REVISTA DE MUSEOLOGÍA

HERMES

NÚMERO 1 • ABRIL-MAYO DEL 2009 • GIJÓN • EDICIONES TREA • ISSN 1889-5409 25 €

TREA

1

Museografías emergentes

MONOGRAFÍAS

JOAN SANTACANA / FRANCESC XAVIER HERNÁNDEZ: Las museografías emergentes en el espacio europeo occidental. **ROSA SERRA / EUDALD TOMASSA:** La museografía audiovisual e hipermedia y sus aplicaciones en el monasterio de Sant Benet de Bages (Barcelona). **NAYRA LLONCH:** Museizar la vida cotidiana, desde el sombrero a los zapatos: problemas y tendencias. **CLARA MASRIERA:** Las reconstrucciones arqueológicas: problemas y tendencias. **CAROLINA MARTÍN:** Los centros de interpretación: urgencia o moda. **XAVIER RUBIO:** La guerra: investigar para museizar. **ALBA VALENCIANO / LLORENÇ PICORNELL:** Un museo sin vitrinas en la selva ecuatorial. La exposición de una experiencia.

EXPERIENCIAS Y OPINIÓN

DARKO BABIĆ: Croatian museums and their practice: the present situation. **SILVIA ALDEROQUI:** Aires renovados en museos porteños del siglo XXI: sueños, cosas, gotas y lustre.

DESDE Y PARA EL MUSEO

RENEE SIVAN: La Torre de David: Museo de la Historia de Jerusalén. **CRISTINA CASTELLÀ / LAIA GRIFOLL:** El conjunto románico del valle de Boí: patrimonio mundial en un entorno rural.

RECENSIONES

ISSN 1889-5409

Hermes, el mensajero de los dioses

En la segunda mitad del siglo xx, en el mundo desarrollado empezaron a florecer nuevos museos, se remodelaron otros que eran antiguos, se crearon equipamientos diversos que se denominaron centros de interpretación, centros de arte contemporáneo, centros de visitantes, museos de ciencias, historamas y otras variadas tipologías de complejos culturales. Ciudades muy diversas parecían competir entre sí para liderar una particular forma de entender la divulgación de la cultura.

Han pasado casi cincuenta años de aquellos proyectos y hoy estamos en condiciones de valorar qué ha sido de todo lo que se proyectó y ejecutó. Millones de usuarios han «consumido cultura» en los equipamientos mencionados; ha surgido una nueva clase de público que ya no es únicamente el de las reducidas élites culturales de la primera mitad del pasado siglo. En este medio siglo transcurrido hemos visto cómo los más prestigiosos arquitectos ponían su talento al servicio de estas iniciativas culturales; de esta forma, han nacido nuevos conceptos de edificios que en nada se parecen a los viejos museos del siglo anterior. También hemos visto cómo se desarrollaban museografías de nueva generación, basadas en conceptos de participación de los usuarios y en corrientes psicopedagógicas que pretenden estimular la creación de conocimiento a partir de bases diferentes. En estas décadas el concepto de *museo* ha variado tanto que apenas es reconocible si lo juzgamos con los parámetros de la primera mitad del siglo xx. Han surgido nuevas fórmulas, desde la museografía audiovisual hasta la hipermedia o la interactiva; también se ha desarrollado un nuevo concepto de *museo* basado en la denominada *museografía didáctica,* y todo ello de forma rápida y atropellada.

Todas estas nuevas corrientes han concluido, a su vez, con la emergencia de nuevos temas que hoy son objeto de musealización y que van desde los museos al aire libre —la denominada museografía *all apperto,* perceptible no solo en las ruinas arqueológicas, sino en el centro de las villas y ciudades— hasta las nuevas tendencias, hacia la recreación a escala real o virtual de los conjuntos arquitectónicos. Hoy nada queda al margen de la museística, y vemos cómo desde el medio natural, preservado gracias a las corrientes ecologistas del siglo xx, hasta los paisajes son objeto de tratamiento museográfico.

Además, existen otros temas, como los viejos museos militares o los de artes decorativas, que adquieren hoy una nueva dimensión, con perspectivas muy diversas, que alcanza no solo a las armas, las medallas y los uniformes, sino también a

los propios escenarios de los conflictos; asimismo, los viejos museos de artes decorativas rejuvenecen hoy con los museos de la moda, del traje o de la indumentaria, o bien como conjuntos integrados de elementos que tienen un extraordinario poder de evocar épocas, estéticas y diseños de tiempos pasados pero en absoluto caducados.

Todo esto constituye un mundo de nuevas museografías que emergen y que tienen otros soportes, al tiempo que van envejeciendo los antiguos. Hoy observamos esperanzados y a la vez preocupados la emergencia de fenómenos nuevos, como el de la edición 2.0, que parecen llamados a revolucionar el mundo de las ediciones y también el mundo de los museos. Frente a todos estos cambios, frente a la introducción de nuevas fórmulas de comunicación y de transmisión de ideas, frente al mundo virtual que se levanta en las aulas, en los medios de comunicación y en la calle, los museos juegan un papel muy importante, ya que en sus salas se almacena la realidad tangible del tiempo. Los objetos del pasado, las viejas lápidas de mármol, las cerámicas griegas o romanas, los lienzos pintados al óleo en el siglo XVII o los cacharros de la primera revolución industrial constituyen un mundo real, el testimonio inequívoco de la humanidad que nos precede en el tiempo. Por ello, están adquiriendo cada vez más importancia y más interés, ya que son los elementos que emiten los mensajes del pasado, los mensajes de unos dioses olvidados y, sin embargo, vivos.

Esta publicación, con vocación de revista periódica, la llamamos *Hermes,* indicando con ello su función de mensajera, de transmisora de los mensajes de los objetos del museo en un contexto de museologías emergentes. Y en este umbral de la nueva cultura que nace en este siglo de cambios, proponemos un nuevo foro de información y debate. *Hermes*, el Mensajero, pero también el nombre griego del dios romano Mercurio, el dios de la elocuencia, aquel que no solo sabía lo que decía, sino que sabía decirlo bien. La iconografía clásica solía representarlo con unas cadenitas que salían de la boca del dios y alcanzaban las orejas de los oyentes, como si los sujetaran e impidieran que se fueran. Este es el sentido de esta propuesta: fidelizar, de entre la comunidad científica que forma el mundo de los museos, a los museólogos e investigadores preocupados por las fórmulas nuevas e innovadoras alrededor de la idea de *Hermes*. Y todo ello lo proponemos porque estamos convencidos de que los museos, como hijos de la ilustración y del pensamiento científico del Siglo de las Luces, necesitan transformarse en profundidad, abandonar viejos esquemas, aventurarse a una renovación conceptual sin precedentes si realmente quieren estar presentes en el tiempo extraño del futuro.

JOAN SANTACANA MESTRE (Universidad de Barcelona). Director de *Hermes*

MONOGRAFÍAS

Las museografías emergentes en el espacio europeo occidental

Francesc Xavier Hernández Cardona
Joan Santacana Mestre

Francesc Xavier Hernández Cardona (Barcelona, 1954) es catedrático de didáctica de las ciencias sociales y director del mismo departamento en la Universidad de Barcelona. Es codirector del Taller de Projectes museográficos Didpatri en esta universidad. Al igual que Joan Santacana, ha dirigido y coordinado numerosos proyectos de museografía en toda España. [fhernandez@ub.edu]

Joan Santacana Mestre (Calafell, 1948) es arqueólogo, doctor en pedagogía y profesor titular del Departamento de Didáctica de las Ciencias Sociales en la Universidad de Barcelona. Junto con Francesc Xavier Hernández Cardona, es miembro fundador del Taller de Projectes de museografía Didpatri, que actualmente codirige. Asimismo, es director del máster Museografía Interactiva y Didáctica de la Universidad Virtual de Barcelona. [jsantacana@ub.edu]

RESUMEN	ABSTRACT
El artículo trata del surgimiento de nuevas museografías, englobadas todas ellas en el concepto de *museografías emergentes,* las cuales se definen y justifican a través de diversos axiomas. Una de estas museografías emergentes es la utilizada en la musealización de ciudades o musealización *all' aperto*.	This article is about the development of new museographic trends, that could be called «emerging museographies», which share common axioms. Some of these «emerging museographies» are used to show open air heritage sities and cities to the public.
PALABRAS CLAVE: museografías emergentes, patrimonio cultural, ciudades, museografía *all' aperto.*	KEYWORDS: new museographies, cultural heritage, cities, open air musems.

El término *emergente* aplicado a la museografía

Cuando utilizamos el término *emergente,* lo hacemos en el sentido de aparición de una novedad cualitativa; el término *emergente* alude al surgimiento de algo previamente inexistente, como si se tratara de un objeto nuevo y complejo que posee una cualidades que se hallan ausentes en sus precursores. La existencia de una museología emergente es una realidad que está creciendo en la actualidad gracias a unas reglas y a unos conceptos quizá muy simples, pero que van dando lugar a una teoría cada vez más compleja. En realidad, las museologías emergentes a las que hacemos alusión hallan sus preludios en conceptos axiomáticos relativamente sencillos que es necesario tratar antes de adentrarnos a comentar algunos aspectos de las mismas.

Los axiomas de las museologías emergentes

En nuestra opinión, las nuevas museologías emergentes dejan transpirar unos principios axiomáticos que no suelen formularse jamás porque no forman parte del código de los museólogos, sino de ciertos subcódigos, es decir, normas que operan detrás de los códigos escritos y que es necesario explicitar. Estos principios axiomáticos nos atreveríamos a formularlos mediante cuatro sentencias:

1. La interpretación es el instrumento de las nuevas museologías.
2. Cualquier tema o elemento puede ser objeto de tratamiento museográfico.
3. Las nuevas museologías solo se justifican si hacen avanzar el conocimiento.
4. Detrás de cada objeto expuesto debe ser perceptible la existencia de un ser humano dotado de historia y de memoria.

EL PRIMER AXIOMA DE LAS NUEVAS MUSEOLOGÍAS O LA INTERPRETACIÓN COMO INSTRUMENTO

El primero de estos principios se podría resumir diciendo que «la interpretación es una transacción imprescindible entre el espectador y el objeto». Vamos a explicarlo a partir de una breve cita de Gombrich que reza de la siguiente forma: «Toda percepción tiene lugar en un contexto de memoria y expectación; siempre interpretamos lo que vemos, aunque se trate de una nube o una mancha de tinta», escribió Gombrich hablando de arte y de nuestra reacción frente a los objetos de arte.[1] Pero continuó su frase diciendo:

> Pero resulta que, para nosotros, la palabra *pipa* es redundante, porque reconocemos las pipas, pero es difícil saber qué le parecería una pipa a alguien que no supiese para qué es la boquilla o, por ejemplo, que el artilugio mide nueve metros y se usa en el África tropical para fumigar pantanos contra la mosca tsetsé. Cuando el artista no puede apoyarse en el conocimiento cultural, como lo hace cuando pinta una pipa para nosotros, tiene que ofrecer instrucciones de uso en forma de títulos, ya sean anecdóticos, que describan motivos o individuos, o, por ejemplo, referenciales.

Y es que los títulos en las obras de arte influyen directamente en el ajuste mental del espectador. Es como si la mente del espectador debiera ser ajustada, afinada, con el fin de poder comprender lo expuesto.

Esto, que Gombrich plantea para el arte en general, es exactamente lo que ocurre en la museología. Nosotros, espectadores y usuarios de la museología, tenemos una percepción de los objetos y de las exposiciones; esta percepción siempre es como una especie de transacción entre nosotros y el objeto. ¿Qué idea podemos hacernos de un objeto de arte expuesto en un museo sin la preconcepción? ¿A qué idea llegamos del objeto sin las imágenes o ideas que procedieran de una experiencia o de un conocimiento anterior sobre el tema o el objeto? La museología es, por lo tanto, el instrumento fundamental y básico de toda *interpretación* moderna del patrimonio, de cualquier tipo de patrimonio.

EL SEGUNDO AXIOMA O EL PORTABOTELLAS DE DUCHAMP

Si el lector está de acuerdo con nosotros en que la interpretación es una transacción imprescindible entre el espectador y el objeto, deberíamos plantearle el segundo axioma del que partimos en este artículo, a saber: desde el día en que Marcel Duchamp, en 1914, colocó un portabotellas como objeto de arte y lo expuso en una galería, demostró que cualquier objeto familiar, alejado de su ambiente convencional, puede ser arte y resultar poético. Si todo puede ser arte, todo puede ser objeto de exposición museográfica. Es bien sabido que en la segunda exposición dadá celebrada en una cervecería de Colonia, la Winter, en mayo de 1920, y titulada *Principio de la primavera dadá,* con obras de Hans Arp, Johannes Baargeld, Max Ernst, Francis Picabia y otros, los visitantes, para entrar, tenían que atravesar un urinario público y pasar al lado de una niña vestida de primera comunión que recitaba poemas obscenos.[2] Desde entonces, el concepto de arte cambió, y es evidente que esto influyó en el concepto de museo. Todo es museizable, todo es susceptible de ser expuesto. Ya no hay temas musealizables. Lo son todos.

Las nuevas museografías emergentes parten de estos dos axiomas: plantean, en primer lugar, que sin interpretación no hay museología y, en segundo lugar, que todo puede ser objeto de exposición museística. Es decir, el museo, potencialmente, lo abarca todo.

EL TERCER AXIOMA O EL SÍNDROME DE LA BICICLETA

En los años cincuenta del pasado siglo, Julia Martínez Ugarte publicó un librito, casi folleto, en una serie promovida entonces por Publicaciones Españolas, llamada Temas Españoles, y que tenía por

[1] E. Gombrich: *Temas de nuestro tiempo. Propuestas del siglo XX acerca del arte y del saber,* Madrid: Debate, 1997, pp. 162-187.

[2] H. Adkins: «Primera feria internacional dadá», en S. Machän: *Berlín, punto de encuentro,* Madrid: Ministerio de Cultura, 1989, pp. 151-200.

título *Museos.*[3] Otros autores publicaron diversos libritos sobre museos, de los que destacamos dos: uno versaba sobre el *Museo del Ejército*[4] y el otro sobre *Numancia y su museo.*[5] En la larga lista de museos que se citan en la primera de las obritas mencionadas se percibe un concepto de museo que no por rancio está muerto, ya que sobrevive o malvive entre nosotros. Su objeto era «mostrarte el abolengo de su recio catolicismo a través de infinidad de objetos dedicados al culto por los artífices que los hicieron». El autor concibe el museo como una colección de objetos bellos, obras de arte, que son «complementos del campo visual para comprender la tierra española». Museos vacíos de contenido, sin guión, sin ningún elemento de interpretación; colecciones de objetos dignos de un anticuario. Sin embargo, cuando otro autor se plantea el museo numantino, las claves de interpretación aparecen sin lugar a dudas; compara la resistencia de Numancia en el verano del 133 a. de C. con la toma de Teruel por el ejército de Franco en la entonces todavía reciente guerra civil. Plantea el texto cómo «podéis interrogar también a cualquier campesino que haya tomado parte en nuestra guerra […]. Sus relatos son sobrios, pero hay un especial dramatismo en su propia sencillez cuando os cuenta los días de la batalla de Teruel […]». El texto transmite claramente cuál era el guión implícito del museo numantino en 1955, en plena época franquista. En este caso, el autor estaba implementando, de forma intuitiva, una pauta de interpretación inequívoca al servicio de la idea nacionalsindicalista del fascismo español, entonces dominante. Por lo tanto, las pautas interpretativas plantean siempre un problema que es el ideológico: ¿al servicio de qué o de quién interpreta el museo actual?

El museo es un instrumento más en la tarea de promover conocimiento, en la tarea de hacer avanzar el conocimiento. Y nuestro siglo se halla en una verdadera carrera hacia el conocimiento; los cambios más vertiginosos se producen ante nosotros de forma rauda y veloz. En la década de los años ochenta del siglo XX, los trabajos científicos se escribían todavía a máquina, procurando no equivocarse mucho para no tener que repetir la página, mientras que hoy la comunicación es inmediata gracias a la edición 2.0; hoy disponemos de grandes bibliotecas digitalizadas gracias a un crecimiento exponencial de la información, y la sociedad del conocimiento está produciendo unos cambios que apuntan hacia horizontes difíciles de prever. De esta tarea de hacer avanzar el conocimiento en la que deben estar inmersos todos los circuitos de la cultura, el museo no puede quedar al margen. O creamos conocimiento de forma continua y veloz o desaparecerá. Esta tarea de la nueva museología tiene el síndrome de la bicicleta: hay que pedalear continuamente para que avancemos; de lo contrario, se producirá la caída.

EL CUARTO AXIOMA: UN HOMBRE DETRÁS DE CADA OBJETO DEL MUSEO

La nueva museografía es la que muestra los objetos como si tuvieran alma, como si se tratara de individuos, de personas, capaces de emocionar, de sugerir, de explicar, de impresionar, de aclarar, de amar y de ser amados. Émile Zola escribió unas frases en apoyo de su amigo Manet en 1866 que se aplican perfectamente a la nueva museología; en aquel entonces dijo: «Lo que busco frente a un cuadro es ante todo un hombre y no un cuadro […]. Como todo lo demás, el arte es un producto humano, una secreción humana».[6]

Esto mismo es lo que hay que buscar detrás de los objetos expuestos: al ser humano que es historia y memoria. Y esta es también la tarea de la nueva museología.

La museología emergente, una lucha contra la amnesia del futuro

¿Cuáles son las museologías emergentes? ¿De qué se trata? ¿En qué paradigmas se mueven? Para abordar esta problemática hay que recordar que el museo ha sido siempre el gran enemigo de Fausto, el ser maligno que propugna la desmemoria. Así, mientras la cultura europea, siguiendo la huella del pensamiento griego, ha buscado siempre la verdad buceando en el pasado, en la memoria, hoy planea sobre todos nosotros el fantasma del olvido del pasado. Es en *Fausto* donde Goethe se plantea, por primera vez en la cultura occidental, el odio al pasado y a la memoria; es precisamente Mefistófeles el que conduce a su víctima, Fausto, de olvido a ol-

[3] J. Martínez Ugarte: *Museos,* Madrid: Publicaciones Españolas, 1953 (Colección Temas Españoles, 22).

[4] A. Isasi: *El Museo del Ejército,* Madrid: Publicaciones Españolas, 1954 (Colección Temas Españoles, 97).

[5] R. Apraiz: *Numancia y su museo,* Madrid: Publicaciones Españolas, 1955 (Colección Temas Españoles, 200).

[6] F.-W. Hemming y R. Niess (eds.): *Zola's Salons,* Ginebra, 1959, pp. 60-62.

vido hasta que se olvida de sí mismo. Mediante un rápido cambio de escenarios, de lugares y de distracciones, Mefistófeles sumerge a Fausto en una orgía de olvido. La destrucción de Fausto la consigue el genio maligno cuando le promete la juventud, aunque para ello, para volver a ser joven, tiene que borrar la mitad de su memoria, la memoria remota, la de sus primeros treinta años. De esta forma, al eliminar la memoria del pasado más remoto, Fausto cree conseguir el futuro. En realidad, con la pérdida del pasado desaparece su futuro. Es la pérdida de memoria a través del rejuvenecimiento.[7] Esta parábola del *Fausto* de Goethe tiene una cierta relación con la museología que hoy emerge, ya que, en definitiva, el museo es una de las instituciones de la época moderna que fueron pensadas para luchar contra el olvido de la cultura. Nuestro mundo, que quizá es el que más información ha generado en toda la historia, cuando la acumulación de información está alcanzando su punto más álgido, es también la época en la que menos perdurable es lo que almacenamos. Nuestro sistema de almacenamiento de la memoria del pasado es cada vez más un sistema digital; sin embargo, los datos almacenados mediante estos sistemas en los años sesenta y setenta en instituciones como los National Archives, en Washington, ya no se pueden leer, puesto que los instrumentos necesarios para esta lectura hace tiempo que han caducado. Tampoco hay especialistas capaces de trasladar los datos a formatos actualizados y los que existen son tan caros que no se puede plantear su uso. Como sugiere Manfred Osten, puede que estemos frente a una cultura amnésica, ya que a medida que se llenan los discos duros de los ordenadores, se vacían las bibliotecas. Sin embargo, todo cuanto archivamos digitalmente lleva inscrito en la frente su fecha de caducidad. ¿Cuánto tiempo falta para que los sistemas de lectura óptica caduquen? ¿Quién puede leer hoy lo que se almacenó en un Comodore 64? ¿Cuántas horas de televisión en formato digital se han perdido en la BBC en los últimos años? Es bien cierto que nuestra cultura se almacena en la Red, pero también es cierto que lo que se almacena, pasado cierto tiempo, se borra, se evapora de la red digital; por lo tanto, todo aquello que no se vigila en la red desaparecerá y está condenado al olvido, de la misma forma que la memoria oral. Por ello,

Columna trajana de Roma en uno de los múltiples trabajos de restauración

no es una exageración afirmar que, de esta manera, los sistemas digitales, de golpe, nos provocan aquel fuerte temor que tuvo Goethe a principios del siglo XIX y que expresó en *Fausto:* estamos, por primera vez en la historia, frente a una cultura del olvido. Los romanos grabaron en piedra algunos de sus mensajes para luchar contra el olvido y, gracias a ello, su cultura permanece viva entre nosotros. Nuestros sistemas de almacenamiento de la información son hoy más frágiles que los suyos. Esta es una de las razones por las cuales la museología se plantea siempre como una especie de culto al pasado, ya sea a través de los objetos o de los monumentos imperecederos.

Hay muchos tipos de patrimonio

Esta lucha contra el olvido ha tenido su reflejo entre los museólogos en la preocupación para intervenir en ámbitos muy diversos de nuestro patrimonio, desde los conjuntos patrimoniales urbanos al aire libre hasta museos tan intangibles como los que pretenden mostrar el patrimonio mediante abstracciones. Ciertamente, el vocablo *patrimonio* es polisémico, según el contexto en el que se exprese: no es igual intentar hablar de patrimonio en el campo del derecho que en

[7] Respecto a este asunto, véase el ensayo de Manfred Osten: *La memoria robada,* Madrid: Siruela, 2008 (Biblioteca de Ensayo, 63).

el de la museología.[8] En el campo de la museología hay dos grandes tipos de patrimonio que definir: el patrimonio natural y el patrimonio cultural. Mientras que el patrimonio natural se puede definir como aquellos elementos y monumentos no hechos por intervención directa del hombre, tales como formaciones geológicas, lugares y paisajes naturales, que tienen un valor relevante desde el punto de vista estético, científico o medioambiental, el patrimonio cultural está formado por aquellos bienes hechos por la mano humana que la historia nos ha legado, pero también por aquellos que en el presente se crean y a los que la sociedad les otorga una especial importancia arquitectónica, arqueológica, histórica, bibliográfica, científica, simbólica o estética. Es la herencia recibida de los antepasados que viene a ser el testimonio de su existencia, de su visión del mundo, de sus formas de vida presentes y pasadas y de la manera de ser de uno o de diversos pueblos, y es también el legado que se deja a las generaciones futuras.

El patrimonio cultural, es decir, todo aquello que permanece y que procede de la mano o la mente humana, se puede dividir en subgrupos, según fuere su naturaleza. Así, hay un patrimonio arquitectónico monumental, un patrimonio vernáculo, un patrimonio arqueológico, un patrimonio industrial y tecnológico, un patrimonio histórico, un patrimonio etnográfico, un patrimonio bibliográfico o documental y un patrimonio artístico, con todas sus variedades.

El Victoria and Albert Museum de Londres contiene réplicas de los principales monumentos del mundo, acorde con su función de museo del Imperio
Detalle de la columna trajana

El legado cultural humano también puede dividirse en intangible y tangible. Se entiende por *patrimonio cultural intangible* el que está constituido por aquella parte invisible o inmaterial que toda cultura desarrolla y que reside en el espíritu de la misma. Por lo tanto, su puede definir como el conjunto de creencias, normas, saberes, valores, lenguas y expresiones orales, musicales o realizadas mediante danzas que poseen los grupos humanos y que los diferencian de otros, otorgándoles una personalidad propia. Por su parte, el patrimonio cultural tangible es la expresión de las culturas a través de sus realizaciones materiales. A su vez, el patrimonio tangible se puede clasificar en mueble e inmueble. El patrimonio cultural tangible mueble es aquel que por su naturaleza es fácilmente desplazable, y comprende los objetos arqueológicos, históricos, artísticos, etnográficos, tecnológicos, religiosos y aquellos de origen artesanal o folclórico que constituyen colecciones importantes para las ciencias, la historia del arte y la conservación de la diversidad cultural de los pueblos. Entre ellos cabe mencionar los objetos artísticos, libros, manuscritos, documentos, artefactos históricos, grabaciones, fotografías, películas y documentos audiovisuales. El patrimonio cultural tangible inmueble es aquel que no puede ser trasladado fácilmente de un lugar a otro y está constituido por los lugares, sitios, edificaciones, obras de ingeniería, centros industriales, conjuntos arquitectónicos, zonas típicas y monumentos de interés o valor relevante desde el punto de vista arquitectónico, arqueológico, histórico, artístico o científico, reconocidos y registrados como tales.

El patrimonio objeto de tratamiento museístico depende de las prioridades de una sociedad

Naturalmente, todas estas variantes de la cultura humana son o han sido objeto de la museografía. Dependiendo de los intereses de las clases dirigentes en cada momento de la historia y en cada país, se ha priorizado un tipo determinado de patrimonio. Así, por ejemplo, el Victoria and Albert Museum de Londres fue un enorme complejo patrimonial que surgió de los intereses de las clases dirigentes de la época victoriana para la formación de cuadros para el inmenso Imperio colonial; de la misma forma, en París nació un museo etnográfico al servicio del Imperio colonial francés que

[8] Sobre el concepto de *patrimonio* hay una bibliografía abundante; para este artículo ha sido esclarecedor el trabajo de Dominique Poulot: *Une historire du patrimoine en Occident,* París: PUF, 2006 (Le Nœud Gordien).

Londres, ¿museo al aire libre?

servía a las clases dirigentes para mostrar la superioridad de la cultura blanca frente a las culturas «bárbaras» civilizadas por Francia; en Alemania, en la época del Segundo Reich, se creó un enorme complejo museístico que contenía, entre otras cosas, el altar de Pérgamo, como símbolo del poder de la cultura prusiana, unificadora del Reich; en la Roma mussoliniana se excavó y se musealizó Ostia para evidenciar que el Imperio fascista era el heredero del Imperio de Augusto, y así sucesivamente.

La ciudad como gran museo al aire libre

En la actualidad, el patrimonio también cumple la misma misión, y su salvaguarda y consagración a través de la museografía responde a los intereses que genera la clase dirigente en cada momento. Sin embargo, además de esta función, el patrimonio tiene hoy una dimensión económica innegable, ya que es la justificación no solo de la ideología sino también del turismo cultural, generador de un torrente continuo de beneficios en una buena parte de los países desarrollados y en muchas regiones sujetas a las duras condiciones del subdesarrollo. En este sentido, las ciudades juegan un papel patrimonial de primer orden. Las grandes ciudades del mundo, casi sin excepción, se identifican con los monumentos u obras de arte de valor universal que poseen; nos referimos al patrimonio cultural edificado y al que se almacena en algunos de sus museos. Es tan importante este patrimonio urbano, estas obras de arte, que, tal como establece la Carta de Venecia,[9]

> […] cargadas de un mensaje espiritual del pasado, las obras monumentales de los pueblos continúan siendo en la vida presente el testimonio vivo de sus tradiciones seculares. La humanidad, que cada día toma conciencia de la unidad de los valores humanos, los considera como un patrimonio común, y de cara a las generaciones futuras, se reconoce solidariamente responsable de su salvaguarda. Debe transmitirlos en toda la riqueza de su autenticidad.

Además de este patrimonio monumental edificado o mueble, también hay en las ciudades otros

[9] Carta de Venecia sobre la Conservación y Restauración de Monumentos, de 1964.

Intento original de musealizar una calle de Madrid

tipos de patrimonio más intangible que no hay que olvidar, como determinadas fiestas o festivales, tradiciones o costumbres, formas originales de vida, ritmos y canciones y elementos simbólicos que constituyen auténticos monumentos inmateriales de la cultura humana; muchas ciudades se identifican con este patrimonio inmaterial. Y es que valoramos las cosas no solo por su belleza o por el valor de los materiales muebles o inmuebles, sino también por su significado, por los conocimientos que nos aportan, por su exotismo y por la capacidad que tienen de emocionarnos.

Por este motivo, existen monumentos cuyo valor principal es difícil determinar… Por todo ello, el concepto de *patrimonio urbano* no solo se aplica a los monumentos materiales tangibles, sino también a valores patrimoniales intangibles e inmateriales.

Estos valores están estrechamente vinculados con la historia de cada una de las ciudades. En realidad, «todos los conjuntos urbanos del mundo, al ser el resultado de un proceso gradual de desarrollo, más o menos espontáneo, o de un proyecto deliberado, son la expresión material de la diversidad de las sociedades a lo largo de la historia». Y estos conjuntos urbanos de carácter histórico, grandes o pequeños, comprenden todo tipo de poblaciones (ciudades, villas, pueblos…) y, más concretamente, los cascos, centros, barrios, barriadas, arrabales u otras zonas que posean dicho carácter, con su entorno natural o hecho por el hombre. *Más allá de su utilidad como documentos históricos, los referidos núcleos son expresión de los valores de las civilizaciones urbanas tradicionales. Actualmente se hallan amenazados por la degradación, el deterioro y, a veces, por la destrucción provocada por una forma de desarrollo urbano surgida de la era industrial que afecta a todas las sociedades.*[10] Por lo tanto, las ciudades, como conjuntos culturales, también constituyen una parte fundamental del patrimonio de los pueblos.

Hay que tener presente que en el concepto de *patrimonio* no entra solamente el patrimonio monumental urbano: existe también el denominado *patrimonio vernáculo* o *tradicional,* que, de acuerdo con lo que se acordó en la XII Asamblea Internacional de ICOMOS, celebrada en México en 1999, «ocupa un

[10] Carta Internacional para la Conservación de Poblaciones y Áreas Urbanas Históricas, adoptada por ICOMOS en 1987.

privilegiado lugar en el afecto de todos los pueblos. Aparece como un característico y atractivo resultado de la sociedad. Se muestra aparentemente irregular y sin embargo ordenado. Es utilitario y al mismo tiempo posee interés y belleza. Es un lugar de vida contemporánea y, a su vez, una remembranza de la historia de la sociedad. Es tanto el trabajo del hombre como creación del tiempo». Es muy importante que la ciudadanía aprenda a valorarlo para que se pueda conservar, ya que constituye la referencia de la propia existencia de muchos pueblos. Este patrimonio tradicional o vernáculo construido «es la expresión fundamental de la identidad de una comunidad, de sus relaciones con el territorio y, al mismo tiempo, la expresión de la diversidad cultural del mundo». Tal como se establece en el preámbulo de la Carta de México,[11] «el patrimonio vernáculo constituye el modo natural y tradicional en que las comunidades han producido su propio hábitat. Forma parte de un proceso continuo, que incluye cambios necesarios y una continua adaptación como respuesta a los requerimientos sociales y ambientales». Hoy, cuando la continuidad de esa tradición se ve amenazada en todo el mundo por las fuerzas de la homogeneización cultural y arquitectónica, es necesario que nuestra ciudadanía sea consciente de la necesidad de conservarlo y divulgarlo. Precisamente, debido a esa homogeneización de la cultura y a la globalización socioeconómica, las estructuras vernáculas son, en todo el mundo, extremadamente vulnerables y se enfrentan a serios problemas de obsolescencia, equilibrio interno e integración.

Finalmente, también existe un patrimonio inmaterial e intangible del que deberíamos ocuparnos; el artículo segundo de la Convención para la Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial de la Unesco del 2003 establece que:

> Se entiende por *patrimonio cultural* inmaterial los usos, representaciones, expresiones, conocimientos y técnicas —junto con los instrumentos, objetos, artefactos y espacios culturales que les son inherentes— que las comunidades, los grupos y en algunos casos los individuos reconozcan como parte integrante de su patrimonio cultural. Este patrimonio cultural inmaterial, que se transmite de generación en generación, es recreado constantemente por las comunidades y grupos en función de su entorno, su interacción con la naturaleza y su historia, infundiéndoles un sentimiento de identidad y continuidad y contribuyendo así a promover el respeto de la diversidad cultural y la creatividad humana.[12]

De todas formas, sea cual sea el tipo de patrimonio al que nos referimos, en realidad su valor reside principalmente en la capacidad de emocionar, de evocar, de recordar o de agradar. Y esta capacidad evocadora y emocional del patrimonio va frecuentemente unida a elementos materiales, a sentimientos, a aportaciones de carácter científico, a factores como la antigüedad, etcétera. Esta diversidad de valores va más allá del propio monumento u objeto e incluye su entorno, su contexto y todo lo que lo envuelve. Así, en el espacio urbanizado, el patrimonio urbano, a diferencia del patrimonio fosilizado, arqueológico, es imposible entenderlo y valorarlo sin la actividad económica y social que sobre él se desarrolla…

En resumen, pues, el valor del patrimonio es decididamente plural, pero sin duda alguna se relaciona con la capacidad de emocionar. Y esta capacidad, en una buena parte del patrimonio urbano, está estrechamente unida a dos factores: a la existencia de un espacio urbano congruente que lo rodee y a la existencia de una actividad económica y social que también lo envuelva. Por otra parte, este patrimonio urbano, sea del tipo que sea, tiene una característica que le otorga un valor fundamental: es un patrimonio colectivo, pertenece a todos, aun cuando cada edificio tenga su propietario individualizable; como conjunto, es un valor colectivo, ya que es una categoría histórica heredada. Por ello, la puesta en valor del patrimonio urbano no puede entenderse solo como el resultado de la acción restauradora de la piedra, ya que frecuentemente adquiere su valor cuando hay personas que viven allí, que lo aman y que, a su manera, lo comprenden; que cuantos vivan en estos entornos patrimoniales los amen, los mimen y los comprendan es una tarea fundamentalmente educadora. Por lo tanto, es preciso comprender que el valor del patrimonio de nuestras ciudades reside en el hecho de que se trata de un patrimonio vivo, cuya función ha variado a lo largo del tiempo. Así, podemos ver cómo el espacio público dedicado a foro ha ido desapareciendo de nuestras urbes, ya que la prensa lo mató, de la misma forma que la televisión mató los espacios de tertulia y el café. Hoy la plaza

[11] Carta del Patrimonio Vernáculo Construido, ratificada por la XII Asamblea General del ICOMOS, celebrada en México del 17 al 24 de octubre de 1999.

[12] Convención para la Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial, aprobada por la Unesco, en París, el 17 de octubre del 2003.

Musealización al aire libre de Berlín

pública ya no sirve para ir a buscar noticias ni para discutirlas…; todavía sirve para manifestarse, como si solo sirviera para la catarsis de la noticia, pero no para su adquisición. Las plazas modernas sirven hoy como espacio de circulación o de trasbordo, como puntos de encuentro. Igualmente ocurre con el patrimonio bélico o militar, cuya función ha variado a lo largo del tiempo. ¿Qué uso tienen hoy las fortificaciones en las ciudades modernas? Fueron espacios para la guerra y hoy lo son para el ocio. Ha ido cambiando su función y también su valor.

Musealizar las ciudades o conferirles el valor de contemporaneidad

De la idea del valor del patrimonio surge la idea de la conservación de este patrimonio; este principio no es un principio absoluto, sino un valor de la modernidad. No siempre en el pasado las cosas antiguas merecieron ser conservadas. La idea de conservación del patrimonio es relativamente reciente. A Aloïs Riegl, una de las figuras señeras de la historia del arte del siglo XIX, como conservador del Museo de Artes Decorativas de Viena y presidente de la Comisión de Monumentos Históricos de esta ciudad, se le encargó un estudio sobre los criterios para la conservación de monumentos, es decir, qué es lo que debemos conservar y lo que no es conservable.[13] En esta obra Riegl analiza el valor del patrimonio y se fija especialmente en los denominados *monumentos*. Naturalmente, observa que no siempre han tenido el mismo valor y, como ejemplo de ello, menciona la columna trajana de Roma, de la que dice que en la Edad Media tenía que carecer forzosamente de protección,

> […] una vez había sido destruido el antiguo Imperio, cuya grandeza y poder invencible esta había de mantener presente en la memoria de la generaciones venideras. Así, sufrió entonces muchas mutilaciones, sin que nadie pensara nunca en su restauración. El que llegara a mantenerse en pie se debe fundamentalmente a la supervivencia de restos del patriotismo de la antigua Roma, que los romanos medievales nunca llegaron a perder por completo […]. Hasta entrado el siglo XIV, siempre existió el peligro de que la columna fuese sacrificada sin el menor escrúpulo a cualquier tipo de necesidad práctica. Hasta el Renacimiento este peligro no quedó conjurado, con una provisionalidad que ha llegado hasta nuestros días y que previsiblemente alcanzará a un futuro, ciertamente no ilimitado.[14]

Fijémonos en las palabras finales de esté párrafo, en las que el autor nos llama la atención acerca de que la «protección» que otorgamos a un monumento es «provisional» y no tiene un carácter ilimitado. ¿Por qué? ¿Qué razones impulsaron a Reigl a transmitirnos este mensaje desde la culta Viena del cambio de siglo? Nos lo aclara en otro párrafo de la misma obra, cuando nos dice que

> […] el interés por los monumentos […], que solía extinguirse con la desaparición de las generaciones interesadas, quedaba ahora perpetuado por un tiempo indefinido por el hecho de que todo un gran pueblo consideraba las antiguas hazañas de generaciones desaparecidas mucho tiempo atrás como parte de las hazañas propias, y las obras de los presuntos antepasados como parte de la propia actividad. Así, el pasado obtuvo un valor de contemporaneidad para la vida y la creación moderna.[15]

---

[13] Con este motivo redactó un magnífico texto titulado *Der moderne Denkmalkultus. Sein Wesen und seune Entstebung (El culto moderno a los monumentos. Características y origen),* que fue publicado en Viena en 1903. Hoy existe una traducción en castellano en Aloïs Riegl: *El culto moderno a los monumentos,* Madrid: Antonio Machado Libros, 2007 (La Balsa de la Medusa, 7).

[14] Aloïs Riegl: *El culto moderno a los monumentos,* o. cit., p. 33.

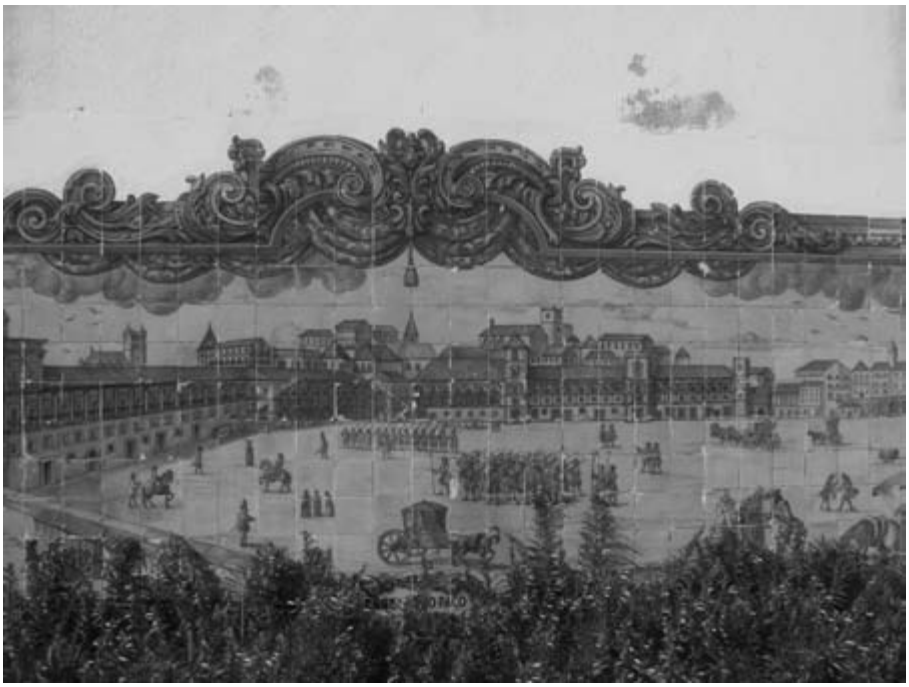
[15] Aloïs Riegl: *El culto moderno a los monumentos,* o. cit., p. 34. [Ibídem, p. 34]

Coliseo romano, un monumento antiguo dotado de contemporaneidad

Es decir, el valor de un monumento, sea cual sea su origen, se lo confiere el hecho de que hoy tenga «un valor de contemporaneidad».

Estas reflexiones nos conducen a considerar la importancia que adquieren hoy todas las acciones que emprendamos para conferir valor de contemporaneidad a nuestros monumentos, bien sean los conjuntos urbanos o el patrimonio mueble. El valor de contemporaneidad al que alude el sabio austriaco es complejo, ya que en este tipo de valorización lo importante es que el monumento adquiera algún significado, ya sea histórico, de antigüedad, estético, funcional o simplemente turístico. Naturalmente, un elemento adquiere más valor de antigüedad cuanto más antiguo es, independientemente de su estado de conservación; un resto craneal hallado en el yacimiento arqueológico de Atapuerca adquiere un valor fundamental a causa de su remota antigüedad y su valor no depende fundamentalmente de lo completo que se encuentre el cráneo. Por el contrario, en un monumento de tipo histórico, como por ejemplo un conjunto urbano, su valor depende fundamentalmente de su grado de conservación: cuanto mejor se conserve, más valor histórico adquirirá para nosotros. Aquí surge la cuestión de ¿qué hay que hacer cuando un conjunto histórico ha sufrido daños irreparables hasta el punto de que ha perdido su capacidad de evocación? La respuesta nos la proporciona la propia actuación de los pueblos ante semejantes situaciones. Veamos el caso de Lisboa, una ciudad que en 1755, en pleno esplendor, siendo la floreciente capital de un próspero imperio, sufrió un terremoto devastador que la dejó en la más completa ruina. Tuvo que renacer de nuevo, con una nueva planificación, cuyo impulsor, el marqués de Pombal, emprendió con una energía digna de encomio. Y la ciudad renació nueva. Pasó el tiempo y, cuando la nostalgia del pasado afectó a algunos ciudadanos cultos, estos emprendieron la tarea de construir en lo alto de un mirador urbano un gran mural cerámico en el cual dibujaron meticulosamente el aspecto de la plaza del Comercio, el centro neurálgico de la ciudad, con sus casas, sus gentes, los carruajes y el ajetreo diario tal cual se hallaba en vísperas de 1755, es decir, ¡antes de que el terremoto la destruyera! Es el valor de la contemporaneidad; es el querer mostrar el documento completo.

Mirador de Santa Lucía en Lisboa



Plaza del Comercio de Lisboa antes de 1755

Vista de la plaza del Comercio de Lisboa desde el castillo de San Jorge

En la actualidad hay una museografía emergente que lucha para transformar los espacios urbanos en auténticos museos vivos, al aire libre; para ello, lo importante sigue siendo lo que los lisboetas muestran en el mural de la plaza de Santa Lucía de su ciudad. Las razones de esta museografía son claras y sólidas: dotar de un valor de contemporaneidad a nuestros monumentos urbanos, dado que ellos son uno de los objetivos de nuestra cultura, de nuestro turismo cultural, que recorre y patea ciudades con la esperanza de comprender. No se trata de señalizar los monumentos —esto ya se ha hecho, y es necesario—, se trata de musealizar el espacio al aire libre, dotarlo de un valor de historicidad y luchar contra el olvido del pasado, desafiando al Mefistófeles de *Fausto*.

A modo de síntesis

A esta nueva museografía *all' aperto* se le aplican plenamente los axiomas citados al principio de este artículo, ya que, en primer lugar, es evidente que «la interpretación es el instrumento» fundamental para poner en valor el patrimonio urbano al aire libre. En segundo lugar, es evidente que «cualquier tema o elemento» de la ciudad puede ser objeto de tratamiento museográfico; se puede explicar desde la trama urbana hasta lo que no es visible de la ciudad pero existe, pasando por su epidermis más visible, es decir, sus casas y monumentos. En tercer lugar, todo esto «solo se justifica si hace avanzar el conocimiento». Y, finalmente, en cuarto lugar, detrás de cada zona o parte de la ciudad «debe ser perceptible la existencia de un ser humano dotado de historia y de memoria».

Hermes, n.º 1, 2009, pp. 8-20, ISSN 1889-5409

MONOGRAFÍAS

La museografía audiovisual e hipermedia y sus aplicaciones en el monasterio de Sant Benet de Bages (Barcelona)

Eudald Tomasa y Rosa Serra

Eudald Tomasa es director general del Grupo Transversal, que agrupa a cuatro empresas dedicadas al mundo de la comunicación y la producción cultural: Transversal Producciones Culturales, Angle Editorial, Pauta Comunicación y la empresa de diseño Gruyere. [transversal@transversalpc.com]
Rosa Serra es historiadora, museóloga y directora de Transversal Producciones Culturales, que trabaja en el campo de la consultoría cultural, producción y gestión de productos culturales. [transversal@transversalpc.com]

RESUMEN	ABSTRACT
Este artículo plantea un recorrido en el tiempo a través de las intervenciones realizadas en los museos en cuanto a la museografía didáctica, llegando a las actuaciones presentes, en las que las nuevas tecnologías y la museografía van de la mano; apunta también los escenarios futuros en este campo. Además, el artículo muestra la aplicación de la museografía audiovisual e hipermedia en el caso concreto de la musealización del monastario de Sant Benet de Bages.	This article presents a timeline of didactic museography examples that concludes with the current use of new technologies in this field. It also suggests future possible moves or trends on the museographic field. Finally, the article shows the audiovisual and hypermedia museographic uses applied to Sant Benet de Bages monastery.
PALABRAS CLAVE: museografía, multimedia, audiovisual, animación, monasterio de Sant Benet.	KEYWORDS: museography, multimedia, audiovisual, animation, Sant Benet monastery.

