

EL PUERTO DE BILBAO INAUGURA UN CENTRO PERMANENTE DE DIVULGACIÓN DE SU ACTIVIDAD EN EL MUSEO MARÍTIMO RÍA DE BILBAO

La muestra, auspiciada por la Autoridad Portuaria, tiene una finalidad didáctica con un importante componente de entretenimiento, donde se ha aplicado la más moderna tecnología

Bilbao, 27 de marzo de 2018. _Tecnología, diseño y comunicación son los tres pilares sobre las que pivota el Port Center, el centro de divulgación del Puerto de Bilbao que la Autoridad Portuaria ha promovido en el Museo Marítimo Ría de Bilbao. La inversión realizada por la Autoridad Portuaria ronda los 400.000 euros y la muestra será cedida al Museo para su exposición pública permanente y preservación.

El centro tiene una finalidad didáctica con un importante componente de entretenimiento. Los binomios educativo-entretenido y docente-atractivo equilibran la propuesta. En él se aúnan las soluciones audiovisuales de Telesonic, el diseño del software por parte de Virtualware y la conceptualización y museografía diseñada por Ortzadar. Tres empresas punteras en cada uno de los ámbitos descritos.

El Port Center es un espacio cuya concepción ya existe en otras ciudades europeas. El proyecto, que ocupa aproximadamente 418 m² de la segunda planta, se integra en la propuesta de valor del Museo Marítimo y contribuye a fortalecerla. Por un lado, el Museo explica la relación de los vascos con el mar desde sus orígenes a través del Golfo de Bizkaia, protege el patrimonio marítimo y nos permite profundizar en nuestros conocimientos y tradiciones. Por otro, el Port Center nos acerca al presente y al futuro con el Puerto de Bilbao como elemento tractor.

De este modo, este proyecto dota, por un lado, al Museo Marítimo de un nuevo espacio museográfico innovador, y enriquece la oferta cultural y lúdica existente en Bilbao; y, por el otro, acerca el Puerto a la ciudadanía, ofreciendo una muestra de lo que es y de lo que significa, al tiempo que lo muestra como un agente que influye en la capacidad socioeconómica de Bizkaia. Por todo ello, se pone en marcha una herramienta formidable para el conocimiento del Puerto y el desarrollo de una relación más sostenible entre puerto y ciudad, con recursos accesibles para todos los públicos.

Plantea un esquema de contenidos que facilita la comprensión de las actividades portuarias comerciales e industriales, las mercancías transportadas, el comercio

internacional, las profesiones del puerto, la integración del puerto en la ciudad o el trabajo en beneficio de la sostenibilidad.

Todo el desarrollo expositivo se mueve en seis grandes bloques o módulos, precedidos de una introducción o presentación del Puerto. El inicio del Port Center se diferencia del resto del Museo mediante una “puerta de entrada”, que consiste en el logo de grandes proporciones de la Autoridad Portuaria (Bilbao Port).

1. DESCRIPCIÓN DEL PUERTO

✓ Descripción general

- Objetivos: conocer el Puerto como gran infraestructura, difundir la actividad desarrollada por las empresas que prestan servicio y divulgar los mercados y clientes que acceden a e servicios.
- Escenografía: físicamente nos encontramos con una simulación de un espigón del Puerto que sirve como banco corrido para 15-20 personas. Sobre el agua nos encontramos una maqueta del Abra a escala de color blanco donde aparecen los elementos orográficos claves. Se trata de un sistema de videoproyección sobre la maqueta que hace que ésta cobre vida y nos aporte información dinámica sobre cuatro aspectos claves:
 - a. Un puerto en crecimiento: evolución de la construcción del Abra Exterior.
 - b. Ubicación privilegiada: características físicas del Abra (batimetría, corrientes...)
 - c. Diversificación de servicios: ámbito de trabajo en el puerto: graneles, contenedores, zona industrial, polo energético...
 - d. Bilbao Port. Puerta al mundo. Visión actual y al futuro cercano del Puerto.

Además, la proyección cenital sobre la maqueta se complementa con una proyección sobre la pared con datos complementarios.

✓ **Importancia económica**

- Objetivos: dar a conocer la importancia económica del puerto al público en general.
- Escenografía: se trata de un muro gráfico con información de apoyo al videomapping, en referencia a los puestos de trabajo generados y el impacto en el PIB.

2. INFRAESTRUCTURAS DEL PUERTO

✓ Descripción general

- **Objetivos:** dar a conocer el proceso desde que un barco se acerca hasta que atraca y desestiba la mercancía a puerto, además de los controles que debe pasar; sensibilizar a las personas sobre factor humano que interviene en el proceso; y difundir el trabajo realizado por las diferentes personas que trabajan en el puerto y los oficios relacionados, así como las infraestructuras necesarias para el proceso.
- **Escenografía:** sobre un banco corrido y mesa de control se simula un centro de control de un puerto mediante una gran pantalla de 2 m x 1,80 m (compuesta por cuatro paneles de televisión). Aparecerán los y las protagonistas de todo el proceso, es decir, las profesiones cualificadas necesarias para que todo el engranaje funcione perfectamente.

✓ Polo energético

- **Objetivos:** mostrar las características del Puerto como principal polo energético del arco atlántico y dar a conocer la capacidad de las instalaciones (tipos de mercancías y empresas).
- **Escenografía:** un depósito de granel líquido en cuyo interior se presentan, en una imagen de 360 grados, las diferentes empresas que conforman este polo (nombre, descripción, ubicación).

✓ Sostenibilidad ambiental

- **Objetivos:** mostrar el compromiso y la sensibilidad de la Autoridad Portuaria de Bilbao por el medioambiente.
- **Escenografía:** mediante una sucesión de carteles se irán desgranando las actuaciones en materia de sostenibilidad ambiental: calidad del aire, calidad del agua, ruidos, gestión de residuos, ecoeficiencia, convenio MARPOL sobre contaminación de buques...

