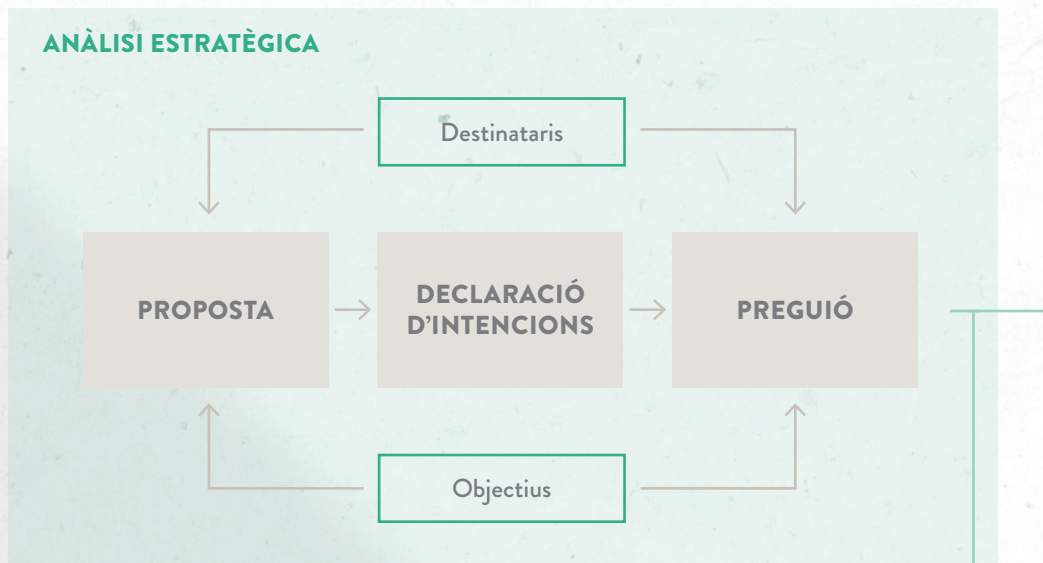
En l'àmbit museístic, aquesta paraula fa referència al procés d'aprovació necessari en diferents fases d'un projecte d'exposició, que verifiquen els directius adequats. Tant els directius responsables de validar l'exposició com els moments i terminis propis de les diferents validacions que hagi de superar l'exposició han d'estar curosament determinats prèviament, en els compassos inicials. D'altra forma, poden causar trastorns greus tant en el pressupost com en el cronograma.

VITRINA:

Paraula que procedeix del terme *vidre* i que fa al·lusió a un moble especialment pensat perquè es vegi el que hi ha en el seu interior. En les exposicions de ciència la vitrina es fa servir en aquells casos en què s'hagi d'exhibir un objecte que compleixi totes les funcions comunicacionals només mostrant-ne l'aspecte extern, i que a la vegada calgui que quedi protegit.







IDEA I EDICIÓ:

Fundació Bancària "la Caixa"

AUTORIA:

Guillermo Fernández.

COORDINACIÓ:

CosmoCaixa

EQUIP DE TREBALL:

Laureano Agout

Guillem Bordes

Javier Hidalgo

Pau Matamala

José Santiago Rodrigo

Maria Dolores Ruiz

DISSENY GRÀFIC:

Neorg

TRADUCCIÓ:

Solució de Continuitat, SLU