En los últimos años, los museos, que tienen como misión custodiar, catalogar, estudiar y difundir el patrimonio que conservan, se han lanzado a la modernización de sus sistemas de intermediación con los visitantes basados en las nuevas tecnologías. Tanto es el empeño, que incluso se ha teorizado sobre el museo virtual y sus bondades en cuanto a oportunidades de accesibilidad a la cultura, por ser una herramienta participativa en la construcción del conocimiento, por la nueva diseminación que pueden tener los productos culturales y, cómo no, sus enormes posibilidades didácticas y pedagógicas. Pero no podemos asimilar el concepto de *museo virtual* al de *nueva museografía,* porque son conceptos y realidades muy diferentes, propuestas de conocimiento y de experimentación a escalas diferentes y con resultados completamente distintos.

En general, casi todas las propuestas museográficas parten del principio de la interpretación, que pretende transmitir los valores y el conocimiento del patrimonio mediante herramientas, más o menos complejas, de experimentación. Los proyectos de modernización no suelen ir más allá de la renovación o construcción arquitectónica, complementada con la aplicación, más o menos exhaustiva, del catálogo de recursos que ofrece el mercado. Los museos de arte, los grandes museos reconocidos, ni tan siquiera se han planteado una reflexión conceptual

como la que ha permitido desarrollar una nueva museografía en el campo de los museos técnico-científicos, los museos temáticos y, muy especialmente, en el gran apartado de los centros patrimoniales llamados *centros de interpretación*.

Escenarios del pasado en museografía

El objetivo de conservar, almacenar, catalogar y estudiar el fondo patrimonial del museo ha dejado de ser la principal prioridad de los museólogos; los recursos humanos y económicos se centran muy especialmente en la difusión, el gran caballo de batalla para conseguir sostener o aumentar el número de visitantes, el ítem asociado a éxito e interés social. Es en este contexto donde aparece la museografía didáctica, entendida como una oportunidad para que los museos interesen y sean útiles no solo al grande y complejo mundo de la enseñanza reglada —público escolar—, sino también al público en general, puesto que el aprendizaje informal es una oportunidad probada para aunar goce y conocimiento.

En muchos casos, las propuestas de interactividad son aplicaciones y adaptaciones de las experiencias desarrolladas en los museos de ciencia y técnica, que tanto deben al Exploratorium de San Francisco, y que, mejoradas, ampliadas y desarrolladas en sus infinitas oportunidades, han transformado los museos de historia y los centros de interpretación de Europa. El resultado son museos puramente didácticos, muy interesantes para los niños, también para los padres jóvenes y motivados que visitan los museos con sus hijos de corta edad. Estos museos ofrecen artefactos mecánicos, los llamados *hands on* (piezas móviles, pivotantes sobre un eje, conexión eléctrica), interactivos mentales y los *minds on,* para observar, tocar y sentir, para experimentar y manipular.

Escenarios del presente

El desarrollo de las nuevas tecnologías en los últimos años ha transformado radicalmente el mundo de la museografía. Los nuevos recursos audiovisuales e informáticos, la generación y aplicación de nuevos materiales…, todo ello ha aportado al mundo de los museos y de las exposiciones nuevas herramientas expresivas que han reforzado el atractivo de las exposiciones y los museos que las han aplicado. La espectacularidad, en algunos casos, la sutileza, en otros, no se habrían conseguido sin el apoyo de estos nuevos conceptos formales. Aunque en todos los casos el punto de partida es comunicar algo, a nuestro parecer se establecen diferencias de resultado en función de dónde se ponga el acento: bien en la forma (buscando un impacto inmediato), bien en los contenidos (en la comunicación de contenidos complejos).

Impactar se ha convertido en uno de los principales objetivos de los grandes museos, que pueden permitirse inversiones millonarias y que eligen grandes nombres de la arquitectura para diseñar sus ampliaciones, pero también de los museos y centros de interpretación medianos y pequeños, urbanos y rurales. Se trata de competir con el concepto de *parque temático* o, mejor dicho, con el modelo de exposición universal que tanto interés despierta entre la población. Estos modelos ponen el acento en la espectacularidad de los recursos formales y efectos aplicados, pero soslayan en algunos casos la capacidad de las nuevas tecnologías para comunicar conceptos profundos o sustanciales.

Los efectos, en algunos casos, se imponen sobre los contenidos y generan perplejidad en el visitante (que se pregunta, al salir: «Eso tan apabullante, ¿qué me quería explicar?»). Este fenómeno tiene mucho que ver con la aplicación poco rigurosa de las nuevas tecnologías al mundo de la museografía, donde la capacidad de impactar entra en contradicción con la necesidad de comunicar. Tiene como modelo el mundo de los grandes espectáculos urbanos, el de los parques temáticos, el de las exposiciones universales, que tanto interés ha despertado y despierta entre la clase política, las empresas del sector y amplias capas de la población.

También se han ejecutado proyectos en que los resultados de la aplicación de las nuevas tecnologías son muy efectivos. Se trata de ejemplos donde fondo y forma aparecen fundidos, donde la forma se revela como la más adecuada en función del contenido que quiere comunicar. Que los contenidos deben primar es algo que está en la base de cualquier planteamiento museológico riguroso y que no entra en contradicción con la necesidad de impacto y sugestión que aportan las nuevas tecnologías. Ejemplos de lo que decimos los encontramos en museos de historia y en ejemplos de interpretación de patrimonio que son altamente efectivos en la comunicación de conceptos y contenidos.

Un escenario de futuro

Los museos y los centros de interpretación patrimonial se han encaminado a potenciar la *amenidad* en la presentación de los conceptos que se quieren

Vista general del complejo Món Sant Benet

explicar, es decir, que los museos (o exposiciones) sean divertidos. Los recursos interactivos, la puesta en marcha de talleres participativos, las visitas teatralizadas van en este sentido. En un análisis psicológico del comportamiento de los visitantes, este concepto de *amenidad* representó un cambio de paradigma para los museos, que dejaron de ser algo duro y difícil para convertirse en una experiencia agradable y divertida.

Ahora, nuevos planteamientos museológicos están abriendo una brecha en otro sentido, que se añade al concepto de diversión: el concepto de *emoción*. Algo emocionante es algo que va más allá de lo divertido, puesto que se tocan otros resortes de la psicología del visitante. Generar emoción no está en contradicción con la misión de dar a conocer (la función divulgativa, educativa, de los museos) y de hacerlo de una forma divertida (didáctica, impactante, etcétera). Generar emoción es añadir otra capa en la búsqueda de los efectos sobre los visitantes, y para conseguirlo se pueden utilizar la música, los efectos multisensoriales, determinados planteamientos visuales, la iluminación, todo ello ensamblado por un profundo trabajo creativo de los guiones expositivos para conseguir que el conocimiento fluya de una forma aún más fácil y efectiva hacia el visitante.

La emoción baja las barreras del conocimiento y los contenidos pueden ser más fácilmente asumidos por el visitante. Y el resultado es más satisfactorio. La suma de emoción, diversión, impacto… da como resultado una mayor satisfacción en el visitante, que puede salir transformado de una visita. Como nos transforman las buenas películas o una ópera. Cuando el visitante sale transformado, la visita seguro que ha valido la pena.

La gestación de un proyecto cultural singular

En el año 2000, Caixa Manresa adquiría el monasterio de Sant Benet, un monumento emplazado en el centro de Cataluña, en el municipio de Sant Fruitós de Bages, cerca de Manresa, declarado monumento nacional en 1931, que había entrado en un serio proceso de degradación arquitectónica y que amenazaba, en algunos puntos, ruina. La compra respondía a una amplia demanda social del territorio para que el monumento se preservara y

se garantizara su futuro. Y también respondía a la ambición de Caixa Manresa, con una obra social moderna y eficiente, de apostar por proyectos que potenciasen la región central de Cataluña aportando nuevas centralidades, nuevas potencialidades, con vistas a mejorar el posicionamiento de esta zona, de larga trayectoria industrial.

Pero Caixa Manresa no se conformaba con la pura restauración del monumento, y por ello inició un proceso de reflexión para definir qué usos debía acoger el monasterio y cómo debía actuar en su entorno para, por un lado, preservar la zona física más próxima y, por otro, definir un equipamiento cultural y turístico que fuese punto de referencia en Cataluña, España y, a poder ser, Europa.

Este proceso de análisis y de definición de las bases del proyecto desembocó en lo que hoy ya es Món Sant Benet: una zona de 18 hectáreas protegidas, donde se ubica una de las iniciativas culturales y turísticas más ambiciosas que se han llevado a cabo en las últimas décadas en Cataluña.

Las potencialidades del monasterio de Sant Benet

Sant Benet, en el momento de la compra por parte de Caixa Manresa, no era el monasterio más importante de Cataluña, aunque sin duda era uno de los más bellos, y presentaba una magia especial gracias a la remodelación «romántica» llevada a cabo por la familia del pintor Ramón Casas con la ayuda del arquitecto modernista Puig i Cadafalch. Sant Benet, como decíamos, no es el monasterio más relevante de Cataluña atendiendo solamente a sus valores arquitectónicos. Lo superan conjuntos monumentales románicos como Sant Pere de Rodes, Ripoll, Sant Cugat del Vallès o la catedral de la Seu d'Urgell, o los monasterios cistercienses de Poblet, Santes Creus y Vallbona de les Monges. Y, sin duda, difícilmente Sant Benet podía tener el atractivo que suscitan monasterios aún con actividad monacal como Montserrat o Poblet, que combinan la motivación devocional en tanto que santuarios con la atracción monumental.

Sin embargo, de un análisis pormenorizado se deducían algunas conclusiones interesantes, que emergían como claras potencialidades. Por un lado, Sant Benet describía una evolución a lo largo de más de mil años de historia, donde cada etapa relevante había dejado su impronta. Aunque de la antigua iglesia prerrománica no quedan nada más que los cimientos (descubiertos en la excavación arqueológica), en el lugar que ocupaba se construyó la actual iglesia románica, una amplia construcción de cruz latina del siglo XII. Los ingentes trabajos de excavación arqueológica también descubrieron la antigua cripta románica, oculta bajo la decoración barroca. También interesante es el claustro, con notables capiteles cuya cronología abraza desde el siglo X hasta el siglo XII.

A esta etapa románica le sucedió otra etapa importante: el gótico. Tras la construcción de una nueva muralla en el siglo XIV (cuyo perímetro total también se descubrió gracias a los trabajos arqueológicos llevados a cabo en la reciente restauración del monumento) y de varias torres de defensa (fortificación ordenada por el rey Pedro III de Aragón y Cataluña en tiempos de la guerra con la Castilla de Pedro el Cruel), se levantaron una bellísima bodega gótica y otras estancias también dedicadas a la actividad vitivinícola (al norte del recinto, junto al claustro y la iglesia). Décadas más tarde, en el siglo XV, se construyó una bella pieza del gótico civil: el palacete del abad.

También el renacimiento tiene su representación en el siglo XVI, en época del abad Pere Frigola (decoración de alabastro, renovación del claustro y construcción del sobreclaustro).

Finalmente, Sant Benet vive su última época de esplendor cuando el monasterio de Montserrat toma su dominio, y convierte Sant Benet primero en escuela de artes y más tarde, en residencia de monjes ancianos. Se levantan, en el siglo XVII y XVIII, un gran edificio encima de la bodega, al sur del monasterio, dedicado a albergar las celdas de los monjes, y al norte, el nuevo palacio del abad. Esta época completa el crecimiento del monasterio hasta su perímetro actual. La desamortización de Mendizábal, en 1835, supone el definitivo abandono del monasterio como cenobio benedictino y abre un largo periodo de degradación, que se cierra en 1907 con la compra de Sant Benet por parte de Elisa Carbó, madre del pintor modernista catalán Ramón Casas, que, junto con otros inversores, había creado la fábrica textil de Sant Benet, junto al monasterio, que aprovechaba la energía hidráulica del río Llobregat, como tantas colonias que sembraron el río desde su nacimiento hasta su desembocadura.

La renovación llevada a cabo por parte de la familia Casas es muy importante. Con el asesoramiento del arquitecto modernista Puig i Cadafalch, la familia lleva a cabo una interpretación neomedieval del monasterio. Derrumban algunas alas (que debían de estar en muy mal estado) y levantan nuevas

construcciones (una torre neogótica en el extremo suroeste, donde Ramón Casas emplaza su apartamento, varias construcciones al norte, etcétera). Cambian ventanales barrocos por ventanas neogóticas. Llenan el interior con chimeneas neomedievales. Desmontan el retablo barroco de la iglesia y construyen con sus elementos decorativos mobiliario diverso (camas, espejos, armarios…). En general, adaptan el monasterio como una gran mansión veraniega, con lujosas estancias donde antes había sobrias celdas monacales. Y llenan el monasterio con mobiliario de épocas y estilos diversos y con una amplia y abigarrada muestra de artes decorativas, muy del gusto de la época. Una colección que adquirió también Caixa Manresa junto con el monasterio, en la que se inventariaron 2.088 piezas. Finalmente, transforman sensiblemente el paisaje circundante: crean un jardín romántico detrás de la «torre del amo» de la fábrica, plantan un pinar al sur del monasterio, crean unos jardines también junto al ala sur y plantan vegetación por doquier, desde el claustro hasta todo el muro perimetral del monumento.

En conclusión, del análisis de las potencialidades del monasterio se desprendían algunas ideas que serían el punto de partida del proyecto museológico posterior:

— El monasterio permitía hacer un recorrido por mil años de historia. Además, solucionando algunos pequeños problemas de circulación interior entre las diferentes estancias monacales, recorrido cronológico e itinerario funcional podían ser coincidentes.

— Al relativo interés artístico se le podía añadir un gran interés sociológico, puesto que muy pocos monasterios permiten establecer un viaje histórico desde la Alta Edad Media hasta la época contemporánea.

—El carácter romántico del monumento era un elemento que debía preservarse, puesto que sin él no se entenderían todos los elementos añadidos en época modernista, y perdería su personalidad, su singularidad, su encanto —reseñado por escritores, artistas y excursionistas intelectuales, desde principios del siglo xx hasta hoy.

Todos ellos eran elementos clave para pensar una musealización diferente, atrevida, que aportara valor a un monasterio que, en términos de *benchmarking* cultural, presentaba un valor relativo. Si las potencialidades descritas se ponían en valor con una propuesta innovadora (y respetuosa con el monumento), entonces lo atractivo de la propuesta mejoraría el posicionamiento competitivo del conjunto monumental, orientado a captar un número importante de visitantes.

Además, el monasterio daba para mucho más que para un proyecto de musealización. Por ello, se determinó un eje que separaba la parte más monumental del monasterio (parte este) de la parte más deteriorada y que requería una actuación arquitectónica más contundente (parte oeste), que se destinaría, como así se ha hecho, a actividad congresual.

Musealizar una experiencia de la historia: las claves del proyecto de Món Sant Benet

Món Sant Benet está situado a tan solo 45 minutos de Barcelona. Rodeado de un entorno natural incomparable, hoy es un proyecto cultural y turístico que fusiona el arte medieval y la naturaleza en un espacio exclusivo y único en toda Cataluña. El conjunto está formado por cuatro espacios: el monasterio —uno de los conjuntos arquitectónicos más importantes del arte medieval catalán— es el eje central del conjunto; Alícia, un centro de investigación en alimentación y ciencia; un hotel, que garantiza una cómoda estancia, y La Fàbrica, una antigua colonia industrial reconstruida que alberga un conjunto de espacios versátiles y funcionales.

Uno de los ejes principales de la actividad de Món Sant Benet es la historia y la cultura. Por este motivo, el monasterio se convierte en el punto central del conjunto, puesto que es el único monasterio de Cataluña donde, a lo largo de mil años de historia, las diferentes épocas han dejado su huella. Sin dañar ningún detalle, las obras de rehabilitación han recuperado este conjunto arquitectónico que recoge el encanto de diversas etapas constructivas; el proyecto museográfico es en sí mismo una novedad y un ejemplo de museografía audiovisual e hipermedia, que vamos a resumir a partir de las siguientes premisas:

— Es muy importante preveer la *reacción del visitante*. Los contenidos que queremos explicar y las formas con que queremos trasmitirlos están supeditadas siempre a una hipótesis de cómo serán percibidas por el visitante medio.

— *El proyecto requiere grandes dosis de singularidad:* crear un lenguaje museográfico diferenciado de otras opciones existentes en el mundo de la interpretación de monumentos, sabiendo que nada

El monasterio benedictino totalmente restaurado

es intrínsecamente nuevo, aunque lo que sí pueden ser nuevas son las aplicaciones y la selección e imbricación de estas. La búsqueda de lo nuevo siempre debería partir de su íntima relación con los contenidos a explicar. Era el monumento quien debía hablar, y los efectos debían estar al servicio de mejorar el atractivo y la comprensibilidad del guión, buscando el equilibrio entre la espectacularidad y el rigor.

— *La opción temática y la orientación sociológica*. La singularidad no solo se da por los recursos museográficos empleados, sino también por la orientación del discurso. Así, la musealización de Sant Benet ha evitado contar lo mismo que en otros monasterios —el mundo benedictino, cómo vivían los monjes, la historia del arte—: el motor de los contenidos se halla en un discurso sociológico que cuenta cómo ha evolucionado nuestra sociedad a lo largo de mil años de historia.

— *Generar una experiencia emocional*. A la experiencia contemplativa —disfrutar del monumento— y a la cognoscitiva —didáctica—, Sant Benet pretende añadir un nuevo estrato en la experiencia de visita a un espacio musealizado: la experiencia emocional. Emocionar al visitante mediante la carga emotiva de la música, de la imagen, de los efectos de luz a lo largo del recorrido.

Las características generales del proyecto son las siguientes:

— *El viaje en el tiempo* a través de un viaje por el monasterio.

— *El espacio: el monumento es el marco de la historia*. El monumento habla, y también los personajes que han vivido en él. Vemos el espacio tal cual es, como monumento, pero inmediatamente el proyecto lo transforma, mediante los recursos de las nuevas tecnologías, para hacer revivir los momentos culminantes de la historia del monumento y de la historia en general.

— *El tiempo como gestor de los recursos y los efectos*. El carácter narrativo de la visita tal como se ha planteado depende en gran medida del tiempo, entendido como código de gestión de los efectos. Solo controlando el tiempo se puede garantizar que los efectos causarán el impacto querido o buscado. Por ello, no existen visitas libres en Sant Benet, se trata siempre de visitas acompañadas por guías que intervienen en ciertas partes de la visita y dejan sumergir al visitante cuando es todo el montaje museográfico el protagonista.

— *La multisensorialidad*. La museografía se plantea aquí como un «arte total»: efectos de volumen (táctiles), música, locuciones y sonorización

Hermes, n.º 1, 2009, pp. 21-29, ISSN 1889-5409

(auditivos), olores (olfativos) y la iluminación programada y las proyecciones (visuales) se entremezclan para provocar un efecto multisensorial en el visitante.

— *La evolución de la iconografía, la animación como recurso*. Se trata de uno de los puntos fuertes de la propuesta y quizá es donde se plasma de forma más evidente la voluntad de innovación del proyecto. La mayoría de las proyecciones audiovisuales se han producido con técnicas de animación (lo cual ya es, de por sí, algo innovador en museología), lo que nos ha permitido trazar una evolución iconográfica para resaltar el concepto de viaje en el tiempo perseguido: la iconografía románica (en los murales proyectados y animados de los ábsides de la iglesia); la gótica, basada en la cartografía mallorquina del siglo XIV y en los retablos góticos (en la bodega del siglo XIV); la barroca, que anima numerosos grabados del siglo XVIII y principios del XIX (en el espacio dedicado a Montserrat), y, luego, la fotografía y el cine (como recurso animado utilizado de formas distintas en las estancias de Ramón Casas).

— *La música como hilo conductor*. La evolución iconográfica visual se desarrolla en paralelo a la banda sonora que acompaña toda la musealización. Se trata de una composición creada especialmente para Sant Benet por el compositor Francesc Gener, especializado en la composición de bandas sonoras para películas. Un leitmotiv es el hilo conductor de todas las piezas musicales, que se transforma estilísticamente adaptándose a los diferentes periodos estéticos por donde viajamos. Por lo tanto, la música está concebida como si fuera la banda sonora de esta película que no solo vemos, sino que vivimos.

— *El punto de vista*. Son diversos los personajes que nos relatan sus particulares historias, pero con la voluntad didáctica de explicarnos lo que previamente se dispuso como materia de la musealización. El punto de vista es, pues, también, un recurso fundamental para aportar subjetividad a la propuesta y para relatar desde esta subjetividad la complejidad de la historia. Se trata de personajes, la mayoría de ellos históricamente documentados, que relatan la historia de Sant Benet y la historia contextual desde su prisma humilde. No son grandes personalidades (en el primer itinerario, el último abad, el obispo que consagró la iglesia, un soldado al servicio de Pedro III, dos monjes del siglo XIV, un monje inventor; en el segundo itinerario, la criada, el albañil que reformó el monasterio, la esposa de Ramón Casas), sino personajes que, por su implicación en la historia pero su posición secundaria, pueden mostrar mejor los pliegues de la «verdad», sin ambages, sin falsas precauciones motivadas por su posición social.

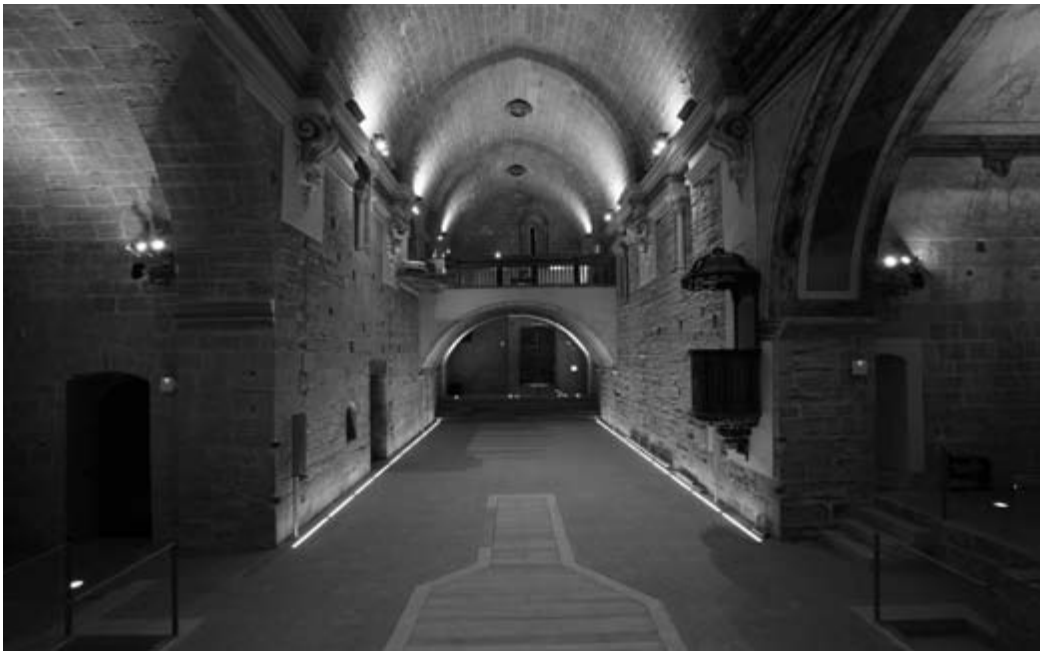
— *No solo ver películas, sino «entrar en la película»*. Este concepto sintetiza los anteriores. El resultado de los efectos programados e interrelacionados dista mucho de la típica inserción de audiovisuales en los montajes expositivos. Aquí lo sustantivo se halla en la misma «película» que queremos contar. El tratamiento envolvente de los efectos pretende precisamente conseguir esta penetración en la misma historia por parte del visitante. Todo ello reforzado por la integración de las proyecciones en el mismo espacio donde se sucede la historia (paredes, suelo, «aire», muebles, espejos, cuadros…). Es ahí donde el concepto de *virtualidad* cobra su máximo sentido, puesto que solo con recursos virtuales se pueden conseguir estos efectos.

Nuevos recursos, nuevas técnicas, experimentación

La musealización de Sant Benet, como resultado del proyecto cuyas características fundamentales hemos expuesto en el apartado anterior, ha requerido considerables dosis de investigación e ingeniería. En este sentido, cabe resaltar que un proyecto de este tipo no podría haberse realizado sin el concurso de especialistas en las diferentes materias, pero, sobre todo, sin una metodología de trabajo claramente interdisciplinaria, donde contenidos y forma se trabajan conjuntamente para conseguir los resultados previstos. El proyecto reunió, ya en un momento muy inicial, a un realizador cinematográfico, a un ingeniero de sonido, a un especialista en programación de espectáculos y, más tarde, a un especialista en iluminación, todos ellos coordinados por un productor ejecutivo, por un jefe de producción y por el director del proyecto, que constituyen el equipo fundamental de un proyecto donde han intervenido más de un centenar de profesionales (equipos de animación, de producción cinematográfica, escenógrafos, decoradores, documentalistas, museólogos, especialistas en artes decorativas, asistentes de producción y un amplio etcétera).

Gracias a la colaboración de todos ellos, se ha obtenido un resultado que presenta algunos aspectos técnicamente novedosos:

↑↑ Interior de la iglesia románica con la iluminación monumental y con la propuesta museográfica de proyecciones en los ábsides ↑ Proyecciones audiovisuales en el suelo de la nave gótica de la bodega monacal



Interior de la iglesia románica

— *El programa de gestión de eventos,* creado especialmente para este proyecto, que responde a las necesidades técnicas que este requería, permite —entre otras aportaciones—, generar un concepto de sonorización muy complejo, que gestiona un sistema de matrices que direccionan los datos de sonido en un formato multicanal. Así, por ejemplo, en la iglesia se dispone de cerca de treinta salidas independientes de sonido, que permiten crear efectos envolventes, de panorámica, profundidad, movimiento, perspectiva…

— *La iluminación*. En muchos de los espacios del monasterio se ha utilizado el nuevo sistema de iluminación en *led* (tanto en foco como en tira de *led*). Este sistema presenta muchas ventajas: sobre todo el pequeño formato de las luminarias, pero también el bajísimo consumo, la baja irradiación de calor, la coloración blanca, moldeable a cualquier temperatura de color. Zonas como el claustro, las estancias dedicadas a Ramón Casas, etcétera, permiten un tratamiento poco visible de la tecnología, y además una luz muy matizada capaz de crear ambientes lumínicos subjetivos.

— *La animación como base de las proyecciones*. La animación permitía mostrar el monasterio como era en cualquier época, como si fuera real. Este aspecto representativo fue el que nos hizo interesarnos por esta técnica. A partir de este punto de partida inicial, descubrimos las grandes potencialidades expresivas que ofrecía esta técnica (que abre un inmenso abanico de posibilidades en museografía, muchas de las cuales están todavía por imaginar), en cuanto a la posibilidad de utilizar las diferentes iconografías para enriquecer el discurso visual. La utilización masiva de la animación es, sin duda, uno de los aspectos más innovadores de este proyecto.

— *Creación de efectos*. La creación de un holograma —en rigor, seudoholograma— en la iglesia, la creación de falsos espejos que muestran realidades pasadas o reinterpretaciones oníricas, la aplicación de recursos propios del mundo del espectáculo en interpretaciones intimistas (sala de la criada en el itinerario dedicado a Ramón Casas), etcétera, son también aportaciones tecnológico-expresivas propias de este proyecto.

BIBLIOGRAFÍA

Lacambra, M., y E. Tomasa: «Más allá de la museografía didáctica», *Revista de Museología,* núm. 41 (2005).

Primer Encuentro Internacional Tecnologías para una Museografía Avanzada (Madrid, 21, 22 y 23 noviembre del 2005), Madrid: Icom, 2007.

Santacana, J., y N. Serrat (coords.): *Museografía didáctica,* Barcelona: Ariel, 2005.

MONOGRAFÍAS

Museizar la vida cotidiana, desde el sombrero a los zapatos: problemas y tendencias

Nayra Llonch Molina

Nayra Llonch Molina es licenciada en humanidades y miembro del grupo de investigación Didpatri de la Universidad de Barcelona, desde donde desarrolla su tesis doctoral, de la cual forma parte este artículo.* [nayrallonch@ub.edu]

RESUMEN	ABSTRACT
La indumentaria es uno de los objetos culturales con un alcance más transversal, y ello se refleja en la gran cantidad de museos, de las temáticas y ámbitos más variados, que la contienen en sus exposiciones. En el presente artículo ponemos de manifiesto algunos de los problemas comunes a que se enfrentan estos museos, proponemos una clasificación tipológica y, finalmente, enumeramos algunos de los modelos expositivos más utilizados y los que desde el punto de vista de la museografía didáctica e interactiva deberían ponerse en práctica.	Clothing system objects have a great scope as cultural objects; in fact, there is a great number of museums of very different kinds that contains them in their exhibits. This article intends to explain, first of all, some of their common problems, it also suggests a classification of museums containing these objects, and, finally, it presents some of the most common museographic samples as well as those most interesting from a didactic and interactive point of view.
PALABRAS CLAVE: museos de indumentaria, artes decorativas, didáctica, patrimonio.	KEYWORDS: clothing museums, decorative arts, didactics, heritage.

Un objeto transversal que cabe en todos los museos. Problemáticas comunes

De entre los objetos susceptibles de ser expuestos en los museos, una de las familias más representadas es la que configuran los elementos de indumentaria. No es inhabitual visitar museos privados o públicos tanto de ámbito local como de ámbito nacional que presenten algún objeto indumentario, ya se trate de un utensilio de maquillaje o peluquería, de una joya, de un zapato, de una casaca o de un abanico. Tampoco es de extrañar que este tipo de objetos se encuentren en museos de temáticas tan diversas como museos de la técnica, del deporte, de la música, de arte o casas museo dedicadas a un personaje célebre. De hecho, todos estos elementos tienen en común, en primer lugar, el hecho de que constituyen parte de la vida cotidiana de una persona, sea anónima o afamada, o de un colectivo; en segundo lugar, que fueron creados y utilizados en un periodo de la historia, y, en tercer lugar, que son ricas fuentes de información sobre el pasado.

Así pues, sea cual sea su modo de financiación, su categoría administrativa o su temática general, todos ellos, por el hecho de exponer elementos de indumentaria, comparten una serie de problemáticas. Para empezar, la exposición museográfica de indumentaria, en la mayoría de los casos, encierra problemas ligados a la fragilidad del material que la compone. Así, las fibras que configuran los tejidos son, a menudo, materia orgánica

* La temática de la tesis doctoral que la autora del artículo está realizando es sobre la aplicación de la didáctica en los museos de indumentaria.

y presentan, por tanto, lagunas de conservación. De hecho, pocos elementos desafían el paso del tiempo; así como el alimento en contacto con el oxígeno y la luz se degrada, igual sucede con la indumentaria. Aun existiendo soluciones para paliar este efecto devastador del paso del tiempo, no se ha encontrado, todavía, la manera de detener el proceso de deterioro. Si bien es cierto que la mayoría de museos han de luchar contra el desgaste de las piezas, en el caso de las colecciones de indumentaria este hecho es mucho más evidente. Así pues, sucede que un vestido, como toda materia orgánica, de aquí a mil años difícilmente se preservará como mínimo en las mismas condiciones en que se halla hoy en día. Ello obliga a los museos a tomar muchas precauciones con la finalidad de paliar al máximo el deterioro de la prenda y asegurar, de esta forma, su pervivencia. La labor de conservación de los vestidos, en concreto, y de los tejidos, en general, pasa por diversas consideraciones, tales como el control de la temperatura y de los niveles de humedad; una iluminación adecuada por lo que respecta tanto a la intensidad como al tipo de luz; una protección contra organismos vivos como hongos y ácaros, etcétera.

De hecho, esta problemática derivada de la fragilidad de la materia base del objeto indumentario provoca un fenómeno, común a otros museos, pero especialmente decisivo en todos los que contienen elementos de indumentaria: la necesidad de la rotación en la presentación al público de las colecciones. Ello tiene una consecuencia directa: la variación o cambio de las exposiciones, incluso de las denominadas *permanentes*. Por un lado, como aspecto positivo, esto significa que se aporta un elemento de sorpresa al visitante, que al repetir su visita puede contemplar nuevos objetos. Por otro lado, como aspecto negativo, el visitante puede no encontrar los objetos que deseaba ver de cerca o puede, incluso, hallarse sin ningún elemento indumentario expuesto por no estar programada ninguna exposición temporal que muestre parte de la colección. Uno de los museos de indumentaria de más relieve en el panorama europeo, el Musée Galliera de París, explicita su política de exposiciones de la siguiente manera:

> Le fonds du musée Galliera est présenté uniquement au travers d'expositions temporaires. Elles sont en moyenne de deux par an et durent environ 4 à 6 mois chacune. Pour des raisons de conservation, les costumes, très fragiles, ne peuvent être exposés plus longtemps à la lumière sans risque de dégradations, il n'y a donc pas de collections permanentes au Musée Galliera. [Consulta: 18/10/2008.]

Esta afirmación es lógicamente extrapolable a muchas otras colecciones y museos.

Un segundo problema de estos museos, y tal vez relacionado con el primero, es el alcance cronológico de las colecciones. En efecto, la inmensa mayoría de colecciones de indumentaria conservadas no van más allá del siglo XVIII. Por tanto, cuando los museos de indumentaria pretenden reflejar la evolución de los vestidos u otros accesorios a lo largo del tiempo ofrecen, casi siempre, un panorama pobre y fragmentario que se ha de suplir con otro tipo de fuentes y que, con frecuencia, simplemente se desconoce. Además, este hecho obliga a extrapolar o generalizar mucha de la información histórica, de manera que un conjunto indumentario de la Edad del Bronce hallado en Bolzano, por poner un ejemplo, ha de servir para explicar cómo vestían los humanos de todo el continente europeo en esa época. Por otro lado, hay museos que, al no ser específicos de indumentaria, solo muestran unos pocos objetos de una época concreta, sin ninguna continuidad temporal.

El tercer problema que afecta a la exposición de piezas de indumentaria en los museos es el de la luz, y está relacionado, lógicamente, con la problemática ya tratada en primer lugar. En efecto, las fibras textiles, los colorantes utilizados, etcétera, son materiales muy sensibles a la luz y, por ello, la máxima intensidad de luz recomendada es la de 50 lux, un tercio de la intensidad permitida en una exposición de pinturas al óleo. La iluminación máxima que toleran los tejidos es la misma que toleran los grabados, pergaminos, acuarelas y pasteles. Por encima de esta intensidad se producen daños en las fibras, se decolora el tejido, se quema y, en general, se descompone la materia. Como resultado de este problema, la exposición de indumentaria se debe dar siempre en ambientes oscuros, con luz fría y de muy baja intensidad. Esta situación crea unas condiciones ambientales que suelen resultar tétricas y no favorecen la visita del público general, que se siente poco acogido por el equipamiento. Este es un problema importante, porque no solo impide la perfecta observación de los tejidos, sino que obliga a ver el objeto en un contexto lumínico muy distinto de aquel para el que fue creado. Además, los visitantes se sienten excluidos, en especial el público juvenil e infantil

y, sobre todo, los visitantes de la tercera edad, quienes, al tener más dificultades visuales, se cansan con mayor rapidez.

Un cuarto problema de estos museos es de tipo teórico, puesto que, a pesar de afrontar problemáticas semejantes, en la actualidad no han generado una teoría ni han sido objeto de intentos de clasificaciones tipológicas claras y bien definidas. Es más, la diversidad de disciplinas que implica exponer elementos relacionados con la indumentaria hace prácticamente imposible la elaboración de clasificaciones exhaustivas de este tipo de equipamientos.

Clasificación de las tipologías de museos de indumentaria

La dificultad de establecer una clasificación de los museos que contienen y exponen colecciones de indumentaria tiene su origen en el hecho de que los aspectos de la cultura humana referidos a los sistemas de protección y confort pueden abarcar un gran número de campos bien diversos, como ya se ha apuntado más arriba.

Por un lado, hallamos las técnicas de hilado, urdido, tejido, decoración, acabado y confección, aspectos todos ellos vinculados a la tecnología y que han sufrido variaciones más o menos marcadas a lo largo del tiempo y de la geografía mundial. De hecho, la historia de la evolución de estos procesos tecnológicos relacionados con el sistema indumentario está llena de continuidades y discontinuidades y está, también, estrechamente ligada a la evolución de la sociedad.

Igualmente, se hallan otros aspectos vinculados a la historia y a las costumbres que permiten diferenciar la evolución histórica del vestido a través del tiempo (historia del vestido) y del espacio (indumentaria etnográfica). La infinitud de formas indumentarias en la tercera y cuarta dimensiones hace que una clasificación absoluta dentro de este ámbito sea algo impensable.

Además, también existe el ámbito de las indumentarias específicas dedicadas a grupos sociales, oficios y profesiones; entre los ejemplos más comunes, hallamos la indumentaria de los militares, de determinadas castas religiosas, de ciertos grupos o cuerpos profesionales como los bomberos o los médicos, etcétera. Este aspecto tiene connotaciones diversas ligadas a significados de carácter simbólico, funcional, social…

Hay también un tipo de indumentaria diseñada especialmente para protegerse de fenómenos como el fuego, el agua, el hielo, la ingravidez, el sol, y que, naturalmente, constituyen un mundo a parte. Los tuaregs, por ejemplo, se envuelven el cuerpo y la cabeza con lana y algodón para protegerse tanto del sol del desierto como de las bajas temperaturas que lo asolan por la noche. De igual manera, los bomberos utilizan vestidos de protección contra el fuego y las elevadas temperaturas que han evolucionado a lo largo del tiempo de manera paralela a la industria química.

La indumentaria tampoco se libra del mundo de la investigación punta, con los llamados *tejidos inteligentes* y una gran diversidad de otros prototipos. La investigación técnica en indumentaria ha existido siempre según las posibilidades y las condiciones de cada época, y es la que hizo que se proporcionaran alternativas químicas a materiales naturales utilizados por el hombre durante milenios; es también aquella que hace que hoy consideremos elementos básicos de la estructura textil de la indumentaria actual las fibras derivadas del plástico como el poliéster o el nailon.

Hay también una industria indumentaria vinculada exclusivamente a la ropa interior, o a la ropa de deporte, o a la alta costura. De hecho, cualquier escaparate de los grandes almacenes de nuestras ciudades constituye un muestrario ideal de la evolución de nuestra indumentaria de manera geográfica y temporalmente contextualizada. El de la moda es un mundo completo en sí mismo que abraza cada vez más tipos o manifestaciones de indumentaria.

Para acabar este listado, es necesario decir que el mundo de la indumentaria está rodeado de un innumerable conjunto de complementos que, desde el cabello, pasando por gafas, bolsos, zapatos, medias, joyería y pintura corporal, sin olvidar *piercings* y tatuajes, también constituye un mundo por sí solo.

Así pues, pretender clasificar todos estos elementos en un único sistema taxonómico museístico resulta muy difícil —si no imposible—. Pero esta realidad hace que, aun sin la pretensión de elaborar una clasificación de todas y cada una de las tipologías museísticas que contienen y exponen elementos de indumentaria, sí se pueda elaborar una clasificación ajustada a un segmento acotado de museos, que sería el siguiente: equipamientos del ámbito de la cultura occidental, instalados tanto en el continente europeo como en el norteamericano, que abordan la indumentaria como fuente de conocimiento de las sociedades históricas.

Hacia un intento de clasificación

Todo sistema de protección y confort basado en la indumentaria forma parte, sustancialmente, de la cultura material de los pueblos. Por tanto, los equipamientos museísticos pueden contener elementos de indumentaria como una parte fundamental de la cultura material. Con todo, en función del lugar o del territorio donde esté ubicado el equipamiento, estos elementos de la cultura material de carácter indumentario pueden pertenecer a la cultura autóctona, es decir, pueden formar parte de la tradición cultural del país o de un elemento regional, o bien pueden ser colecciones absolutamente exógenas, ajenas a esta tradición cultural, que por motivos de fenómenos coloniales, de coleccionismo o de simple trabajo etnográfico han sido instaladas en un lugar muy distinto de aquel donde se crearon los objetos. Por consiguiente, entendemos que dentro de los conjuntos de museos y colecciones que contienen indumentaria hay una clasificación básica, también fundamental, que los divide entre aquellos museos que disponen de colecciones de *carácter endógeno* y aquellos que las tienen de *carácter exógeno*. Así, como ejemplo de un museo del primer tipo, tendríamos el Deutsches Historisches Museum de Berlín, y como ejemplo del segundo tipo tendríamos el American Museum of Natural History de Nueva York.

Tanto si una colección expuesta es de carácter endógeno como si es de carácter exógeno, hay unos elementos tecnológicos que hacen referencia a los materiales utilizados y a las técnicas de procesamiento de los mismos que se deben tener presentes; así, es muy diferente un museo de indumentaria de los indios pueblo, hopi o cheyenes —que tienen como base fibras de origen animal y plumas— de uno de los pueblos de Nueva Zelanda —que utilizaban cortezas de árboles, cordelería y grandes hojas— o de uno que contiene elementos indumentarios propios de la sociedad victoriana de Manchester —con los tratamientos industriales de la lana y el algodón—. Por tanto, vemos que hay equipamientos museísticos más vinculados a las técnicas textiles que a otos aspectos —aunque sean igualmente relevantes—. Son, pues, un tipo de equipamientos que enfatizan los *procesos tecnológicos*. Ejemplos de este tipo de museos son el Centre de Documentació i Museu Tèxtil de Tarrasa, The Textile Museum de Washington o el Museo della Seta de Como.

Algunos museos de indumentaria hacen referencia de forma específica al *contenido simbólico* de la cultura material. En efecto, la indumentaria siempre ha tenido, y tiene todavía, un valor simbólico; es el caso de la indumentaria militar, de la indumentaria sagrada e, incluso, de los elementos identificadores de la indumentaria de una cultura, un pueblo o una entidad de carácter nacional. El aspecto simbólico de la indumentaria, como sucede con otros objetos, puede ser original, en el sentido de que el objeto fue creado con carácter simbólico, o pude ser una connotación añadida a posteriori. El Musée de l'Armée de París, el Imperial War Museum de Londres o el Museu Episcopal de Vic son algunos ejemplos de este tipo de museos.

Un aspecto no menos importante de la indumentaria es su funcionalidad, y algunas colecciones se centran, especialmente, en este aspecto. Nos referimos a lo que se puede llamar *vestidos de oficio,* que destacan por su adaptación específica a una determinada función. A menudo, estas colecciones de *carácter funcional*, en la medida en que se identifican con un grupo, un clan o un sector, adoptan connotaciones de tipo simbólico, como en el caso de la indumentaria militar, que, aun siendo fundamentalmente simbólica, tiene una funcionalidad evidente y es el resultado de multitud de adaptaciones. Con todo, oficios como el de bomberos, marineros y gente de mar y determinados sectores laborales como el de la medicina disponen de colecciones de indumentaria específica que llenan algunas salas de museos. Es el caso, por ejemplo, del New York City Fire Museum, el National Museum of Civil War Medicine, en Maryland, o al Hastings Fishermen's Museum.

Otro aspecto de la indumentaria es su vinculación con los ejes temporales; la indumentaria cambia a lo largo del tiempo y es un reflejo de la *evolución histórica*. Hay muchos museos de historia que no se pueden concebir sin las exposiciones paralelas de indumentaria, de manera que incluso hay momentos del pasado donde el elemento emblemático más identificador puede ser la indumentaria —es el caso de la *belle èpoque* o la era victoriana, por poner dos de los ejemplos más claros y evidentes—. Este tipo de equipamientos son de los más interesantes desde el punto de vista de la didáctica de la indumentaria, ya que transforman la indumentaria en una fuente primaria privilegiada —por emblemática, cotidiana y atractiva—. Algunos de los ejemplos más notorios son el Museo del Traje Centro de Investigación del Patrimonio Etnológico de Madrid, el Museum of Costume and Assembly Rooms de Bath

o el Museu Tèxtil i de la Indumentària Col·lecció Rocamora de Barcelona (actualmente en proceso de reconversión).

Aun así, es evidente que cualquier sistema indumentario está dotado de *elementos complementarios* sin los cuales no se considera completo. Los museos y sus colecciones de complementos tienen un valor muy desigual, puesto que no es lo mismo hablar de complementos como los zapatos, que casi son universales en la cultura occidental y que prácticamente tienen identidad propia, que hablar de complementos como los pañuelos, que tienen una evolución desigual, muy leve, y que no están presentes en todos los momentos del pasado. Ejemplos de esta tipología de museos son el Musée du Parfum Fragonard, con sedes en París y Grasse, o el Shoe's Museum de Canadá.

También es cierto que la cultura material ligada a la indumentaria ha generado fenómenos de carácter estético fuertemente influenciados por los sistemas de consumo y que denominamos *moda*. La moda como elemento central de la indumentaria contemporánea dispone de exposiciones temporales, colecciones y entidades museísticas de referencia a las que es obligado acudir cuando se pretende conocer el fenómeno a fondo e incluso cuando desde el mundo del diseño se interviene en la creación, producción y consumo de las piezas de indumentaria. A pesar de todo, el fenómeno estético de la indumentaria no se limita al mundo de la moda, con colecciones de vestidos y complementos de autores o diseñadores de relevancia, sino que va más allá, hasta el punto de que a menudo se tratan los vestidos como objetos estéticos desvinculados del resto de significados que incluyen. Dos ejemplos de este tipo de equipamientos son el Museum at Fashion Institute of Technology de Nueva York y el Musée de la Mode Palais Galliera de París.

No se debe olvidar que hay un tipo de museos de indumentaria muy específicos y que adquieren un *carácter monográfico:* son aquellos que hacen referencia a una sola persona o a un grupo concreto y reducido de personas. Su procedencia puede ser muy variada y está ligada a la exhumación de sepulcros o bien a la mitificación en vida del personaje. El Museo de Telas Medievales del monasterio de las Huelgas Reales de Burgos es un ejemplo paradigmático.