✓ Tránsito de mercancías

- **Objetivos:** dar a conocer todos los pasos que necesita una mercancía desde el origen al destino y, sobre todo, en las instalaciones portuarias.
- **Escenografía:** el elemento protagonista es un contenedor de 20 pies. En su interior se instala un simulador con video generado

virtualmente, que incorpora movimientos reales a lo largo de la singladura del contenedor (elevación de la grúa, cabeceo en el barco, desplazamiento de la carga, etc.). El movimiento simulado se complementa con un sistema de vibración bajo los asientos para apreciar aún más la sensación de dicho movimiento. De este modo, la persona que realiza la visita va a poder experimentar la sensación de vivir en primera persona un viaje en un contenedor. La producción audiovisual tiene como protagonista al aceite: envasado en Tudela y transportado en camión y tren hasta el puerto, donde se manipula y se carga en un barco con destino a la exportación.

✓ ***El contenedor y la carga de un barco***

- Objetivos: dar a conocer la importancia de la correcta carga y descarga de un buque, y fomentar la capacidad lógica, espacial y manipulativa de las personas.
- Escenografía: juego interactivo que simula los pasos que se deben realizar para la correcta carga de un barco mediante la manipulación de una grúa, teniendo en cuenta los puntos críticos en el proceso.
- Junto al juego se ubica un muro gráfico con las características de la unidad de carga más utilizada en la actualidad: el contenedor.

✓ ***Tránsito de personas***

- Objetivos: Dar a conocer la faceta del Puerto como tránsito de pasajeros, mostrar las características de las diferentes estaciones marítimas y conocer las características de este tipo de buques.
- Escenografía: muro gráfico donde grandes imágenes acompañarán las explicaciones y los datos más relevantes sobre el tránsito de pasajeros, las características de los cruceros y la nueva terminal (Olatua) de cruceros en el muelle de Getxo.

3. EL BUQUE

- Objetivos: dar a conocer las partes más importantes de un barco, los principales tipos de barcos y las formas de propulsión.
- Escenografía: Físicamente vamos a ver un gran cubo de cristal-espejo de color negro en cuyo interior “late” el corazón de un barco: su motor. Se trata en realidad de cristales de antelio que sólo permiten ver el interior cuando éste se ilumina. En nuestro caso la iluminación es mediante focos de color rojo, estableciendo una

metáfora entre el latido del corazón y la importancia del motor dentro de un buque.

- Alrededor del cubo de cristal tenemos paneles retroiluminados con la información descrita en el objetivo, acompañados de tres maquetas de barcos.

4. RUTAS COMERCIALES

- **Objetivos:** dar a conocer las relaciones comerciales con el resto del mundo: principales puertos y países, qué mercancías se mueven y sus rutas, explicar el concepto de “autopistas del mar” y mostrar las distintas conexiones terrestres.
- **Escenografía:** este módulo está presidido por un globo terráqueo con los continentes representados. Junto a él se ha instalado una mesa multitáctil de 65” con juegos interactivos; un juego que permite la interacción de hasta seis personas a la vez y destinado a un público infantil y familiar. Los y las visitantes podrán adquirir de manera lúdica conocimientos sobre las rutas comerciales: principales puertos, países y cargas, autopistas del mar, conexiones terrestres...
- Frente a este juego, en la pared nos encontramos con otra pantalla táctil de grandes proporciones donde se incluye información de tipos de carga, conexiones, comercio internacional, etc.
- Esta zona se complementa con un juego consistente en dos focos marinos (uno a cada lado de la balconada) para la transmisión de mensajes mediante código morse.

5. SOSTENIBILIDAD CULTURAL

- **Objetivos:** poner en valor el papel del Puerto en la regeneración del Bilbao Metropolitano actual, difundir la importancia del patrimonio histórico y cultural asociado a la actividad portuaria, asociar la identidad social de la ría con la labor del Puerto, tener un espacio para la celebración de pequeños eventos.
- **Escenografía:** la parte frontal del espacio está cubierta por una pantalla de 9 metros de ancho por aproximadamente 1,80 metros de altura donde se realiza una proyección de forma envolvente. Esta proyección trata de conseguir emociones y sentimientos asociados

a la identidad social de la ría. La escenografía se complementa con cuatro norayes en forma de asientos y tres bancos corridos.

- Esta zona está diseñada para que se pueda utilizar como zona de recepción, presentaciones o pequeños eventos dentro del Museo Marítimo. Por ello, los bancos corridos tienen ruedas escamoteadas, de forma que se pueda despejar la superficie.

6. PROA AL FUTURO

- **Objetivos:** dar a conocer los planes que el Puerto de Bilbao tiene para su consolidación y crecimiento en el futuro.
- **Escenografía:** En la zona de salida se colocan paneles a ambos lados del pasillo con información gráfica (imágenes, textos, figuras) sobre los planes de futuro para el Puerto de Bilbao.

ESCENOGRAFÍA DE REFERENCIA

Aprovechando el ámbito del espacio del Museo Marítimo, se ha colocado un elemento escenográfico de grandes proporciones que recibe y despide al público, y que se podrá ver desde la planta baja, la planta alta y el tramo final del Port Center

De este modo, tras la validación del ticket de entrada, se podrá ver desde la parte inferior la proa a escala, pero de considerables proporciones (4,5 metros de largo por 2 metros de alto y 1,80 metros de profundidad), del petrolero Muñatones, el primer petrolero que tuvo la compañía Petronor. A la salida del Museo, lo que podrán apreciar es la amura de estribor del petrolero.