Para acabar, es importante añadir una tipología de museos que contempla, ya no los objetos de indumentaria originales, sino las *reproducciones*. Los equipamientos que contienen reproducciones de vestidos de otras épocas o de otros lugares pueden ser muy dispares y la calidad y rigor de sus reproducciones muy diversa. De esta manera, podemos encontrar desde museos dedicados a pintores o escultores que contienen reproducciones de vestidos que el artista había utilizado como modelo a reproducir en sus obras, hasta museos de arqueología con reproducciones de indumentaria prehistórica, pasando por centros de visitantes donde se recrea y escenifica la vida de una época concreta, de tal manera que los actores visten según la indumentaria contemporánea a la época reproducida.

Por tanto, de este sistema clasificatorio esquemático se derivan diez tipos básicos de museos de indumentaria, según enfaticen su faceta de elemento de una cultura material endógena o de una cultura material exógena, sus procesos tecnológicos, su contenido simbólico, su carácter funcional, su evolución histórica, los elementos complementarios, el sistema de la moda, su tratamiento monográfico o sus reproducciones.

Estas diez tipologías básicas es evidente que no se dan en estado puro y que cada una de ellas puede estar relacionada con todas las otras. Por tanto, el grado de variabilidad que se deriva es muy alto y se debe tener en cuenta en el momento de hacer cualquier clasificación, puesto que, como sucede a menudo en las ciencias sociales, no existen prototipos puros y cada colección es el resultado, entre otras cosas, de su propia historia y de factores tan variables como las ideas y prejuicios de los coleccionistas, los espacios disponibles y los elementos y modelos museográficos existentes en un momento determinado.

Principales modelos expositivos de los equipamientos museísticos de indumentaria

Una vez analizadas algunas de las problemáticas comunes a que deben hacer frente los equipamientos con exposiciones de indumentaria y tras una propuesta de clasificación de estos equipamientos, pasamos a exponer algunas de las tendencias museográficas más usuales y algunas que, sin ser tan comunes, consideramos serían ideales. Sea cual sea el carácter, permanente o temporal, de las exposiciones de los objetos de indumentaria, lo cierto es que existe una gran variedad de modelos expositivos.

El primer modelo expositivo observable en los museos de indumentaria es el que podríamos lla-

1

2

1: Exposición de indumentaria del Victoria and Albert Museum

2: Exposición de indumentaria del Gallery of Costume de Manchester

mar *modelo de escaparate simple*. Se trata de vitrinas técnicamente dotadas de los elementos de control ambiental y lumínico apropiados y que contienen las piezas de indumentaria sobre soportes de peanas o maniquíes, sin más elementos de interpretación que pequeñas cartelas con las indicaciones básicas, es decir, nombre de la pieza, referencia cronológica, número de inventario y poca cosa más. Este modelo presenta muchas variantes, y va desde las exposiciones que disponen de maniquíes anatómicos hiperrealistas hasta simples peanas antropomorfas de materiales transparentes, como pueden ser la fibra de vidrio y el metacrilato. Por ejemplo, el Victoria and Albert Museum, en su exposición de indumentaria occidental, utiliza este modelo expositivo con preponderancia de maniquíes con exterior de tela de color crudo y de formas antropomórficas esquematizadas, o, sencillamente, elementos abstractos de metacrilato (como lo ejemplifica la imagen 1). Un ejemplo de soporte expositivo muy utilizado en este tipo de modelo, y que podríamos situar en un eslabón superior de realismo

respecto a los modelos anteriores, es el maniquí de cuerpo entero, con rostros impersonales y repetidos, muy parecidos a los maniquíes usados en escaparatismo. Un equipamiento que utiliza vitrinas con figurines de este tipo es la Costume Gallery de Manchester (imagen 2). Finalmente, como ya se ha dicho, hay maniquíes hiperrealistas que reproducen, además, cabello, ojos vidriados, pestañas e, incluso, muestran diferentes tonos de piel. El efecto de estas figuras es más próximo al visitante no especialista y se puede considerar, por tanto, como una pequeña concesión a este público. Un museo de indumentaria basado en estos soportes expositivos es el Museum of Costume de Bath (véase la imagen 3).

Muy a menudo, cada una de estas vitrinas aloja más de una pieza y detrás de la exposición hay la idea de que ningún elemento externo a la indumentaria le debe hacer sombra. Por tanto, nada ha de interponerse entre el usuario y el objeto de la exposición. Nada incluye cualquier elemento de mediación entre visitante y objeto, de manera que la vitrina se muestra como un entorno esterilizado donde solamente tienen cabida los vestidos (véase la imagen 4).

Este modelo expositivo, muy frecuente y casi dominante, muestra las piezas tal como lo haría un escaparatista en unos grandes almacenes, con la única diferencia que, en este caso, las condiciones lumínicas son muy diferentes. Es evidente que cuando el museo de indumentaria escoge este modelo, está manifestando de manera implícita la intención de dirigirse a un público más o menos especializado, conocedor de la temática y que no requiere de ningún otro elemento de intermediación. Son museos de diseño pensados para diseñadores. Un ejemplo de ello es el espacio museográfico del Philadelphia Museum of Art, destinado a exposiciones de indumentaria e inaugurado en el 2007, donde tanto la disposición de las plataformas como la de los vestidos, así como los casi inexistentes elementos de intermediación, ponen de manifiesto, a primera vista, que se trata de una exposición concebida desde el diseño para el diseñador (imagen 5).

En algunos casos, este modelo expositivo ni siquiera requiere maniquíes, y las piezas son simplemente colgadas o dispuestas de forma plana con la misma voluntad que ya hemos comentado con anterioridad. En este sentido, una vitrina puede presentar muchas semejanzas con el escaparate de una zapatería o con un mueble expositor de unos grandes almacenes, como se puede observar en las imágenes 6 y 7, respectivamente.

3

4

3: Maniquíes hiperrealistas del Museum of Costume de Bath. 4: Vitrina sin ningún elemento de intermediación, tan solo asoma una cartela con información técnica

5

6

7

5: Exposición del Philadelphia Museum of Art. 6-7: Objetos de indumentaria de un museo

Finalmente, es necesario comentar, respecto a este modelo, que el usuario no especialista se siente verdaderamente excluido, ya que le da la impresión de ir a una tienda donde no puede comprar; la ausencia de elementos descodificadores lo margina, y es un factor importante que explica la poca cantidad de visitas de público no especializado que suelen tener este tipo de colecciones. Contrariamente, la exposición simple de la indumentaria puede provocar un efecto verdaderamente mágico cuando el escaparate y la iluminación remarcan de forma especial una pieza o un conjunto y lo muestran como si se tratase de una joya. En este sentido, puede provocar en el espectador una sensación estética similar a la de la contemplación de una obra maestra de la escultura o la pintura, por ejemplo.

El segundo modelo expositivo que se observa en los museos de indumentaria es el *modelo contextual histórico*. Se trata de exposiciones donde las piezas, tanto de manera individual como agrupadas, forman

8

Vitrinas contextualizadas con indumentaria del Deutsches Historisches Museum

conjuntos más o menos escenográficos que pretenden reflejar el ambiente o las condiciones de una época, una clase social o un momento de la historia. Normalmente, este modelo expositivo recurre también a maniquíes o peanas situados en un entorno de muebles, pinturas u objetos de época. No es infrecuente contemplar las piezas de indumentaria de este modelo dentro de marcos fotográficos de interiores o de exteriores donde las imágenes fotográficas de gran formato hacen de *background* que ayuda a contextualizar los elementos de indumentaria.

Este segundo modelo resulta muy adecuado cuando el objetivo de la exposición es plantear líneas de evolución histórica o reflejar el ambiente detallado y preciso de un momento suspendido en el tiempo. En este tipo de exposiciones a los usuarios les resulta fácil comprender el sentido de muchas piezas, así como su función social e histórica.

La mayoría de museos que entran en este modelo no siempre son museos específicamente de indumentaria y, naturalmente, son exposiciones frecuentes en museos de tipo histórico y antropológico que pretenden reflejar aspectos totales o parciales de la historia de la cultura. Normalmente, el usuario que se halla en este tipo de exposiciones lo suele agradecer, porque tiene elementos de descodificación; así, si conoce un elemento, lo puede relacionar con los otros. Por ejemplo, si se contextualizase una pieza de indumentaria acompañada de un coche, aquellas personas que, aun desconociendo las características propias de la indumentaria de la época, estén familiarizadas con la historia de los automóviles serían capaces, por asociación, de contextualizar la pieza indumentaria. Se debe añadir que la contextualización, en estos casos, no tiene por qué ser solo histórica, sino que puede ser también de carácter funcional, por ejemplo; es decir, se pueden relacionar las piezas de indumentaria con sus usos y funciones, favoreciendo de esta manera las asociaciones.

Un ejemplo de este modelo expositivo se puede ver en la imagen 8, que pertenece al Deutsches

9

9: Módulo expositivo basado en el modelo de los estratos indumentarios. 10: Ejemplo de modelo interactivo aplicado a museos de indumentaria

10

Historisches Museum de Berlín, el museo de historia de Alemania de la capital.

El tercer modelo expositivo, que podríamos denominar *modelo de los estratos indumentarios,* es el que muestra un conjunto de piezas de indumentaria en sus superposiciones lógicas y normales; es decir, el que nos muestra en un mismo escaparate cómo se disponen las piezas sobre el cuerpo, evidenciando los estratos indumentarios. Así, es posible mostrar la estructura de un polisón o de un verdugado al mismo tiempo que se muestran ligueros y otros elementos. Para conseguir este objetivo, a veces se recurre a sistemas sofisticados que pueden ser de carácter audiovisual, o bien se utilizan materiales transparentes y, naturalmente, materiales de réplica que permitan modificaciones, «agujeros espía» y otros recursos museográficos del estilo. Este tipo de exposición presenta muchas variantes y va desde el uso secuencial de maniquíes hasta complejos recursos audiovisuales, y no excluye utilizar simultáneamente escenografías contextuales. Un ejemplo curioso y de bajo coste es el que se muestra en la imagen 9, donde, bajo la reproducción en tela transparente de una falda, se puede observar e incluso tocar un bolso secreto.

Los usuarios de las exposiciones que utilizan este tipo de modelo suelen agradecer el uso de estratos indumentarios, ya que es muy difícil imaginar y comprender la función de las piezas indumentarias del pasado. Naturalmente, la puesta en marcha de este modelo es más adecuada cuanto más compleja sea la indumentaria.

El cuarto modelo expositivo utilizado en los museos con exposiciones de indumentaria es el *modelo interactivo,* que permite al usuario interactuar con el objeto indumentario. Es un modelo frecuente en museografía didáctica y se basa en la posibilidad de que el usuario «se vista» real o virtualmente con réplicas de la indumentaria expuesta. La interactividad también permite al usuario conocer su habilidad para indagar cómo se disponían las piezas sobre el cuerpo, en qué orden, cuáles son anacrónicas en un momento determinado, los roles que imponen las piezas del vestido, así

como un largo etcétera. La imagen 10 es una muestra de este modelo y está extraída de la sala didáctica del Museo del Traje de Madrid.

La exposición interactiva de indumentaria presenta características que la hacen muy adecuada para públicos juveniles e infantiles y, sobre todo, para aquellos museos que buscan la participación del público. En cualquier caso, la interactividad es un recurso eficaz y de alto poder motivador tanto anímica como intelectualmente, que no se limita a permitir al usuario pulsar botones o mirarse en el espejo.

Un quinto modelo expositivo es el *modelo de descubrimiento;* se trata de un modelo muy poco frecuente, ya que es propio de museos de la ciencia y museos de la técnica y se ve reflejado muy pocas veces en museos de ciencias sociales. Se trata de una forma de exponer que persigue la complicidad del público en la búsqueda de respuestas a preguntas previamente planteadas. En el fondo, el modelo proporciona elementos suficientes para que el visitante elabore hipótesis sobre temas diversos relacionados con la indumentaria, de manera que, en este modelo, es el propio usuario quien extrae las conclusiones.

Este modelo de carácter indagativo suele ser muy estimulante para todo tipo de públicos, pero es verdaderamente infrecuente en museos de historia o de sociedad, dado que la tradición expositiva no es ni ha sido precisamente ésta.

Un sexto modelo expositivo es el *modelo audiovisual.* Se trata de un sistema desarrollado en los museos de historia y de ciencias sociales donde el visitante se encuentra literalmente rodeado de pantallas, con efectos de sonido y, a veces, incluso con efectos olfativos. Se trata de auténticas inmersiones cinematográficas en el tiempo o en el espacio, muy próximas al espectáculo audiovisual. Algunos museólogos suelen confundir este modelo con los modelos contextuales en que se utilizan filmaciones en pequeñas TFT o pantallas de proyección. En cambio, este modelo no se limita a esto, ya que tiene un carácter básicamente emotivo, dado que pretende desencadenar emociones en el usuario. En este caso, la indumentaria aparece mezclada en el marco del espectáculo, normalmente dentro de cajas de luz que se iluminan unos segundos en el momento elegido y que hacen aparecer las piezas de forma sincronizada con las grandes pantallas de proyección. Este modelo no se ha visto desarrollado en ninguno de los museos de indumentaria existentes, pero sí es posible hallarlo en los grandes equipamientos museísticos de nueva generación y que habitualmente reflejan episodios de la historia de la ciencia y de la técnica.

En cualquier caso, el modelo audiovisual es espectacular y son pocos los usuarios que se libran de la impresión que provoca. La utilización de este modelo evidencia la voluntad del equipamiento de dirigirse a todo tipo de público y, por tanto, es de muy amplio espectro.

BIBLIOGRAFÍA

Babbit, S. H.: *Museo de Arte de Filadelfia. Guía de las colecciones,* Filadelfia: Philadelphia Museum of Art, 2002.

Byrde, P., y O. Garnett: *The Museum of Costume & Assembly Rooms Bath. Authorised guide,* Bath: North East Somerset Council/The Museum of Costume/ The National Trust.

Gómez, A., y M. C. González: *Museo del Traje. Guía breve,* Madrid: Ministerio de Cultura, 2007.

Guía Museo del Traje, Madrid: Ministerio de Cultura/ Museos Estatales, 2006.

Koschnick, L.: *German Historical Museum Berlin,* Múnich/Berlín/Londres/Nueva York: Prestel, 2006.

Maillet-Contoz, F.-A.: *Fragonard, 80 ans de passion,* Niza, 2006.

Santacana, J., y N. Serrat (coords.): *Museografía didáctica,* Barcelona: Ariel, 2005.

Yarza, J., y otros: *Vestiduras ricas. El monasterio de las Huelgas y su época (1170-1340),* Madrid: Patrimonio Nacional, 2005.

MONOGRAFÍAS

Las reconstrucciones arqueológicas: problemas y tendencias

Clara Masriera Esquerra

Clara Masriera Esquerra es doctora en didáctica de las ciencias sociales por la Universidad de Barcelona, miembro investigador del grupo Didpatri de la misma universidad y actual directora del museo al aire libre Ciudadela Ibérica de Calafell, el primer yacimiento reconstruido de toda la península ibérica. [clara.masriera@ciutadellaiberica.com]

RESUMEN	ABSTRACT
Este artículo se centra en las reconstrucciones arqueológicas. Se habla brevemente sobre la historia de las reconstrucciones arqueológicas. Al mismo tiempo, se destaca que la tendencia actual más importante es la preservación de ruinas (la principal de las políticas patrimoniales en España) y que las reconstrucciones arqueológicas han sido abandonadas por la mayor parte de los expertos en la materia. Finalmente, el objetivo de este documento es también tratar del valor educacional y científico de las reconstrucciones arqueológicas.	This paper is focused on the archaeological reconstructions. We will briefly talk about the history of archaeological reconstructions. At the same time, we would like to highlight that the major actual tendency is to preserve ruins (this has been the leading heritage policy in Spain) and the archaeological reconstructions have been neglected from the most part of scholars. Finally, the aim of the paper it is also to discuss the educational and scientifically value of the archaeological reconstructions.
PALABRAS CLAVE: arqueología experimental, reconstrucciones arqueológicas, didáctica de la arqueología, Edad del Hierro, iberos, museo al aire libre.	KEYWORDS: experimental archaeology, archaeological reconstructions, didactic and archaeology, Iron Age, Iberos, open air museum.

En el presente artículo vamos a afrontar el asunto de las reconstrucciones arqueológicas, aunque la corriente de presentación del patrimonio arqueológico que triunfa en los siglos XX y XXI es la ruina, la consolidación frente a la reconstrucción, a la interpretación. Triunfa la monumentalidad, la veneración de la piedra frente a la comprensión de esta. Y este triunfo de la monumentalidad se hace mucho más visible en un país como España, donde podríamos contar con los dedos de una mano aquellos yacimientos arqueológicos que se han reconstruido. Sin embargo, es necesario cuestionarse si esta corriente triunfante que podemos leer en las distintas cartas internacionales del patrimonio es válida, ya que supone intervenciones durísimas y destructivas al patrimonio histórico.[1]

[1] Este es el caso del teatro romano de Sagunto (Valencia), con la consolidación de sus restos con cemento.

La interpretación arquitectónica a tamaño real: un poco de historia

El primer conjunto de intentos de comunicar la arqueología y, en general, el pasado de una forma comprensiva para la gran mayoría de destinatarios existía en intervenciones museológicas muy antiguas del siglo XVI-XVII, en el marco de la cultura del bajo Renacimiento y el Barroco,[2] y también nos remitimos al siglo XIX, en el marco de las reconstrucciones llevadas a cabo en Pompeya, Herculano, Ostia o Cnosos. Todos estos ejemplos son manifestaciones más

[2] Es bien conocida la política de los papas de reutilizar elementos arqueológicos clásicos en las grandes reconstrucciones de Roma. El mismo Miguel Ángel, por orden del papa, construyó la iglesia de Santa María de los Ángeles sobre los vestigios del gran edificio termal de la actual plaza de la República de Roma. Es un ejemplo de «reconstruir» unas termas para darles un uso diferente; en lenguaje moderno, se hablaría de *rehabilitación*.

o menos exitosas de querer mostrar a los visitantes cómo podía haber sido el pasado. En algunos casos, los autores de estas intervenciones han conseguido hacer tan creíble la intervención, que el visitante no se plantea si lo que está viendo es una imagen verdadera, dudosa o simplemente una invención. Este es el caso de Pompeya y Herculano. En estos dos ejemplos, las ruinas fueron objeto de grandes trabajos, no solo de consolidación y restauración, sino también de reconstrucción.

Al mismo tiempo que el nacionalismo italiano estaba trabajando con las ciudades vesubianas, el nacionalismo escandinavo impulsó la construcción del Skansen de Estocolmo. Aunque los dos casos recibieron el impulso de los movimientos nacionalistas, no se debe olvidar que la fuerte pervivencia del romanticismo ya había transformado las ruinas y la arqueología en verdaderos objetos de culto. En el caso del Skansen de Estocolmo, fue un profesor de lenguas nórdicas, Hazelius, el que concibió la idea de trasladar granjas antiguas de toda Escandinavia y reconstruirlas en un parque cerca de la capital. La idea progresó, y antes de los años veinte en Suecia había más de ochenta centros del tipo Skansen; además, el modelo se extendió a Alemania, Holanda, Noruega, Bélgica, Hungría, Polonia y Suiza. El modelo del traslado tiende a ser más etnográfico que arqueológico, pero es evidente que era susceptible de ser utilizado en contextos arqueológicos.

En los años veinte, la idea cruzó el Atlántico, y se aplicará en Estados Unidos, también en contextos políticos nacionalistas, como es el caso de Williamsburg.[3]

En la misma época, proliferan los primeros modelos de reconstrucciones arqueológicas en países bajo el velo del socialismo, que hacen una apuesta para poner los conjuntos arqueológicos al servicio de la educación de las masas; así, la Prehistoria se tenía que mostrar con imágenes claras y reconstrucciones potentes. No es una casualidad que sea durante estos años cuando se trabaje en la reconstrucción de uno de los primeros yacimientos prehistóricos: se trata del yacimiento de Pfahlbauten, en la pequeña aldea de Unteruhldingen, que forma parte de la ciudad de Uhldingen-Mühlhofen, al noroeste del lago Constanza, en Alemania. Se trataba de un yacimiento del Neolítico medio y de la Edad del Bronce (4000-850 a. de C.), construido siguiendo los modelos palafíticos usuales en Centroeuropa. Este yacimiento arqueológico, aún abierto al público, es probablemente uno de los primeros ejemplos de reconstrucción ideal pensada desde parámetros estrictamente arqueológicos. Precisamente este modelo, que pervivió y se adaptó perfectamente a la concepción que tenían los ideólogos nazis, como Himmler o Rossenberg, de lo que debía ser la mitificación de la cultura ancestral germánica, sirvió de modelo a las nuevas propuestas de la segunda mitad del siglo XX.

Reconstrucción/restitución: perfilando conceptos

Entre los años sesenta y setenta del siglo XX se multiplicaron una serie de intervenciones en yacimientos arqueológicos que tenían como finalidad obtener una aproximación lo más real posible a los monumentos antiguos. Se trataba de «reconstruir», en el sentido de «completar la arquitectura de un edificio antiguo, de un monumento, de una población, etcétera, conjeturando las partes que faltan a partir de las ruinas o de noticias prevenidas», así como describe el diccionario este término.

Por otro lado, muchos teóricos de la arquitectura y también de la arqueología consideraron que lo que se debía hacer no era «reconstruir», sino «restituir», en el sentido de «volver a poner una cosa en el estado o forma que tenía antes».

[3] El conjunto arqueológico reconstruido de Williamsburg es una ciudad del siglo XVIII americana en la que se han reconstruido tres calles encima mismo de las ruinas de las casas y siguiendo fuentes primarias de la época para ser fieles al máximo en rehacer las casas y las tiendas. Se recomienda visitar su página web: *Colonial Williamsburg Where History Lives,* http://www.history.org/, y leer los artículos: F. X. Hernández Cardona y J. Santacana: «Viaje al nacimiento de los Estados Unidos: Williamsburg», *Clío, el pasado presente* (Barcelona: Comunicación y Publicaciones), núm. 2 (2001), pp. 90-94. Y también, J. Santacana: «Reconstruccions del passat: un recorregut per la historia d'Europa i América», *L'Avenç. Revista Catalana d'Història* (Barcelona), núm. 182 (junio 1994). Así como el artículo del director del centro, M. R. Brown y E. A. Chappell: «Archaeological Authenticity and Reconstruction at Colonial Williamsburg», en J. H. Jameson Jr. (ed.): *The reconstructed past. Reconstructions in the public interpretation of archaeology and history,* Walnut Creek (CA): Altamira Press, 2004, pp. 47-64. Para conocer cómo se ha interpretado y mostrado la historia del esclavismo de América mediante la reconstrucción y el *living history* de este conjunto arqueológico, véase M. D. Bograd y T. A. Singleton: «The interpretation of Slavery: Mount Vernon, Monticello and Colonial Williamsburg», en J. H. Jameson Jr. (ed.): *Presentening Archeology to the Public. Digging for Truths,* Walnut Creek (CA): Alrtamira Press.

⓪ Vista del conjunto de casas reconstruidas de la Edad del Bronce en el Pfahlbauten Museum (Unterhuldingen, Alemania)
⓪ Interior de una de las casas escenografiadas en el Pfahlbauten Museum (Unterhuldingen, Alemania)

La diferencia entre *reconstruir* y *restituir* es muy leve pero significativa, ya que, en el primer caso, el arquitecto o arqueólogo se basa en una hipótesis de cómo podía haber estado el edificio, al que le faltan algunas partes que tienen que hacerse nuevas; en el segundo caso, la restitución es simplemente recolocar una pieza que se ha caído y que se sabe perfectamente de dónde proviene. Reconstruir o restituir son operaciones que se hacen siguiendo dos métodos muy diferentes: en el primer caso, son la lógica arquitectónica o los «paralelos» arqueológicos los que mandan; así, podemos suponer cómo era una puerta de una casa de la Edad del Hierro si hemos visto otras cabañas de este mismo periodo en otros yacimientos parecidos. En el segundo caso, utilizaríamos el método de la lógica arquitectónica, de forma que es la necesidad la que dicta el elemento a reconstruir; así, por ejemplo, en un hipotético espacio de grandes dimensiones, sin maderas tropicales de gran altura, no es posible un envigado de diez metros de luz sin pilares entremedios. Si el arquitecto o arqueólogo no los encuentra pero sabe que el envigado estaba, es evidente que estos pilares, por lógica arquitectónica, eran imprescindibles. Restituir es una técnica que se basa únicamente en la evidencia; colocamos una piedra en su sitio porque la encontramos en el suelo y en el muro hallamos el sitio vacío donde encaja perfectamente, o bien levantamos una columna porque se conservan todos los tambores.

No obstante, hay una tercera forma de investigar el volumen de un edificio en el pasado que se basa exclusivamente en la experimentación de los elementos arquitectónicos en un laboratorio real de construcción. Esta es la técnica de los laboratorios, que controlan cosas tan elementales como la calidad de la construcción o de los centros de investigación que empíricamente quieren deducir la composición de una mezcla a partir de la analítica. En este caso, la arqueología cuenta con una ya larga tradición en la experimentación, de probar en un laboratorio si son o no viables las hipótesis interpretativas. Este es el caso de la inclinación de los tejados elaborados con fibras vegetales en una construcción protohistórica; la única forma de poder calcular el grado de inclinación óptimo, la que impide que el agua penetre en el interior del edificio, es ir experimentando con el tanto por ciento de pendiente hasta que se obtenga el óptimo funcional. Este es el método arqueológico de experimentación, y aunque normalmente no se tiene en consideración en la mayoría de leyes que regulan la intervención sobre el patrimonio, científicamente es tanto o más válido que otros métodos.[4]

Así pues, el tratamiento del patrimonio arqueológico, normalmente, no es una restitución, ya que el arqueólogo no dispone de todos los elementos; la materia orgánica ha desaparecido, no hay madera y, en todo caso, solo se conservan restos de madera que han perdido su capacidad de soportar. Tampoco es una reconstrucción, ya que siempre se trata de una hipótesis o interpretaciones de lo que podría haber sido. En sentido estricto, tendríamos que hablar de interpretaciones arquitectónicas que tienen su base en la arqueología experimental. No obstante, la costumbre ha hecho que de forma coloquial hablemos indistintamente de *reconstrucciones* o *restituciones*.

El caso de Eketorp y la Ciudadela Ibérica de Calafell

Un buen ejemplo de interpretación arquitectónica a tamaño real es el caso de Eketorp, en la isla de Öland.[5] Las excavaciones en este lugar empezaron en 1964 por iniciativa del profesor Marten Stenberger. El objetivo de la excavación era intentar explicar la presencia de fortificaciones prehistóricas en la isla, así como precisar el contexto en el que conviene situar los objetos de la Edad del Hierro sueca y de la época medieval encontrados en el interior de estos recintos fortificados, conocidos desde los años treinta del siglo xx. Después de diez años de excavaciones, el yacimiento de Eketorp fue totalmente descubierto e investigadas las tres fases de su desarrollo histórico, denominadas Eketorp I, II y III.

[4] La mayoría de cartas internacionales que van desde la Carta de Atenas y Venecia —Carta Internacional sobre Conservación y Restauración de Monumentos y Conjuntos Histórico-Artísticos (1964), adoptada por Icomos en 1965—, hasta la Carta Internacional por la Conservación de las Poblaciones y Áreas Urbanas Históricas, adoptada por Icomos en 1987, o el último documento de Nara (Japón), en 1994, son instrumentos muy importantes creados y discutidos fundamentalmente por arquitectos, que desconocen los métodos de la moderna arqueología, de forma que solo tienen en cuenta metodologías propias de la arquitectura. La Carta Internacional para la Gestión del Patrimonio Arqueológico, adoptada por Icomos en 1990, es la única que tiene en cuenta, en su artículo 7, aunque muy tímidamente, la arqueología experimental.

[5] *Eketorp. Fortification and Settlement on Oland/Sweeden,* Estocolmo: Royal Academy of Letters History and Antiquities, 1976.

⊙ Muralla y torre de asalto romana del museo al aire libre Ciudadela Ibérica de Calafell (Tarragona)
⊙ Reconstrucción de algunas de las casas del poblado, Ciudadela Ibérica de Calafell (Tarragona)

Hacia finales de 1973, se decidió reconstruir el aspecto del poblado, ya que la fase mejor conservada era la Eketorp II; así pues, fue este momento el escogido para proceder a la reconstrucción. Los trabajos no se pudieron iniciar hasta 1977, y se puede afirmar que hacia 1993 el proyecto ya estaba finalizado. Se ha reconstruido más de la mitad del conjunto, siguiendo la segunda fase de vida del poblado. Para recrear la etapa medieval posvikinga, se han reconstruido algunos edificios.

Las casas de la parte central del poblado están habilitadas como museo de Eketorp y servicios administrativos. El museo presenta la cultura material de las diferentes fases evolutivas del sitio, así como la ilustración del propio proceso de investigación. Hoy en día, Eketorp es un museo al aire libre que permite imaginar cómo serían los fortines de Öland en la remota Edad del Hierro nórdica. Siguiendo la tradición del Skansen, también aquí se han instalado animales con la finalidad de ambientar el conjunto.

Este modelo tiene la peculiaridad de que no se trata de una recreación, ni está formado por el traslado de los cementos, sino que ha sido reconstruido in situ basándose en la información de procedencia arqueológica y etnográfica. Para poder construir los tejados, los arqueólogos de Eketorp recurrieron a campesinos de la isla de Öland, que les mostraron cómo eran las construcciones tradicionales que allí habían hecho. Estas técnicas vernáculas encajaron con los datos proporcionados por la excavación arqueológica; así pues, era verosímil experimentar el sistema de tejados a doble vertiente y con ventilación frontal; la experimentación fue un éxito, de manera que se adoptó para todas las cabañas del asentamiento.[6]

Otro caso inspirado en la experiencia de Eketorp fue el de la Ciudadela Ibérica de Calafell. Este yacimiento fue excavado, de forma sistemática, entre 1983 y 1992 bajo la dirección de Joan Sanmartí y Joan Santacana. En estas campañas se exhumó casi el setenta por ciento de los recintos situados dentro de las murallas. Entre 1992 y la actualidad, se han llevado a cabo diferentes campañas programadas a cargo de la empresa de arqueología Rocs, S. C. P., que han completado la excavación de casi la totalidad del recinto. En 1992 se inició la reconstrucción de buena parte del yacimiento, después de un cuidadoso estudio técnico, y siguiendo pautas propias de la arqueología experimental. El interior del recinto se ha amueblado con réplicas de los objetos originales encontrados in situ en la excavación.

Durante estos años, la Ciudadela Ibérica ha sido un referente en muchos campos, en la comunicación, divulgación, comprensión, interpretación y presentación de un yacimiento arqueológico al público general.

En el 2007 cerró sus puertas al público, una vez agotado el modelo de gestión privada llevado a cabo hasta el momento.[7] Durante un año se pusieron las bases de un nuevo modelo de gestión, de divulgación, de investigación y de proyección internacional que quiere hacer de la Ciudadela Ibérica lo que es, un yacimiento de referencia a nivel de la arqueología experimental del país y un modelo exitoso de comunicación eficaz de un yacimiento arqueológico.[8]

Las reconstrucciones y la arqueología experimental: herramienta didáctica y científica

Aunque toda fórmula de tratamiento del patrimonio puede ser una herramienta didáctica, hay modelos que se han concebido con la idea fundamental de comunicar; este es el caso de muchas restituciones y de los modelos de réplica. Así pues, desde este punto de vista, se puede hablar de un tratamiento museográfico con finalidades fundamentalmente didácticas. Se entiende como finalidad didáctica aquellos museos que pretenden aplicar el «arte de enseñar y

[6] Las visitas efectuadas en diversos yacimientos arqueológicos durante el 2005-2006 han llevado a comparar estas interpretaciones arquitectónicas de la isla de Öland con las de Biskupin (Polonia) y Unteruhldingen (Alemania). Todas ellas adoptan la misma solución arquitectónica en el frontispicio de las cabañas. Resulta sorprendente tanta semejanza en las técnicas constructivas a más de cuatro mil kilómetros de distancia en la protohistoria. Esta coincidencia lleva a pensar que la experimentación muchas veces resulta insuficiente. Una cosa es que un elemento arquitectónico funcione, que puede ser, y otra es que sea precisamente aquella la que se adoptó en el pasado. La arqueología experimental tiene por delante un largo campo para recorrer hasta llegar a propuestas absolutamente seguras en los yacimientos arqueológicos de la Edad de los Metales en la Europa continental.

[7] En este sentido léase el artículo: D. Asensio y J. Morer: «La Ciutadella Ibèrica de Calafell: balanç d'un cas de gestió privada d'un jaciment arqueològic museïtzat», en *II Congrés Internacional sobre Museïtzació de Jaciments Arqueològics* (Barcelona, 7-9 octubre del 2002), 2003.

[8] En relación con la mayor eficacia comunicativa de los yacimientos arqueológicos reconstruidos, véase Clara Masriera: *Presentación del patrimonio arqueológico: ruinas* versus *reconstrucciones. ¿Qué entiende más el público?,* Barcelona: Graó, 2008.

Taller de conocimiento de los cráneos de animales en el Centro de Arqueología Experimental de Lejre (Dinamarca)
Construcción de tejados en el Centro de Arqueología Experimental de Lejre (Dinamarca)

exponer regularmente y con método los principios de una ciencia o las reglas, preceptos y bases de cualquier tipo de conocimiento»,[9] y, por lo tanto, independiente de la edad de los destinatarios. La museografía didáctica es, pues, aquella que tiene presentes los principios de la didáctica y que hace de estos su punto de referencia fundamental. En las musealizaciones, los principios de la didáctica muchas veces se aplican de forma intuitiva y no rigurosa, científica y contrastada. En el caso de las reconstrucciones que basan su interpretación en las técnicas de la arqueología experimental, divulgan una visión del pasado científicamente contrastada.

Todas las aportaciones de la museografía didáctica, y de la arqueología experimental, parece como si fueran una variable dependiente que se tiene que relacionar con corrientes didácticas y pedagógicas que se desarrollan a finales de los años sesenta en Europa, con toda una mentalidad de cambios ideológicos que se van a manifestar en muchos otros campos, desde la música a los viajes y a nuevas formas de ocio.

De todos los elementos que confluyen en el último cuarto del siglo XX en los planteamientos de la museografía didáctica moderna, en el campo de la arqueología, son las experiencias de la arqueología experimental las más fértiles. Los cambios que en las últimas décadas han afectado a muchas de las ciencias no han dejado al margen a la arqueología. Sabido es que esta disciplina extrae buena parte de sus conclusiones del estudio de los restos, que van desde las ruinas de las construcciones hasta los restos alimentarios, sin olvidar los trazados de los cultivos antiguos. Gracias al estudio de los desperdicios de las sociedades antiguas, la arqueología es capaz de proporcionar una idea, a veces precisa, de las dietas alimentarias y, al mismo tiempo, de una buena parte de las técnicas de producción de los mismos. El análisis de todos estos restos ha sufrido una auténtica revolución en los últimos años, especialmente en aquello que hace referencia a los sistemas de datación (métodos radioactivos, etcétera), en los sistemas de registro (matrices Harris, informática aplicada a la investigación arqueológica, fotometrías, etcétera) y en las técnicas de localización (métodos electromagnéticos, georadar y otros).

No obstante, la novedad más importante no son las técnicas proporcionadas por el laboratorio, los métodos de datación o el registro, sino un cambio más profundo basado en un planteamiento filosófico radicalmente nuevo. Nació en Estados Unidos e Inglaterra durante los años sesenta y fue el resultado de la insatisfacción que producían los métodos tradicionales de análisis, con unas conclusiones a menudo pobres que no iban más allá de la referencia cronológica y asignación a un periodo cultural abstracto y preestablecido. Uno de los padres de estos cambios, que se conocen como la *new archaeology,* fue el profesor de la Universidad de Nuevo México (Alburquerque) Lewis R. Binford. Su principal aportación consiste en haber mostrado que comprender el pasado no es extraer del subsuelo un conjunto de instrumentos y después escribir sobre ellos un texto basado en intuiciones y hipótesis; al contrario, Binford sostenía en aquellos años que la arqueología tenía que estudiar el proceso de la cultura, es decir, analizar cómo, cuándo y por qué cambian las culturas humanas.

[9] Hay muchas definiciones de la palabra *didáctica,* empezando por la de Comenius. La que aquí hemos adoptado es la que dio Ramón Joaquín Domínguez a mediados del siglo XIX en su *Diccionario nacional de la lengua española.*

Reconstrucción de dos casas de la cultura de las terramaras en el museo al aire libre Parco Montale (Italia)
Reconstrucción de un poblado de la Edad del Hierro. Museo al aire libre de Biskupin (Polonia)

Hermes, n.º 1, 2009, pp. 41-49, ISSN 1889-5409

Con esta finalidad, Binford apostó por la necesidad que tenía la arqueología de una teoría y metodología muy diferentes de las que se habían utilizado hasta el momento.

Para explicar cómo y por qué cambian las cosas, es necesario construir teorías que tienen que ser evaluadas y confrontadas con los hallazgos arqueológicos. Esto no es otra cosa que la epistemología de las ciencias que planteaba Binford en la década de los sesenta. Para comprender cómo se construyó una ciudad, cómo se hizo un pueblo o cómo surgió la ocupación de un territorio, se requiere un conocimiento general de los procesos que se llevaron a cabo y que intervinieron en el incremento de la demografía, la formación de las jerarquías sociales, las reformulaciones del pensamiento religioso, etcétera.

Esta nueva visión de la arqueología tiene interés en analizar con mucho detalle cómo se «construye» el yacimiento arqueológico en sí mismo, es decir, saber cómo y por qué los sitios que se excavan se encuentran exactamente en la forma en que nosotros la encontramos. Para poder hacer una cosa parecida, el investigador tiene que vivir en una determinada comunidad contemporánea donde su modus vivendi sea, de alguna forma, similar al de la sociedad que estudia o trata de comprender.

Así pues, la arqueología experimental, en la medida en que es un método de análisis del pasado, tiene un incuestionable interés científico para la arqueología, además del interés didáctico. En efecto, la experimentación en arqueología es un método fértil porque ayuda a explicar procesos, a comprobar hipótesis arquitectónicas o soluciones tecnológicas, nos explica formas de vida, y todo esto de una forma tangible, visible y comprobable, es decir, experimentable. La importancia de la arqueología experimental reside, pues, no tanto en que nos muestre imágenes plausibles de las formas de vida del pasado, sino en su valor metodológico, en el cómo podemos conocer precisamente este pasado, del que no tenemos escritos. Los métodos de la arqueología experimental van desde la observación a la comprobación y, por lo tanto, van más allá de la didáctica del objeto.[10] Así pues, la musealización de los conjuntos arqueológicos desde la perspectiva de la museografía didáctica hace necesario introducir elementos de la arqueología experimental, porque a menudo este método constituye una de las pocas formas para explicar el visitante cómo lo sabemos y, en definitiva, el porqué de las propuestas de restitución tanto de los elementos materiales como espirituales que componen la vida.

Se puede decir que de la misma forma que la historia sin método es leyenda o mito, las musealizaciones que no muestran el cómo lo sabemos, es decir, el método de análisis, se convierten en reliquias venerables del pasado, con poder para emocionar y para sugerir, dirigidas a la parte emotiva de nuestra mente, pero absolutamente inútiles desde el punto de vista del pensamiento cognitivo y, en este sentido, fomentan actitudes acientíficas, de credulidad o de incredulidad, a menudo contrarias al espíritu con el que se ha investigado el yacimiento arqueológico que se musealiza.

[10] Á. García Blanco: *Aprender con los objetos,* Madrid: Ministerio de Educación y Cultura/Museo Arqueológico Nacional, 1997 (Serie Guías Didácticas Métodos, 5).

BIBLIOGRAFÍA

Asensio, D., y J. Morer: «La Ciutadella Ibèrica de Calafell: balanç d'un cas de gestió privada d'un jaciment arqueològic museïtzat», en *II Congrés Internacional sobre Museïtzació de Jaciments Arqueològics* (Barcelona, 7-9 octubre del 2002), 2003.

Arqueo Mediterrània: *L'assentament del bronze final i primera Edat del Ferro del Barranc de Gàfols,* Barcelona: Universidad de Barcelona, 2000.

Belarte, M. C., F. X. Hernández, E. Prat, J. Santacana, y N. Serrat: «Models d'interpretació del patrimoni arqueològic. Dos exemples d'intervenció recent: la ciutadella ibèrica de Calafell i el Parc Arqueològic Magí Inglada del Vendrell (Baix Penedès)», en *II Congrés Internacional sobre Museïtzació de Jaciments Arqueològics* (Barcelona, 7-9 octubre del 2002), 2003.

García Blanco, Á.: *Aprender con los objetos,* Madrid: Ministerio de Educación y Cultura/Museo Arqueológico Nacional, 1997 (Serie Guías Didácticas Métodos, 5).

García Blanco, Á.: *Aprender con los objetos,* Madrid: Ministerio de Educación y Cultura/Museo Arqueológico Nacional, 1997 (Serie Guías Didácticas Métodos, 5).

Íber. Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia (Barcelona: Graó), núm. 57: *Arqueología experimental,* año xiii (julio 2008).

Masriera Esquerra, Clara: *Anàlisi dels espais de presentació arqueològics de l'Edat dels Metalls,* Barcelona: Universidad de Barcelona, 2007.

Santacana Mestre, Joan, y Francesc Xavier Hernández Cardona: *Museología crítica,* Gijón: Trea, 2006.

MONOGRAFÍAS

Los centros de interpretación: urgencia o moda

Carolina Martín Piñol

Carolina Martín Piñol. Jefa de Proyectos Museográficos y Museológicos del Taller de Projectes de la Universidad de Barcelona. [tallerdeprojectes@ub.es]

RESUMEN	ABSTRACT
Conceptos como *centro de visitantes, centro de interpretación, ecomuseo, oficina de interpretación, área de interpretación, centro de dinamización* o *centro de recepción* se utilizan confusamente para designar distintos tipos de equipamientos culturales. El presente artículo intenta discernir las diferencias entre cada uno de los términos y los componentes necesarios para que un centro de interpretación cumpla una de las finalidades más importantes: que el público visitante procese adecuadamente la información para un correcto aprendizaje.	*Visitor's centre, interpretation centre, ecomuseum, interpretation office, interpretation area* or *reception centre* are concepts which are used to describe different kind of cultural equipments. This document try to distinguish the difference that exist between those terms and the components that are necessary for an interpretation centre to achieve one of the most important aim: the public visitors make the adequate process of the information for a right learn.
PALABRAS CLAVE: centro de interpretación, centro de visitantes, área de interpretación, centro de recepción, público visitante, didáctica, interactivos	KEYWORDS: visitor's centre, interpretation centre, interpretation area, reception centre, visitor public, didactic, interactives.

¿Quién sabe qué es un centro de interpretación?

Si a una persona no especializada en el campo de la creación o gestión de equipamientos culturales le hablan de un museo, el concepto se le presenta como algo claro e inteligible. Como mínimo, se puede hacer una vaga idea de que es un lugar que alberga piezas originales con un valor artístico, cultural, social… para su contemplación y conservación. Sin embargo, conceptos como *centro de visitantes, centro de interpretación, ecomuseo, oficina de interpretación, área de interpretación, centro de dinamización* o *centro de recepción* muchas veces se presentan al público general como algo confuso, provocando incertidumbre acerca de lo que pueden encontrar en su interior.

Dos de los términos mencionados que resultan más confusos en su significado son el de *centro de interpretación y el de centro de visitantes*. Jorge Morales, en su *Guía práctica para la interpretación del patrimonio,*[1] apuntaba que Morin[2] recomendaba evitar la palabra *interpretación* ante el público, ya que podía llevar a malos entendidos. El mismo Morin,[3] siguiendo con su idea, señalaba que es mucho más lógico utilizar el término *centro de visitantes,* ya que el público siente que es algo relacionado con él mismo, algo directo y cercano. Sin embargo, si se utilizan términos desconocidos como el de *interpretación,* se puede provocar «cierta indiferencia, incluso un potencial rechazo».

Pero nos podemos plantear lo siguiente: ¿utilizar el término *centro de visitantes* lleva a más claridad?,

[1] Jorge Morales: *Guía práctica para la interpretación del patrimonio. El arte de acercar el legado natural y cultural al público visitante,* Sevilla: Consejería de Cultura de la Junta de Andalucía, 2001.

[2] Brian Morin: *What do You do for a Living?,* Interpretation Canada, 1982.

[3] Ibídem.

¿se puede llamar *centro de visitantes* a un centro de interpretación si son dos tipos de equipamiento distintos? y, sobre todo, ¿el público sabe lo que es un centro de interpretación y lo que es un centro de visitantes? Finalmente, nos planteamos: ¿se está aplicando el término sin ninguna rigidez ni conocimiento científico?

Realmente, sabemos que la utilización del término no es algo que acerque o produzca rechazo al visitante, sino que se trata de dos tipos de equipamientos distintos. La clave está en dar a conocer al público el significado de cada centro para que nada produzca una reacción adversa. Hay que tener claro que no son las características arquitectónicas del edificio ni su estructura, sino la naturaleza de la información que encontramos en su interior la que define a un centro como interpretativo y, por lo tanto, centro de interpretación o bien como informativo, centro de visitantes.

Por otro lado, nos podemos plantear si los museólogos, diseñadores de centros, coordinadores de proyectos museológicos y museográficos saben lo que es realmente un centro de interpretación y un centro de visitantes. Si analizamos con más profundidad el problema, se detecta que, en ocasiones, las nomenclaturas son utilizadas de manera errónea por los propios profesionales de la museología y la museografía, lo que causa, además del desconocimiento previo del público, una confusión de origen.

Equipamientos culturales: aclaraciones terminológicas para su manejo

Por todo ello, creemos necesaria una breve definición de cada uno de los términos mencionados para sentar unas bases metodológicas que definan el significado de cada uno de los equipamientos culturales implementados regularmente en el territorio tanto nacional como internacional.

¿qué es un museo?

Según los criterios del Icom (International Council of Museums), un museo es «una institución permanente, sin finalidad lucrativa, al servicio de la sociedad y de su desarrollo, abierto al público, que adquiere, conserva, investiga, comunica y exhibe para fines de estudio, de educación y de deleite, testimonios materiales del hombre y su entorno». La institución también reconoce que responden a esta definición, además de los museos designados como tales, los institutos de conservación y las galerías permanentes de exposición mantenidas por las bibliotecas y archivos, los parajes y monumentos naturales, arqueológicos y etnográficos, los monumentos históricos y los sitios que tengan la naturaleza de museo por sus actividades de adquisición, conservación y comunicación, las instituciones que presenten especímenes vivos, tales como jardines botánicos y zoológicos, acuarios, viveros, etcétera.[4]

La casa de las musas (procedente del latín *museum* y del griego Μουσείον) tiene una característica indispensable que la diferencia de otras tipologías de equipamientos: en su interior se conservan piezas de valor. Es decir, un museo siempre desempeña un papel contra la degradación de recursos culturales y naturales, según principios, normas y objetivos de esfuerzos nacionales e internacionales de protección y valoración del patrimonio cultural.[5]

El museo ayuda a conservar y proteger bienes patrimoniales irremplazables cuya pérdida sería una laguna en la comprensión de culturas y pueblos ya desaparecidos. En definitiva, el museo alberga en su interior recursos excepcionales y en ningún caso renovables, que en muchas ocasiones están vinculados a las comunidades que los acogen.

Brown Goode apunta que «un museo es una colección bien organizada de rótulos ilustrados con especímenes».[6] Lo más corriente es que los museos presenten sus colecciones como escaparates de objetos en que la única pista que se ofrece al visitante para poder descubrir su significado es una pequeña cartela que muestra el tamaño, el nombre y la materia con la que está fabricada. Es decir, el museo tiene como principal objetivo conservar las piezas, pero nada tiene que ver con interpretarlas, en muchas ocasiones no explica su significado e incluso son presentadas de forma ininteligible.

---

[4] La descripción de 1974 por parte del Icom es sobre la que se basan la mayoría de conceptos que describen un museo. Extraído de Icom: <http://icom.museum/ethics_spa.html>. [Consulta: 24/08/2008.]

[5] Ideas que se desprenden de la Carta de Principios sobre Museos y Turismo Cultural, elaborada por los participantes en el taller Museos, Patrimonio y Turismo Cultural organizado por el Icom, con la colaboración de los comités nacionales peruano y boliviano, en Trujillo (Perú) y La Paz (Bolivia), del 21 al 27 de mayo del 2000. Extraído de Icom: <http://icom.museum/ethics_spa.html>. [Consulta: 24/08/2008.]

[6] Freeman Tilden: *La interpretación de nuestro patrimonio,* Pamplona: Asociación para la Interpretación del Patrimonio, 2006, p. 40.

¿QUÉ ES UN ECOMUSEO?

El ecomuseo nace de una nueva concepción museológica y museográfica por la que el visitante recibe una información completa acerca del pasado, el presente y el posible futuro de una zona. Este equipamiento no se reduce a un edificio, sino que el ecomuseo es un conjunto de centros patrimoniales repartidos por el territorio y que permite conocer mejor su realidad natural y cultural.

Según el Natural History Committee del ICOM, un ecomuseo es una institución que gestiona, estudia y valora con finalidades científicas, educativas y, en general, culturales, el patrimonio general de una comunidad específica, incluido el ambiente natural y cultural del medio. De este modo, el ecomuseo es un vehículo para la participación cívica en la proyección y en el desarrollo colectivo. Con este fin, el ecomuseo se sirve de todos los instrumentos y los métodos a su disposición para permitir al público comprender, juzgar y gestionar —de forma responsable y libre— los problemas con los que debe enfrentarse. En esencia, el ecomuseo utiliza la realidad de la vida cotidiana y las situaciones concretas con el fin de alcanzar los cambios deseados.

¿QUÉ SE CONSIDERA CENTRO DE VISITANTES, CENTRO DE RECEPCIÓN, CENTRO DE RECEPCIÓN DE VISITANTES Y CENTRO DE ACOGIDA?

Actualmente, el centro de visitantes, también llamado *centro de recepción* o *de acogida,* es aquel equipamiento que gestiona, desde el punto de vista turístico, las informaciones necesarias para conocer una región, pueblo, comarca…

En dichos complejos se presenta a los visitantes una síntesis comprensible de los temas de las áreas cercanas para motivar un deseo de conocimiento del territorio. A la vez, para que el visitante lo pueda llevar a cabo, en el mismo centro se facilita la información (folletos informativos, horarios, páginas web….) para obtener un correcto uso de los recursos turísticos que ofrece la zona. En este tipo de centros, normalmente, no se dan las claves para la correcta interpretación del patrimonio (cosa que sí sucede en el centro de interpretación).

En los centros de visitantes el público recibe una atención personalizada. En ellos encontramos a una o varias personas que resuelven las dudas con las que el visitante se puede encontrar. Qué ver, dónde ir y cómo acceder a los lugares más interesantes del territorio visitado son algunas de las cuestiones más frecuentes que el turista necesita obtener para poder moverse de una forma correcta por la región.

Normalmente, en estos centros existen interactivos o aplicaciones informáticas mediante los que se puede obtener más información de las instalaciones y servicios ofrecidos, fauna, flora y datos relevantes sobre itinerarios, recomendaciones, días de visitas, horarios…

Finalmente, en el centro de visitantes existe una parte dedicada al *merchandising*. En ella el visitante puede acceder a la compra de recuerdos de diversas tipologías, como publicaciones, camisetas, artículos infantiles…, e incluso de productos típicos de la zona que se distribuyen a través de este establecimiento.

Tal y como señala Morales,[7] entre las funciones del centro de visitantes también se puede tener en cuenta la de servir como punto de transición entre un lugar urbano del que procede el visitante y un lugar natural en el que se encuentra perdido.

¿QUÉ ES UN CENTRO DE INTERPRETACIÓN?

La denominación de *centro de interpretación* es un concepto moderno que arranca de las definiciones de Tilden[8] y que se empezó a aplicar en la museografía estadounidense. La palabra *exponer* (en latín *exponere*) significa simplemente la acción de «presentar una materia con claridad y método»; por otra parte, *interpretar* (de *interpretare*) significa «revelar el sentido de una cosa».[9] La museografía tiene como objetivo ambas cosas: presentar una materia con claridad y método y, a la vez, desvelar su sentido. Una cosa es presentar, mostrar, exhibir algo y otra muy distinta es revelar su sentido: el sentido evidente y el oculto. El que tuvo en origen y el que tiene hoy. Aunque ambos términos parecen sinónimos, no lo son; los grandes almacenes, por ejemplo, exponen sus productos, es decir, los presentan con claridad y método. Este concepto, útil para un escaparatista, no es suficiente para un museólogo. La museografía no solo debe exponer, sino que debe interpretar, es decir, revelar su sentido.

Interpretar es un término que no le interesa al escaparatista ni al diseñador gráfico ni al publicista. Por esta razón, Freeman Tilden define *interpretar* como «el equivalente a lo que se ve y se experimenta». El proceso de interpretación debe tener

---

[7] Jorge Morales: *Guía práctica para la interpretación del patrimonio…,* o. cit.

[8] Freeman Tilden: *La interpretación de nuestro patrimonio,* o. cit., p. 40.

[9] Raimundo de Miguel: *Nuevo diccionario latino-español etimológico,* Madrid: J. M. Bosch Editor, 1866.

en cuenta que cada objeto o elemento patrimonial tiene un triple significado[10] (funcional, simbólico, contextual).

Cualquier ciudad, pueblo o región tiene y contiene patrimonio importante, ya sea de índole urbanística, arquitectónica o etnológica. Todos ellos disponen de unos recursos turísticos que abarcan desde los propios del patrimonio natural (paisaje, deportes de aventura, flora, fauna, senderismo…) hasta los propios del patrimonio cultural, desde etnográficos, históricos o artísticos y patrimoniales, hasta los considerados intangibles o genéricos (viento, naturaleza, guerra…). En realidad, todos estos recursos, tratados de forma conveniente, podrían transformarse en productos turísticos de gran potencialidad. Pero, para que estos recursos puedan ser tratados como «productos», han de poder ser presentados de forma comprensible a un público visitante. Esta es una de las funciones del centro de interpretación.

Existe otra característica exclusivamente de índole cultural-educativa. Se trata de promover el uso de los recursos culturales y naturales entre la propia población y, más concretamente, entre la población escolar. En realidad, un centro de interpretación tiene la función de descodificar la realidad actual y el pasado histórico de un territorio, por lo que se convierte en una herramienta educativa muy útil para los docentes.

Por ello, las funciones principales de un centro de interpretación son las siguientes:

— presentar un elemento patrimonial tanto natural como cultural exento del requisito de contacto directo con el recurso;

— dar claves suficientes para poder hacer comprensible el objeto patrimonial en cuestión;

— promover el uso y consumo de los productos típicos donde se ubica el centro de interpretación;

— generar deseos de conocer el territorio y todo lo que en él se encuentra, e incluso despertar en ocasiones la sensación de que con solo una jornada no es posible llegar a ver todo lo que presenta el lugar visitado, potenciando el turismo.

Por todo ello, entendemos por *centro de interpretación* «un equipamiento situado en un edificio cerrado o a cielo abierto que normalmente no dispone de objetos originales y que tiene por objetivo revelar el sentido evidente u oculto de aquello que se pretende interpretar».

Los diez mandamientos del centro de interpretación

Una de las finalidades más importantes de los centros de interpretación es que el público visitante procese la información adecuadamente para que logre aprender de manera eficaz. Es por este motivo por lo que sería interesante definir los componentes necesarios y suficientes para que un centro de interpretación pueda cumplir dicha función correctamente. Estos componentes pueden ser muy variados, y no siempre hay acuerdo sobre cuáles son los mínimos para una correcta interpretación. Es evidente que el concepto de *interpretación,* por su amplitud, admite una gran variedad de componentes. En efecto, es bien sabido que existen tres procesos definidos con los que realizamos el aprendizaje y mediante los que construimos nuestra visión de la realidad. El primer sistema es el que considera que la información ingresa a través de la percepción visual; otro es el que utiliza el sistema auditivo para lograr un aprendizaje efectivo, y, por último, el que representa mentalmente la información a través del sistema kinestésico. El logro de los centros de interpretación sería el de utilizar una estrategia de aprendizaje en su museografía adecuada para las tres fórmulas de asimilación. De esta manera, si tenemos en cuenta de qué forma las personas adquieren los conocimientos, se podrían diseñar unos centros de interpretación en los que tuviera cabida todo tipo de aprendizaje. Es por ello por lo que podemos pensar que, en realidad, la eficacia de un centro de interpretación es directamente proporcional a la variedad de recursos con los que se expresa.

A continuación se especifican a modo de decálogo las características y componentes que se consideran necesarios para que un centro de interpretación sea eficaz.

1. Relacionar el objeto a interpretar con las ideas previas del usuario

Es evidente que, para que un centro de visitantes sea eficaz, ha de tener presente que solo aprendemos sobre lo que ya sabemos.[11] En efecto, si re-

[10] Con respecto al significado de los objetos y a su exposición, es sumamente interesante la obra de Ángela García: *La exposición. Un medio de comunicación,* Madrid: Akal, 1999; véase en especial el capítulo 1, pp. 11-26.

[11] Basado en las teorías del aprendizaje de David Ausubel, que apuntan que el aprendizaje, para ser significativo, no depende de un método en concreto, sino de que la información presentada tenga un puente cognitivo posible con el que el alumno o discente ya sabe.

Decálogo las características y componentes que se consideran necesarios para que un centro de interpretación sea eficaz:

1. Relacionar el objeto a interpretar con las ideas previas del usuario
2. Su objetivo es instruir, emocionar, provocar o desencadenar ideas
3. Tener en cuenta los segmentos de edad
4. Interpretar no es solo informar
5. Organizar jerárquicamente los contenidos
6. Seleccionar conceptos relevantes
7. Contener elementos lúdicos
8. Utilizar recursos museográficos diversos
9. Concebir la interpretación como un hecho global y no parcial
10. Interpretar objetos patrimoniales sin la necesidad de que los contenga

presentamos nuestra mente mediante un círculo y los elementos objeto de aprendizaje mediante otro círculo, el aprendizaje real solo se produce a partir de la zona de intersección entre ambos círculos. Es por esta razón por lo que el centro de interpretación solo será eficaz si va en busca de esa zona de intersección, es decir, los conceptos, ideas, emociones que son comunes entre el visitante y lo que se pretende que asimile. En este sentido, para una buena interpretación se ha de partir de elementos de la vida cotidiana o conceptos previamente conocidos por el usuario.

Cualquier interpretación que de alguna forma no relacione lo que se muestra o describe con algo que se halle en la personalidad o en la experiencia del visitante será estéril.

2. Su objetivo es instruir, emocionar, provocar o desencadenar ideas

Sabemos que un centro de interpretación tiene funciones turísticas, patrimoniales y educativas, pero no es ni una oficina de turismo, ni un museo, ni un centro escolar.

En realidad, en estos centros se utilizan las distintas herramientas típicas de los lugares citados. Es decir, en un centro se instruye y se intenta que sirva de desencadenante de ideas, tal y como sucede en una escuela. De la misma manera, un centro de interpretación no es una oficina de turismo; sin embargo, informa acerca de todo lo necesario para un buen conocimiento del territorio, aportando la información y los recursos necesarios.

Es característico que un museo, por las piezas que contiene, pueda llegar a emocionar al visitante. En un centro de interpretación no hay piezas, pero el valor de lo que se explica y la satisfacción de haber aprendido pueden llegar a despertar emoción entre el público asistente.

Maqueta audiovisual interactiva en el Centro de Interpretación de Madina Yabisa, La Cúria (Ibiza)

3. Tener en cuenta los segmentos de edad

Un centro de interpretación siempre tiene en cuenta a los segmentos de público a los que se dirige. Haciendo un breve análisis de los públicos susceptibles de ser atraídos por este tipo de centros, se han podido recopilar cinco grandes grupos.

Centre de Interpretació del Romànic, La Vall de Boí (Eric la Vall)

En primer lugar, podemos encontrar el llamado *público familiar.* Este es uno de los segmentos a los que se ha de dirigir buena parte de las propuestas de los centros de interpretación. En realidad, el público familiar se ha convertido en una tipología de usuarios con un volumen creciente de tiempo de ocio y con un indudable interés por obtener experiencias satisfactorias y con unos resultados medidos no solo con criterios lúdicos o de satisfacción personal, sino también de aprendizaje. Así, las familias (de todo tipo de características) buscan espacios que proporcionen placer a la vez que educación.

Por otro lado, también se ha de tener en cuenta al *público adulto.* Dentro de este se incluye un vasto conjunto de usuarios con diversidad de intereses y con características muy distintas, como son el público individual, el de la tercera edad o los grupos organizados no especializados. Se trata de un segmento muy amplio y heterogéneo con una dedicación al tiempo de ocio destacada y al que se ha de tener muy en cuenta para pensar en los contenidos del centro de interpretación.

El *público escolar* es siempre uno de los grupos diana de los centros de interpretación. Dentro de este público, hay que tener presente tanto a

Centro de Interpretación de la Historia de Ubrique (Cádiz)

Hermes, n.º 1, 2009, pp. 50-59, ISSN 1889-5409

los docentes como a los discentes. En el centro, los alumnos pueden encontrar un entorno ideal para difundir y desarrollar el respeto y la valoración de todos aquellos contenidos que se puedan tratar.

De la misma manera, se ha de tener en cuenta al llamado *público docente,* ya que, como hemos especificado anteriormente, es la escuela uno de los segmentos de público al cual van dirigidas las acciones didácticas e interactivas de los centros de interpretación. Los docentes han de contar con propuestas para el desarrollo curricular de diversos contenidos vinculados con el conocimiento histórico, artístico, natural. No podemos olvidar que los docentes son los responsables, en primera instancia, de la elección de las actividades educativas complementarias fuera del aula.

Por último, existe un quinto segmento formado por el *público experto.* En todos los centros de interpretación existe un segmento de público al que se le dirigen posibles acciones científicas y de difusión. Los investigadores procedentes de centros universitarios y de investigación constituyen en muchos casos núcleos de opinión y de líneas de investigación vinculadas a temáticas diversas.

Dentro de todos estos colectivos se cuentan los que forman parte de asociaciones, instituciones sin ánimo de lucro, entidades locales, etcétera, que también se deben tener en cuenta.

4. Interpretar no es solo informar

El propio nombre de *centro de interpretación* designa que su principal función es interpretar el Patrimonio, en mayúscula. Muchas veces la utilización de lenguajes técnicos, típicos de expertos, en lo referente al patrimonio histórico-cultural y natural aleja al usuario medio de lo que realmente se quiere transmitir. Es por esta razón por lo que en los centros de interpretación se pretende presentar los contenidos de una forma comprensible (e incluso con distintos niveles de lectura) para que los no entendidos o incluso los que no están sumamente interesados en la temática lleguen a comprender el patrimonio y de esta manera lo puedan valorar como se merece. En realidad, la interpretación ayuda a que algo que siempre ha existido y no se conocía se conozca, comprenda y respete. Para que el público llegue a conocer el territorio, no se da un paquete de información y se obliga a que el usuario lo consuma, sino que se despierta el interés del visitante ofreciendo las respuestas que él busca.

5. Organizar jerárquicamente los contenidos

El centro de interpretación es una herramienta para transmitir información a los visitantes. La creación de los contenidos exige un planteamiento que, con una buena implementación de la museografía, organice jerárquicamente la información que se quiere transmitir al público. Es decir, dentro de lo que se quiere explicar existen distintos grados de complejidad. Lo que se pretende es que desde el visitante experto hasta el público escolar puedan entender los contenidos según su propia necesidad.

6. Seleccionar conceptos relevantes

Un centro de interpretación no es una enciclopedia: en él no se pueden introducir infinidad de explicaciones, conceptos y descripciones. Es por esta razón por lo que en el momento de definir el guión que utilizará un centro de interpretación, el museólogo ha de escoger una serie de conceptos importantes, que son los que han de ser transmitidos. En realidad, los guiones de los

Centro de Interpretación Histórico de Ledesma (Salamanca)

contenidos han de estar seleccionados con gran cuidado, porque será todo aquello que se transmita lo que logrará que el público, al finalizar su visita, tenga los conceptos bien asimilados y comprendidos.

7. Contener elementos lúdicos

La comunicación que se presenta en estos centros de interpretación tiene funciones educativas, pero se ha de tener en cuenta que no es un centro escolar. Se trata de una comunicación atractiva, destinada a un público que se encuentra de forma voluntaria en el lugar que se ha considerado digno, por su valor patrimonial, de ser susceptible de interpretación. Es por ello por lo que contiene elementos de carácter lúdico, para amenizar su visita a la vez que se hace con más facilidad el proceso de aprendizaje para los visitantes de los distintos grupos de públicos explicitados.

En muchas ocasiones, los visitantes, procedentes de lo que anteriormente hemos llamado público familiar y escolar, exigen soluciones singulares, por lo que las propuestas tienen que contar con la complementariedad de ser tratadas como elementos lúdicos.

8. Utilizar recursos museográficos diversos

Un centro de interpretación debe y puede contener muchos y muy diversos recursos museográficos en sus instalaciones. Tras un análisis exhaustivo de cada uno de ellos, se han censado en el mercado las siguientes tipologías, que se pueden agrupar de la siguiente forma:

— módulo de base mecánica (MM): este tipo de módulo es aquel que basa su interactividad en los mecanismos más intuitivos y que son resueltos mecánicamente;

— módulo de base electrónica (MEE): es aquel que basa su funcionamiento en el *hardware* y el *software;*

— módulo de base audiovisual (MA): este tipo de módulos es fundamentalmente el que utiliza pantallas de LCD o TFT para su funcionamiento;

— módulos de base virtual (VAI): módulos basados en tecnología virtual;

— módulos de base informática (MI): módulos basados en tecnología informática, como los interactivos.

Normalmente, en los módulos implantados en los centros de interpretación se suelen encontrar modelos que combinan diversos tipos de los citados anteriormente, definidos en lo que se clasifica como *módulos hipermedia.*

Centro de Interpretación del Románico de Villacantid (Cantabria)

A continuación, se explicitan los nombres genéricos de los módulos que se pueden encontrar en un centro de interpretación, clasificados por la tipología a la que pertenecen:

Nombre genérico	MEE	MA	VAI	MM	MI
Atril informativo				×	
Audioguía	×				
Busto parlante		×	×		×
Diaporama		×			
Diorama		×		×	
Escáner interactivo				×	×
Escenografía		×			
Libro interactivo		×		×	×
Maleta didáctica				×	
Módulo genérico (por ejemplo, módulo de persiana, módulo de placa deslizante…)	×	×	×	×	×
Maqueta interactiva	×	×		×	
Maqueta para colectivos con NEE		×		×	
Módulo de botones				×	
Módulo de cajones				×	
Módulo de datos PDA			×		
Módulo multimedia		×			
Módulo sonoro		×			
Módulos integrados	×	×		×	×
Monitores CRT		×			
Pantallas LCD/plasma		×			
Puzle		×	×		
Módulo de realidad aumentada			×		
Módulos de realidad virtual			×		
Recreación virtual		×	×		
Rueda giratoria				×	
Sombras animadas		×		×	
Tabla cronológica					×
Teatro virtual		×	×		
Iconoscopio/telescopio interactivo		×		×	
Videoproyección		×			

9. Concebir la interpretación como un hecho global y no parcial

La comunicación producida en los centros de interpretación se concibe como una estrategia general, no como algo concreto. La interpretación es el arma de la que se sirve la región, pueblo o ciudad para presentar sus más detallados conceptos acerca del tema en cuestión para acercarlo al público.

⬆⬆ Ejemplo de figura virtual en el Centro de Interpretación del Pasadizo del Duque de Lerma (Burgos) ⬆ Ejemplo de módulo de botones en el Centro de Interpretación del Jamón en Peñarroya de Tastavins (Teruel)

10. Interpretar objetos patrimoniales sin la necesidad de que los contenga

Un centro de interpretación ayuda a comprender el patrimonio, sea del tipo que sea, y tiene la ventaja de que no hace falta que lo contenga; el centro de interpretación está basado en ideas, no en objetos. Es decir, en un centro de interpretación el visitante puede interpretar cosas tan «inabarcables» como un territorio o cosas intangibles como el viento.

Tras presentar el decálogo anterior, se concluye que es urgente y necesario que, en el momento de conceptualizar un centro de interpretación, los profesionales del campo de la museografía y la museología tengan en cuenta fundamentalmente las estrategias y componentes necesarios para que el visitante asimile lo que se pretende en un origen. Todo ello se ha de complementar con el conocimiento claro del tipo de equipamiento que se está produciendo y de la correcta utilización de su nomenclatura. No se puede pedir al visitante que tenga conocimientos sobre el centro que va a visitar si ni siquiera quien lo idea tiene claro qué pretende con su creación.

MONOGRAFÍAS

Un museo sin vitrinas en la selva ecuatorial. La exposición de una experiencia

Alba Valenciano Mañé
Llorenç Picornell Gelabert

Alba Valenciano Mañé. Departamento e Antropologia Cultural e Historia de América y África, Universidad de Barcelona (CEIBA). [albavalenciano@ub.edu]

Llorenç Picornell Gelabert. Departamento de Prehistoria, Historia Antigua y Arqueología, Universidad de Barcelona.

RESUMEN	ABSTRACT
En este artículo tratamos de apuntar una serie de impresiones en relación a una primera exposición de un caso concreto, un museo de cultura material fang en un pueblo de Guinea Ecuato rial. Este reúne una serie de características que lo convierten en un museo «poco convencional». Presentamos una breve explicación del contexto del museo, su trayectoria, sus especificidades y el desarrollo de una visita. Finalmente, planteamos una serie de cuestiones que nos parecen estimulantes para el enriquecimiento del debate en torno a los procesos de patrimonialización y al tratamiento museológico de la cultura material de pueblos no occidentales en el marco de los procesos de globalización y de afirmación de las identidades poscoloniales.	In this article we present our impressions in relation to a particular case, a museum of Fang material culture in a village of Equatorial Guinea (Central Africa). It presents a group of characteristics which turns it into an «unconventional museum». We briefly present the context of the museum, we describe its history, its characteristics and the development of a visit. Finally, we propose some ideas that we consider that they could enrich the debate about the heritage activation and the museology of the material culture of non-occidental cultures in the context of the globalization processes and the affirmation of post-colonial identities.
PALABRAS CLAVE: patrimonio cultural, cultura material fang, Guinea Ecuatorial, identidades poscoloniales.	KEYWORDS: cultural heritage, Fang material culture, Equatorial Guinea, post-colonial identities.

Introducción

El artículo que presentamos constituye un primer documento para la reflexión en torno a un caso particular, el de la existencia de un museo de cultura material fang en una pequeña localidad de Guinea Ecuatorial. La información que aquí se presenta es fruto de una primera visita al lugar y de una entrevista a Felipe Osá, autor único y responsable del museo, realizada en el mes de julio del 2008.[1] Nuestro objetivo es presentar un caso que, a nuestro parecer, presenta unas características particulares que lo distinguen de las fórmulas de activación patrimonial habitualmente analizadas. El

[1] Agradecemos enormemente a Felipe Osá y a Jesús Ndong su cálida acogida en nuestra visita a Bidjabidján así como su predisposición para mostrarnos algunos de los secretos de su museo.

análisis de casos como el de Felipe Osá nos permite reflexionar sobre distintos aspectos de la naturaleza del patrimonio, entendido como construcción social y como vehículo de representación y recreación de identidades y memorias colectivas.

Para esta primera aproximación al estudio del caso, hemos considerado necesario realizar unas breves pinceladas sobre el contexto y el entorno del museo (la realidad histórica y socioeconómica de Guinea Ecuatorial). Posteriormente, exponemos, también de forma general, la posición que la cultura material fang ha ocupado en los museos metropolitanos. A continuación, procedemos a la breve descripción del museo y del desarrollo de una visita. Finalmente, exponemos unas primeras sugerencias interpretativas orientadas a la reflexión sobre el concepto de *patrimonio cultural* y sobre su papel en la representación de identidades poscoloniales.

Guinea Ecuatorial: un país sin museos

Guinea Ecuatorial es un pequeño Estado localizado en la región atlántica de África central, al sur de Camerún y al norte y oeste de Gabón. Este país, probablemente de los menos conocidos desde nuestra perspectiva, se divide en una serie de territorios insulares (Bioko, antigua Fernando Poo, donde se encuentra la capital, Malabo, antigua Santa Isabel; Corisco y las Elobeyes, frente al estuario del Muni, y Annobón, en el hemisferio sur, más allá de Santo Tomé y Príncipe) y una región continental, denominada Río Muni en época colonial, donde Bata constituye el núcleo urbano más importante.

El desconocimiento de la realidad ecuatoguineana se remonta a la época de la dominación colonial española. Los acontecimientos en los «territorios españoles del golfo de Guinea» (su denominación durante la época colonial) nunca tuvieron una gran repercusión en la sociedad metropolitana. Esta colonia no significaba lo mismo que las americanas, génesis de la «Hispanidad más allá de España», ni fue escenario de acontecimientos que estremecieran a la sociedad española, como lo fueron los territorios del norte de África. Al contrario, inmediatamente después de su independencia, Guinea Ecuatorial pasó a ser materia reservada. El Gobierno prohibió explícitamente la publicación en los medios de comunicación españoles de cualquier noticia sobre la única excolonia española al sur del Sahara (Muntanyá, 2007). Así, Guinea se volvió invisible a los ojos de los españoles.

Tras el fin de la dictadura franquista, la situación de la excolonia no cambió. En el ámbito académico su presencia es prácticamente nula. Los historiadores han reconocido varias veces las dificultades de trabajar sobre Guinea, probablemente el país que ha generado menos bibliografía de toda África (Nerín, 1998). Asimismo, su presencia en los medios de comunicación es esporádica.

Con esta escasa presencia social de Guinea en la exmetrópoli, era de esperar también una nula relevancia en el debate para la «(in)digestión» del colonialismo español en la era poscolonial. El discurso oficialista sigue afirmando que el colonialismo español difiere en gran medida del de otras metrópolis, como Francia, Gran Bretaña o Bélgica. Se considera que la empresa colonial española reproduce el espíritu humanista del descubrimiento del Nuevo Mundo y que desde entonces España ha intervenido en sus colonias principalmente para difundir la civilización y mejorar las condiciones de vida de los pueblos sometidos, inspirada en la obra de autores como fray Bartolomé de las Casas. Es un discurso recurrente que aparece tanto en los cortometrajes de propaganda franquista de los años cincuenta (Ortín y Pereiró, 2007) como en una reciente entrevista a Manuel Fraga Iribarne, ministro del Gobierno franquista que «entregó» la independencia a la República de Guinea Ecuatorial el 12 de octubre de 1968 (Muntanyà, 2007).

Así, se considera que el colonialismo español en el África subsahariana, territorialmente muy reducido, socialmente irrelevante en la metrópoli y académicamente muy poco trabajado, está al margen de los acontecimientos que la historiografía colonial de otros Estados (Francia, Gran Bretaña, Bélgica, Italia, Alemania) ha ido poniendo de relieve. No se ha revisado críticamente el papel del Estado español en el escenario colonial y poscolonial del África actual, a diferencia (de nuevo) del caso americano, que sí que ha generado reflexiones y discusiones (y tensiones) más profundas. No obstante, trabajos recientes de historiadores y antropólogos sobre las colonias españolas del golfo de Guinea están empezando a poner de relieve que el colonialismo español en el África subsahariana no fue en absoluto un colonialismo *light* (Creus, 1994; Nerín, 1998 y 2006).

Esta invisibilidad social y política de Guinea Ecuatorial en la exmetrópoli y la escasa reflexión académica al respeto se han traducido necesariamente en un exiguo tratamiento museístico de las diferentes culturas que forman parte de este pequeño Estado ecuatorial. El estudio antropológico de los grupos

Objetos dispuestos en forma de «altar» en la colección Felipe Osá

étnicos guineanos no se abordó de forma sistemática y académicamente relevante durante la época colonial, en consonancia con el desarrollo del africanismo en España. Y si este era el panorama en la metrópoli, en la colonia era obviamente mucho peor, de tal forma que, tras la independencia (que, recordemos, fue en 1968), el nuevo Estado ecuatoguineano no «heredó» ningún tipo de universidad, institución académica o museo dedicado a los estudios socioculturales.

En la Guinea inmediatamente posterior a la independencia, las pocas salas que contenían algunas vitrinas con elementos de la cultura material de los pueblos guineanos se encontraban en instituciones y edificios que representaban la estructura de dominación colonial. En los primeros tiempos del régimen de Macías Nguema se desarrolló desde el Gobierno un fuerte discurso antiespañol que promulgaba el rechazo y destrucción de todo símbolo de la recientemente clausurada época colonial. Así, por ejemplo, el pequeño museo que los claretianos tenían en el seminario de Banapá, en Bioko, donde se conservaban objetos etnográficos y arqueológicos, fue arrasado.

Así pues, los dos regímenes que se han sucedido en Guinea Ecuatorial, el de Macías y el de Obiang, han desarrollado una política más o menos sistemática de eliminación de toda herencia del «patrimonio colonial». Esto ha afectado tanto a productos del propio Estado colonial (edificios de la Administración española y de empresas, residencias coloniales, etcétera) como a algunos de los elementos de la cultura material preeuropea que la sociedad colonial había descontextualizado y activado patrimonialmente.

El Estado ecuatoguineano no ha recurrido a la patrimonialización de elementos preeuropeos en la creación del discurso de la identidad ecuatoguineana, que se ha llevado a cabo con otros medios. De esta forma, sin instituciones museísticas de herencia colonial ni de nueva creación posindependencia, Guinea Ecuatorial es hoy un país sin museos.

Bieri y vitrinas en las antiguas metrópolis

Pese a este contexto poco propicio, la cultura material de los pueblos de Guinea Ecuatorial tuvo su lugar, y lo continúa teniendo, en las vitrinas de los museos metropolitanos. En el caso de los fang (grupo étnico presente en Guinea Ecuatorial y en los vecinos territorios de Camerún y Gabón, antiguas colonias francesas), que es el que aquí nos ocupa, su tratamiento museológico se ha visto siempre fuertemente vinculado a los *bieri:* se trata de representaciones antropomorfas esculpidas en madera que formaban parte del conjunto de objetos vinculados al *melan,* culto a los antepasados.

Durante el proceso de colonización del territorio fang, la Iglesia católica se marcó un objetivo para garantizar el éxito de la evangelización de este pueblo: la erradicación sistemática de los cultos y «creencias paganas» (Nerín, 1998). Esto pasaba necesariamente por la eliminación de la

Esculturas antropomorfas masculinas en madera que presiden la entrada del museo de Felipe Osá

cultura material relacionada con el *melan*. En este sentido, la conservación de los cráneos de los antepasados era especialmente molesta para los religiosos. En cierta manera, y pese a las heroicas y clandestinas resistencias de muchos fang, parece que, con los años, los religiosos llevaron a cabo con éxito sus propósitos. Como consecuencia, los *bieri* han perdido hoy el significado que tenían antes de la llegada de los europeos. Ya no son representaciones vinculadas a las relaciones con los antepasados, sino «estatuas» del «arte negroafricano».

Pese a ello, mientras los religiosos perseguían y castigaban todo lo relacionado con el *melan,* la Administración colonial organizaba expediciones etnográficas y naturalistas para dotar de fondos a los museos metropolitanos. Los participantes en estos viajes prestaron especial atención a los *bieri* que habían sobrevivido a la evangelización, de tal forma que su presencia en museos de Barcelona, Madrid o París empezó a ser recurrente. Estas «estatuas» fang relacionadas con el «culto a los ancestros» fueron objeto de estudios morfológicos que las situaban como muestras muy apreciadas del «arte negroafricano» (Perrois, 1972 y 1977; *Utumbo. L'art d'Afrique Noire dans les collections privées belgues*). Expuestos en las vitrinas de los museos etnológicos, pasaron a ser la imagen del pueblo fang en las metrópolis, mientras que los rituales y creencias que les daban significado en su lugar de origen iban desapareciendo. Hoy sigue siendo así: los *bieri* representan la mayor parte de la cultura material fang expuesta en el Museo Etnológico de Barcelona, en el Museo Antropológico Nacional de Madrid o en el del Quai Branly de París, y siguen siendo «esculturas» altamente cotizadas en las subastas de «arte africano».

La suerte de los *bieri* no ha sido excepcional. La cultura material de los fang de Guinea Ecuatorial se ha visto fuertemente afectada por el proceso de colonización y aculturación. Aunque la dominación efectiva por parte de las autoridades españolas de los territorios poblados por los fang fue relativamente tardía, sus repercusiones sociales y culturales fueron muy significativas. Hasta 1917, el control de la región continental de Guinea por parte de la Guardia Colonial se limitaba estrictamente a la ciudad y el puerto de Bata y a las islas del estuario del Muni (Nerín, e. p.). No fue hasta esa fecha cuando se desarrolló una primera expedición centrada en el reconocimiento y control del territorio, empresa que no se culminaría hasta 1926, cuando se emprende la ocupación efectiva del territorio, construyendo las vías de comunicación y los puestos militares de control de la población y las fronteras (Nerín, e. p.).

Pese a la relativa brevedad del periodo de dominación colonial del pueblo fang de Guinea Ecuatorial (1917/1926-1968), su repercusión sobre la cultura material ha sido drástica. Trabajos etnográficos de la primera mitad del siglo XX, anteriores o contemporáneos a la dominación efectiva del territorio (por ejemplo, Tessman, 2003; Panyella y Sabater Pi, 1953 y 1955), nos relatan la complejidad técnica y simbólica de la metalurgia, la cerámica o la cestería en los pueblos fang. No obstante, en nuestra estancia en Guinea no localizamos en todo el territorio ningún ceramista ni ningún pueblo en que se realizasen objetos de metal.

Los objetos materiales que se efectúan hoy en los pueblos fang son muy escasos, ya que la práctica totalidad de la población decide comprar objetos de plástico o aluminio para el desarrollo de la vida doméstica. En los pueblos solo encontramos a algunas personas mayores que se dedican a confeccionar diversos tipos de cestos para diferentes funciones (*nkueñ,* para transportar los productos del los huertos; *nkun,* para la pesca de río; *djat,* para secar cacahuetes en la cocina). Estos se siguen fabricando por motivos estrictamente funcionales, desvinculados de una parte importante del significado social que tenían en el mundo fang preeuropeo. Asimismo, es muy difícil encontrar a personas mayores que se dediquen al trabajo de la madera para la manufactura de elementos relacionados con prácticas preeuropeas. Estos elementos solo los confeccionan «artesanos» que trabajan por encargo y los reproducen para fines decorativos. Solo algunos sobreviven en las muy escasas tiendas y talleres de «artesanía» que hay en las ciudades del país. Procesos muy similares se han documentado en relación con la cultura material de otros pueblos colonizados, como en las islas del Pacífico (Ginolin, 2004).

Bieri sin vitrinas en la selva ecuatorial

Atendiendo a este contexto, resulta interesante descubrir el museo de Felipe Osá en Bidjabidjan, una pequeña población en el noreste de la Región Continental de Guinea Ecuatorial. La historia empieza hace dos generaciones, probablemente cuando su abuelo asistía a la llegada de los guardias españoles para controlar el territorio continental de la aún parcialmente colonizada Guinea española. En ese contexto, decidió transmitir a uno de sus hijos el

Torques en bronce de la colección de Felipe Osá

máximo de conocimientos relacionados con los objetos que entonces formaban parte de la vida diaria en los pueblos fang. Le transfirió los conocimientos técnicos necesarios para su fabricación, pero, más importante aún, le recordó los nombres de cada objeto y su significado, cómo, para qué y en qué contexto se utilizaban. Una «biografía del objeto» que daba sentido a la vida social de este.

Felipe Osá recibió estos conocimientos de su padre y de su abuelo, pero lamentó no haber encontrado ningún hijo ni sobrino suyo que se interesase por ellos. Al no encontrar «heredero» para tales saberes técnicos y simbólicos, y renunciando a la posibilidad de que se truncara su transmisión, este fang de Bidjabidjan decidió crear un museo. En un lugar especial de la selva que rodea su pueblo, al lado de un río, construyó un edificio con madera y nipas destinado a albergar el legado que había recibido de su padre y su abuelo. Fue su taller, donde reproducía las piezas que había aprendido a elaborar.

Y fue también el depósito de las diversas piezas que iba adquiriendo. Felipe Osá se ha dedicado durante muchos años a recoger en numerosos pueblos fang objetos que no se siguen fabricando actualmente: taburetes, *bieri,* máscaras, platos y ollas de cerámica, ornamentos de metal, elementos de indumentaria o utillaje diverso relacionado con prácticas hoy desaparecidas, como la metalurgia o la alfarería. Estos objetos desarrollaban un papel social relevante en relación con una manera concreta de entender la realidad y las personas que la habitan. Como el resto de prácticas y percepciones culturales, estos elementos materiales integran una dimensión material y una dimensión no material, y tanto una como otra repercuten de forma directa y «real» en la vida diaria (Fons, 2005). Normalmente los fue adquiriendo cuando sus propietarios ya no les encontraban utilidad alguna y muchas veces procedían de antiguos lugares habitados abandonados desde hacía años. Aunque se tratara de objetos desechados, que nadie usaba, Felipe Osá ha buscado a su propietario, le ha pedido su autorización para recoger el objeto y ha negociado algún tipo de recompensa (dinero, otros objetos utilitarios que él confecciona). Recuerda numerosas ocasiones en que esta práctica le ha valido comentarios del estilo de «¿para qué te interesa tener esa basura que ya no sirve para nada?».

De esta forma, el museo del bosque de Felipe Osá se fue llenando de objetos y de sus biografías, de las historias y significados simbólicos que contienen.

Y la gente empezó a hablar de ello y a visitarlo. Se convirtió en un lugar especial conocido en todo el país. El libro de visitas recoge comentarios escritos durante años por guineanos y extranjeros, muchos de ellos europeos (especialmente de origen español) vinculados a misiones católicas, al cuerpo diplomático o a la cooperación. En Guinea Ecuatorial no se ha desarrollado ningún tipo de actividad turística, los extranjeros que visitan el país llegan mayoritariamente vinculados a proyectos de cooperación o a familiares y conocidos que trabajen en ellos.

Pero el museo de Felipe Osá se ha transformado al ritmo que ha cambiado la realidad social y cultural de Guinea Ecuatorial. Con la llegada de los beneficios de la explotación petrolífera, el Estado ha empezado a invertir en la construcción de carreteras. Así, no hace muchos años se inauguró la vía Bata-Ebebiyín, que con sus poco más de cuatrocientos kilómetros atraviesa el país por el extremo norte, desde la costa hasta la frontera con Camerún. Este mismo camino, que hace pocos años costaba dos jornadas de viaje por pistas de barro y baches, hoy se puede recorrer en cuatro o cinco horas. Esto ha cambiado en muchos aspectos la vida en los pueblos que se encuentran literalmente pegados a la carretera, y entre ellos está Bidjabidjan.

Felipe Osá ha tomado unas cuantas decisiones en relación con todos estos cambios. Con la ayuda de diversas personas, como algunos de sus familiares o el párroco de Bidjabidjan, Jesús Ndong, ha construido un nuevo museo al lado de la carretera. Un nuevo emplazamiento, fuera de la selva, y un nuevo museo, esta vez construido con bloques, cemento y techo de aluminio. Una vez atravesado el camino que transcurre entre los pocos metros que separan el edificio del asfalto de la carretera, se llega a la puerta del museo, que da acceso a un primer ámbito dedicado a la exposición de los objetos. Se trata de una pequeña sala central, cuyo acceso está alineado con la entrada al edificio, y dos espacios laterales. En la parte trasera del edificio ha habilitado una única sala que cumple, entre otras funciones, las de taller y almacén.

En el momento en que tuvimos oportunidad de visitar el museo, Felipe Osá no había trasladado todos los objetos del antiguo museo del bosque. Había seleccionado algún *bieri,* alguna máscara y una gran variedad de objetos diferentes que hoy no vemos en las casas de los pueblos fang (ollas, platos, taburetes, herramientas, figuras, cascos, ornamentos).

La visita se desarrolla de una forma poco convencional. El museo no se anuncia en ningún medio ni existe un horario de apertura. Uno tiene que descubrir su existencia mediante el boca a boca, la principal vía de circulación de todo tipo de información en este pequeño país centroafricano. Si se decide visitarlo, uno debe desplazarse hasta Bidjabidjan y, una vez allí, preguntar a la gente del pueblo dónde se encuentra el museo y, más importante aún, dónde se encuentra Felipe Osá. Si tenemos la suerte de que este se encuentre en el pueblo, las personas a quienes hemos preguntado nos conducen ante el nuevo edificio todavía en construcción y mandan a alguien a buscar a su responsable. Cuando este llega, y tras las presentaciones pertinentes, se inicia la visita: mediante una máscara articulada de madera, Felipe Osá se transforma en el personaje-narrador que va a guiar nuestro recorrido por la vida social de los objetos expuestos. Nos presenta el museo y su historia hablándonos con una *tumba*, un tambor realizado vaciando el tronco de un árbol y percutido con dos palos, y nos traduce al fang y al español. Así descubrimos cómo Felipe Osá ha decidido crear ese museo y cuál es la historia de los objetos que contiene. Estos se encuentran distribuidos por el suelo, colgados en las paredes o, en su mayor parte, dispuestos sobre mesas que se asemejan mucho más a altares que a las vitrinas que solemos encontrar en los museos.

Felipe Osá nos cuenta que ninguna persona ni institución ha financiado nunca el museo, sino que este se ha nutrido a base de la decisión y el trabajo de un solo hombre. Pocas personas han decidido ayudarle, pero algunas le han perjudicado. Nos explica que, en más de una ocasión, ha prestado piezas para exposiciones que nunca le han sido devueltas.

Atendiendo a estos antecedentes, nos presenta las tarifas del museo, que funcionan de la siguiente manera: tras la bienvenida y la introducción del personaje-narrador, los visitantes hacen un donativo al museo. A cambio, Felipe Osá, ya sin máscara articulada, les «regala» tres objetos. No se trata de llevarlos físicamente, sino que ofrece la posibilidad de seleccionar tres piezas entre todas las expuestas de las que se quiera conocer su significado. Así explica cómo se fabrican, para qué se usaban y qué propiedades tenían, y nos aclara las dudas que tenemos al respecto. A partir de aquí, la información para cada objeto nuevo requerirá también un pequeño donativo extra. Finalmente, una vez terminada la visita, al haber

curioseado entre todos los objetos expuestos, tenemos la posibilidad de adquirir alguna de las piezas que ha realizado él mismo o encargar alguna en concreto que nos interese y no esté disponible. Así pues, el último paso es negociar el precio con el autor.

Un nuevo espacio para la transmisión, la representación y la recreación de la identidad fang: una activación patrimonial de la tradición

De una forma más o menos consensuada, por lo menos entre los especialistas dedicados a la reflexión teórica en torno al concepto de *patrimonio,* se ha considerado que los procesos de patrimonialización están estrechamente vinculados a la legitimación de proyectos identitarios y políticos concretos a través de la búsqueda de continuidades históricas y la valorización de aspectos y objetos que anteriormente no habían tenido más valor que el estrictamente utilitario. Se ha situado el nacimiento de este fenómeno en la construcción de los Estados nación y las revoluciones burguesas en Occidente, que requieren de otra autoridad distinta a la divina, que legitimaba el poder en el antiguo régimen. De esta manera, algunos autores han convenido en considerar los procesos de patrimonialización como una especie de «religión laica» basada en la sacralización de la externalidad cultural y su objetualización (Prats, 2004; Kingman y Prats, 2008). Es decir, se ha considerado el patrimonio como un sistema de representación de esta externalidad cultural que opera mediante metonimias, reliquias que pueden ser objetos, lugares o manifestaciones consideradas excepcionales, auténticas, pertenecientes al pasado (o al que se considera fuera del presente), a la genialidad o a la naturaleza indómita (Prats, 2005).

En este sentido, y teniendo en cuenta este modelo teórico, el museo de Bidjabidjan presenta unas características especiales. Se trata de un museo creado por un solo hombre y en un contexto poco propicio. Existen pocos estudios sobre activaciones patrimoniales en otros países africanos y nosotros, por el momento, no hemos analizado otros casos semejantes. Ya hemos visto que los teóricos han situado el nacimiento de las instituciones museísticas y del concepto de *patrimonio* en un contexto occidental y, por tanto, constituyen una «importación» para el continente africano. Si bien han proliferado las activaciones patrimoniales en diversos países del continente negro, estas suelen ser herederas de las instituciones museísticas de la época colonial o bien son producto de la ampliamente generalizada y aceptada cooperación cultural que muchas veces es la protagonista e impulsora de los proyectos de «turismo y desarrollo». De esta forma, se han creado ciertos productos que responden a ideas esteriotipadas de África y al exotismo que corresponde a la demanda de una audiencia principalmente occidental.[2]

Ya hemos comentado que la presencia turística en Guinea Ecuatorial es prácticamente nula y, por tanto, no podemos considerar que el caso que estamos analizando sea el fruto de una demanda extranjera que recurra a sistemas de representación inteligibles para una audiencia externa, como el patrimonio. El poder, es decir, las instituciones estatales, no ha utilizado, hasta hoy, el patrimonio para legitimar sus discursos, ya que no se ha dedicado ninguna parcela de la Administración a la realización y ejecución de propuestas patrimoniales. De esta manera, podemos considerar que el caso de Felipe Osá constituye una activación patrimonial al margen del poder hegemónico y de sus discursos. Aunque, a veces, cuando el Estado requiere la utilización de productos considerados «auténticos» o pertenecientes a la «tradición», sí que recurre al institucionalmente desamparado museo. Es interesante el hecho de que en Guinea existen diversos escultores que reproducen elementos muebles de la considerada «cultura tradicional» (sobre todo *bieri*) y del considerado «arte africano»; sin embargo, los que se consideran «más auténticos» y «más tradicionales» son los que se encuentran en este especie de «templo de la tradición» donde los objetos no solo «conservan» su aspecto físico, sino que todavía están dotados de su contenido simbólico. Un ejemplo ilustrativo de lo que acabamos de decir es una anécdota que el mismo Felipe Osá nos contó satisfecho cuando le realizamos la entrevista: cuando el papa Juan Pablo II visitó Guinea en 1982, el presidente Obiang quiso obsequiarle con un objeto «tradicional» y recurrió a Felipe para adquirirlo, considerando que sus objetos son los que están más vinculados con la cultura tradicional y en contacto con su universo simbólico «original».

[2] Véanse, por ejemplo, algunas de las propuestas que se han hecho desde la Unesco. En particular, nos llama la atención el programa Turismo Cultural, Turismo con Memoria, que relacionaba directamente la activación patrimonial de ciertos espacios relacionados, en este caso con la trata de esclavos, con su integración en rutas turísticas internacionales. <www.unesco.org>.

Por otra parte, a menudo desde el mundo de la gestión del patrimonio se ha relacionado el *boom* patrimonial de la denominada *era del patrimonio* con el desarrollo posindustrial y la sociedad del conocimiento. De esta manera, se ha apuntado la necesidad, también desde el punto de vista práctico, de una «museología crítica» con las intervenciones que se consideran «inadecuadas» según unos parámetros previamente fijados y que tienen en cuenta la eficacia de la aplicación de las distintas fórmulas de activación patrimonial que se han ido desarrollando para la reproducción de discursos y «valores» que los defensores de esta corriente consideran «positivos» para la sociedad (Santacana y Hernández, 2006).

En el contexto poscolonial y globalizante, vemos que el *boom* patrimonial se extiende a otros ámbitos y contextos que no poseen las características del proceso posindustrial descrito por estos autores. En este sentido, consideramos que estos «valores positivos» que puede transmitir el sistema de representación patrimonial son extremadamente diversos y plenamente sujetos al contexto y protagonistas de la activación patrimonial. Felipe considera que sus conocimientos y piezas tienen algo que decir a los fang de hoy (valores que él considera «positivos para la sociedad)» y que, en el contexto globalizado, ante el riesgo percibido de hibridación cultural y la información que recibe mediante los escasos medios de comunicación que llegan al bosque, su información tiene valor económico, pero la inexistencia de los referentes inmediatos hace que el «valor» de la información se perciba de forma distinta en medio de la selva ecuatorial.

En el contexto globalizante, los conceptos, categorías y prácticas fluctúan transnacionalmente y se reinterpretan en los contextos locales, dando lugar a múltiples significados. En este caso, si bien es cierto que Felipe Osá reproduce un proceso de activación patrimonial, considerando que los objetos de la cultura material fang representan parte de su cultura y memoria, la forma de exponerlos (el discurso museológico) es particular. En este sentido, llama mucho la atención el papel de la oralidad en la creación del discurso y la narrativa de los objetos. Los objetos expuestos en el museo no hablan por sí solos, es Felipe quien los hace hablar. Asimismo, el valor del objeto no se construye en función su antigüedad, ya que muchas de las piezas expuestas son de elaboración reciente: lo valorable económicamente es la información que de

esta se desprende. Y la información constituye la exposición de la «vida social» y la «biografía» de los objetos.[3]

La disposición de los elementos, en el vocabulario específico la «museografía» de la propuesta de Felipe Osá, es también particular. Los objetos no se sitúan en vitrinas ni pedestales, como en la museística colonial (incluso poscolonial, véase el nuevo museo parisino del Quai Branly), sino que se exponen en una especie de altar que, al mismo tiempo que atribuye cierto estatus a los objetos, los dispone de forma que están al alcance del visitante, incluso a una altura y proximidad que invita a romper con la barrera que los separa del observador y tocar y examinar los objetos expuestos con profundidad. Además, en la presentación de

[3] Sendas nociones han sido descritas en la propuesta de estudio de la materialidad realizada por Appadurai (1986) y revisada y actualizada por Binsberguen y Geschiere (2005). En ambas monografías estos autores ponen énfasis en las posibilidades de que en un contexto de globalización e hibridación se cambie el objeto de la antropología de «la cultura» a «lo cultural». De manera que proponen, desde un punto de vista metodológico, estudiar las cosas en movimiento, *things-in-motion,* para inferir su contexto social y humano. Pensamos que estas consideraciones son relevantes para la reflexión en torno a la práctica museológica, ya que plantean una forma distinta y enriquecedora de dirigir la mirada y representar discursos a través de los objetos.

las piezas no se diferencian las que son antiguas de las que han sido reproducidas por el dueño del museo a lo largo de su vida, lo que nos hace pensar en una construcción/percepción de la «autenticidad cultural» distinta de la que, desde Occidente, estamos acostumbrados.

En definitiva, con este artículo hemos abierto distintos frentes a la reflexión. Pensamos que el estudio de casos como el del museo de Bidjabidjan puede enriquecer el modelo teórico que hemos expuesto. Pensamos que este es un buen ejemplo de lo que se ha denominado *modernidades alternativas* (García-Canclini, 2004), ya que, aunque podamos identificar ciertas dinámicas, la aplicación y adopción de ciertos conceptos y categorías globales da lugar a una interpretación muy localizada del patrimonio, en este caso. En el contexto poscolonial, vemos cómo sistemas de representación de origen occidental se incorporan en los procesos de afirmación identitaria y se aplican en función de las necesidades de cada contexto.

Asimismo, consideramos que un análisis crítico del discurso museológico y de la estrategia museográfica también puede resultar interesante para museólogos y gestores del patrimonio. El museo de Felipe Osá presenta una forma distinta (de la que se ha realizado desde las instituciones museísticas occidentales) de percibir y, por tanto, presentar y explicar el pasado tradicional fang a través de su legado material.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Appadurai, Arjun (ed.) (1986): *The Social Life of Things: Commodities in Cultural Perspective,* Nueva York: Cambridge University Press.

Binsberguen, Wim van, y Peter Geschiere (eds.) (2005): *Commodification: Things, Agency and identities: The Social Life of Things revisited,* Berlín/Munster: lit.

Creus, Jacint (1994): «Guinea Ecuatorial, 1883-1911: la invenció d'una identitat», *Recerques. Història, economia i cultura,* núm. 30, pp. 103-119.

Fons, Virgínia (2005): «El concepto de persona en África central», *Oráfrica. Revista de Oralidad Africana,* núm. 1, pp. 21-38.

García-Canclini, Néstor (2004): *Diferentes, desiguales y desconectados. Mapas de la interculturalidad,* Barcelona: Gedisa.

Ginolin, Olivier (2004): «L'artisanat traditionnel en Polynésie française: de l'économie touristique à l'élaboration des identités insulaires», *Journal de la Société des Océanistes,* núm. 119 (2), pp. 171-184.

Kingman, Eduardo, y Llorenç Prats (2008): «El patrimonio, la construcción de las naciones y las políticas de exclusión. Diálogos sobre la noción de patrimonio», *Centro-h, Revista de la Organización Latinoamericana y del Caribe de Centros Históricos,* núm. 1, pp. 87-97.

Muntanyà, Xavier (2007): *Guinea Equatorial. Memòria negra,* documental, 97 minutos, Barcelona.

Nerín, Gustau (1998): *Guinea Equatorial. Història en branc i negra. Dones negres y homes blancs a la Guinea Equatorial (1843-1968),* Barcelona: Empúries.

— (2006): *Un guàrdia civil a la selva,* Barcelona: Columna.

— (e. p.): *España y la conquista del Muni, 1914-1927.*

Ortín, Pere, y Vic Pereiró (2007): *Mbini. Cazadores de imágenes en la Guinea colonial,* Barcelona: Altaïr.

Panyella, August, y Jordi Sabater Pi (1953): «Sociología y técnica de la cerámica fang», en *Conferencia Internacional de Africanistas Occidentales,* Abiyán: Institut Français d'Afrique Noire, pp. 140-141.

— y Jordi Sabater Pi (1955): *Estudio del proceso técnico de la cerámica fang (Guinea española y Camarones) y su relación con la estructura social,* Madrid: Instituto de Estudios Africanos/csic.

Perrois, Louis (1972): *Statuaire fang,* París: Orstom.

— (1977): *Sculpture traditionelle du Gabon,* París: Orstom.

Prats, Llorenç (2004): *Antropología y patrimonio,* Barcelona: Ariel.

— (2005): «Concepto y gestión del patrimonio local», *Cuadernos de Antropología Social,* núm. 21, pp. 17-35.

Santacana, Joan, y Francesc Xavier Hernández (2006): *Museología crítica,* Gijón: Trea.

Tessman, Günter (2003 [1913]): *Los pamues (los fang). Monografía etnológica de una rama de las tribus negras del África occidental,* Madrid: Universidad de Alcalá/aecid/uge.

Utumbo. L'art d'Afrique noire dans les collections privées belgues, catálogo exposición en Bruselas, 25 marzo-5 junio de 1998.

MONOGRAFÍAS

La guerra: investigar para museizar

Xavier Rubio Campillo

Xavier Rubio Campillo. Grupo de Didáctica del Patrimonio, Museografía Comprensiva y Nuevas Tecnologías, Departamento de Didáctica de las Ciencias Sociales, Facultad de Formación del Profesorado, Universidad de Barcelona. [xrubio@ub.edu]

RESUMEN	ABSTRACT
El patrimonio creado por y para la guerra puede ser una buena herramienta para intentar explicar los conflictos bélicos que lo generaron. Esta idea está presente en el auge de nuevas iniciativas museísticas en torno a conjuntos poliorcéticos (murallas, fortificaciones, ciudadelas), pero, en contraste con esta situación, existe un tipo singular de patrimonio bélico que está desprotegido y olvidado: los campos de batalla. El presente artículo es un estudio de los problemas y las características de este tipo de patrimonio, tan importante y, a la vez, tan aparentemente intangible. Se muestra que para interpretar y musealizar correctamente un campo de batalla, es necesario estudiarlo en profundidad, aplicando en el proceso nuevos métodos arqueológicos y tecnológicos. Finalmente, se presenta el potencial de los campos de batalla como referente académico, didáctico y turístico en cuanto a patrimonio único e irrepetible.	Heritage created by and for the war can be a good tool if we want to explain the conflict that generated it. This idea is present in the rising of new museum initiatives related to poliorcetic environments (walls, fortifications, citadels), but the situation is quite different if we focus on a singular type of war heritage, currently unprotected and forgotten: battlefields. This paper tries to analyze particular features of this type of heritage, so important and, at the same time, so intangible. It proofs that it's necessary to make a deep study about the battlefield, applying new archaeological techniques in order to comprehend and show it to the public on a proper way. Finally, it shows the potential of the battlefield as academic and touristic item, as unique and unrepeatable heritage.
Palabras clave: patrimonio bélico, campos de batalla, GIS.	**Keywords:** war heritage, battlefields, GIS.

Introducción

El patrimonio poliorcético que, en forma de fortificaciones, trincheras o castillos, puebla un territorio es el mudo testimonio de los conflictos bélicos que han azotado y moldeado su historia. Es una parte importante de su pasado y, como tal, actualmente se reconoce la necesidad de explicarlo; ignorarlo conlleva el olvido de una parte muy importante de la historia. Por otra parte, esta no es una tarea sencilla, puesto que el contexto que dio origen a este tipo de fortificaciones es normalmente muy delicado, generando polémicas que aún hoy levantan ampollas; la controversia de las fosas comunes de la guerra civil española o algunas declaraciones a favor de derrocar el castillo de Montjuich, en la ciudad de Barcelona, son buenas pruebas de ello.

¿Qué papel, por otra parte, puede jugar el patrimonio bélico en la educación de la sociedad y el conocimiento de la historia? Sin duda, el primero de ellos es acercarnos a la historia de la guerra, un fenómeno que no por usual es menos terrible. La reconstrucción de las trincheras creadas durante la primera guerra mundial en Francia o la visita al campo de exterminio nazi en Auschwitz-Birkenau son vivos ejemplos de que la museización e interpretación de

Hermes, n.º 1, 2009, pp. 60-66, ISSN 1889-5409

este tipo de patrimonio puede ayudar a una sociedad en su intento por entender su pasado.

Además de este objetivo, los restos derivados de conflictos bélicos nos ayudan a entender otras realidades del entorno en el que vivimos. El principal patrimonio surgido de ellos puede englobarse, en general, dentro del campo de la poliorcética. Esta disciplina incluye el conjunto de estructuras y construcciones específicamente diseñadas para asediar o defender puntos geoestratégicos importantes, como pueden ser ciudades, pasos de ríos y montañas o costas. Los elementos poliorcéticos no se construyeron en un sitio geográfico determinado por razones aleatorias; por el contrario, hay casi siempre importantes motivos relacionados con la gestión de los recursos de la zona, la economía o el territorio que, si pudieran ser explicados, proporcionarían las claves para entender el territorio en el que fueron erigidos.

Finalmente, podemos constatar que el ser humano ha echado mano de la tecnología aplicada a la guerra siempre que ha podido. Esta evolución tecnológica puede ser vista en los conjuntos patrimoniales bélicos, como por ejemplo en las grandes fortalezas de época moderna. Teniendo su origen en el sistema renacentista de traza italiana, que fue perfeccionado por el ingeniero Vauban, estas fortalezas son un alarde tecnológico de la edad moderna, debido a la aplicación de todos los conocimientos de la época en cuanto a geometría y cálculo de trayectorias.

¿Museizar un campo de batalla?

La museización de los elementos poliorcéticos es una realidad que, poco a poco, se hace patente en el panorama patrimonial europeo. Contrariamente, hay otro tipo de conjuntos históricos que ha sido ignorado hasta ahora: los campos de batalla. Estos espacios han sido protagonistas de los hechos bélicos con mayor número de personas involucradas, mayor virulencia y, en definitiva, mayor trascendencia histórica. El patrimonio resultante, el campo de batalla, no suele ser tan evidente ni espectacular como una construcción poliorcética, pero, sin embargo, es capaz de condensar en una zona reducida un volumen de información muy importante. Además, este tipo de elementos histórico-arqueológicos es abundante en todas las zona habitadas del planeta.

La interpretación de las batallas, al igual que la de otros importantes acontecimientos históricos, debería ser una cuestión sumamente importante para la sociedad. En estos campos de batalla, que en realidad son áreas limitadas desde el punto de vista espacial, lucharon, mataron y murieron miles de personas (muchas de las cuales fueron enterradas en el mismo sitio), y, por tanto, deberían ocupar un lugar muy relevante entre el patrimonio histórico de cualquier país. Lamentablemente, por ahora tan solo son valorados en las zonas de cultura anglosajona, con mucha más tradición en este aspecto.[1]

La comprensión de una batalla, por otra parte, es un proceso complejo, pues de ella en general tan solo nos queda el paisaje en la que tuvo lugar, más o menos alterado por procesos antrópicos. Sin otros medios de interpretación, la comprensión es difícilmente asumible por el visitante, pues la cantidad de variables geográficas e históricas a tener en cuenta es simplemente demasiado elevada, y los restos, tan escasos que entender la batalla resulta imposible sin ayuda. Los centros de interpretación y las visitas guiadas son aún conceptos raros en los campos de batalla de la península ibérica, y por lo tanto el conocimiento al alcance del visitante está proporcionado casi exclusivamente por las guías y libros que pueda obtener.

Para cambiar esta situación, el primer paso es el estudio, catalogación y preservación de los campos de batalla más importantes que no estén degradados, pues es evidente que muchos habrán sido tan transformados que poco podrá aprovecharse de ellos en tanto que patrimonio histórico. El crecimiento de las zonas urbanas, los cambios en el tipo de procesos industriales y agrícolas de la zona y, en definitiva, la destrucción del paisaje histórico son variables que pueden dificultar en numerosas ocasiones la comprensión del suceso histórico. En algunos casos extremos, es ya imposible visitar el campo de batalla, por haber sido totalmente destruido. Sin duda, la protección de estos terrenos no es un asunto fácil, puesto que la inexistencia de estructuras hace que difícilmente puedan ser asimilables a un yacimiento arqueológico. Sin embargo, las experiencias pioneras llevadas a cabo en EE. UU. son una importante aportación al respecto, y muestran la manera como este tipo de patrimonio puede no solo conservarse, sino también ser útil para la interpretación y difusión de la historia.

[1] Prueba de ello es la multitud de trabajos y guías de recopilación de campos de batalla visitables en el Reino Unido y EE. UU., como por ejemplo Kinross (2004).

Problemas de localización e interpretación

La preservación de un campo de batalla implica unas dificultades muy particulares en cuanto a su delimitación. Aunque es cierto que el problema de identificar correctamente los límites espaciales afecta a todo tipo de yacimientos arqueológicos, en el caso de un campo de batalla se revela como un factor clave. Al no existir estructuras perdurables, es muy complejo saber a ciencia cierta qué es lo que se debe proteger; es más, la historia militar tradicional ha usado sistemática y únicamente fuentes textuales para localizarlos, a veces con errores considerables. Si esta localización no se confirma con otro tipo de pruebas, puede tener como consecuencia la protección de una zona equivocada, lo que implicaría, por tanto, la destrucción del territorio en el que realmente se dio la batalla. Aunque podría parecer increíble, este problema no solo afecta a los campos de batalla pequeños o a los enfrentamientos que dispongan de pocas fuentes textuales; de hecho, engloba a la mayoría de campos de batalla hasta el advenimiento de la fotografía y la cartografía contemporáneas. Por poner algunos ejemplos, la museización o investigación de batallas tan famosas como Baecula (208 a. de C.) y Zama (202 a. de C.), en la segunda guerra púnica, Agincourt (1415), en la guerra de los Cien Años, o Bosworth[2] (1485), en la guerra de las Rosas, está teniendo numerosos problemas en cuanto a la localización de la zona principal de enfrentamiento. Estos problemas no se acaban con la aparición de la pirobalística, ya que investigaciones en Poltava (1709) y Cardedeu (1808) han padecido de problemas parecidos.

A los problemas de localización se suman, como consecuencia, los de interpretación. Nos podemos preguntar si, dado que las fuentes textuales no son suficientes ni para localizar un campo de batalla, cómo lo pueden ser para explicar lo que en él sucedió. La solución pasa por sumar a las fuentes textuales datos provenientes de muchas otras disciplinas, puesto que investigar correctamente un campo de batalla es un requisito absolutamente indispensable antes de museizarlo. Esta decisión, unida a la necesaria interacción entre investigación y difusión, puede comportar un discurso mucho más enriquecedor en cuanto a lo que el campo de batalla puede ofrecer a un potencial visitante.

Factores decisivos en el desarrollo de una batalla

Todos estos hechos nos llevan a la raíz del problema: la investigación relacionada con campos de batalla adolece de graves carencias, especialmente a nivel español, donde muy pocos son los campos de batalla estudiados en detalle. Múltiples son los casos en los que se explican batallas sin ningún tipo de investigación detallada previa, y el resultado es que la interpretación de los campos de batalla se está haciendo sin tener una idea real de lo que ocurrió en el enfrentamiento en cuestión. Se organizan actos de reconstrucción histórica, se crean centros de interpretación y se conmemoran batallas sin tener siquiera una idea clara de la extensión del campo de batalla. En definitiva, parece que para este tipo de patrimonio la difusión precede a la investigación. Este hecho no se contemplaría con otros tipos de patrimonio: por ejemplo, a nadie se le ocurriría museizar el yacimiento arqueológico de un asentamiento sin haberlo excavado anteriormente.

Así pues, para museizar un elemento patrimonial como el que nos ocupa es necesario definir los principales factores clave que deben ser investigados y explicados al público. Podemos agrupar estos factores en tres grandes campos:

GEOESTRATEGIA

Una batalla no es un elemento histórico aislado, pues, como cualquier otro acontecimiento, se desarrolló en un lugar y un tiempo concretos, y por una serie de causas de diversa índole. En épocas anteriores a la industrialización, las batallas casi siempre se libraban cuando los dos bandos en conflicto querían hacerlo, pues las dificultades que comportaba situar en una posición apta para la lucha a decenas de miles de soldados sin telecomunicaciones era tan alta que, en el tiempo transcurrido, el rival podía escaparse si así lo decidía. Así, por cada batalla que ha sucedido podemos encontrar decenas de situaciones parecidas en las que no ocurrió nada. Por otra parte, la usual visión de una batalla como un hecho singular, extraída de su contexto, padece un grave problema de perspectiva. Conociendo

[2] Actualmente hay hasta tres hipótesis sobre esta batalla con localizaciones distintas de la zona principal del combate. Esto no ha sido un problema a la hora de crear un potente centro de interpretación del enfrentamiento, pero causa inconvenientes serios a la hora de entender el acontecimiento histórico. Consúltese al respecto Williams (2004).

el devenir histórico de los sucesos, y sabiendo que estos se desarrollaron por un camino determinado, es fácil caer en el error de pensar que las cosas debían ocurrir tal y como lo hicieron. Cuando esos hechos acaban en algo tan importante y espectacular como una batalla, se tiende a estudiar el propio enfrentamiento, sin tener en cuenta cómo se llegó a él ni examinar qué habría pasado si las cosas hubieran sucedido de otra manera (Kegel, 1996).

Es por este hecho por lo que, para analizar un acontecimiento de este tipo, es fundamental estudiar los motivos por los cuales se llegó a él desde múltiples puntos de vista: requerimientos políticos y económicos, contexto histórico, etcétera.

Siguiendo con este razonamiento, los autores más modernos intentan evitar la tendencia según la cual la importancia de una batalla viene dada por lo decisiva que esta ha sido en los sucesos futuros.[3] De esta forma, se ha reconsiderado la finalidad de la historia militar, teniendo en cuenta que las batallas deberían estar explicadas dentro de su contexto, y no como sucesos aislados definitorios que han cambiado de golpe el curso de la historia. Al mismo tiempo, estudiar las consecuencias de una batalla en relación a los objetivos que sus protagonistas tenían es una forma más apropiada de investigación que la simple dicotomía entre victoria y derrota usada normalmente (Keegan, 1976: 73-78).

LOS EJÉRCITOS EN CONFLICTO

Obviamente, los soldados y máquinas que participaron en la batalla son otro de los puntos esenciales que explican su desarrollo e importancia. Hasta no hace muchas décadas el estudio de una batalla se basaba principalmente en el análisis de los comandantes y sus decisiones, tratando los ejércitos como bloques monolíticos y analizando los sucesos como episodios separados unos de otros. Este punto de vista simplista hace más fácil el entendimiento de lo sucedido en un campo de batalla, pero, como consecuencia, se dejan de lado todos los otros factores que dotan al análisis de una verdadera profundidad.

A raíz de la publicación del libro *The face of battle,* cuyo autor es el historiador militar John Keegan, esta visión sesgada de una batalla ha sido radicalmente modificada en las últimas décadas.

Al contrario que los estudios anteriores, en esta obra se pasan a considerar, en el estudio de una batalla, factores tan esenciales como los condicionamientos culturales, psicológicos y sociales de ambos contendientes (tanto a nivel de comandancia como a escalas más bajas). El objetivo es, en último término, mejorar la comprensión de la batalla analizándola desde todos los puntos de vista posibles, con la intención de entender tanto la experiencia de las personas que participaron en ella como su desarrollo.

Por otra parte, esta mejora en la descripción de una batalla puede implicar un mayor desafío a su comprensión, pues, al eliminar la visión simplista anterior, se introducen nuevas variables a tener en cuenta; las tropas que luchan dejan de ser bloques monolíticos que «atacan» o «defienden», sino que son individuos que responden de manera diversa a una situación de máximo estrés y peligro.

Por este motivo, los factores culturales y sociales arraigados en el seno de cada ejército también deben ser considerados, así como su entrenamiento, tácticas y, en definitiva, todo aquello que atañe al modo de enfrentarse al combate del que fueron protagonistas los soldados y civiles que sufrieron sus consecuencias.

Finalmente, es fundamental tener en cuenta el aspecto tecnológico de los conflictos bélicos, pues no será fácil entender el desarrollo de un enfrentamiento sin examinar qué tipo de pertrechos usaban los soldados involucrados (desde los tipos de montura y armas a la indumentaria, medios de comunicación, etcétera).

ESTUDIO DEL TERRITORIO

El tercer punto fundamental para entender el desarrollo de una batalla es el paisaje en el cual esta tuvo lugar. Es una variable muy ligada a las dos anteriores, pues los objetivos geoestratégicos y la tipología de los ejércitos son dos importantes variables que explican por qué una batalla tuvo lugar en un área determinada. Al mismo tiempo, los accidentes geográficos, geológicos y urbanos del campo de batalla tuvieron un efecto determinante en su resultado, así como en la visión que nos ha llegado del enfrentamiento por parte de sus protagonistas. Cada fuente textual primaria analizada es una visión distinta de lo sucedido, y estos puntos de vista entran frecuentemente en contradicción; los motivos son variados, pues

[3] Así, la batalla de Valmy (1792) habría salvado la revolución francesa, Waterloo (1815) fue el motivo por el cual Napoleón renunció a ser emperador de Francia, la batalla de Inglaterra (1940) salvó Gran Bretaña de la invasión, etcétera.

existen manipulaciones para justificar o ensalzar el comportamiento de quien escribe, críticas a los actos de otros protagonistas o simplemente por tener como objetivo la simple propaganda.[4] Pero hay otro tipo de contradicción que no es necesariamente consecuencia de la intención de alterar la descripción de la batalla, y es la distinta percepción que tendrán de un mismo enfrentamiento personas que lo hayan vivido de distinta forma. Estas diferencias son en gran medida fruto del cargo que ocupe la persona dentro del ejército al que pertenece (no tendrá la misma visión un oficial de alta graduación que un soldado raso), pero la zona espacial en la que se movió durante la batalla también es un motivo esencial para explicar contradicciones.

Así, se nos antoja básico mejorar la comprensión del territorio en el que se libró el enfrentamiento, por razones tanto puramente investigadoras como divulgativas.

Investigar un enfrentamiento: la arqueología de campos de batalla

¿Cómo reunir todos estos factores en la interpretación del campo de batalla? La respuesta es la utilización del propio campo de batalla en beneficio de la investigación y la difusión, presentándolo no solo como un mudo testimonio de los hechos acaecidos, sino también como un elemento capaz de hablar, de mostrar y de revelarnos todo aquello que un día sucedió en él. Para ello, debemos usar nuevas técnicas de investigación, puesto que la arqueología tradicional no nos puede ser útil si no hay estructuras perdurables. Por lo tanto, el tratamiento usual de un yacimiento (excavación de estructuras y estratos, consolidación o reconstrucción arqueológica, etcétera) no es posible en este contexto.

Para solucionarlo, hace unas pocas décadas empezó a desarrollarse la disciplina conocida como *arqueología de campos de batalla*. Teniendo como firme predecesor el ambicioso estudio realizado en el campo de batalla de Little Big Horn (1876), acción en la que murió el famoso general Custer, en uno de sus controvertidos ataques a los pueblos nativos americanos, se ha ido desarrollando poco a poco como estudio con un alto valor científico y didáctico (Scott, Fox, Connor y Harmon, 1989). Esta rama de la arqueología hace un uso intensivo de detectores de metal y tecnologías GIS *(geographical information systems),* con la finalidad de extraer conocimiento de los restos materiales de un campo de batalla, y es vital para la interpretación de la acción que tuvo lugar allí. Mediante estas técnicas se localizan las balas disparadas en el enfrentamiento (si las hay), así como puntas de flecha, fragmentos de armadura u otros tipos de materiales que pueden identificarse positivamente como pertenecientes al espacio y tiempo propios de la batalla. Una vez extraídos y marcados con aparatos de localización GPS *(global positioning system),* es posible crear mapas de densidad de objetos que, en conjunción con otras fuentes (textos, fotografías, mapas), nos pueden dar una idea muy clara sobre qué sucedió realmente.

Adicionalmente, la arqueología de campos de batalla es una herramienta extremadamente útil en cuanto a la protección del patrimonio que estudia. La presencia o ausencia de elementos provenientes de la batalla es una buena referencia para delimitar la zona principal en la que se libró un combate y, por tanto, la suma de estos datos con los referentes textuales puede ayudar a definir los límites que deben ser protegidos.

Para finalizar, un análisis detallado del terreno y el paisaje, incluyendo la reconstrucción virtual mediante GIS de los accidentes geográficos de la época, parcelario, tipos de cultivos, etcétera, puede añadir nuevos e interesantes datos sobre cómo afectó al combate el terreno de la batalla.[5] Las aplicaciones GIS no solo son efectivas en cuanto a visualización de resultados obtenidos, sino que ellas mismas pueden aportar información muy valiosa usando técnicas de estudio del territorio. Entre estas aportaciones pueden contarse la evaluación mediante inteligencia artificial de rutas de mínimo coste para identificar la marcha de los ejércitos, la creación de hipótesis sobre zonas campamentales, los estudios de logística y decisión aplicando teoría matemática de juegos, etcétera.

[4] En este sentido, es especialmente complejo el estudio de batallas de la Antigüedad, por la escasez de fuentes. Normalmente, tan solo se tiene una narración de una batalla, y cuando esta es redactada con objetivos propagandísticos, como por ejemplo los Comentarios de Julio César, es tremendamente complejo discernir los hechos acaecidos de las distorsiones del autor.

[5] Véase, por ejemplo, el ambicioso trabajo de reconstrucción del paisaje en torno a la batalla de Naseby (1645) hecho en Foard (1995).

Investigación e interpretación

Una vez definidos tanto los factores esenciales a tener en cuenta al estudiar una batalla como la metodología a seguir, se deben definir las claves según las cuales un campo de batalla debe presentarse al público. En primer lugar, cabe decir que la visita al terreno del campo de batalla por sí sola puede presentar problemas en cuanto a la comprensión de la época en la que tuvo lugar el enfrentamiento. Para ello, se percibe necesario mostrar el papel de las investigaciones llevadas a término en la zona en relación con la información mostrada al público. Esto, por una parte, puede hacer más didáctico el discurso museológico, puesto que, mostrando la metodología científica usada, se enseña al público asistente la manera según la cual se ha conseguido entender este elemento patrimonial, sin caer en dogmatismos e introduciendo al visitante dentro del proceso de obtención de conocimiento.

El segundo punto fundamental es la visita al campo de batalla. Este es un asunto complejo, puesto que el elemento patrimonial es el mismo paisaje por el que se mueve el visitante, y no siempre resultará fácil que se oriente correctamente por él. Las batallas campales típicas del periodo anterior a la industrialización se desarrollaron en amplios espacios, muchas veces superiores a los diez kilómetros cuadrados, que además pueden ser muy accidentados. Esto, que ya de por sí es una extensión muy amplia para ser museizada e interpretada, se complica aún más cuando llegamos a batallas acaecidas durante el siglo XX, puesto que los frentes de combate pueden llegar a ser muy largos, como es el caso de las trincheras de la primera guerra mundial, las playas de Normandía o la batalla del Ebro.

Por este motivo, parece necesario el uso de nuevas aplicaciones creadas a partir de GIS para gestionar y visitar un campo de batalla. Los responsables pueden seleccionar las rutas que presentan un cuadro más nítido de la batalla para la gente que venga a visitar el centro, así como posibles riesgos que pongan en peligro la supervivencia de dichos entornos (urbanización, deforestación, problemas ambientales, etcétera).

Para finalizar, la falta de estructuras visibles en los campos de batalla anteriores al siglo XX hace que sea recomendable la inclusión de actividades de arqueología experimental y reconstrucción histórica en la interpretación de un enfrentamiento bélico. De esta forma, es posible transportar al visitante hasta el momento mismo de la batalla, hacerlo partícipe de la misma y permitirle visualizar de forma más nítida el enfrentamiento.[6]

Más allá del aspecto didáctico, la reconstrucción histórica también puede aportar interesantes hipótesis y pruebas en relación con la investigación, de la mano de actividades de arqueología experimental. En relación con el estudio e interpretación de campos de batalla, la arqueología experimental puede aportar valiosa información respecto a la efectividad e impacto de armas de fuego, resistencia de protecciones de tipo corporal y otro tipo de datos fundamentales para elaborar una correcta interpretación de lo sucedido en el campo de batalla.[7]

Conclusión

La correcta interpretación y museización de los campos de batalla históricos es una asignatura pendiente en España. Tan solo ahora se empiezan a dar los primeros pasos en la dirección correcta, pero queda un largo camino por recorrer hasta que se puedan visitar con garantías los campos de batalla que moldearon su historia, desde Ilerda a la batalla del Ebro, pasando por las Navas de Tolosa o Almansa. La museización de estos elementos patrimoniales no es un proceso sencillo, y a todo ello cabe añadir la problemática política y sentimental de los conflictos más recientes. No es, por otra parte, un proceso imposible, como se puede observar en numerosas intervenciones hechas alrededor de campos de batalla contemporáneos. Un ejemplo es el memorial de Caen, dedicado a la reflexión sobre los conflictos armados del siglo XX a partir del escenario del desembarco aliado en Normandía (1944). Como se puede deducir, este tipo de patrimonio conlleva una importante carga emocional que, desde el respeto más absoluto, no debería perderse en su museización. Los hechos que sucedieron en ellos fueron extremadamente violentos y es posible que, como en el caso de Caen, muchos de los visitantes conozcan la batalla a raíz de alguna

[6] Existen múltiples ejemplos de la utilidad del reenactment como herramienta didáctica para aproximar la historia a la sociedad, como por ejemplo Peterson (2003) o el caso más espectacular de la recreación de todo un pueblo colonial americano, reflejado en *Official Guide to Colonial Williamsburg* (2000).

[7] Algunas de estas pruebas han sido realizadas en estrecha relación con trabajos de arqueología de campos de batalla, con la intención de mejorar la interpretación de los materiales recogidos en las prospecciones. Un ejemplo puede verse en Allsop y Foard (2007).

experiencia personal o familiar. Este hecho no hace la investigación innecesaria; al contrario, cada vez se hacen más estudios relacionados con la batalla de Normandía, cuyos resultados se suman a la interpretación del desembarco aliado.[8]

Es por ello por lo que la investigación relacionada con los campos de batalla puede ser extremadamente útil como conexión entre el patrimonio y la reflexión. A través de él podemos acercarnos a la tragedia que un conflicto bélico produjo en las personas que, civiles o militares, fueron protagonistas del enfrentamiento. Por otra parte, cada campo de batalla es singularmente único en la medida en que fue testigo de un acontecimiento histórico irrepetible de gran importancia, y, por tanto, cada uno de ellos es capaz de explicarnos una parte de la historia que no encontraremos en ningún otro lugar.

[8] Por ejemplo, Richard Burt (2008): «Crater analysis at Pointe du Hoc site, Normandy, France», en Fields of Conflict Conference 2008, Gante.

BIBLIOGRAFÍA

Allsop, D., y G. Foard (2007): «Case Shot: An Interim Report on Experimental Firing and Analysis to Interpret Early Modern Battlefield Assemblages», *Journal of Conflict Archaeology* (Brill Academic Publishers), vol. 3, núm. 1, pp. 111-146.

Burt, R. (2008): «Crater analysis at Pointe du Hoc site, Normandy, France», *Fields of Conflict Conference,* Gante.

Carman, J., y P. Carman (2006): *Bloody Meadows. Investigating Landscapes of Battles,* Stroud (ru): Sutton Publishing.

Foard, G. (1995): *Naseby: the decisive campaign,* Yorkletts (ru): Pryor Publications.

— (2003): «Historic Terrain: Applying the Techniques of Landscape Archaeology to Military History», *Landscapes,* vol. 4, num. 2.

Keegan, J. (1976): *The face of battle,* Londres: Pimlico.

Kegel, J. A. (1996): *North with Lee and Jackson. The lost story of Gettysburg,* Mechanicsburg (Pennsylvania): Stackpole Books.

Kinross, J. (2004): *Discovering Battlefields of England and Scotland,* Oxford: Shire Publications.

Knarrström, B. (2006): *Slagfältet,* Efron & Dotter.

Official guide to colonial Williamsburg, Williamsburg (Virginia): The Colonial Williamsburg Foundation, 2000.

Peterson, D. (2003): *The roman legions recreated in colour photographs,* Wiltshire (ru): The Crowood Press.

Rubio, X. (2008): «Cartografía didáctica y campos de batalla», *Íber. Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia,* núm. 57, pp. 111-124.

Scott, D. D., R. A. Fox, M. Connor y D. Harmon (1989): *Archaeological Perspectives on the Battle of Little Big Horn,* Norman (Oklahoma): University of Oklahoma Press.

Williams, D. T. (2004): *The battle of Bosworth Field,* Leicester (ru): Leicestershire County Council.

EXPERIENCIAS Y OPINIÓN

Croatian museums and their practice: the present situation

Darko Babić

Darko Babić is the Research Assistant and Assistant Lecturer at the University of Zagreb (Sub Dept. of Museology and Heritage Management), the project manager of The Best in Heritage conference in Dubrovnik and freelance heritage interpretation consultant. [dbabic@ffzg.hr}

RESUMEN	ABSTRACT
Desde 1991, cuando se consiguió la independencia, en todo el mundo la República de Croacia se identifica con la guerra, el deporte y el turismo. El patrimonio de Croacia, especialmente el sector de los museos, sigue siendo bastante desconocido. El autor habla sobre estos aspectos, las actividades de los museos, así como proyectos de nuevos museos. Un punto interesante del artículo está dedicado a The House of Batana, comunidad puesta en marcha a través de un proyecto de museografía como un buen ejemplo de interpretación del patrimonio.	From 1991, when it has gained the independence, around the World the Republic of Croatia is foremost identified with the war, the sport and the tourism. The Croatian heritage, especially the museums sector, remained rather unknown. The author presents details about museums in Croatia, theirs activities and on-going new museum projects. A special focus is devoted to The House of Batana, community based museum project as a good example of heritage interpretation practice.
PALABRAS CLAVE: Croacia, museos, actividades, proyectos de patrimonio comunitario.	KEYWORDS: Croatia, museums, activities, community heritage project.

Instead of introduction: war, sport and tourism

During the last two decades mentioning of the Croatia around the World was predominantly interconnected with the war in ex-Yugoslavia. Since explanation, even a brief one, of the causes of the war in the ex-Yugoslavia would demand at least sizeable book[1] and because many have already been written, this article has no intention to go deep into this topic.[2] At the beginning of the 21st century any war, no matter of causes (real or constructed) in it's foundation should be recognised as completely unwanted process of destroying of human lives. The war could hardly ever be a justified starting point for boosting national identity, heritage or creation of national branding. The case of Croatia is not an exception.

The more laxly but very popular topic which made Croatia recognisable around the World is surely a sport. The country with only 4.4 million of people in fact has a lot of sport successes, be it in football[3] as the most popular game around the World, or in tennis, skiing, handball, water polo, basketball as well in many others individual or collective sports competitions. Today sport plays important role in any community around the World.

[1] The last five centuries, as a minimum, must be taken into consideration.

[2] The only exception will be general information regarding losses and damages on museums and theirs holdings as a result of the war.

[3] The red-white checkerboard shirt of the national football team is very distinguished and foremost popular souvenir.

Hermes, n.º 1, 2009, pp. 78-84, ISSN 1889-5409

It can unify as much as it can sometimes divide. It is capable of attracting enormous amounts of money and starting new investments. In contemporary heritage studies sport; with its numerous interrelated phenomenological researches about fans, stadiums and all others subjects plays an important role in analysis of representation, interpretation and influence of identity on our lives. After all it indeed, as museums, affects perception of an identity (especially national teams) and heritage itself.[4] Neither here is Croatia an exception. As indirect result of successes of the national handball team during the last few years Croatia is currently building six new indoor sport arenas for the World Handball Championship in 2009. At the same time although the first intention of establishing Croatian Sport Museum dates back to 1938, it has been officially registered only five years ago, and even today operates in completely inadequate facilities.

The third niche of the introduction embraces tourism. During the last few years Croatia has captured attention of international tourist market, being regularly subject of leisure and vacation related articles in numerous newspapers and magazines, as well as taking position in some top tourist destination lists.[5] Tourism is not a new phenomenon for Croatians. In 2004 some cities, as Opatija for example, celebrated 160 years of tourism tradition. During the last two decades of the 19th Century several cities on eastern Adriatic coast become popular spas or retreat destinations because of their pleasant climate. The next progress of tourism activities happened between the 1920's and 1930's. After decline caused by the Second World War development of tourism in socialist Yugoslavia was characterized by a move towards foreign markets[6] as well as with the expansion of mass tourism which began in the 1970's. Later progress of tourism industry could be tracked to 1991, with the beginning of the war in former Yugoslavia. Although the war in Croatia officially ended in 1995 the revival of tourism started a few years later and in 2000 it was still considerably influenced by an unstable situation in the region.[7] In any industry a ten year gap always has multiple impacts primarily manifested as a loss of income for the local people relying on tourism as well as for national economy in general. Serious indirect consequences include being unprepared for the changes that occurred throughout the decade in trends among tourists and in global tourism industry. After a five-year period mentioned obstacles were more-less overcome and in 2005 tourism has important input into Croatian economy contributing with approximately 20 % of the national GDP (in comparison with 12 % in 2000)[8] Adaptation to global trends in yet incomplete and existing Croatian tourism still predominantly relies on a month and a half[9] of the 'sea and sun' summer vacation concept in the coastal regions (the Adriatic Sea). There are some, but still slow moves towards extension of the season and shy and humble attempts towards development of tourism in inland regions. Although tourism is defined as strategic orientation of Croatian economy, plus considering trends on global tourism market (cultural tourism), we could conclude that recognition of potentials of the heritage as well as utilisation of existing or new heritage institutions (foremost museums) do not have satisfactory position in the state or regional policies. As a general rule Croatia and its cultural and natural heritage are still, on any level, insufficiently and inadequately interpreted.

Museums in Croatia

The Legal framework for museums and theirs activities in Croatia is defined by The Museums Act dated from 1998. At the moment there are 225[10] museums listed in the Register of Museums, Galleries and Collections in the Republic of Croatia, as there is an overview of 1523 museum collections and 714 documentation holdings kept in those museums.[11] The study of the Register (Franulić, 2006:

[4] For very nice article about correlation of (Nordic) Museum and sport arena, in case of Sweden, see Arnstberg (1989).

[5] E. g. in 2005 Croatia was proclaimed as World's top destination by Lonely Planet and in 2006 became the winner of Top 10 Adventure Nations by National Geographic Adventure.

[6] Foremost toward West Germany, Italy and Austria.

[7] By the overall situation in the Bosnia and Herzegovina and NATO military actions against Serbia in 1999.

[8] An income from tourism was 5.998 billion Euros in 2005 compared with 2.399 billion in 2000 (the difference in percentage is result of rise of GDP in general, from 19.97 billion Euros in 2000 to 30.95 billion in 2005). All data according to the Central Bureau of Statistics of the Republic of Croatia.

[9] July and August.

[10] The data according to Museum Documentation Centre web site, <www.mdc.hr/muzeji.aspx>. [29-10-2008.]

[11] The statistics heavily depend on applied criteria.

164-177) from year 2006[12] showed that according to the type there were 87 (or 43 %) complex/general museums, 90 (44 %) specialised museums, 20 (10 %) museums collections categorized as kind of specialized museums too and for the last six there is no data. Among specialized museums 38 (approx. 34 %) of them are art museums, 16 (15 %) are ethnographic, 9 (9 %) are archaeological, the same number as history museums, 4 (4 %) are natural history museums and 3 (3 %) are technical. The remaining 31 (28 %) belongs to category labelled other museums, where majority are memorial museums (14) and maritime museums (3). The most frequent founders of museums in Croatia are city councils (106 museums; or 53 %), following by the State (33; 16 %), boroughs (26; 13 %), counties (13; 6 %) and 19 (9 %) museums are founded by so called other categories.[13] The last category includes the only (!) one private museum in Croatia. According to sphere of activity the numbers are just slightly different. A large majority of museums or 125 of them (62 %) are local, 23 (11 %) are regional and 53 (26 %) act as national. It is evident that on local and regional level there is statistical matching between percentage of founders and museum's sphere of activity, while 10 % more museums function at national level than established by the state itself. As statistic could easily mislead, it is worth to mention here that functioning heavily depends on numerous particulars, for example administrative rules (especially in case of regional network of museums) or by fact that many museums, above all in the capital Zagreb, which essentially act on national level have chosen the city as title-holder because of its potential to be more financially abundant than the state (Franulić, 2003: 92-98).

From historical point of view the oldest museum institution in Croatia is the city of Split Archaeological Museum.[14] The number of institutions progressed slowly, numbering 31 until the Second World War. The rapid grow of numbers is a legacy of four post war decades when majority of today's Croatian museums were established, 39 of them from 1950 to 1959. Sixties, seventies, and eighties inherited around 30 new museums in every decade. The recent war had influence too and during nineties only 15 new were established, with numbers slightly improved by 16 new museums in the first seven years of 21st century. As already hinted in the introduction the casualties of the war are always multifaceted, sometimes becoming so evident simply by statistics like this. The Croatian Museum Documentation Centre[15] has done recording and evaluation of direct war losses and damages on museum buildings and holdings.[16] In total 70 museum buildings, galleries and collections were damaged and destroyed in the war, and 44 of them suffered damages of the holdings. At the end of 2004 when missing museum holdings were already, although only partially, returned, the determined number of war damages on museum holdings in Croatia was actually bigger than previously estimated.[17] The total number of war-damaged objects rose to 51,652, where 46,191 proved to be missing and stolen, 3,178 completely destroyed and 2,283 were damaged. As result of activity of the Ministry of Culture of the Republic of Croatia and the Commission for Returning Cultural Property to the Republic of Croatia, by the end of 2004 21,347 museum objects were returned out of 46,191 looted (missing/stolen) from Serbia and Montenegro and Bosnia and Herzegovina. This means that 24,844 objects are still missing. The number of users/visitors depends extremely on methodology and used criteria. Temporary exhibitions, workshops and similar activities that museums have around the year as well as fluctuating (constantly growing!) number of tourists may easily blur average annual numbers. In addition here serious researches about museum's users and theirs needs started[18] only very recently in Croatia. Nevertheless, the incomplete data from 2004[19] records almost 2 million visits a year to museums, or statistically 44 % of

[12] At that moment the Register counted 203 museums.

[13] Here belong museums established by public institutions, associations, firms, etc.

[14] Dated from 1820 (Maroević, 1993: 36).

[15] The Museum Documentation Centre, founded in 1955, is a public institution acting as the documentation, information and communication node of the museum network.

[16] The data from Museum Documentation Centre web site, <www.mdc.hr/RatneStete/hr>. [29-10-2008.]

[17] As result of additional research, documentation and analysis.

[18] The delay with contemporary practice around the world could be partly explained by other interests (as War damages for example), but as well as with conservative perceptions where many museum professionals still consider themselves more scientists (in designed field) then museum workers, and museums as exclusively elite scientific institutions.

[19] <www.ne-mo.org/fileadmin/Dateien/public/service/guidemuseumstatistics.pdf>. [25-10-2008.]

the population of the country. However this may be misleading again as there are few highly visited museums, such as Duke's Palace in Dubrovnik and Archaeological Museum in Pula (both on the coast, with certainly huge number of tourist visits) as well as because of irregular blockbuster exhibitions. At the moment we are still waiting for detailed, structured and utilizable visitors' habits survey.

In focus: inventarisation and digitisation

In most recent years priorities in museum's work, firmly stimulated by the Ministry of Culture, has been focused on inventories and digitisation. In 2006 out of 5,653,717 museum objects (sorted within 1403 museum collections) 46 % has been fully documented, and 9 % of later existed in (some of) different types of IT data base currently used in Croatian museums. At that time 80 % of museums had internet access, and practically half of them (111 museums) had a web site (Franulić, 2006: 164-177). The biggest digitisation project currently going on, named The Croatian Cultural Heritage, is an initiative by the Ministry of Culture with three main project leaders: the National and University Library in Zagreb, the Croatian State Archives and the Museum Documentation Centre.[20] After few years of preparation works it officially started in March 2007 and will be implemented over the next three years. It is a national project of digitisation of archival, library and museum material with intention to encourage the creation of new digital contents, improve its accessibility and visibility and promote a systematic approach to the digitisation of holdings in cultural institutions. As such the portal intends to offers search and access to different types of collections of digitised material from museums, libraries and archives, whether produced within the scope of this project or only registered and described in it. The collections are foremost organised thematically and chronologically, by type of material and location or interconnected with important personalities, things or events to which they refer.[21] Although the project is developing slower then expected, it must be mentioned that the project is indeed praiseworthy mostly because it, from the highest level, recognises and validates the convergence of three main domains within heritage field (museums, libraries, archives). Today this well accepted idea is something which has been developed on theoretic level within the Chair of Museology of the University of Zagreb for the last twenty five years, much more in advance then in many other places around the world. It is indeed a shame that Croatian museum's professionals are still pretty reluctant and restrained towards many other innovative ideas coming from the Chair.

Exhibitions and new museums

The exhibitions, with annual number around 900 in total, are the main channel of museum's communication. One of commendable museographic improvements here is raising number of different supplementary activities organised by museums, be it workshops for children, regular and specialised guided tours, concerts, events etc. Of course the intensity and quality of those is much better in the capital and bigger cities, as it is in some museums on Adriatic coast. Special events as International Museum Day and the Museum Night are now regular and attract lots of visitors, as well as considerable media attention, all of which boosts the image of institutions and sector in general. Even more attractive for general public and media are living history/heritage events, as medieval tournaments, roman and medieval fairs, historical re-enactment etc., all starting within last few years. Some are organised by museums but more often by interested amateurs gathered around newly created civil society heritage organisations or by city / county councils. Their main drive relies on the idea of cultural tourism, although lack of professionalism is unfortunately evident very frequently. In any case this should be considered as positive trend.

Despite some unfavourable circumstances in recent history, heritage sector in Croatia in general have a reason to believe in promising future. Naturally, realisation of available potentials takes into account existence of a good will, additional professional development and, like always, a little bit of luck. At the moment the Ministry of Culture[22]

[20] Curiously the Croatia does not have a National Museum neither any kind of it's 21st Century doublet.

[21] <http://www.kultura.hr>. [25-10-2008.]

[22] Data according to the Ministry of Culture official web site, <www.min-kulture.hr/default.aspx?id=3121> (25-10-2008) and from the interview with the Minister published in daily news, <www.vjesnik.hr/Html/2008/02/04/Clanak.asp?r=kul&c=1>. [25-10-2008.]

has 13 new museum projects in different stages of planning or realisation and in the last political mandate[23] it opened 10 new or refurbished museums. The actual priorities of the Ministry are the Museum of Contemporary Art in Zagreb, the Museum of Antique Glass and the Museum of Underwater Archaeology, both in Zadar, the Museum of Neanderthal in Krapina, the multifaceted heritage project in Eastern Slavonia and the Museum of Modern and Contemporary Art in Rijeka. Among already opened emphasize has been on the Archaeological Museum Narona in Vid, the Museum of Nikola Tesla in Smiljan, the New Lapidarium in Novigrad, the Archaeological Museum in Osijek, just to name a few. Although tones coming from the Ministry are only positive, the reality is slightly more complex. For example, the Museum of Contemporary Art in Zagreb twice already faced reschedule of the opening of the building and its museological programme produced some, mostly political, controversy. For the biggest museum investment ever in Croatia, and with highest goals such as creating new cultural destination and putting the city of Zagreb at European museum map, avoidance of international architectural competition was certainly a serious *faux pas*. Any comparison with Bilbao which secretly existed in its initial planning is now more or less appearing to have been completely in vain. Works on new Museum of Neanderthal, which was supposed to have the biggest diorama of the Neanderthals in the World, started in 2003 but it will open its doors, hopefully, only next year. As already indirectly mentioned, Croatia desperately needs new museums, as well as variety of new heritage centres for decent interpretation of its rich heritage, however some experts have serious doubts if the above projects the best solution considering heritage and identity interpretation and interrelated development strategies of the country, as well as questioning their museographic quality. Prevail of archaeological and art museums is evident; public tenders for museological and museographic programmes is still nonexistent practice; instead communicating ideas thematic and chronological approach towards permanent exhibitions dominate. Interactivity is still just basic and all in all, practically all new museums from museological point of view could be considered as entirely traditional museum institutions. Shame they did not happen some twenty years ago! Croatia is indeed a case where a phrase of prominent Icom-Ictop[24] member is valid, wherever a good museum education exist, museums around as a rule do not reflect it.

[23] From November 2003 to November 2007.

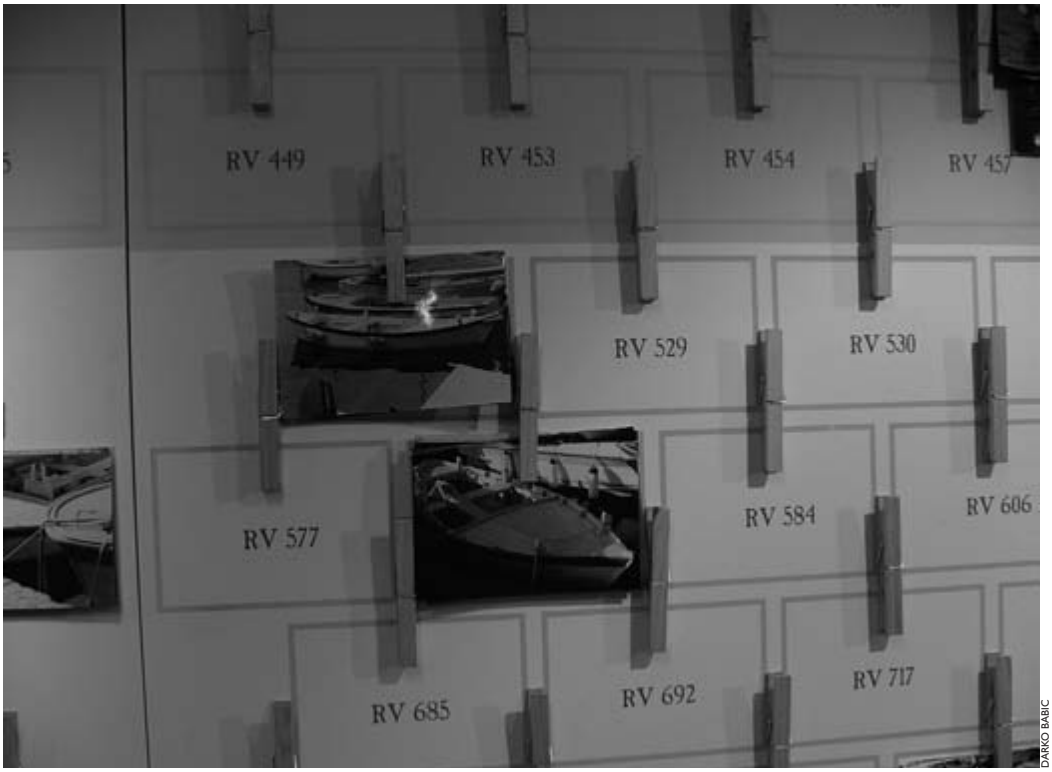
Civil society initiatives or new perspective on horizon

As already presented, the war in ex-Yugoslavia did not pass benefits to our heritage sector however the independence of Croatia and new proclaimed democracy offered some new opportunities. Although some organised (though state monitored) civil actions interconnected with preservation and interpretation of local or regional identity (hardly national, since the only promoted identity during Yugoslavia time has been artificial, kind of supranational Yugoslav identity) could be found in numerous folklore associations, only by breakdown of Yugoslavia civil society started to be fully recognised as a legitimate form. The development of this, so called the third sector, has naturally been gradual - firstly thanks to numerous foreign non-governmental organisations interconnected with humanitarian aid which engaged lots of local people in theirs activities. Later on these individuals became independent and more orientated on regeneration and regional development where local heritage has been acknowledged as valuable potential. As a result, community initiative in Croatia started to be recognised as something that could play an important role in the active preservation and interpretation of identities. From museological position this could be categorized as orientation towards increasing importance of users/visitor experiences and expectations, or, in other words, that top-down initiative and traditional museum concepts are not the only medium of heritage action and communication. Even more, some successfully challenged existing museography and the most prominent is the House of Batana in the city of Rovinj.

The House of Batana

The House of Batana is located in the city of Rovinj, in the northern part of the Adriatic, on the west coast of the Istrian peninsula. The city of Rovinj has a long tradition of tourism dating

[24] Ictop is acronym for the International Committee for the Training of Personnel at the International Council of Museums (Icom).



DARKO BABIC

Inside the House of Batana, interactive wall

back to the late 19th century with strong periods of growth in the 1920's and 1930's as well as in the 60's and 70's with the expansion of mass tourism. A result of tourism, as in the case in many other locations, the city resembles many others on the Mediterranean coast. Solely focusing on tourism and desires of potential consumers, local people have slowly, throughout generations, lost their way of living, their traditions and typical *element of uniqueness*. As it is well-known, from the nineties onwards tourism trends have gradually shifted towards cultural tourism placing greater emphasis on the local identity and the elements of the local heritage. In the case of city of Rovinj, all this resulted in the foundation of an eco-museum with local identity as its core, which has been made possible through a joint venture of the City Council, the Town Museum, the Institute for Historical Research and, the most importantly, the local community. At one point the Institute for Historical Research conducted study in the community on the quintessence of local identity. The result was a boat called batana which shortly became the nucleus of the Batana project. The municipality of Rovinj recognised potential and a heritage expert has been employed as the project leader with the aim of further developing and managing the project. As she explained at that time: «The central idea of the project is to mount a permanent exhibition of the Rovinj Batana, a traditional type of boat used by Rovinj fishermen, which became a symbol of the city. The batana story opens large and small windows that provide views of large and small Rovinj histories, as perceived from the Batana's point of view» (Ratković, 2004: 71.) The main goal of the project was preservation and presentation of Rovinj's traditions by expressing the collective experience of the local community and creating a distinctive and innovative cultural spot. Within such a conceptual framework, the House of Batana aims to enrich the tourism offerings in the region and form a recognisable city 'brand', making Rovinj more interesting and authentic cultural, heritage and tourist destination. During the planning and development of the House the important role was put on the local community: batana builders, batana owners, laymen researchers

of local tradition, fishermen, local musicians etc. Savvy project leader relying on support of professionals comprising of the architect, photographer, graphic designer and designers of multimedia and interactive exhibits made the project possible and ensured its highest quality.

The museum itself is situated in a typical Rovinj house, on the harbour within the town centre, built in the late 17th Century. Two stories of the house accommodate three permanent exhibition galleries on just over 100 square meters. As project leader likes to note, the entire concept and the mounting of the permanent exhibition are based entirely on the potential of the exhibits to pass on local traditions (Ratković, 2006: 47) The museum objects are accompanied with concise, but good enough to explain wider context texts as well as with numerous visual materials, such as drawings, archival and contemporary photographs. The very intriguing part of the exhibition is the building process of batana boat. Namely, during process of creation of the museum local shipbuilder built a new boat, using traditional technique and having camera constantly on in his shipyard (actually turning it on every morning and switching off in the evenings). The result is remarkable documentary film about traditional shipbuilding skills which could be seen in the museum as fast forward version. There are many interactive exhibits around the museum used in creative way, as for example glasses of vine which reproduce local way of living. By raising the glass to their mouth visitors start displaying various levels of information, according to their interest. Throughout the museum a typical Rovinj fisherman's style of follow the visitor. The museum database contains information about all preserved batanas in the Rovinj ports along with simple, but indeed interactive wall aimed mainly at children, where individually taken photo images of batana boats are clasped. This creates a form of tangible database but also a constantly changing temporary photo exhibition. One of the most important aims of the house of Batana is to engage and educate local people and in that way facilitate discussions and influence future development of the community. Completely modelled and established with substantial help from the local community as well as with local financial support (plus some sponsors which the project later attracted) the House, less than a year after its opening, has become the main cultural centre not only during the tourist season but throughout entire year.

By focusing on less than five meters long local fisherman boat which still could be seen around the city ports museum narrates the story about Rovinj's way of living and by that it communicates and maintains community's collective memory. Considering all mentioned it is indeed not a surprise that the House of Batana has been short listed for the European Museum of the Year Award 2007 in Alicante (Spain). Instead of conclusion we could say that museological concept and applied museography at the House of Batana is, and should be, warmly recommended as an excellent model for all new museums and heritage interpretation centres around the Croatia.

SOURCES AND BIBLIOGRAPHY

Arnstberg, K.-O. (1989): «The building as a national symbol», in *Papers in museology 1*, Umea: Umea University, 180-186.

Davis, P. (1999): *Ecomuseums: a sense of place,* London/New York: Leicester University Press.

Franulić, M. (2003): «Neki aspekti muzejske djelatnosti u Hrvatskoj 2003 - Pregled na temelju podataka iz Registra muzeja, galerija i zbirki u RH», *Informatica Museologica* (Zagreb), 34 (1-2), 92-98.

— (2006): «Neki aspekti muzejske djelatnosti u Hrvatskoj - Statistićki pregled na temelju podataka iz Registra muzeja, galerija i zbirki u RH, 2006», *Informatica Museologica* (Zagreb), 37 (1-4), 164-177.

Maroević, I. (1993): *Uvod u muzeologiju,* Zagreb: Zavod za Informacijske Studije.

Ratković, D. L. (2004): «The Rovinj Batana/la Batana Rovignese», in Darko Babić and Tomislav Šola (eds.): *The Best in Heritage 2004,* Zagreb: European Heritage Association, 71.

— (2006): «The Batana House», in Darko Babić and Tomislav Šola (eds.): *Excellence Club - Exponatec Cologne 2007,* Munich: Verlag Dr. Christian Müller-Straten, 47-48.

Šola, T. (2003): *Eseji o muzejima i njihovoj teoriji - prema kibernetičkom muzeju,* Zagreb: Hrvatski Nacionalni Komitet Icom.

EXPERIENCIAS Y OPINIÓN

Aires renovados en museos porteños del siglo XXI: sueños, cosas, gotas y lustre

Silvia Alderoqui

Silvia Alderoqui. Directora del Museo de las Escuelas del Ministerio de Educación, del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires y de la Universidad Nacional de Luján. Especialista en educación en museos y curaduría educativa en la concepción de exposiciones. Asesora de programas ciudad y escuela, didáctica de las ciencias sociales y educación artística. Autora de libros y materiales en temáticas de su especialidad. [silviald@fibertel.com.ar]

RESUMEN	ABSTRACT
Consideramos los museos como constructores de la ciudadanía y la educación en el museo como política institucional. Aquí hay una selección de algunos museos de Buenos Aires del siglo XXI. Esta selección se relaciona con la concepción de que la experiencia del aprendizaje depende de las formas y los contenidos. El trabajo polifónico es esencial para la realización de las nuevas formas de museos, el trabajo polifónico es esencial; el museo, es por definición, un espacio interdisciplinario.	We consider museums as citizenship builders, and museum education as an institutional policy. In there article there is a selection of some of the Buenos Aires museums of the XXI century. This selection deals with the conception that the experience of learning depends on the forms and contents. In the new concept of museum, polyphonic work is essential; the museum, by definition, is basically an interdisciplinary space.
PALABRAS CLAVE: educación en museos, museología crítica, museografía didáctica, la experiencia en el museo.	KEYWORDS: museum education, critical museology, didactic museography, experience in the museum.

Reproducción y novedad

A finales de la década de 1960, Pierre Bourdieu analizó la concurrencia a los museos franceses, observando su correlación con el nivel económico y escolar de los visitantes, y puso en cuestión la noción de las «necesidades culturales» entendidas como auténticas o naturales. De este modo, sostenía que las escuelas, al igual que los museos, lejos de contribuir a la democratización del conocimiento, legitimaban esta situación.

Sin embargo, tal como señala el crítico alemán Andreas Huyssen (2002: 43), la crítica institucional del museo como agente del orden simbólico no agota sus múltiples efectos. La anterior visión sociológica ya no parece que se pueda aplicar en el panorama actual del desarrollo de los museos, por lo menos en Europa y América. Según este autor, las nuevas prácticas museísticas y de exhibición corresponden a un cambio en las expectativas del público. Los espectadores actuales de museos buscan tener «experiencias» en los museos.

Esta nueva perspectiva apunta a considerar a la institución del museo más como un espacio vitalizador que momificante; un espacio en el cual sea posible negociar y articular una relación con el pasado, «el museo […] como sede y campo de pruebas de reflexiones sobre la temporalidad y la subjetividad, la identidad y la alteridad» (Huyssen, 2002: 46). La duda que inquieta a este autor es si la actual cultura museística del espectáculo, superficial, veloz

y efímera, es capaz de desempeñar estas funciones. De todos modos, se debe insistir en comprender el fenómeno de los museos no solo de arriba hacia abajo, en el sentido de un aparato ideológico del poder y conocimiento, sino de abajo hacia arriba, investigando los deseos del espectador y las respuestas del público en un momento en que se siguen fundando museos e inaugurando exposiciones.

Según este autor, hay tres modelos que intentan explicar la manía de exposiciones y museos a partir de los años ochenta del siglo xx. En primer lugar, el modelo de la cultura como compensación, según el cual, en la modernidad, la erosión de las tradiciones genera artefactos para la reminiscencia como son los museos, entre otros, que ofrecen soporte a la estabilidad perdida. En segundo lugar, la teoría de la museización como enfermedad terminal del siglo xx, en la que la simulación y mediación con medios de reproducción sofisticados encubren la agonía de lo real; desde este punto de vista, museizar es lo contrario de conservar, es sinónimo de matar, congelar, deshistorizar, descontextualizar. Finalmente, desde la teoría crítica, los museos son concebidos como parte de la nueva etapa del capitalismo de consumo, donde funcionan como agentes culturales privilegiados.

Más allá de las reflexiones anteriores, para Andreas Huyssen los museos son uno de los espacios donde pueden circular y articularse las memorias vivas y activas necesarias (individuales, familiares, regionales y nacionales) para construir los diferentes futuros locales en un mundo global.

En consonancia con estas ideas, la especialista norteamericana Elaine Gurian (2006) nos habla de los museos como componentes clave de la vida cívica, como foros del presente donde los ciudadanos pueden congregarse con espíritu de inclusión transgeneracional e indagación de la memoria del pasado en común con aspiraciones para el futuro. En otras palabras, como lugares seguros que ayudan a construir comunidad, que pueden alojar ideas «inseguras», lugares de encuentro para la diversidad y espacios para debatir los problemas del momento.

Según esta autora, con las ofertas de programas educativos y culturales no alcanza, «juntarse» es una actividad que debería ser intensificada en todos los museos de modos diversos, apuntando a la creación de espacios, situaciones, ambientes, lugares para sentarse, etcétera, donde la conversación cívica ocasional, el encuentro incidental y la interacción sin riesgos entre desconocidos ocurran del mismo modo que se producen en los cafés, librerías, plazas y parques públicos. Un ejemplo extraordinario de creación de comunidad sucede en la ciudad de Buenos Aires cada año cuando se organiza la Noche de los Museos. Este acontecimiento, similar en sus características a las noches de museos europeas, congrega, agrupa, educa y entretiene a muchos porteños que durante el año tal vez no son asiduos visitantes de museos. Esa noche es una noche de interacción entre desconocidos y de múltiples conversaciones cívicas.

La museología crítica recoge este guante y, para que los museos se constituyan en espacios públicos nutritivos de la vida cívica, propone una reorganización radical en la cultura del museo, donde las estructuras organizativas, las fases expositivas y las culturas profesionales respondan a un modelo dialógico y narrativo. Como bien señala Joan Santacana (2005: 94), esto conlleva una redefinición del rol del personal educador del museo. Además, los procesos de comisión, curaduría, gestión y educación deberían ser reinventados a partir de estructuras más flexibles, de trabajo en equipo, y de proyectos a muchas voces (Padró y Hernández). Desde esta perspectiva, los educadores en los museos pasarían a ocupar un lugar central no solo en la organización de actividades y propuestas educativas pensadas a partir de exhibiciones ya existentes, sino, cada vez más, en las etapas de diseño y evaluación de exhibiciones y proyectos museográficos. Este cambio contribuiría y tendería a la reducción del conflicto existente entre la conservación y la comunicación del patrimonio.

Es con estos sentidos y concepción, por un lado, de los museos como espacios activos y vivos constructores de ciudadanía y, por otro, del campo de la educación en museos concebida como una política institucional como se han elegido, sin pretender ningún listado exhaustivo y solo a modo de ilustración, algunos de los museos porteños de la órbita de contenidos de la historia y las ciencias sociales, tanto de gestión gubernamental como de iniciativas privadas, que se presentan a continuación.

CASA DE SUEÑOS

El filósofo alemán Walter Benjamin nos habla de los museos como «casas de sueños de la colectividad»; desde esta óptica, se han seleccionado dos museos que tienen que ver con las pasiones y polémicas de la cultura porteña y argentina: un club de fútbol y una mujer de la historia política del siglo xx, Boca Juniors y Eva Perón.

Museo de la Pasión Boquense

Constituye el primer museo temático de fútbol de la Argentina y es un ámbito interactivo con técnicas de exhibición innovadoras, museografía hipermedia y lúdica, efectos escénicos y lumínicos especiales y espectáculos audiovisuales donde se espera que los visitantes se sientan actores, testigos y protagonistas de la historia del club deportivo. El museo está situado en el interior del estadio La Bombonera, bajo el anillo de cemento que rodea al campo de juego, «en el corazón mismo de la emoción y el sentimiento boquense», como apasionadamente se reseña en su página web.

El desarrollo temático se divide en diferentes exhibiciones y atracciones: una experiencia audiovisual en 360º que recrea la salida del jugador de Boca a su estadio; infografías que reviven cada título obtenido; la gloriosa casaca de Boca a través del tiempo; un espectáculo de luz y sonido sobre la vida en el barrio de La Boca; una exhibición interactiva para ver y escuchar los goles, entre otros.

Es un museo centrado en la interactividad y la interacción social, es una invitación a pasarlo bien. Su ubicación en el mismo club y cancha deportiva, en un entorno congregante, es tan fuerte como la muestra en sí. El uso de tecnología inalámbrica y de animación logra que los visitantes se entreguen a la experiencia propuesta, donde la emoción de los propios boquenses tal vez contrasta con los visitantes hinchas de otros equipos. Para los simpatizantes de ese club y los fanáticos del fútbol, muchos más hombres que mujeres, es una visita llena de alegría y hallazgos, curiosidad y entusiasmo.

Museo Evita

Es un museo dedicado a la historia de Eva Perón, líder del movimiento peronista en la segunda mitad del siglo XX. El folleto del museo propone una «experiencia vital», espera que los visitantes puedan percibir la vida y obra de quien hizo de la política el instrumento capaz de transformar las minorías postergadas de su época, en una mayoría protagonista del desarrollo nacional. La casa en la que funciona el museo fue adquirida en el año 1948 por la Fundación de Ayuda Social María Eva Duarte de Perón como sede del Hogar de Tránsito número 2, para mujeres que viajaban a la ciudad de Buenos Aires desde las provincias argentinas. Está aprovechada de modo que produzca experiencias estimulantes. Es un museo con excelente orientación en términos del impulso narrativo, cuya forma primordial de presentación es escenográfica, teatral y dramática. Los objetos están instalados para revelar fuertes estéticas visuales reforzadas con un buen diseño, que intentan provocar la emoción del visitante y revelar la energía y espiritualidad del personaje. Los textos promueven la inclusión del visitante no experto. Al igual que el ejemplo anterior, es un museo muy visitado por los extranjeros, tal vez más que por los nativos, muchos de los cuales, sobre todo los que no comparten las ideas del partido político de referencia, aún lo desconocen, ignoran o tal vez desaprueban su existencia. La cafetería y el restaurante están en cierta forma integrados en el museo y pasan a ser parte de la exposición. Un prólogo anuncia que la exposición empieza, se pretende que los visitantes crucen un umbral emocional y físico, la primer sala es un salón oscuro donde en una pantalla gigante al fondo se suceden imágenes en blanco y negro, a continuación se desarrolla el «mito blanco» y el «mito negro»; Eva Duarte, Eva Perón y Evita…, un «final inesperado» anuncia que la experiencia termina.

CASA DE COSAS

En 1957, en su *Poética del espacio*, Gaston Bachelard, en un capítulo llamado «El cajón, los cofres y los armarios», nos describe maravillosamente estos elementos tan comunes como «imágenes del secreto», «inteligencia del escondite» y «ensueños y espacios de intimidad». Los nombra como «la casa de las cosas». Y agrega que los cajones vacíos son inimaginables, que para los poetas todos los cajones están llenos: «En el cofrecillo se encuentran las cosas inolvidables, inolvidables para nosotros y también para aquellos a quienes delegaremos nuestros tesoros. El pasado, el presente y un porvenir se hallan condensados allí. Y así el cofrecillo es la memoria de lo inmemorial» (Bachelard, 2006: 118).

Reemplacemos ahora la *caja* y el *cofrecillo* por el *museo:* un museo también es una casa de cosas que contiene secretos y ensueños, un museo vacío es inimaginable, todos nuestros museos están llenos de cosas escondidas; en nuestros museos se encuentran las cosas inolvidables e íntimas para nosotros y para quienes delegaremos nuestros tesoros. Los museos son la memoria de lo inmemorial. Esta línea de pensamientos e imágenes es la que hemos escogido para este apartado, dos museos de colección, dos museos llenos de objetos inolvidables, de tesoros y herencias: acordeones y máquinas fotográficas.

Museo Anconetani del Acordeón (Musa)
Es un museo de «autor», un museo homenaje, que cuenta la vida y obra de una familia fabricante de acordeones; hay objetos evocadores y poderosos en una muestra densa, exuberante y texturada. Si bien el museo es un emprendimiento privado, el guión narrativo y la museografía fueron desarrolladas en colaboración con la Dirección de Museos porteña. Funciona desde el 2005 y tiene cuatro salas. En la primera están los objetos personales del abuelo fundador de la fábrica, algunos de sus acordeones más representativos (como dos para un músico manco y otros decorados en nácar para una orquesta de señoritas), y todos los elementos que intervienen en la fabricación. En la siguiente se recreó un taller para explicar cómo se hace, con «paciencia y precisión», un acordeón. Y en las siguientes se agrupan fotos familiares y maletines para transportar los instrumentos. Los Anconetani no cobran entrada. Para visitarlo, hay que llamar por teléfono, para que uno de ellos guíe al visitante en su recorrido por el interior de ese fuelle capaz de transformar el aire en música. Es un museo de una familia y allí radica uno de sus principales encantos. Giovanni Anconetani fue un inmigrante italiano nacido en 1879 que se dedicó a la artesanía del acordeón. Fue viajante, compositor y eximio concertista. Obtuvo un premio por haber inventado un sistema de mecánica en los bajos del acordeón, que, mediante un registro, los convertía en notas sueltas. Llegó en 1912 a la Argentina, se casó y tuvo cinco hijos. Instaló su fábrica en lo que hoy es el museo (era la única fábrica de acordeones en Suramérica). En el taller de la calle Guevara trabajaban todos, madre, padre y chicos. En el taller se fabricaban las voces, las cajas con maderas nacionales y las que tenían en el depósito. Se hizo aquí el calado de tapas y el decorado en nácar. Sus familiares continúan con la tradición y la organización del museo. Del mismo taller continúan saliendo los acordeones Anconetani a ritmo de uno o dos por año, que son muy requeridos por los músicos profesionales.

Museo Fotográfico Simik
Museo para coleccionistas y apasionados de la fotografía. Su particularidad más destacada y fascinante es que funciona en un bar con horario corrido de lunes a sábado de 6 a 24 horas. Podríamos decir que es un museo que favorece el contacto con desconocidos, que incita a la conversación y construye comunidad en el sentido antes aludido. Es un museo que se propone como lugar de encuentro y «club» para todos los aficionados a las cámaras antiguas y a la fotografía de rollos, papel y placas. Muchas de las cámaras se reparan y utilizan para realizar experiencias en cursos y seminarios organizados desde el museo. El origen del museo data del 2002; cuenta su fundador que en 1995 le regalaron una cámara fuelle de los años treinta y comenzó a experimentar con ella, a coleccionar otras, a enseñar cómo usarlas, y de allí en más; como dice el folleto, «fue una carrera imparable en la que me introduje día tras día». Entre sus curiosidades y tesoros más preciados, tiene una colección muy importante de daguerrotipos, ambrotipos y ferrotipos —procesos del siglo XIX—, negativos sobre vidrio y registros estereoscópicos. Atesoran una colección de cuatro mil imágenes fotográficas de los siglos XIX y XX. Tienen cámaras desde el año 1885, y setencientas en exhibición permanente en las vitrinas del bar. Es un museo en busca de un edificio más grande que le permita exhibir toda la colección disponible. Ojalá que cuando sus responsables concreten ese anhelado sueño, puedan recrear la accesibilidad tan particular que les da funcionar dentro de un espacio tan público como es un bar.

GOTAS DE SANGRE
Como dice el especialista en museos brasileño Mario de Chagas, hay que reconocer que en cada museo «hay una gota de sangre». Es por esto por lo que los visitantes deberían ser considerados el patrimonio más importante. Porque son los herederos de quienes usaron o realizaron los objetos y obras hoy conservados en museos y porque depende de la intimidad que cada visitante pueda lograr con los patrimonios que los museos sigan siendo un lugar de formación de sociedad.

Los museos seleccionados en este apartado tienen que ver con temáticas que conforman la historia de la sociedad argentina: con las «sangres» de los habitantes originarios, de los inmigrantes, con las consecuencias sociales de la deuda externa.

Museo Etnográfico Juan B. Ambrosetti
Es un museo de inicios del siglo XX, pionero entonces y pionero ahora en cuestiones vinculadas con la museografía y su concepción de educación en museos. Es un museo narrativo, que transmite valores conscientemente; no se piensa como un medio límpido y transparente, toma partido en su propuesta de actividades para el

Hermes, n.º 1, 2009, pp. 85-91, ISSN 1889-5409

público; asimismo, selecciona colores y detalles en la museografía y elabora textos que transforman sus muestras en memorables e inconfundibles. Propone textos y actividades para un público no especialista y actividades para familias. Las exposiciones del museo enfocan procesos históricos y sociales a partir de un guión conceptual de base y se complementan con otras actividades. En su preparación participan investigadores, diseñadores, conservadores y educadores. No es un dato menor que en la información institucional aparezca el rol de los educadores en forma destacada como parte de los equipos que preparan las exposiciones. Tal como señala Elaine Gurian, «las formas hacen contenido», y exposiciones como *Las huellas del jaguar* y *De la Puna al Chaco* marcaron un antes y un después en las exhibiciones etnográficas y arqueológicas por la belleza estética, por la selección de las piezas, por el espacio modulado con suaves pendientes y colores intensos y las huellas en el piso que indicaban la ruta a seguir. Del mismo modo, las propuestas para público escolar y familiar diseñadas y llevadas a cabo por educadores especializados se destacan por su calidad conceptual, profundidad y creatividad.

Museo Monte de Piedad

El museo de la historia, cultura y sociedad del Banco Ciudad fue inaugurado en agosto del 2003, 125 años después de la creación del banco, que funcionaba originariamente como casa de empeño desde 1878, bajo el nombre que hoy recupera el museo. Es un museo que funciona en un barrio lejos del centro histórico, en lo que fuera una sucursal del banco. El museo narra aspectos de la historia de la institución centrada en ideas más que en objetos: la inmigración, las costumbres y fisonomía de la época —el conventillo, los transportes y oficios— , y la trayectoria del banco desde su origen hasta la crisis de diciembre del 2001. A diferencia de los otros museos de bancos de la ciudad, este se propone contar una historia y lo hace con una museografía atractiva y muy escenográfica. Además de los objetos bancarios históricos, incluye un rincón de cafetín de Buenos Aires con la invocación de figuras de la cultura nacional de los años treinta, una instalación que representa la llegada de los inmigrantes con audio especial de los sonidos del puerto, que crea una ambientación muy agradable y particular, sorpresiva para el visitante.

Museo de la Deuda Externa

Es un museo conceptual, donde se intenta que quede muy clara la deuda externa como una cuestión de responsabilidad política y se señalan los responsables en el país y en el exterior. Funciona en un centro cultural dentro del edificio de la Facultad de Ciencias Económicas de la Universidad de Buenos Aires. La muestra inaugural se denomina *Deuda externa: nunca más,* y está construida a partir de un guión basado en el libro de Alfredo y Eric Calcagno *La deuda externa explicada a todos (los que tienen que pagarla).* Se buscó generar un ámbito que arrojara luz sobre el proceso de endeudamiento, con un efecto pedagógico fuerte sobre la ciudadanía. Es una muestra que combina la matemática, la lingüística, los medios y la economía. Es un ejemplo de cómo la institución museo se concibe como un lugar para todos los públicos y no para especialistas. La idea rectora fue y es su vocación pedagógica. El público puede observar elementos de arte, humor, pinturas y textos que han sido redactados de forma muy cuidadosa. Una de las preocupaciones de sus organizadores es verificar si la apuesta de hacer comprensible un asunto tan espinoso es exitosa o no. Los docentes del museo están capacitados para advertir las necesidades de la gente y comunican y analizan sus inquietudes para saber si el museo colma o no las expectativas del público. Es un museo que tiene como premisa no insumir gastos importantes en su producción: lo más importante son las ideas. La idea es generar un espacio de reflexión y crear una mirada crítica en el espectador sobre un asunto que originalmente se circunscribe al campo político-económico, aunque tenga marcadas e irremediables repercusiones en el campo social. No es un museo ingenuo, ni neutral: es un museo que toma partido. Los objetos y representaciones están colocados de modo que revelen humor y paradojas: una cocina rosa de juguete representa las recetas del Fondo Monetario Internacional, al que se responsabiliza por alentar el fuerte endeudamiento de la década de 1990; una instalación, un carro dorado sobre adoquines, que remite a los indigentes que para subsistir recogen de las calles basura apta para el reciclaje; estatuillas de san Cayetano, el patrono del trabajo, representan el fenómeno de la pérdida de empleo a medida que engordaba la deuda. Finalmente, un «agujero negro» invita a introducir la mano en casilleros oscuros y e ir sacando todo lo que Argentina debió sacrificar para saldar su deuda: educación, salud, ciencia y tecnología.

LUSTRE DEL TIEMPO

En 1933, el escritor japonés Junichiro Tanizaki nos iluminó al respecto de brillos y suciedades:

> […] nos gusta ver cómo se va oscureciendo su superficie y cómo con el tiempo se ennegrecen del todo […]; siempre hemos preferido los reflejos profundos, algo velados, […] que evoca irresistiblemente los efectos del tiempo. «Efectos del tiempo», eso suena bien, pero en realidad es el brillo producido por la suciedad de las manos. Los chinos tienen una palabra para ello, «el lustre de la mano» […], [lo] conservan valiosamente y tal cual, para convertirlo en un ingrediente de lo bello.

La educación en museos tiene, entre otras, estas tareas: imaginar y poner a disposición de los visitantes esa experiencia que ilumina algo ordinario y lo convierte en extraordinario, de esa pluma y ese tintero que dejan de ser propios para convertirse en una clave para comprender un sistema de enseñanza de escritura y al mismo tiempo siguen reteniendo algo específicamente humano, tal vez las huellas de los dientes de su dueño, o esa pátina «el lustre de la mano», «efecto del tiempo», como diría Junichiro.

Este apartado corresponde a un museo que colecciona y comunica acerca de la historia de la educación y las infancias: el Museo de las Escuelas.

Museo de las Escuelas

En este caso, y por partida doble, la educación en este museo, además de ser su contenido, es parte de su política estructural. Fue creado en el año 2002. La colección del museo fue donada por particulares y escuelas; los objetos tienen la pátina del tiempo, son objetos que han sido muy usados y marcados. El tono del museo es cordial y no requiere de mucho esfuerzo: la narrativa de sus visitantes está muy cerca de su propia narrativa. Es un museo donde nadie es ignorante, ya que todos, en mayor o en menor medida, tienen o tuvieron su historia escolar. Esto hace que las oportunidades que se brindan para aprender y contemplar sean tan intensas como las que fomentan la sociabilidad. Los visitantes son identificados como un recurso más en la concepción de las exposiciones, sus ideas son interpeladas para la elaboración de guiones narrativos que intentan capturar emociones, sensaciones, percepciones, imaginación y conceptos vinculados con las prácticas educativas. Así, en las propuestas se escuchan multiplicidad de voces y no una única voz autoritaria. Existe un punto de vista institucional en vez de una presunta objetividad, y esto se traduce en los debates y discusiones que se propician con los visitantes. No hay elementos de museografía impactantes ni tecnología de última generación. Lo más fuerte de este museo es la experiencia fluida por la que pasan los visitantes. Muchos objetos se pueden «volver» a tocar, que es el más intenso anhelo de los visitantes —los pupitres, la escritura con pluma, las máquinas de escribir—. Es un museo que provoca que los visitantes se pregunten acerca de su propia escolaridad y la educación del país. La particular forma de escritura y la prosa cuidada de los rótulos fomentan la interacción entre el observador y el objeto y también entre el observador y los integrantes del grupo visitante. Los visitantes tienen la sensación de que están conversando mientras leen los carteles. Hay muchos lugares para sentarse que refuerzan concretamente la interacción social, como las ambientaciones de aulas, la sala de música… Con el título de la exposición permanente, *Lo que el borrador no se llevó,* se expresan un tono, una mirada y un estilo da las primeras señales al visitante acerca de los que se espera de él durante la visita. Cuando los visitantes entran al museo, saben que hay una historia de la que forman parte, con la cual se pueden conectar; tiene un argumento claro, forma y estructura, hay donde sumergirse y donde profundizar, hay algo que rodea, sostiene e involucra. Las historias son verdaderas, son historias viejas y nuevas a la vez, que atraen a los visitantes y los cautivan intelectual y emocionalmente.

LA FORMA HACE CONTENIDO

Para concluir con esta apretada e injusta, por incompleta, selección de museos de la ciudad de Buenos Aires, trasladamos algunas ideas acerca de las varias museografías que hemos presentado en los ejemplos anteriores.

El aprendizaje no ocurre aislado de la experiencia en el espacio y ambiente físico, sino que comprende sonidos, olores, imágenes, percepciones táctiles. Depende de las formas y de los contenidos. Pero es interesante detenerse en las formas, en la poética de los espacios, ocuparse de las formas es un trabajo de sutilezas, de aperturas, de encerramientos, de colores, de texturas y lisuras, de luces y penumbras; de espacios de adentro o de afuera, de cajón, recoveco o caracol; de espacios rincón o corredor; de espacios cuadrados o redondos; de espacios mínimos o de inmensidades, íntimos o comunitarios… Como dice Chiqui González, especialista argentina en la creación de

espacios para la infancia, sin nuevas formas no hay novedad. Y para la concreción de nuevas formas, el trabajo polifónico es fundamental; la museografía, por definición, es un espacio básicamente interdisciplinario, como señala Francesc Xavier Hernández Cardona (2005: 55).

Nos parecen muy importantes las experiencias que, contando con presupuestos y recursos ajustados, organizan sus exposiciones y museografías con altas dosis de creatividad, donde las ideas y la experiencia de los visitantes son la materia prima para su desarrollo. Muchas son museografías inesperadas, salvajes por el modo de irrupción, emergentes, tal como reza el nombre de este monográfico, porque emergen de sus realidades y salen airosas.

Si los visitantes de un museo sienten que ahí pasa algo en lo que vale la pena involucrarse, que hay mucho para ver, para sentir, para saber, mucho con qué relacionarse, capas para ir descubriendo la profundidad de un relato, entonces las formas (las museografías) han cumplido su cometido y podemos darnos por satisfechos.

BIBLIOGRAFÍA

Bachelard, Gastón (2006): *La poética del espacio,* México: Fondo de Cultura Económica.

Bourdieu, Pierre, y Alain Darbel (2004): *El amor al arte. Los museos europeos y su público,* Buenos Aires: Paidós.

Chagas, Mario (2006): *Ha uma gota de sangue en cada museo. A ótica museológica de Mario Andrade,* Chapecó: Argos, Editora Universitaria.

García Canclini, Néstor (1990): «Introducción: La sociología de la cultura de Pierre Bourdieu», en *Sociología y cultura,* México: Grijalbo.

Gurian, Elaine H. (2006): *Civilizing the museum. The collected writings of Elaine Heumann Gurian,* Nueva York: Routledge.

Hernández Cardona, Francesc Xavier (2005): «Museografía didáctica», en Joan Santacana y Núria Serrat (coords.): *Museografía didáctica,* Barcelona: Ariel.

Huyssen, Andreas (2002): *En busca del futuro perdido. Cultura y memoria en tiempos de globalización,* México: Fondo de Cultura Económica.

Padró, C. y F. Hernández: «¿Cómo pueden los educadores y educadoras facilitar políticas interpretativas más allá de la conservación del patrimonio?».

Santacana Mestre, Joan (2005): «Museografía didáctica, museos y centros de interpretación del patrimonio histórico», en Joan Santacana y Núria Serrat (coords.): *Museografía didáctica,* Barcelona: Ariel.

Tanizaki, Junichiro (2007): *El elogio de la sombra,* Madrid: Siruela.

MUSEOS

Museo Pasión Boquense: http://www.museoboquense.com/

Museo Evita: www.museoevita.org

Museo Anconetani del Acordeón: http://www.anconetani.net/

Museo Fotográfico Simik: http://www.museofotograficosimik.com

Museo Etnográfico Juan B. Ambrosetti: http://www.museoetnografico.filo.uba.ar/index.html

Museo Monte de Piedad: http://www.bancociudad.com.ar/index_interno.php?head=head_individuos.php&contenido=http://www.bancociudad.com.ar/1_banco/2/2/1.php

Museo de la Deuda Externa: http://www.museos.buenosaires.gov.ar/dgm_otrosespacios.htm

Museo de las Escuelas: http://www.buenosaires.gov.ar/areas/educacion/programas/me/

DESDE Y PARA EL MUSEO

La Torre de David: Museo de la Historia de Jerusalén

Renee Sivan

Renee Sivan. Museóloga. Especialista en la interpretación del patrimonio, conservadora jefe del Museo de la Torre de David. [sivanr@netvision.net.il]

RESUMEN	ABSTRACT
La ciudadela, también conocida como la Torre de David, es el punto de encuentro entre el Jerusalén moderno y la ciudad antigua. El lugar por sí mismo es un tesoro fascinante de al menos tres mil años de historia, desde los reyes de Judea, pasando por los romanos y bizantinos hasta los cruzados, los mamelucos y los turcos. Hoy en día, la ciudadela alberga el Museo de Historia de Jerusalén, un museo sin colecciones. Las exhibiciones interpretativas se encuentran en permanente diálogo con los restos arqueológicos encontrados en el lugar.	The citadel, also known as David's Tower, is the meeting point of modern Jerusalem and the old city. The site itself is a fascinating trove of almost three thousand years of history, from the kings of Judah through the Romans, Byzantines, Crusaders, Mameluks and Turks. Today the citadel houses the Museum of the History of Jerusalem, a museum without collections. The interpretative exhibitions are in permanent dialogue with the archaeological remains found in the site.
PALABRAS CLAVE: interpretación, presentación, imaginario, arqueología.	KEYWORDS: interpretation, presentation, imaginary, archaeology.

> «Las ultimas décadas dieron la impresión de que el imperio del pasado se debilitaba frente al "instante"; sin embargo, estas fueron las décadas de la musealización, del patrimonio, del pasado espectáculo, las aldeas *potemkin,* los parques temáticos históricos… El pasado es inevitable, su fuerza puede suprimirse solo por la violencia, la ignorancia o la destrucción simbólica y material.»[1]

Los finales del siglo XX fueron sin duda años de enorme hacer museal, aparecieron nuevos museos y muchos de los existentes se renovaron. La conservación del patrimonio, ya sea este tangible o intangible, comenzó a infiltrarse en la conciencia ciudadana. La democratización de la cultura trajo consigo un nuevo espíritu, al conocer ya no cofres de cultura ni templos elitistas, sino lugares de saber para todos. Sistemas de comunicación que responden tanto a las necesidades escolares como a las de visitantes con intereses especiales ganaron terreno en la metodología museológica. La nueva museología conquistó su lugar en el hacer museal. Los museos sin colecciones comenzaron a ser parte del cambio y entre estos no solo los museos de ciencias, sino también los museos de historia. La interpretación histórica da sus primeros pasos para más tarde convertirse en disciplina reconocida y aceptada.

Es en este marco cultural donde nace el Museo de la Torre de David. Veinte años después de abrir sus puertas al público, en abril de 1989, el museo sigue siendo pionero en su género, un museo sin colecciones dedicado a la historia de la ciudad de Jerusalén.

Un lugar mítico

El museo está alojado en la ciudadela de la ciudad, conocida también como la Torre de David. Este imponente edificio se encuentra allí donde la antigua

[1] Beatriz Sarlo: *Tiempo pasado, cultura de la memoria y giro subjetivo, una discusion,* Buenos Aires: Siglo XXI, 2005.

Hermes, n.º 1, 2009, pp. 94-98, ISSN 1889-5409

↑ Gran maqueta realista de la ciudad de Jerusalén en el siglo XIX
→ Vista general aérea de la maqueta de la ciudad de Jerusalén en la época de los cruzados

ciudad de Jerusalén y la ciudad moderna se unen, en el lugar donde Oriente se confunde con Occidente.

Según la tradición popular, la Torre de David fue construida por el rey David, tal como lo expresa el versículo bíblico (II Sam. V, 7-9). Durante años nadie dudó que la torre construida durante el reino del rey Herodes, la cual formaba parte de las murallas de la ciudad en la época de Cristo, nada tenía que ver con el rey bíblico. Flavio Josefo, el historiador judío del siglo I de la era presente, en su famoso libro *La guerra de los judíos contra los romanos,* hace una descripción topográfica de su ciudad natal, Jerusalén, y menciona el lugar como la fortaleza del rey David.

Los padres de la Iglesia, que conocían los escritos de Flavio Josefo, reconocieron la enorme torre herodiana como uno de los vestigios de la fortaleza de Sion, y es así como a partir del siglo IV la torre le es adjudicada al padre del rey Salomón. Una identificación que se perpetúa durante siglos.

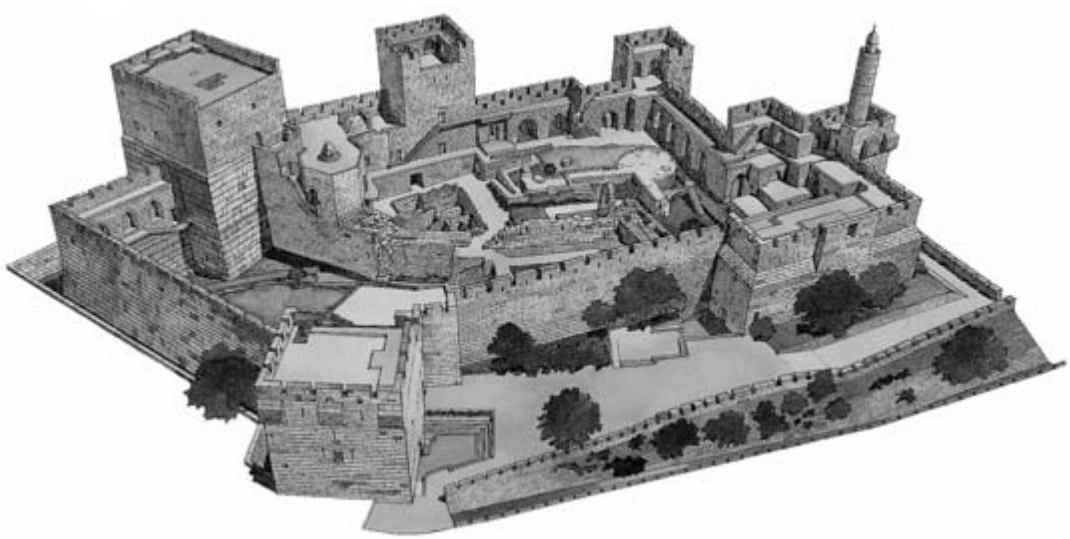
Los musulmanes que conquistaron la ciudad en el siglo VII creyeron identificar en la torre el *mihrab* Daud; según ellos, fue ahí donde el rey David escribió los Salmos. Los califas de la dinastía Omeya fueron los primeros en construir en el lugar una fortaleza, que más tarde va a ser destruida por los conquistadores de Occidente.

Los reyes cruzados van a construir junto a la torre mítica su palacio fortaleza, según la mejor tradición franca, un verdadero *château fort,* y en el emblema del reino latino de Jerusalén graban la silueta de la torre junto al Santo Sepulcro y al Domo de la Roca, convertido entonces en santuario cristiano bajo el nombre de Templo Salomonis.

En el siglo XVII, en el mismo lugar donde los vestigios acumulan historia, los turcos otomanos construyen un minarete. Es ese el minarete que los exploradores, teólogos y aventureros europeos que llegan a la ciudad en el siglo XIX van a identificar con la Torre de David. Es así como David el rey pasea entre los siglos y la torre que lleva su nombre se convierte en un símbolo inseparable de la ciudad de Jerusalén… En esta misma época comienza la investigación arqueológica y topográfica de la ciudad, que demuestra que la ciudad de David fue construida en la colina que se encuentra al sur de la explanada del templo, cerca de la única fuente de agua que abastece la zona. La investigación científica no logra destruir el mito davídico del lugar, mito que se refleja en el nombre popular de la ciudadela de Jerusalén.

El lugar en sí es un fascinante tesoro de casi tres mil años de historia, un microcosmos de la ciudad. Una fortaleza medieval que abraza en su seno vestigios de los reyes de Judea, de los reyes Asmoneos, de los romanos, bizantinos, cruzados, mamelucos, turcos y británicos. Los vestigios arqueológicos dentro del perímetro de la ciudadela abarcan desde el siglo IX antes de la era cristiana hasta la época moderna. Sin duda, es el lugar ideal para exhibir la historia de la ciudad.

Vista general exterior del patio interior del Museo Torre de David
Recreación virtual del conjunto



Hermes, n.º 1, 2009, pp. 94-98, ISSN 1889-5409

Modelo de vitrina utilizada en la exposición Torre de David en Jerusalén
Vista panorámica de la exposición
Vista interior de la exposición
Detalle de paneles expositivos

De fortaleza militar a centro cultural

Durante la época del mandato británico (1917-1947), los ingleses comenzaron a hacer trabajos de restauración del monumento y distintas manifestaciones culturales tales como conciertos y exposiciones de arte tuvieron lugar en los espacios recuperados. A finales de los años treinta se creó el Palestinian Folk Museum, una exposición de etnografía local que funcionó hasta que el ejército jordano le devolvió al lugar su función original. Diecinueve años más tarde, al finalizar la guerra de los Seis Días, la ciudadela deja definitivamente su función militar para convertirse en un espacio cultural. El proyecto del museo de la historia de Jerusalén

fue un proyecto a largo plazo, difícil en cuanto a su elaboración intelectual y trayectoria y no menos complicado en cuanto a su financiación.

Importantes trabajos de conservación y restauración se llevaron a cabo con el fin de alojar en el mismo el museo. El reto era restaurar el «objeto» patrimonial, conservar su carácter y forma original y, a la vez, instalar las infraestructuras necesarias (electricidad, agua, climatización, comunicación, sistemas de seguridad, etcétera) y así adaptar el lugar a la nueva función. También hubo que consolidar los vestigios arqueológicos que acababan de ser excavados, ponerlos en valor asegurando a la vez la libre circulación para los visitantes. El lenguaje botánico utilizado en los espacios verdes permitió conservar el espíritu militar del espacio, creando un diálogo entre el monumento histórico y los vestigios arqueológicos y, a la vez, permitiendo al visitante una lectura clara de los diferentes vestigios arqueológicos.

En búsqueda de una nueva concepción museológica

El quehacer museal no es tarea fácil, más aún cuando se trata de un espacio definido, reducido y cuyas características arquitectónicas tienen valor expositivo, siendo la misma ciudadela un museo. A ello debemos agregar el museo viviente que es la ciudad misma, con sus callejuelas, sitios religiosos, mercados y monumentos históricos. Es en este contexto donde durante años se buscó una concepción museológica adecuada a las condiciones del entorno.

En Jerusalén existen decenas de museos arqueológicos, entre los cuales destacan el Museo Israel y el Museo Rockefeller. En estos dos museos, así como en otros más modestos, abundan los objetos recuperados en las excavaciones llevadas a cabo en la ciudad durante el último siglo. Estaba claro que el museo de la ciudad de Jerusalén no debía ser otro museo arqueológico. A partir de esta premisa, las propuestas fueron varias. Hubo quienes apostaron por un museo histórico-etnográfico, cuyo material expositivo serían documentos y objetos étnicos pertenecientes a las distintas comunidades que habitan la ciudad, una idea que no podía responder a la falta de material en la secuencia histórica. La complejidad del edificio (entre otras, su estructura descentralizada) y la dificultad de encontrar un equilibrio deseado en la presentación de la historia condujeron a otra concepción museal, el museo temático, donde a través de temas tales como la piedra, el pan, el agua o el desarrollo urbano de la ciudad se podía contar la historia de la ciudad, de sus habitantes, su importancia religiosa, su dimensión espiritual, etcétera. Un museo donde el objeto auténtico y la representación imaginaria actuarían juntos para transmitir el mensaje deseado. A finales de 1984 este concepto dejó lugar a una nueva idea: el museo interpretativo. Un museo que no usa objetos auténticos, sino que crea sus propios objetos. Una exposición permanente, un departamento educativo, una galería de exposiciones temporales y un centro de información.

Un museo distinto

El Museo de la Historia de Jerusalén no es un testimonio histórico, sino una historia ilustrada. No es un museo que muestra, sino un museo que cuenta. Un museo sin colecciones, sin almacenes ni laboratorios. Su exposición permanente no contiene ningún objeto auténtico ni arqueológico, ni documentos históricos. Las secuencias históricas están presentadas por medio de representaciones, maquetas, réplicas, hologramas, películas animadas y medios virtuales.

Las distintas representaciones e interpretaciones han sido creadas por artistas y artesanos dirigidos por el equipo de expertos del museo. Las interpretaciones expuestas han sido inspiradas por los hallazgos arqueológicos y documentos históricos, así como por las fuentes literarias y pictóricas contemporáneas a la época representada, de tal modo que se asegure la credibilidad de la interpretación. Si bien el museo va dirigido al gran público, la interpretación histórica está basada en la más fidedigna investigación académica. Por medio del uso de la imaginación y de la tecnología moderna, el museo aspira a traer al alcance general conocimientos académicos y científicos generalmente reservados a los eruditos.

Debido a las limitaciones de espacio para las exposiciones, el museo se centra en las representaciones de los acontecimientos más prominentes de la historia de Jerusalén. Reducir tres mil años de historia en un área de novecientos metros cuadrados era una misión prácticamente imposible. Cada una de las nueve salas de exposición representa una época diferente: están alojadas en las cinco torres que circundan la plaza interior, en la cual se encuentran los vestigios arqueológicos excavados. Los visitantes, mientras recorren las salas de exposición, deambulan entre auténticos hallazgos arqueológicos, los cuales cuentan su historia en su propio idioma.

El Museo de la Historia de Jerusalén es un diálogo constante entre lo real y lo imaginario.

Hermes, n.º 1, 2009, pp. 94-98, ISSN 1889-5409

DESDE Y PARA EL MUSEO

El conjunto románico del valle de Boí: patrimonio mundial en un entorno rural

Cristina Castellà Figuera
Laia Grifoll Menéndez

Cristina Castellà Figuera y **Laia Grifoll Menéndez** desarrollan trabajos de gestión de patrimonio cultural en el Centre del Romànic de La Vall de Boí.

RESUMEN	ABSTRACT
Uno de los principales recursos turísticos en el valle de Boí es el Centre del Romànic, donde ocho iglesias y una ermita fueron declaradas sitio patrimonial de la humanidad en noviembre del año 2000. El Centre del Romànic es la organización que tiene la función de administrar las iglesias románicas y que en julio del 2007 inició una exhibición permanente, un espacio de interpretación que proporciona a los visitantes la oportunidad de profundizar su experiencia con el patrimonio románico del valle de Boí.	One of the main touristics resources in the Boi valley is the Romanesque Centre, eight churches and one hermitage were declared World Heritage Site on November 2000. The Romanesque Centre is the organization which has the function of manage the Romanesque churches. In July 2007 the Romanesque Centre opened a permanent exhibition, an interpretation space which provides the visitors the opportunity to go into their experience in depth with the Romanesque Heritage of the Boi valley.
PALABRAS CLAVE: valle de Boí, románico, patrimonio de la humanidad, Sant Climent de Taüll, Centre del Romànic.	KEYWORDS: Boi valley, world heritage, Sant Climent de Taüll, Romanesque Centre.

Entre las cimas más altas del Pirineo catalán, en la provincia de Lérida, se encuentra Vall de Boí, un municipio formado por ocho pequeños núcleos de población conocido internacionalmente por su conjunto de iglesias románicas declaradas patrimonio mundial de la humanidad.

Durante siglos, las gentes de estos pueblos han vivido de la ganadería y la agricultura de subsistencia propia de las poblaciones de alta montaña. Actualmente, la economía del valle depende principalmente del turismo, proceso de transformación en el que las iglesias románicas del valle han jugado un destacado papel.

El inicio del proceso se sitúa a finales del siglo XIX y principios del XX, con la llegada al valle de Boí del primer turismo de salud y el excursionismo, que favorecieron el redescubrimiento del patrimonio histórico-artístico de la zona.

En Cataluña, el interés por el mundo medieval se inicia en el siglo XIX con los viajes histórico-literarios y el movimiento cultural de la Renaixença, siguiendo la tendencia que se desarrolla en toda Europa con el romanticismo. Se empiezan a organizar las primeras exposiciones de arte románico y gótico y se crean los primeros museos y colecciones.

Con la voluntad de explorar los monumentos románicos del territorio, en 1907 el Institut d'Estudis Catalans organiza la Misió Arqueológico-Jurídica a la Franja d'Aragó. Durante el mes

Vista general del pueblo de Durro

➲ Pantocrátor de San Climent de Taull

de septiembre visitan el valle de Boí, recorren sus pueblos y «descubren» las iglesias y las pinturas murales que allí se conservaban. Es el inicio de la puesta en valor de las iglesias del valle, el primer paso para el estudio, la protección, la restauración y la gestión del conjunto.[1]

[1] El primer reconocimiento institucional del valor histórico y artístico de las iglesias del valle lo reciben Sant Climent y Santa Maria de Taüll en 1931, al ser declaradas monumento histórico artístico. En 1962 la declaración se hace extensiva a las iglesias de Sant Joan de Boí y Santa Eulàlia d'Erill la Vall. En 1992 la Generalitat de Cataluña declara bien de interés cultural todo el conjunto de iglesias románicas del valle de Boí y, dos años más tarde, en 1994, se inicia su programa de restauración. El 30 de noviembre del 2000 la Unesco inscribe el «conjunto románico catalán del valle de Boí» en la lista del patrimonio mundial de la humanidad. Paralelamente, en 1992 el Patronat Vall de Boí inicia las primeras actuaciones de activación turística de las iglesias del valle y pone en funcionamiento el servicio de visitas guiadas a las iglesias que en ese momento estaban cerradas al público y todavía pendientes de restauración. En 1999 el Ayuntamiento de la Vall de Boí inicia el programa de apertura al público del conjunto románico.

El conjunto románico del valle de Boí

Las iglesias románicas de Sant Climent y Santa Maria de Taüll, Sant Joan de Boí, Santa Eulàlia de Erill la Vall, Sant Feliu de Barruera, la Nativitat de Durro, Santa Maria de Cardet, l'Assumpció de Cóll y la ermita de Sant Quirc de Durro son el legado de la intensa actividad constructiva y artística que vivió el valle de Boí durante los siglos XI y XII, momento en que cuadrillas de picapedreros, maestros pintores y talleres de artesanos erigieron, decoraron y amueblaron este conjunto excepcional.

Una de sus características principales es la unidad de estilo arquitectónico: todas las construcciones siguen los modelos provenientes del norte de Italia, el románico lombardo, plasmado principalmente en la decoración de las esbeltas torres campanario y de los ábsides de las iglesias.

Cabe destacar los conjuntos de pintura mural que albergaban las iglesias de Sant Climent y Santa Maria de Taüll y Sant Joan de Boí, actualmente conservados en el Museo Nacional de Arte de Cataluña, así como todas las tallas producidas por el taller de Erill, entre las cuales destaca el grupo escultórico del

Hermes, n.º 1, 2009, pp. 99-108, ISSN 1889-5409

EGO
LVX
SVM
MVNDI
TOLOMEE S MARI A
S IOANNES

Vista de la iglesia de San Climent de Taüll y detalle arquitectónico del campanario de Santa Eulàlia de Erill la Vall

Vista general de la iglesia de Sant Feliu de Barruera en el valle de Boí

Descendimiento de Cristo de la Cruz, provinente de la iglesia de Santa Eulália d'Erill la Vall y hoy en día conservado en el Museo Episcopal de Vic y en el Museo Nacional de Arte de Cataluña.

El románico del valle de Boí es excepcional por la concentración en un espacio reducido de un número tan elevado de iglesias de un mismo estilo arquitectónico, conservado a lo largo del tiempo sin significativas modificaciones que hayan alterado su concepción inicial.

El Centre del Romànic de la Vall de Boí

El 30 de noviembre del 2000, el Comité del Patrimonio Mundial de la Unesco reconoce el valor del conjunto románico del valle de Boí y aprueba su inclusión en la lista del patrimonio mundial de la humanidad.

La declaración aporta, como es evidente, importantes beneficios para la zona, pero también supone asumir nuevas responsabilidades que afectan al mantenimiento y gestión de los bienes

Hermes, n.º 1, 2009, pp. 99-108, ISSN 1889-5409

Vista de Erill la Vall con el centro de interpretación en primer término

Servicio de visitas guiadas a las iglesias

declarados. Para ello, en octubre del 2003 se constituye el Consorci Patrimoni Mundial de la Vall de Boí, formado por el Ayuntamiento de la Vall de Boí, el Consejo Comarcal de la Alta Ribagorza, la Diputación de Lérida, la Generalitat de Cataluña y los obispados de Lérida y de Urgell. La sede del consorcio es el Centre del Romànic de la Vall de Boí (CRVB).

Situado en el pueblo de Erill la Vall, justo al lado de la iglesia de Santa Eulàlia, el edificio del CRVB reúne las oficinas de gestión, el espacio de recepción y acogida al visitante y el nuevo espacio de interpretación, inaugurado en el verano del 2007.

Los principales objetivos y actuaciones del centro giran en torno a la conservación, interpretación y difusión del conjunto románico como elemento de desarrollo económico de la zona. En ese sentido, desde el CRVB se desarrollan acciones diversas, que van desde el mantenimiento ordinario de las iglesias hasta las acciones de promoción turística, cursos, jornadas, trabajo en red, etcétera.

Con la finalidad de hacer accesibles las iglesias al público y presentar el patrimonio románico del valle de Boí de forma que el visitante experimente el significado del conjunto, el CRVB ofrece al visitante dos servicios destacados: el servicio de apertura al público de las iglesias y el servicio de visitas guiadas.[2]

Ahora a estos servicios se suma el nuevo espacio de interpretación.

[2] <www.museo.diocesisdehuesca.org> Facilitar el acceso del visitante a las iglesias ha sido desde el inicio de la gestión uno de los principales objetivos que se han priorizado desde el territorio. Actualmente, se abren al público todos los días del año (excepto el 25 de diciembre y el 1 de enero) las iglesias de Sant Climent y Santa Maria de Taüll, Sant Joan de Boí, Santa Eulàlia d´Erill la Vall, Sant Feliu de Barruera y la Nativitat de Durro. Las seis iglesias pueden visitarse de lunes a domingo de 10.00 a 14.00 y de 16.00 a 19.00 horas. Durante los meses de verano y Semana Santa se abre también Santa Maria de Cardet y se amplía el horario hasta las 20.00 horas. El año 2007 el total de iglesias del valle recibió 157.026 visitas.

En el interior de las iglesias el visitante se encuentra con atriles interpretativos y recibe, junto a las entradas, folletos informativos de cada iglesia. Pero la mejor manera de entender el conjunto y disfrutar de la visita es mediante un guía interpretador del patrimonio. Así pues, el Centre del Romànic también pone a disposición de los visitantes del valle el servicio de visitas guiadas a las iglesias, con productos distintos pensados especialmente para adaptar la oferta a las distintas demandas del público, que en el caso de un destino turístico como el valle de Boí varían en función de la temporada.

El espacio de interpretación del CRVB

El CRVB es el lugar de encuentro del visitante con la entidad gestora del conjunto patrimonial, la cara visible de todo el proyecto. El espacio de interpretación del centro nace de la voluntad de la entidad de mejorar la acogida del visitante, con la finalidad de informarlo, guiarlo y estimularlo a recorrer el territorio. Se plantea como un complemento a las visitas a las iglesias, pensado para un público diverso, en su mayoría no especializado, que se acerca al valle de Boí en su tiempo de ocio.

Para ello, el espacio de interpretación se dota de distintos elementos audiovisuales y museográficos que acercan al visitante al momento histórico y artístico en que se construyeron las iglesias románicas del valle de Boí, de forma amena y didáctica.

El equipamiento se organiza en tres espacios diferenciados, donde se incluyen cinco ámbitos distintos en los que se desarrollan cinco grandes temas: *Hace mil años, cuando el valle se abrió al mundo; La Vall de Boí en el crisol del arte occidental; La Vall de Boí entre el Pallars Jussà y el Pallars Sobirà; Las nueve piedras vivas; Las voces del valle.*

El recorrido se inicia en la zona de recepción o ámbito introductor, que tiene como función recibir al visitante. Aquí se sitúa el mostrador de información, que también funciona como espacio de venta de productos relacionados con el románico de la zona.

Es el lugar en el que se proporciona al visitante toda la información práctica necesaria para realizar una buena visita a las iglesias. Desde aquí también se controla y se organiza el acceso del público a los distintos ámbitos del centro.

A cada lado de este espacio central de recepción se sitúan dos salas en las que se desarrollan los distintos ámbitos interpretativos.

El primer ámbito es el audiovisual *Hace mil años, cuando el valle se abrió al mundo,* a través del cual se sitúa al público en las coordenadas históricas del románico, en la situación del territorio en torno al año 1000, intentando cautivar al público sin tecnicismos. Un narrador, Garí, un supuesto habitante del valle de Boí de principios del siglo XII, rememora la historia de su bisabuelo y del viaje que hizo a Roma junto con los principales condes del país. Garí recuerda las historias que su bisabuelo le contó, las maravillas que pudo ver en Roma, y se alegra de que por fin ahora sea él quien, ya muy mayor, pueda también disfrutar de la belleza de las iglesias que los señores de Erill están haciendo construir en el valle de Boí.

El acceso a la sala del audiovisual se realiza a través de una cortina y una puerta de cristal que aíslan visual y acústicamente la sala de proyección del espacio de recepción. Con una duración que no llega a los ocho minutos, el visitante accede a este ámbito de forma controlada, ya que no se puede entrar en la sala cuando el audiovisual está en funcionamiento.

Desde el mostrador se controla su puesta en funcionamiento, pudiendo escoger entre cuatro idiomas: inglés, francés, español y catalán.

Dentro de la sala encontramos bancos y sillas que recrean asientos medievales con una capacidad para

Recepción del Centro del románico de la Vall de Boí

Aspecto interior de la exposición, con libros sobredimensionados El Centro de Interpretación de Erill la Vall permite una visita interactiva Módulo museográfico en donde un libro de crónicas se transforma en un libro mágico, que cobra vida

unas veinte o veinticinco personas sentadas. Delante se sitúan la pantalla de proyección y un par de cajas lumínicas construidas con materiales transparentes; los cambios de la intensidad lumínica nos dejan ver en momentos puntuales de la proyección las diversas escenografías montadas detrás.

Seguidamente, el visitante pasa al espacio interpretativo, donde la museografía ambientada por unos libros sobredimensionados lo envuelve y lo conduce por los distintos ámbitos expositivos que deberá ir descubriendo a lo largo de la visita.

El primer ámbito de este espacio, *La Vall de Boí en el crisol del arte occidental,* pretende hacer comprensible la iconografía y la simbología del románico. De forma muy gráfica se muestra cómo en el periodo de los siglos VII al X en Europa occidental evolucionan una serie de estilos artísticos que en torno al año 1000 se funden en un nuevo estilo que hoy llamamos *románico*.

Esta información se transmite en el interior de un pequeño recinto circular creado por un rollo de pergamino de gran formato. En el centro del círculo, un atril con una pantalla táctil interactiva informa de los bienes muebles que, provenientes del valle de Boí, hoy forman parte de las colecciones del MNAC, se explica su simbolismo y se hace referencia a las fuentes iconográficas.

Siguiendo el recorrido que nos marcan los libros, llegamos al siguiente ámbito, *La Vall de Boí entre el Pallars Jussà y el Pallars Sobirà,* que se materializa sobre un gran libro abierto donde se proyecta una crónica de la época que va siendo leída por una voz en *off*.

De repente, el pergamino de la crónica se rompe y detrás aparece el cronista, un recurso que resulta muy eficaz para captar la atención del público. A través de la crónica, pero sobre todo a través de la visión personal del cronista, se explican las luchas condales en las que se vio inmerso el valle de Boí en los siglos XI y XII, el gran poder de los señores feudales y de la Iglesia y el trato que recibían los campesinos.

Vamos viendo cómo en todo el espacio interpretativo se utilizan la historia y las manifes-

Vitrina interactiva que representa un escritorio monástico

Detalle del escritorio interactivo

taciones artísticas locales para transmitir conceptos generales. Seguidamente, se llega a los *scriptoria* medievales. Muchos visitantes reconocen este espacio, lo han visto en películas o lo han recreado en su imaginación a través de sus lecturas, pero nunca han podido entrar dentro, tocar los escritorios, abrir los cajones, mirar su contenido, ver sus documentos. Ahora tienen la oportunidad de satisfacer su curiosidad. Para ello, cinco muebles recrean cinco *scriptoria* que se multiplican en el espacio gracias a un espejo que los refleja y que simula un espacio mayor y más diáfano. En este ámbito, bajo el título *Las nueve piedras vivas,* el público descubrirá las particularidades de los nueve templos del valle en tres momentos clave: la construcción, el redescubrimiento y la restauración. Para ello se utilizan dibujos, pequeñas escenografías situadas dentro de los cajones, reproducciones de documentos significativos y fotos de principios del siglo XX que pueden verse a través de visores ópticos situados en los escritorios para despertar la curiosidad del visitante.

Por último, llegamos a *Las voces del valle*. En este ámbito se reproduce el banco románico de Sant Climent de Taüll, que actúa como pantalla en la que se nos aparecen mediante proyección tres personajes claves en la historia del valle de Boí: el obispo Ramón Guillem, Berenguera de Erill y Puig i Cadafalch. Tres hologramas fantasmagóricos que, desde su época, nos relatan sus vivencias y nos hacen partícipes de su forma de entender el mundo, de los distintos significados que tuvieron las iglesias en función del estamento social al que perteneció cada personaje o al momento histórico en que vivió.

A lo largo del recorrido, también nos habremos encontrado con otros personajes escondidos entre los grandes libros que distribuyen los espacios: un campesino, un caballero y un juglar. Tres imágenes extraídas de las pinturas murales o los frontales de altar de las iglesias del valle y que se reproducen a escala humana.

Cada uno de los temas expuestos en los distintos ámbitos es introducido por breves textos que

Módulo museográfico de carácter audiovisual que presenta a diversos personajes sentándose en bancos románicos e iniciando un diálogo

Detalle de la exposición con grandes libros que indican la importancia de los mismos en la época medieval

se presentan en plafones o cartelas informativas en catan, español, francés e inglés.

En un año, el espacio de interpretación del CRVB ha recibido cerca de 20.000 visitas. Un público con perfiles muy heterogéneos: familias con niños, asociaciones culturales, estudiantes de primaria, secundaria o universitarios, grupos de amigos, especialistas, población local, jubilados, etcétera, de procedencias muy distintas e intereses diversos.

El espacio de interpretación del CRVB permite la adaptación de la visita a las demandas de los distintos públicos; cada segmento de público puede realizar su visita en función de sus intereses o del tiempo del que dispone y salir satisfecho, con la sensación de que la visita que acaba de realizar al centro ha mejorado su experiencia global de su estancia en el valle.

Así pues, el espacio de interpretación del CRVB ha aportado al proyecto de gestión del conjunto románico del valle de Boí un plus de calidad que completa el resto de acciones realizadas en torno a este rico patrimonio cultural.

El patrimonio cultural como motor de desarrollo territorial

El románico del valle de Boí es actualmente uno de los principales productos no solamente de la marca turística Vall de Boí, sino también de marcas turísticas de más envergadura, como Pirineu, Ara Lleida e incluso de la marca Cataluña.

Pensamos que una de las claves de todo el proceso tiene mucho que ver con la iniciativa local. En 1992, el Patronat Vall de Boí inicia las primeras

Vista general de Taull

actuaciones turísticas en torno a las iglesias del valle; desde entonces, las acciones gestoras emprendidas en torno al conjunto patrimonial han sido impulsadas por las entidades municipales, desde el conocimiento del territorio y sus necesidades, con la complicidad fundamental de la población local y la cooperación e interés del sector turístico, público y privado.

Resulta evidente que sin la intervención de las grandes administraciones en la restauración de los monumentos y en el proceso de la declaración del conjunto románico como patrimonio de la humanidad, la situación actual no podría ser la misma; pero la restauración de las iglesias o la misma declaración de la Unesco no habrían tenido muchas consecuencias en el territorio si desde el Ayuntamiento de la Vall de Boí y sus órganos dependientes no se hubiera asumido la gestión y la promoción del conjunto o si los habitantes del valle no hubieran sentido el proyecto como propio.

El valle de Boí es un ejemplo paradigmático de un territorio que ha sabido utilizar su patrimonio cultural para crear una marca de calidad que le da identidad propia y que lo distingue de otros destinos turísticos.

El conjunto de iglesias románicas, el Parque Nacional de Aigüestortes, la estación de esquí de Boí Taüll Resort, el balneario de Caldes de Boí y un buen servicio hotelero y de restauración se conjugan dentro de un entorno rural y forman la oferta global necesaria para atraer y acoger al visitante que decide desplazarse hasta el valle de Boí en su tiempo de ocio.

Hermes, n.º 1, 2009, pp. 99-108, ISSN 1889-5409

RECENSIONES

Museos y didáctica *on-line*: cinco ejemplos de buenas prácticas

María Pilar Rivero Gracia

María Pilar Rivero Gracia. Profesora de didáctica de las ciencias sociales en la Universidad de Zaragoza, donde imparte clases en diplomaturas de maestro y en el máster de Museos y Comunicación. Miembro investigador del grupo URBS. Líneas de trabajo: didáctica del patrimonio y aplicación de las TIC a la enseñanza de la historia. [privero@unizar.es]

RESUMEN	ABSTRACT
Este trabajo presenta una evaluación de cinco tipos de actividades que las páginas web de los museos pueden incluir para mejorar la interacción de su discurso hipermedia con los usuarios. Se trata de un catálogo de buenas prácticas de interactividad aplicadas a la didáctica patrimonial *on-line,* con ejemplos comentados.	This paper presents an evaluation of five types of activities that museums' web pages can include to improve the interaction of their hypermedia speech with the users. It is a small catalogue of good practices of interactivity applied to the cultural heritage learning, with commented examples.
PALABRAS CLAVE: museo digital, museo virtual, patrimonio cultural, hipermedia, visualización de la información.	KEYWORDS: digital museum, virtual museum, cultural heritage, hypermedia, information visualization.

Desde que en 1993 NSCA creara Mosaic, el primer navegador para Internet que permitía incorporar imágenes a las páginas web, los museos aprovecharon la Red como escaparate privilegiado para mostrar al mundo sus colecciones y proporcionar información práctica que ayudase en su visita. Posteriormente, la aparición de la multimedia interactiva *on-line* y el desarrollo de herramientas de comunicación Web 2.0 han permitido la utilización de una mayor variedad de recursos principalmente por lo que a difusión, educación y apoyo a la investigación se refiere.

El presente análisis se centra exclusivamente en buenas prácticas asociadas a la didáctica *on-line* y, por tanto, en la utilización de Internet para impulsar la labor educativa del museo entendida en su más amplia concepción: desde el apoyo a la educación formal hasta el aprendizaje permanente no formal a lo largo de la vida. Las cinco buenas prácticas se han definido en función de su grado de interactividad con el usuario, considerando que uno de los factores decisivos para un aprendizaje significativo es el nivel de participación activa. En este sentido, Moreno (2002) distingue tres grados de interactividad en el discurso hipermedia: 1) selectiva, cuando el usuario solo puede elegir entre las diferentes opciones que se ofrecen sin que ello conlleve transformación o construcción alguna; 2) transformativa, cuando transforma los contenidos ofrecidos, y 3) constructiva, cuando el usuario puede realizar propuestas personales no predefinidas. La mayoría de los museos ofrecen páginas web con interactividad exclusivamente selectiva, pero no faltan centros que mantengan secciones con grados de interactividad más complejos y entornos de aprendizaje multimedia interactivos, lo cual no siempre se halla en relación con el tipo de discurso museográfico aplicado en el museo físico.[1]

[1] Así, el Museo Nacional de Ciencias de Japón, en Tokio, ofrece una museología didáctica bastante interactiva a sus visitantes, mientras que su página web presenta una estructura sencilla, escasa presencia de multimedia y reducido grado de interactividad (http://www.miraikan.jst.go.jp/en/spevent/).

Detalle de la navegación 3D de la exposición *Konpira San Sanctuaire de la mer. Trèsors de la peinture japonaise*, celebrada en el Museo Guimet del 15 de octubre al 8 de diciembre del 2008

1. Imágenes interactivas reales del museo

Lo que habitualmente se conoce como *visita virtual 3D* suele consistir en ficheros QuickTime navegables en 360º desde un único punto de vista, que permiten elevación y descenso para reproducir exactamente la visión que el visitante tendría de la sala si no se desplazase más allá de la baldosa sobre la que se sitúa.

Este medio permite conocer el aspecto de la sala de exposiciones, lo cual, por sí mismo, no resulta de gran utilidad didáctica. El medio comienza a ser útil cuando la imagen, además de poder ser recorrida, presenta puntos concretos sobre los que el usuario puede pulsar para acceder a otras salas y recorrer así virtualmente el centro, para ampliar la imagen de una de las piezas expuestas o para entrar a una ficha didáctica o comentario a través de los cuales puede ampliar sus conocimientos sobre el material expuesto en el museo físico.

El Centro Pompidou (www.centrepompidou.fr) sería un ejemplo del uso sencillo de la herramienta. Facilita visiones de las salas del centro y panorámicas de sus alrededores, además de acceso en tiempo real a diferentes webcams situadas en diferentes puntos del edificio. Un paso más dentro de la eficiencia didáctica podría estar representado por la página que el Museo Guimet dedica a su exposición del Konpira San (http://www.guimet.fr/visite_konpira/index.html), la cual permite al usuario seleccionar algunos de los paneles para ampliar la imagen y presentarla de frente, esto es, no deformada por la perspectiva. Museos más modestos que los anteriores, como el Museo Diocesano de Huesca, emplean estas imágenes con una mayor eficiencia didáctica, por cuanto señalan sobre la imagen de la sala las obras más representativas de la colección, cuya imagen ampliada y correspondiente comentario aparecen cuando el usuario acciona sobre ellas.[2]

2. Guía interactiva animada

El Museo del Louvre ha sido pionero en este campo al crear, en octubre del 2008, una superposición de estructuras poco frecuente: sobre el propio sitio web del museo, orientado al público adulto, ha creado una serie de animaciones que se superponen a modo de transparencia o se abren en ventanas independientes y a través de las cuales se proporciona una guía para niños denominada *Lu-*

[2] Los comentarios de obras suelen ser escritos, si bien algunos museos los ofrecen en vídeo, como el Museo Nacional de Tokio <http://masterpieces.asemus.museum/videos.aspx>.

Personaje de Dominique-Vivant Denon explicando una obra en la página web del Museo del Louvre
Explicación de iconografía en los archivos flash del recorrido didáctico *Gli Etruschi* del Museo Cívico Arqueológico de Bolonia
Taller de trabajo de Dominique-Vivant Denon en la guía para niños *Lupicatule* del Museo del Louvre

picatule. En ella no solo se comentan los aspectos más relevantes de piezas significativas de la colección, sino que además se narra cómo algunas de ellas han llegado a formar parte de la misma y, en definitiva, se proporciona una guía introductoria a las diferentes secciones del museo físico. De la mano de un personaje animado que representa a Dominique-Vivant Denon, primer director del Louvre, se accede a la guía pulsando directamente sobre el icono del personaje en la parte superior de la pantalla o bien sobre la trampilla dibujada que conduce al taller del personaje —desde donde pueden ser seleccionadas diferentes piezas que conducen a las secciones con ellas relacionadas— o sobre iconos animados que van apareciendo a lo largo de la visita tradicional a la página web. Todo ello acompañado por locución y animación <www.louvre.fr>.

Los puntos fuertes de esta propuesta son varios. Destaca el hecho de que la guía para niños no sea una opción diferente a la consulta de la página para adultos, sino un complemento que cada cual consulta cuando quiere, que no simplifica la información disponible, sino que superpone una explicación más sencilla y animada, centrada en los aspectos fundamentales de una pieza concreta, y que complementa el texto habitual. El personaje o la historia animada aparecen sobre la ficha de la pieza cuando así se solicita y desaparecen posteriormente para permitir la lectura de la misma. La animación y los textos de las locuciones constituyen, asimismo, un acierto. Los vídeos son breves y las informaciones sobre las piezas siempre atractivas, curiosas y de temática variada. Además, la consulta no desarrolla una simple estructura narrativa en árbol, sino que el acceso a la información se realiza fundamentalmente según la pieza elegida entre las del taller del personaje. De una manera muy amena, la consulta de esta guía permite a cualquier usuario hacerse una idea certera

de las secciones existentes en el museo y conocer con profundidad las piezas más significativas de la colección. Pese a representar un grado de interactividad bajo, exclusivamente selectivo, el resultado es muy positivo.

Con anterioridad al desarrollo de *Lupicatule* en el Louvre, otros museos ya habían experimentado con la aplicación de animaciones para explicar al público más joven los aspectos fundamentales de las piezas destacadas de su colección. Es el caso del recorrido didáctico sobre los etruscos que propone el Museo Cívico Arqueológico de Bolonia (http://www.comune.bologna.it/museoarcheologico/didattica/didattica.htm). En el croquis de la sala el usuario puede seleccionar diversas piezas. Al pulsar sobre cada una de ellas se despliega una ficha didáctica con la imagen real de la pieza, un breve comentario y su ubicación en una línea de tiempo; y volviendo a pulsar sobre el enlace destacado en el texto del comentario se accede a una explicación detallada de la pieza en *flash* en la que mediante la animación se resaltan los aspectos fundamentales que al mismo tiempo son comentados en el texto.

3. Juegos interactivos

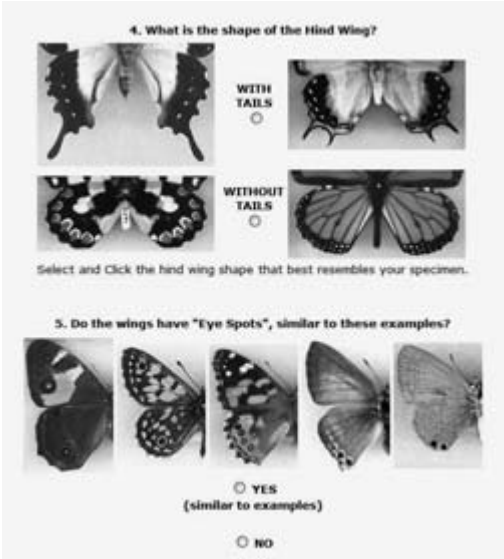
Algunas páginas de museos proporcionan juegos interactivos didácticos destinados fundamentalmente al público infantil. De ellas merece destacarse el proyecto *Destination: Modern Art* del Moma (http://www.moma.org/destination/#), orientado a niños de hasta 8 años, por combinar navegación virtual en una sala de museo, narración por parte de personajes animados, variedad de juegos y explicación sobre las obras más relevantes del museo y sobre sus autores. Todo ello aprovechando herramientas Web 2.0 que permiten una interactividad alta, de grado constructivo en algunos de los juegos o ejercicios propuestos. El aprovechamiento de la multimedia es notable, pues no solo existe animación con sonido, sino que en algunas actividades el sonido conforma el elemento principal: al actuar sobre el cuadro *Noche estrellada,* de Vincent van Gogh, podemos escuchar el sonido del viento, el de la campana de la iglesia, el canto de los pájaros…, según la zona del cuadro sobre la cual se posa el cursor. Otras actividades permiten componer poemas, realizar ilustraciones, etcétera.

Ejemplo de actividad para niños del proyecto *Destination: Modern Art* del Moma

Son más escasas las actividades para adultos diseñadas con un grado de interactividad constructiva, pero es posible encontrar ejemplos como la propuesta para crear «tu propio museo» del Museo Virtual de Canadá (http://www.museevirtuel.ca/Francais/Personal/index.html). Se trata de una versión ligeramente más sofisticada de las herramientas de creación de álbumes de fotos *on-line*. La selección de obras se realiza sobre el conjunto de imágenes que conforman la colección del museo virtual mediante una herramienta de búsqueda que permite acceder por criterios temáticos o por autores. Después, las imágenes seleccionadas se incorporan a la exposición virtual junto con los detalles básicos de su ficha catalográfica. Además, la herramienta de creación permite incorporar un texto general como introducción a la exposición y un comentario de cada una de las obras expuestas. Ello permite al usuario conocer más a fondo esta colección canadiense y construir un proyecto personal que, a su vez, puede enriquecer el conjunto e incorpora evidentes aplicaciones didácticas.

4. Herramientas de comunicación Web 2.0 para proyectos educativos

Algunos museos han incorporado herramientas de comunicación Web 2.0 de trabajo cooperativo para fomentar la comunicación entre diferentes centros educativos en proyectos conjuntos. El museo se convierte entonces en coordinador y suministrador de herramientas y de documentación para grupos de trabajo. En esta línea destaca el Centre des Enseignants del Museo Virtual de Canadá (http://agora.museevirtuel.ca/edu/Login.do?method=load), centro que no tiene una sede física única, sino que agrupa bajo una página común piezas y obras conservadas en diferentes museos canadienses.



① Entrada a la aplicación interactiva para construir exposiciones virtuales del Museo Virtual del Canadá. ② Sección del test on-line para clasificar mariposas australianas, en la página web del Museo Victoria de Melbourne.

Otros museos permiten a través de su página principal el acceso a proyectos realizados en colaboración con centros de enseñanza secundaria, pero, pese a que aprovechan bien la multimedia para exponer trabajos como entrevistas a artistas o especialistas en arte, su interactividad es exclusivamente selectiva y la página web se emplea tan solo como escaparate del resultado del proyecto y no como herramienta de comunicación para su realización. Es el caso del Red Studio del Moma, sección a la que puede accederse desde el portal genérico para docentes de este museo <http://www.moma.org/modernteachers/>.

5. Acceso a bases de datos de investigación aplicado a la enseñanza

Museos como el Victoria, en Melbourne (cuya página agrupa al Melbourne Museum, al Immigration Museum, al Scienceworks y al Royal Exhibition Building), han eliminado la tradicional separación entre contenidos para investigadores y contenidos para la enseñanza, buscando una aplicación didáctica a las bases de datos creadas por los investigadores. De esta manera, al aplicar enseñanza mediante proyectos y plantear actividades prácticas de investigación del entorno, se puede recurrir a bases de datos creadas por el personal del museo para solucionar tareas. Así, la base de datos de especies de mariposas australianas incluye un test *on-line* de opción múltiple para introducir los datos de la mariposa que el usuario ha visto o tiene en sus manos y, de este modo, saber de cuál de las 143 especies australianas se trata <http://museumvictoria.com.au/bioinformatics/butter/>.[3]

Evidentemente, las páginas web mencionadas han sido seleccionadas como ejemplos de estas buenas prácticas, aunque otros muchos museos no nombrados incorporen también este mismo tipo de recursos en sus *websites*. Simplemente, excede a las características del presente análisis la realización de un índice exhaustivo.

BIBLIOGRAFÍA

Hong, Jen-Shin, Bai-Hsuan Chen, Sheng-Hao Hung y Jieh Hsiang (2005): «Toward an integrated digital museum system. The Chi Nan experiences», *Int. J. Digit. Libr.*, núm. 5, pp. 231-251.

Moreno, Isidro (2002): *Musas y nuevas tecnologías: el relato hipermedia,* Barcelona: Paidós.

Sumption, Kevin (2006): «Beyond Museum Walls: An Exploration of the Origins and Futures of Web-Based Museum Education Outreach», en J. Weiss y otros (eds.): *The International Handbook of Virtual Learning Environments,* Nueva York: Springer.

[3] Son menos frecuentes los desarrollos de juegos educativos basados en la información procedente de bases de datos científicas. La National Chi Nan University, en Taiwán, ha desarrollado algunos para su museo virtual (http://dlm.ncnu.edu.tw), pero la conexión no siempre está operativa.

RECENSIONES

Investigación en didáctica del patrimonio y museografía didáctica

Roser Calaf Masachs

Roser Calaf Masachs. Profesora de la Universidad de Oviedo (Departamento de Ciencias de la Educación). Investigadora principal del grupo Mirar (investigación respecto a los recursos interpretativos y educativos para la apreciación del patrimonio). Coordinadora de varios libros publicados por la editorial Trea, dedicados a la relación entre el patrimonio y la educación. Autora de numerosos artículos y libros sobre la didáctica de las ciencias sociales. [rcalaf@uniovi.es]

RESUMEN	ABSTRACT
El texto refleja las ideas de las primeras tesis doctorales finalizadas en España con respecto a la didáctica del patrimonio. Intenta definir las tendencias que están surgiendo y muestra las relaciones entre la formación inicial de los investigadores y los resultados propuestos en cada una de las investigaciones. Muestra el panorama de las escuelas de investigación en didáctica del patrimonio.	The text reflects the ideas of the first doctorals thesis finalised in Spain about heritage didactics. It tries to define the tendencies that are arising and show the relationship between initial formation of the researcher and the results that are proposed in each of the investigations. It shows a landscape of schools in heritage didactics investigation.
PALABRAS CLAVE: investigación en didáctica del patrimonio, museografía didáctica, referencia de tesis, universidades españolas.	KEYWORDS: heritage didactic research, didactic museography, reference thesis, spanish universities.

Se me ha encargado una sección fija en esta revista que tenga como objetivo construir una valoración de diferentes trabajos de investigación y tesis doctorales, con la que se pretende apoyar la difusión de las investigaciones en didáctica del patrimonio y la museografía didáctica. Las ideas expuestas tratan de construir un espacio de valoración en una publicación que tiene vocación de ser científica y que apuesta por situarse en los niveles óptimos que se exigen en el siglo XXI en relación con las producciones que se generan en nuestras universidades, laboratorios, gabinetes de proyectos, etcétera.

La primera gestión realizada consistió en solicitar la información a varios investigadores: la selección de los mismos se ha hecho porque conocemos la tesis realizada, ya sea porque tuvimos la oportunidad de figurar en el tribunal de su defensa o porque se ha tomado contacto posterior con la investigación al hilo de trabajos que requerían la consulta de estas tesis doctorales,[1] o bien porque un desarrollo reducido de la investigación aparecía en artículos de revistas de reconocido prestigio, como es el caso de *Enseñanza de las Ciencias Sociales. Revista de Investigación.*[2] En el último lugar figura la

[1] El caso de José María Cuenca ha inspirado parte de un capítulo del libro (páginas 166-190) donde aparece el informe de una investigación para ir demostrando cómo los museos pueden convertirse en espacios de formación inicial y continua del profesorado: Roser Calaf: *Didáctica del patrimonio: epistemología, metodología y estudio de casos*, Gijón: Trea, 2009.

[2] Joaquim Prats Cuevas: «Hacia una definición de la investigación en didáctica de las ciencias sociales», *Enseñanza de las Ciencias Sociales. Revista de Investigación,* núm. 1 (2002), pp. 81-89; José María Cuenca: «Análisis de concepciones sobre la enseñanza del patrimonio en la

tesis de Olaia Fontal Merillas, que ha sido dirigida por la autora de este artículo. Todos los trabajos de investigación y tesis doctorales que mencionaremos en este artículo y sucesivos que iremos planteando en esta sección se han elaborado considerando el territorio de habla hispana.[3] Serán tesis defendidas en diferentes universidades y desde áreas de conocimiento distintas, diversidad que se ha buscado como la oportunidad de mostrar la extensión de un campo de conocimiento que se está construyendo y va reflejando diferentes *facies;* el paisaje resultante demuestra la amplitud que pueden tener la didáctica del patrimonio y la museografía didáctica.

En nuestra publicación *Didáctica del patrimonio: epistemología, metodología y estudio de casos* (Ediciones Trea, 2009) planteamos algunos de los focos de difusión de la didáctica del patrimonio y los presentamos con un perfil determinado. Así:

a) *Como la oportunidad de ofrecer, básicamente, la fundamentación para la museografía didáctica,* sosteniendo la tesis de que el conocimiento de la didáctica de las ciencias sociales ha orientado la llamada *museografía didáctica.* Se defiende cómo este campo de conocimiento nuevo es tributario del anterior, ya que la DCS ha mostrado una base de procedimientos que resulta de gran utilidad para definir la trayectoria del nuevo campo de conocimiento. Este pensamiento ha sido elaborado por los profesores Xavier Hernández y Joan Santacana, ambos del Departamento de Didáctica de las Ciencias Sociales de la Universidad de Barcelona.[4] También han colaborado en este planteamiento otros investigadores relacionados con Projets (grupo de investigación ubicado en el Parc Cientific de la Universidad de Barcelona), donde Núria Serrat[5] hizo tareas de gestión que pudo rentabilizar en su tesis doctoral.

En el mismo Departamento de Didáctica de las Ciencias Sociales de la Universidad de Barcelona debemos mencionar otras investigaciones que también han servido para dimensionar el conocimiento y a la vez han sumado aportaciones para un mismo esquema metodológico. Modelo metodológico que en este departamento se sigue rigurosamente y que ha sido obra de un consenso entre investigadores. El doctor Joaquim Prats Cuevas en numerosas ocasiones ha desarrollado pensamiento crítico sobre el estado de la investigación en España, en relación con la didáctica de las ciencias sociales y por extensión con la didáctica del patrimonio.[6] En este departamento se han defendido varias investigaciones. Así:

— Marcel-Joan Poblet Romeu: *Projecte d'intervenció didàctica sobre conjunts històrico-monumentals: creació d'una iconografia comprensiva. Exemplificació del castell templer i hospitaler*. Dirigida por el doctor Joan Santacana.

— Rafel Sospedra i Roca: *El factor didàctic en els centres d'interpretació virtual. El cas d'Atapuerca*. Dirigida por los doctores Robert Sala Ramos y Francesc Xavier Hernández Cardona.

— Clara Masriera i Esquerra: *Anàlisi dels espais de presentació arqueològics de l'edat dels metalls*. Dirigida por el doctor Joan Santacana.

— Margarita Lleida Alberch: *El patrimoni arquitectònic: una font per l'ensenyament de la història i les ciències socials. El pensament i la pràctica docent dels professors*. Dirigida por Joaquim Prats Cuevas y Joan Santacana.[7]

educación obligatoria», *Enseñanza de las Ciencias Sociales. Revista de Investigación,* núm. 2 (2003), pp. 37-46; Olaia Fontal: «El patrimonio cultural del entorno próximo: un diseño de sensibilización para secundaria», *Enseñanza de las Ciencias Sociales. Revista de Investigación,* núm. 6 (2007), pp. 31-41; Neus González Montfort: «Una investigación cualitativa y etnográfica sobre el valor educativo y el uso didáctico del patrimonio cultural», *Enseñanza de las Ciencias Sociales. Revista de Investigación,* núm. 7 (2008), pp. 23-36.

[3] Se hace un llamamiento a investigadores de este ámbito territorial para que suministren (al correo electrónico indicado al principio) información sobre investigaciones relativas con la obtención del título de doctor y cuya temática de investigación se conecte con la didáctica del patrimonio en alguna de sus partes.

[4] A modo de ejemplo, se reproducen al final de este artículo algunas de las publicaciones de ambos autores que se relacionan con la didáctica del patrimonio o con la museografía didáctica.

[5] Su tesis fue defendida en el Departamento de DOE de la Universidad de Barcelona (año 2005) y una reseña de ella aparece en Núria Serrat: «La lección de lepidópteros o la pérdida de contenidos procedimentales», *Enseñanza de las Ciencias Sociales. Revista de Investigación,* núm. 5 (2006), pp. 83-93.

[6] Joaquim Prats: «La didáctica de las ciencias sociales en la universidad española: estado de la cuestión», *Revista de Educación* (Madrid: Ministerio de Educación y Ciencia), núm. 328 (mayo-agosto 2002).

[7] Estas investigaciones se reseñarán en los siguientes artículos de esta sección.

b) *La didáctica del patrimonio como una construcción que considera al público que contempla el patrimonio como conocimiento escolar*. Esta tesis es sostenida por los grupos de investigación situados en las universidades de Huelva, Sevilla, Valladolid, Autónoma de Barcelona, Gerona o Complutense. Esta línea de inspiración fundamenta la parcela de la didáctica del patrimonio dedicada a la formación del profesorado (inicial y continua) y al estudio del patrimonio en la educación formal.

c) *La didáctica del patrimonio como una construcción que considera al público que contempla el patrimonio como conocimiento escolar y como objeto para la diseminación de la cultura en contextos no formales e informales*. Es la propuesta que defiende Mirar, grupo de investigación situado en la Oferta Tecnológica de la Universidad de Oviedo, que dirige Roser Calaf. Este grupo sostiene la tesis de la posible complementariedad entre los programas educativos de los museos y la enseñanza del patrimonio que se realiza en la escuela, y cómo, desde el diálogo entre escuela y espacio patrimonial, se pueden intercambiar inercias generadas en ambos ámbitos que sirven para inspirar y fundamentar la didáctica del patrimonio.

d) *La didáctica del patrimonio como una construcción que considera la evaluación de públicos o de dispositivos museográficos en exposiciones o museos*. Es la propuesta que defienden Mikel Asensio de la Universidad Autónoma de Madrid y Elena Pol. Ambos investigadores forman un equipo que muestra la colaboración entre el campo de conocimiento de la psicología y el de la historia del arte (especialidad en museología).[8]

Los comentarios que a continuación reseñaremos tratan de ejemplificar las tesis que han marcado un hito y muestran a su vez la idea de un paisaje de múltiples *facies*.

La primera tesis doctoral sobre la didáctica del patrimonio que se defendió en España fue la de Joan Santacana Mestre, con el título *Didáctica del patrimonio arqueológico: el proyecto del Poblado Ibérico de Alorda Park o les Toixoneres (Calafell, Tarragona),* defendida en el año 1994 y dirigida por el doctor Isidoro González Gállego, en el Departamento de Didáctica de las Ciencias Sociales de la Facultad de Formación del Profesorado de la Universidad de Valladolid. La investigación parte de un exhaustivo trabajo de excavación arqueológica sobre un pequeño yacimiento de época ibérica de la costa tarraconense. Los trabajos de excavación desarrollados entre 1981 y 1992 pusieron de manifiesto la problemática de un recinto fortificado de la tribu ibérica de los cosetanos que estuvo en funcionamiento desde mitad del siglo VI a. de C. hasta los albores de la romanización. Sobre esta base arqueológica se desarrolló la segunda parte de la investigación, que consistió en trazar un marco conceptual para justificar la recreación del asentamiento ibérico sobre las mismas ruinas, es decir, in situ. Este trabajo partió de un estado de la cuestión de los yacimientos reconstruidos en Europa, con especial atención en el de Eketorp, en Suecia. Este yacimiento sueco fue el modelo utilizado para proceder a la intervención arquitectónica sobre el conjunto arqueológico. Por ello, a la investigación arqueológica se le sumaron una propuesta patrimonial y otra arquitectónica.

Finalmente, la investigación enfrentó el proyecto propiamente didáctico analizando y caracterizando los distintos modelos de intervención existentes hasta entonces y proponiendo una compleja batería de experiencias y ejercicios que intentaban resumir todas las posibles actuaciones didácticas sobre el yacimiento arqueológico.

Como resultado de esta investigación aplicada, el yacimiento arqueológico objeto de estudio ha permanecido abierto al público hasta el presente, siendo uno de los pocos yacimientos arqueológicos de este tipo que existen en el sur de Europa.

Catorce años después de esta tesis se defendía otra que marcaba un nuevo hito de «saber hacer» en cuanto a construcción teórica, desarrollo de un caso práctico. El perfil del método de investigación y su desarrollo se realizan con rigor y hay un amplio abanico de citaciones que complementa este buen trabajo, al que acompaña una exquisita presentación. Se trata de la tesis de Andreu Besolí Martín, *Estratègies i recursos de comunicació audiovisual en museografía: estat de la qüestió i estudi del cas del Museu d'Història de Catalunya,* dirigida por el doctor Francesc Xavier Hernández Cardona. La tesis doctoral, redactada en catalán, se interesa por el estudio del papel comunicativo de los recursos museográficos de tipo audiovisual (medios sonoros, visuales,

[8] A modo de ejemplo, citamos: Mikel Asensio y Elena Pol: «Cuando la mente va al museo: un enfoque cognitivo-receptivo de los estudios de público» en *Actas de las Jornadas de* DEACS, Jaén: Diputación Provincial, 1996; Mikel Asensio y Elena Pol: «¿Siguen siendo los dioramas una alternativa efectiva de montaje?», *Ambar. Revista de Museología,* núm. 8 (1996).

audiovisuales y multimedia), fundamentalmente en museos de temática histórico-patrimonial. Para ello, en primer lugar plantea un estado de la cuestión, con el objetivo de trazar una tipología funcional de estrategias y equipamientos técnicos, así como analizar algunos de los casos paradigmáticos del continente europeo desarrollados en los últimos años. La segunda parte de la investigación se centra en el estudio de caso del Museo de Historia de Cataluña, un centro creado en 1996 y que fue pionero en España en introducir las fuentes audiovisuales y el concepto de interactividad como eje del discurso museológico en un museo de ciencias sociales. En este sentido, para la observación empírica se ha optado por la metodología de estudio de públicos en museos y, concretamente, la observación no participante de visitantes. Los resultados permiten evaluar qué estrategias y recursos museográficos basados en el lenguaje audiovisual y multimedia captan mejor la atención e interés de los usuarios, en función de las variables de contenido y solución técnica, así como del perfil demográfico (género y edad) del público. Finalmente, se plantean algunas directrices prácticas para favorecer la implementación de las técnicas museográficas audiovisuales en los museos contemporáneos, específicamente de contenido histórico.

La tesis de José María Cuenca López, *El patrimonio en la didáctica de las ciencias sociales. Análisis de concepciones, dificultades y obstáculos para su integración en la enseñanza obligatoria,* dirigida por el doctor Jesús Estepa Jiménez y la doctora Consuelo Domínguez Domínguez, fue defendida en julio del 2002 en el Departamento de Didáctica de las Ciencias y Filosofía de la Universidad de Huelva (en el área de conocimiento Didáctica de las Ciencias Sociales). La investigación abre «surco» y ensancha una de las líneas de investigación que podemos encontrar en la didáctica del patrimonio. La metodología que asume sirve de modelo para otras investigaciones donde la perspectiva planteada se convierte en modelo metodológico.[9] El contenido de la tesis se resuelve en las ideas que a continuación exponemos. La investigación desarrollada parte de un doble marco teórico: por un lado, el análisis del conocimiento profesional del profesorado y, por otro, una revisión epistemológica, a partir de la bibliografía y legislación específica, del concepto de *patrimonio*. Ambos campos de estudio nos permiten elaborar una teoría sobre la didáctica del patrimonio, así como diseñar una hipótesis de progresión del desarrollo profesional del profesorado en relación con el conocimiento didáctico del contenido patrimonial, que tendería, en su nivel deseable, a una visión holística de carácter simbólico-identitario, centrada en una perspectiva educativa integradora, innovadora y sociocrítica.

A partir de este marco teórico, se han diseñado una serie de instrumentos de análisis (parrillas de observación y cuestionarios), así como un sistema de categorías, variables e indicadores para el desarrollo de la investigación, planteada desde la integración de los aspectos cualitativos y cuantitativos a partir de estudios documentales y estadísticos (mediante SPSS) centrados en tres ámbitos de estudio.

El primero de ellos trabaja las concepciones que sobre el patrimonio y su enseñanza transmiten los diseños curriculares oficiales de la LOGSE para Educación Primaria y Secundaria Obligatoria que repercuten en el ámbito andaluz. El segundo campo de estudio trabaja esas mismas concepciones transmitidas por los libros de texto de uso más común en el ámbito que abordamos. Finalmente, se analizan las concepciones declaradas por el profesorado en formación inicial, a través de una muestra de alumnos de la titulación de maestro de educación primaria y del CAP, para el caso de Educación Secundaria, todos ellos matriculados en la Universidad de Huelva. De esta manera, se obtienen unas conclusiones en un doble sentido: por un lado, determinar el conocimiento didáctico del contenido patrimonial dominante en los diferentes estudios realizados, estableciendo comparaciones con la perspectiva que hemos considerado como deseable; por otro lado, este análisis permite detectar una serie de obstáculos existentes para planificar una didáctica del patrimonio en la línea que se ha defendido a lo largo del trabajo.

Neus González Montfort construye la tesis doctoral titulada *L'ús didàctic i el valor educatiu del patrimoni cultural,* desde la tutela del doctor Joan Pagès Blanch, de la Universidad Autónoma de Barcelona (área de conocimiento de Didáctica de las Ciencias Sociales, Departamento de Didáctica de la Lengua

[9] Roser Calaf: *Didáctica del patrimonio: epistemología, metodología y estudio de casos,* o. cit., en la parte del libro dedicada al estudio de casos se expone el ejemplo del Museo de la Escuela Rural de Asturias, en Cabranes, y se realiza una exploración de ideas previas sobre las posibilidades de formación que pueden ofrecer los objetos que conserva la colección del Museo de la Escuela Rural de Asturias cuando son interrogados desde preguntas pertinentes. Se investiga desde las respuestas de dos grupos, uno de profesionales y otro de novatos (estudiantes de magisterio) que cursaban la asignatura de conocimiento del medio.

y la Literatura, y de las Ciencias Sociales), defendida en el año 2007. Esta investigación tiene como finalidad averiguar qué se considera patrimonio cultural en la enseñanza y cómo se enseña. Y para investigar estas cuestiones, González Montfort diseña un modelo conceptual del patrimonio cultural para la enseñanza a través de una propuesta de transposición didáctica. Este modelo ha permitido hacer el análisis y la valoración de su tratamiento en los currículos, en los manuales y en otros materiales y con ello caracterizar el tratamiento educativo del patrimonio cultural en la ESO a través de averiguar, analizar y valorar el tratamiento del patrimonio en los currículos de Cataluña y España y de otros países de nuestro entorno cultural, destacando las finalidades de su enseñanza y la concreción de los objetivos y de los contenidos de aprendizaje desde las ideas de los libros de texto, manuales y de materiales de museos, y analizar y valorar la opinión del profesorado y de expertos sobre el valor cultural del patrimonio.

A nivel metodológico, esta investigación se plantea como una investigación cualitativa que se interesa fundamentalmente por la comprensión y la interpretación de la realidad. Describe y analiza la situación de la enseñanza del patrimonio comparando la realidad con un modelo teórico construido para guiar la investigación y dar sentido a los resultados. La información se ha organizado e interpretado en función del modelo teórico establecido previamente. Los instrumentos utilizados para la obtención de información son el análisis del contenido —de los currículos, de los manuales o libros de texto y otros materiales didácticos, de los trabajos del alumnado—, los cuestionarios, las entrevistas —a expertos y a profesorado— y la observación no participativa.

Se presentan las conclusiones teniendo en cuenta todos estos análisis y valoraciones realizadas a partir del modelo conceptual que puede sintetizarse en los términos siguientes: «El patrimonio cultural es un constructo que incluye todos aquellos elementos materiales o inmateriales que cada grupo (colectivo, comunidad, pueblo o sociedad) reconoce, selecciona, adopta voluntariamente como legado de su pasado. Es su equipaje cultural en el presente». El patrimonio cultural en la enseñanza debería configurarse como la herencia que se transmite a las generaciones futuras para que puedan disfrutar y aprender de él, para que puedan utilizarlo en la comprensión de las raíces históricas de su presente y tengan elementos de decisión para el futuro. La enseñanza del patrimonio cultural puede ayudar a crear conciencia histórica en los jóvenes, ya que su aprendizaje les permitirá comprender mejor el pasado que los rodea, valorar la historicidad del presente y participar conscientemente en la construcción de su futuro personal y social. Por eso, desde la didáctica de las ciencias sociales se debería potenciar la enseñanza y el aprendizaje de las ciencias sociales mediante el patrimonio cultural, porque puede facilitar la implicación y el compromiso de la ciudadanía para actuar de manera crítica, democrática y responsable en consonancia con sus valores, principios y necesidades.

Las investigaciones de Cuenca y González Montfort tienen un perfil semejante que alimenta el surco enunciado anteriormente como la línea de investigación «la didáctica del patrimonio como una construcción que considera al público que contempla al patrimonio como conocimiento escolar».

La relación de tesis enunciadas hasta este momento debemos advertir que coincide con un perfil semejante en relación con la formación de los investigadores que defienden sus tesis doctorales en didáctica del patrimonio. Son licenciados en historia.[10]

Cerraremos este artículo con la información de otras dos tesis que se han defendido desde el perfil de investigadores formados inicialmente en los estudios de licenciatura de bellas artes, y nos referimos a las tesis de Olaia Fontal Merillas y Alfredo Palacios Garrido.

La tesis titulada *La comprensión del entorno construido desde la educación artística. Una propuesta para educación primaria y formación inicial del profesorado* se defendió en la Universidad Complutense de Madrid, en el Departamento de Didáctica de la Expresión Plástica, dirigida por las doctoras Marián López F. Cao (Universidad Complutense de Madrid) y Roser Juanola Terradellas (Universidad de Gerona), en el año 2005. Alfredo Palacios Garrido, su autor, consideró como objeto de estudio la relación entre la educación artística y el entorno construido. Desde esta perspectiva, se

[10] Joan Santacana es licenciado en arqueología e historia antigua por la UB y catedrático de geografía e historia en Enseñanza Secundaria; José María Cuenca es licenciado en geografía e historia y desarrolló durante tres años su actividad profesional en el campo de la investigación y gestión del patrimonio arqueológico; Neus González Montfort es licenciada en historia (UAB) y máster en didáctica de las ciencias sociales (UAB); Andreu Besolí es licenciado en historia (UAB) y en comunicación audiovisual (UB).

enmarcan las prácticas y propuestas educativas que plantean un acercamiento entre el arte y la educación hacia sujetos como el paisaje urbano, el diseño ambiental o el patrimonio entendido como arquitectura y arte urbano. La interpretación se hace desde un marco global medioambiental. Se revisa el estado de la cuestión, analizando las fuentes epistemológicas del aprendizaje del ambiente y estudiando las principales propuestas y experiencias educativas. Se propone un marco educativo para el trabajo con el entorno construido en educación primaria que engloba los principales referentes conceptuales y metodológicos. La primera parte de la tesis pretende establecer los referentes epistemológicos, éticos y metodológicos de este enfoque educativo. Al ser una realidad compleja e interdisciplinar, se ha priorizado un enfoque basado en la comprensión de las relaciones que se establecen entre distintos campos del saber: psicología ambiental, urbanismo, arte público y educación ambiental, principalmente. Asimismo, se realiza un análisis crítico de las prácticas educativas artísticas más relevantes a nivel mundial que han tomado como contenido el entorno construido. Como resultado de esta investigación, se propone un marco educativo para el trabajo en la escuela primaria, trabajo estructurado en objetivos, ideas clave y pautas metodológicas. La segunda parte es una experiencia práctica, que se ha planificado como un proyecto de intervención educativa con estudiantes de magisterio durante su periodo de prácticas. Para su evaluación y valoración se ha aplicado una metodología cualitativa, en un enfoque descriptivo y no comparativo, con un carácter exploratorio.

Olaia Fontal Merillas, en el año 2003, bajo la dirección de Roser Calaf Masachs, defendía en Departamento de Ciencias de la Educación de la Universidad de Oviedo (área de conocimiento de Didáctica de las Ciencias Sociales) la tesis titulada *La educación patrimonial: definición de un modelo integral y diseño de sensibilización,* investigación que ya ha sido citada en múltiples ocasiones dado que en esta tesis doctoral se acuñaba el concepto de *educación patrimonial,* concepto que ha sido recogido por otros investigadores. También se corresponde con el título de su tesis doctoral un libro de la editorial Trea que fue publicado en el mismo año de su lectura.[11] La triple formación de Olaia Fontal como licenciada en historia del arte, en bellas artes y doctora en pedagogía la ha habilitado para arriesgar en un pensamiento de corte teórico-epistemológico, y por este motivo en su tesis es posible reconocer la educación patrimonial entendida como un cuerpo disciplinar autónomo. La investigación consta de nueve capítulos que se estructuran en cuatro grandes bloques. En primer lugar, la introducción, en la que se explican los antecedentes, el sentido y la orientación de la tesis doctoral. En segundo lugar, un cuerpo teórico, que parte de un análisis desde la óptica educativa, de los referentes conceptuales de la educación patrimonial (cultura y patrimonio cultural), para llegar a definir el estado de la cuestión de la educación patrimonial, que se concreta en cuatro modelos de educación patrimonial: instrumental, mediacionista, histórico y simbólico-social. La voluntad de integración de aquellas potencialidades que cada uno de ellos presenta y la necesidad de crear un modelo situado desde la óptica de la educación dan lugar a la definición del *modelo integral*. Para conceptualizarlo, se ocupa de su genealogía, de sus ejes fundamentales, de sus claves, de los contextos de actuación de su especificidad. Al extenso cuerpo teórico acompaña la parte experimental, donde se propone la elaboración de un diseño de sensibilización pensado para el contexto de Gijón con tres derivaciones, una para cada ámbito donde la educación es posible: una unidad didáctica que ejemplifica la educación formal, un taller didáctico realizado en un museo que da respuesta a la educación no formal y una página web que es la muestra para la educación informal. La investigación se plantea como una investigación cualitativa que se interesa fundamentalmente por la comprensión y la interpretación de la realidad en el caso de las experimentaciones en el aula y el museo. La página web se analiza desde una perspectiva cuantitativa a partir de las visitas registradas, y con estos datos procesados mediante análisis estadísticos (mediante SPSS) se elaboran conclusiones de este ámbito. La aplicación del modelo integral, el análisis y la interpretación de los datos abren paso al cuerpo conclusivo, donde se definen una serie de conclusiones sobre la experimentación que conducen a su vez a la reorientación del diseño de sensibilización y, en última instancia, del modelo integral. Por último, se cierra con un análisis de la proyección de la tesis doctoral en el ámbito teórico y también en el campo experimental, determinando posibles vías y futuras líneas de investigación. Un esquema de ella se puede ver en el siguiente cuadro:

[11] Olaia Fontal Merillas: *La educación patrimonial: teoría y práctica en el aula, el museo e Internet,* Gijón: Trea, 2003.

Introducción	Antecedentes, sentido y orientación de la tesis doctoral
Cuerpo teórico	C1: EL PATRIMONIO CULTURAL I. Una mirada contextualizadora
	C2: EL PATRIMONIO CULTURAL II. Construcción de una interpretación para la educación patrimonial
	C3: LA EDUCACIÓN PATRIMONIAL I. Análisis del estado de la cuestión
	C4: LA EDUCACIÓN PATRIMONIAL II. Construcción de una genealogía disciplinar para el modelo integral
	C5: EL MODELO INTEGRAL: claves y ejes para definir su especificidad
Cuerpo experimental	C6: DISEÑO DE SENSIBILIZACIÓN I. Fases de planificación y aplicación
	C7: DISEÑO DE SENSIBILIZACIÓN II. Fase de análisis e interpretación de los datos
Cuerpo conclusivo	C8: Conclusiones, reorientación y proyección de la Tesis Doctoral

Conclusiones

La formación de los investigadores influye en el perfil que adopta la investigación; esta formación rige la serie de procedimientos que adoptan en las fases de recogida de información e interpretación. El trabajo profesional que están realizando paralelamente al desarrollo de la investigación influye en las conclusiones que proponen.

Todas las tesis comentadas intentan tener una vertiente aplicada que se relaciona con el binomio público-objeto patrimonial. Esta dimensión experimental las hace solventes frente a otro tipo de investigación desarrollada en el seno de los referentes que alimentan la didáctica del patrimonio, a saber: las ciencias de la educación y las diferentes disciplinas que conforman el patrimonio cultural (disciplinas ubicadas en facultades de humanidades).

El modelo metodológico aplicado en ellas ha sido heterogéneo, desde el estudio de casos aplicado en la tesis de Joan Santacana hasta el uso fundamentalmente de perspectivas metodológicas de carácter cualitativo y etnográfico como es el caso de las de Olaia Fontal o Neus González Montfort; un uso combinado de metodologías cuantitativas y cualitativas se corresponde con la de José María Cuenca y un uso de metodología cuantitativa casi exclusivo en el caso de Andreu Besolí.

BIBLIOGRAFÍA

HERNÁNDEZ CARDONA, F. X.: «Museología didáctica. Consideraciones epistemológicas», *Íber. Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia,* núm. 15 (1998), pp. 31-37.

— «El patrimonio como recurso en la enseñanza de las ciencias sociales», en E. Ballesteros, C. Fernández Fernández, J. A. Molina Ruiz y P. Moreno Benito: *El patrimonio y la didáctica de las ciencias sociales,* Cuenca: Asociación Universitaria de Profesores de Didáctica de las Ciencias Sociales, 2003, pp. 455-466.

— «Didáctica e interpretación del patrimonio», en R. Calaf Masachs y O. Fontal Merillas (coords.): *Comunicación educativa del patrimonio: referentes, modelos y ejemplos,* Gijón: Trea, 2004, pp. 35-50.

— «Museografía didáctica en Historia», *Íber. Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia,* núm. 39 (2004), pp. 5-6.

— y J. SANTACANA: *Museografía crítica,* Gijón: Trea, 2006.

SANTACANA, J.: «Museos, ¿al servicio de quién?», *Íber. Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia,* núm. 15 (1998), pp. 39-50.

— «El siglo XXI, ¿una sociedad sin pasado?», *Aula Historia Social,* núm. 10 (2000), pp. 73-77.

— y N. SERRAT (coords.): *Museografía didáctica,* Barcelona: Ariel, 2005.

RECENSIONES

J. PEDRO LORENTE

Los museos de arte contemporáneo. Noción y desarrollo histórico

Gijón: Trea, 2008, 360 pp.

¿Qué tipo de obras podemos encontrar en un museo de arte moderno? ¿Y en uno de arte contemporáneo? ¿Contienen arte del mismo periodo histórico o, por el contrario, nos muestran obras de distintas épocas? Estas y muchas otras preguntas son las que puede formularse un turista al llegar a cualquier ciudad y leer la lista de museos que puede visitar: Museo de Arte Contemporáneo, Museo de Arte Moderno, Museo de Arte Actual, Instituto de Arte Contemporáneo… Por no mencionar los especializados en arte antiguo, medieval, oriental… Sin duda alguna, desde hace mucho tiempo, el arte ha sido un foco de atracción cultural y turística. Las obras de arte son como un imán, y ejercen una atracción tal que, en según qué museos, provoca que se formen largas colas para poder acceder a su interior.

Cuando un turista se dirige a un museo de arte antiguo, puede tener muy claro —o, como mínimo, más o menos previsto— lo que allí va a encontrar. Sin embargo, cuando nos referimos al arte moderno o contemporáneo, las cosas cambian. Y, además, según en qué parte del mundo nos encontremos, este arte es definido de diferentes formas. Nombres distintos que responden a las variadas concepciones que, a lo largo de dos siglos, se ha tenido de los museos especializados en el arte más reciente. La obra de J. Pedro Lorente está centrada en estudiar, precisamente, esos cambios en las definiciones tan vinculados a los paradigmas museísticos de cada época. En este sentido, el autor escoge dos grandes modelos que ejercieron como referente durante los siglos XIX y XX: el Musée des Artistes Vivants y el Museum of Modern Art de Nueva York.

Dentro del fenómeno museístico que se está produciendo en el mundo civilizado, con una gran proliferación de centros de arte moderno o contemporáneo, las aportaciones de este libro son muy importantes. En ese sentido, estamos experimentado un *boom,* y los museos de arte se están convirtiendo en verdaderos focos de atracción cultural, turística, política…, lo que, muchas veces, convierte además a estos centros en regeneradores de barrios y ciudades. Pero la gran mayoría del público que acude a ellos desconoce la complicada evolución de los mismos, y en este sentido la obra de J. Pedro Lorente es relevante y necesaria.

Lorente recoge en su libro los motivos por los que nacieron este tipo de centros de arte y cómo han ido cambiando a lo largo de sus dos siglos de existencia, así como los lugares donde han surgido o los intereses que los han hecho prosperar, por citar solo unos pocos de los temas tratados. Sin embargo, hay dos aspectos que, según el autor, no han variado desde el siglo XIX: primero, el hecho de que es más probable que nazca un nuevo museo de arte en zonas donde ya existe oferta museística de arte de épocas anteriores, y, segundo, que la reciente proliferación de centros de arte no está vinculada a la existencia de una importante base artística local, a la existencia en el lugar de artistas contemporáneos, por ejemplo, sino que, ahora como antes, sigue dependiendo de cuestiones de política cultural. Eso no quita para que esa política pueda tener un efecto revitalizador sobre la zona de influencia de la nueva institución, para que genere ingresos económicos, provoque la dinamización del comercio del entorno o la implantación de nuevos ejes comerciales, etcétera.

La obra se estructura en ocho capítulos, centrados en explicar los puntos de inflexión histórica en torno al concepto de *museo de arte reciente*. Los modelos y paradigmas existentes en cada momento definen, pues, la estructura del libro, y marcan la pauta del discurso mucho más que la estricta historia lineal de los museos de vanguardia. Para

Hermes, n.º 1, 2009, pp. 122-127, ISSN 1889-5409

poder centrar bien el análisis de estos paradigmas, el texto se divide en dos grandes partes, cada una compuesta por cuatro capítulos, y concluye con un epílogo en el que se reflexiona sobre los nuevos museos de arte y los muchos y variados interrogantes surgidos en el último cuarto de siglo.

La primera de esas dos partes está centrada en el modelo del Musée des Artistes Vivants de París y la influencia que este ejerció durante el siglo XIX, mientras que la segunda analiza el Moma de Nueva York y su papel como paradigma del siglo XX.

Una parte del primer bloque está dedicada a explicar el contexto previo en el que surge ese Museo de Artistas Vivos, el primer museo de arte contemporáneo. Este nace en Francia, durante el periodo de la restauración, iniciativa que, como el autor nos indica, significa un retorno al conservadurismo más radical. La estrategia de Luis XVIII fue fruto de una habilidad conservadora, hecho que convirtió al Musée des Artistes Vivants en un elemento al servicio de la política cultural monárquica. Tras el análisis y la contextualización de los orígenes de este nuevo centro cultural, el autor prosigue relatando el impacto y la influencia que tuvo en otras capitales. En el capítulo «Primeros émulos y alternativas al Luxemburgo», considera la innovación que, a mediados del XIX, supuso la Neue Pinakothek de Múnich, y la influencia que, a su vez, pudo ejercer este nuevo paradigma surgido en Alemania en el anterior modelo parisino. Y aunque este último tuvo mucha más trascendencia a nivel mundial, las aportaciones de la Neue Pinakothek son importantísimas, pues se trata del primer museo de arte contemporáneo con un edificio construido expresamente para albergarlo, y es también el primero en contar con una colección permanente. Al final del segundo capítulo se nos habla del surgimiento del South Kensington Museum, que significó un contramodelo londinense de enormes repercusiones en la segunda mitad del XIX. El tercer capítulo de esta primera parte se detiene en los dilemas no resueltos en la segunda mitad del siglo XIX, fijándose sobre todo en los problemas de especialización de estos centros de arte. Finalmente, en el capítulo cuarto y último del primer bloque, titulado «Utopías y experimentos del cambio de siglo», se analizan algunas innovaciones y ensayos que se produjeron a finales del mismo.

La segunda parte del libro, compuesta asimismo por cuatro capítulos, como hemos dicho tiene su eje principal en el papel del Moma de Nueva York. Al principio de la misma se recogen algunos modelos utópicos nacidos de la crisis de los museos decimonónicos, aunque estos ejemplos no necesariamente estaban vinculados al arte más moderno y experimental. Dentro de este contexto es donde tenemos que situar el nacimiento del Moma, que será ya un «museo de arte moderno», dedicado a las vanguardias de este tipo de manifestación.

Esta visión del arte moderno determinó sin duda un nuevo paradigma museístico de influencia internacional. Aquí, el autor huye de centrarse en las distintas fases de evolución ideológica y artística por las que ha pasado el equipamiento y se dedica, como él mismo dice, a observarlo desde una óptica europea, considerando el museo en relación con las demás instituciones occidentales. El título muy revelador del siguiente capítulo, «El paso de la edad adulta del Moma en un periodo de guerra y confrontaciones», ya nos indica por dónde transcurrirá el discurso, centrándose este en el papel del museo durante la segunda guerra mundial. Se escoge como fecha inicial y emblemática 1939, puesto que en ese mismo año se inauguró la sede definitiva del Moma. Pero también es una fecha importante porque fue entonces cuando el museo adquirió una obra importantísima para la historia del arte: el *Guernica* de Pablo Picasso, iniciando con ello un debate, que se prosigue y desarrolla en el siguiente capítulo, en torno al papel de determinadas obras de arte como hitos de la modernidad, y qué relaciones se establecieron entre estas obras, los museos que las incluían en sus colecciones y la cultura artística del momento. Así pues, se recogen aquí estas primeras controversias para centrarse después en el papel del Moma a partir de 1952, cuando expone su primera instalación permanente. El último capítulo analiza lo que ha supuesto el Centro Pompidou como contramodelo o como nuevo paradigma en contraposición al Moma, pero, como el mismo autor apunta, aún resulta difícil definir su impacto histórico.

El epílogo del libro, titulado «Reseña topográfica de los nuevos museos de arte contemporáneo en el cambio de milenio», recoge los nuevos interrogantes surgidos durante el último cuarto del siglo XX. En él, el autor presenta una gran variedad de ejemplos destinados a mostrarnos el papel del museo como parte de los procesos de revitalización urbana.

Sin duda, como ya comentábamos al principio, una obra interesante e importante para conocer la trayectoria de los distintos modelos y paradigmas de museos de arte moderno y contemporáneo y que, a su vez, ayuda a ensanchar la mirada sobre los nuevos modelos que puedan surgir durante el siglo XXI. ■ **MARIA FELIU.** Grupo DHIGECS (Universidad de Barcelona)

JOAN SANTACANA | NAYRA LLONCH MOLINA

Museo local: la cenicienta de la cultura

Gijón: Trea, 2008, 232 pp.

El museo local es uno de los equipamientos culturales más vivos del panorama actual, a pesar de que por lo general se encuentre en situación de cierta marginalidad, tanto por lo que se refiere a presupuestos públicos, como por lo que concierne al prestigio académico; es la cenicienta de la cultura, un diamante en bruto lleno de potencial por desarrollar y pocos recursos para llevarlo a cabo.

El presente libro de Joan Santacana y Nayra Llonch viene a reclamar la atención que el museo local merece a todos los niveles, teorizando sobre su razón de ser, ilustrándonos sobre su origen y situación actual y, sobre todo, proponiendo recursos e ideas para trabajar en el museo local, con mucho ingenio y pocos medios.

La experiencia directa de los autores en el campo de la museología hace de este trabajo un instrumento imprescindible para la reflexión en torno al patrimonio, a la vez que para la práctica de quienes trabajan en espacios de presentación y museos locales. Joan Santacana y Nayra Llonch llevan una larga trayectoria a las espaldas en este campo que les confiere la autoridad pertinente para abordar el estudio a todos los niveles. En primer lugar, como investigadores en museología y didáctica del patrimonio del grupo Didpatri del Departamento de Didáctica de las Ciencias Sociales de la Universidad de Barcelona y, en segundo lugar, como creadores y diseñadores de intervenciones museológicas del Taller de Projectes del mismo grupo de investigación. El valor del trabajo que presentamos reside, pues, en la experiencia directa de sus autores en la creación de museos de muy diversa índole, desde el Museo de Historia de Cataluña (1996) hasta la villa romana de La Olmeda, en Palencia (2008), así como de un conocimiento en profundidad del estado de la cuestión a nivel europeo y americano.

El libro aborda el estudio del museo local con un lenguaje muy claro y directo, con el que se esclarecen los conceptos fundamentales para la definición del museo local. En los tres primeros capítulos se esboza la investigación sobre sus orígenes y se empieza a definir la tipología del museo local, estableciendo así un estado de la cuestión con referencias a nivel nacional e internacional.

El cuerpo del trabajo lo componen una serie de capítulos eminentemente prácticos en los que se presenta la problemática esencial de los diversos museos locales, con la propuesta de casos y herramientas para trabajarlos. En este sentido, los autores ofrecen a lo largo del libro numerosas ideas prácticas en forma de decálogos para elaborar diagnósticos sobre el patrimonio, argumentos para su conservación y recursos para buscar aliados a lo largo del proyecto. Todo ello se apoya en numerosas referencias de experiencias que han logrado un cierto éxito y reconocimiento en Europa, de las que se ofrece una pequeña explicación o se referencia su sitio web. Cabe resaltar que la presentación de casos prácticos es extremadamente minuciosa y concreta y que las herramientas presentadas vienen acompañadas de ejemplos visuales en la selección fotográfica que ayudan a familiarizarse con tecnologías que puedan ser desconocidas por el lector. A la vez, también se hace referencia a lo que podrían ser las principales amenazas con las que se enfrenta actualmente el museo local, problemas generados y posibles soluciones que se plantean.

Con todo ello se entremezcla oportunamente la reflexión sobre la razón de ser del museo local como equipamiento cultural. Los autores parten de la microhistoria como base teórica en la que debe sustentarse el museo local para no caer en los infructuosos avatares de una mal entendida

historia local —hecha de anecdotarios sin contexto por aficionados con buenas intenciones aunque no siempre suficientemente preparados—. A partir de aquí, se plantean las funciones del museo local. En primer lugar, como forjadores de identidades locales: se apunta brevemente cómo el museo local puede actuar como elemento de cohesión social, puesto que tienen capacidad para ayudar a interpretar tanto la historia como el paisaje o el folclore, especialmente frente a situaciones actuales de crecimiento descontrolado de la población o inmigración. En segundo lugar, se destacan las posibilidades turísticas del museo local como centro de interpretación del territorio dentro de un nuevo modelo de turismo que se extiende más allá de lo que tradicionalmente se consideró susceptible de ser turístico. Finalmente, la función educativa es la que en el libro merece una explicación más detallada, contando con una sólida argumentación teórica basada en la didáctica del objeto.

Otras cuestiones de gran interés son esgrimidas por los autores del libro, como es el asunto de la investigación, en el que se plantean innovadores enfoques para suplantar la falta de medios económicos, principal obstáculo para la investigación. En este sentido, se propone el museo local como impulsor de una investigación enraizada en el territorio, que, conjuntamente con los centros de estudios locales, reclame la complicidad de las empresas privadas de la zona, ávidas de innovación tecnológica. Siguiendo la misma línea que todo el libro, se propone un plan básico de investigación local muy detallado y conciso con el que trabajar desde el museo local y los centros de estudio.

También se debate sobre la capacidad del museólogo responsable de un museo local para desarrollar y desplegar todas sus funcionalidades culturales, turísticas y educativas, frente a las dificultades de la burocracia funcionarial, con la que el museo local se enfrenta día a día, y las oleadas políticas que lo manejan. Así, para no fosilizar el museo en un cuerpo decimonónico y convertirlo en una entidad inteligente al servicio de la cultura, los autores indican desde pautas e instrumentos —como los planes especiales de protección— hasta propuestas dinámicas —como rutas, itinerarios o fiestas de tipo histórico.

Joan Santacana y Nayra Lloch nos ofrecen en este ensayo un análisis amplio con el que se pretende abarcar el heterogéneo mundo del museo local desde la problemática de su praxis, acompañado en todo momento del razonamiento teórico pertinente y algunas pinceladas de crítica al modelo cultural y social en el que se encuentra el museo local, a caballo de la investigación científica, la divulgación y el ocio cultural.

Supone un paso adelante para el desarrollo de la disciplina de la museología puesto que pone las bases para la creación de un cuerpo teórico en el que se analice el museo local. Aun así, la mayor aportación de *Museo local: la cenicienta de la cultura* es la batería de recursos que ofrece —en forma de exhaustivos ejemplos, pautas, criterios y razonamientos— para que la aventura de trabajar en un museo local no lleve a crear ruinas, sino a la implantación de verdaderos espacios de cultura viva.

■ **MAGALÍ LLADÓ.** Grupo Didpatri (Universidad de Barcelona)

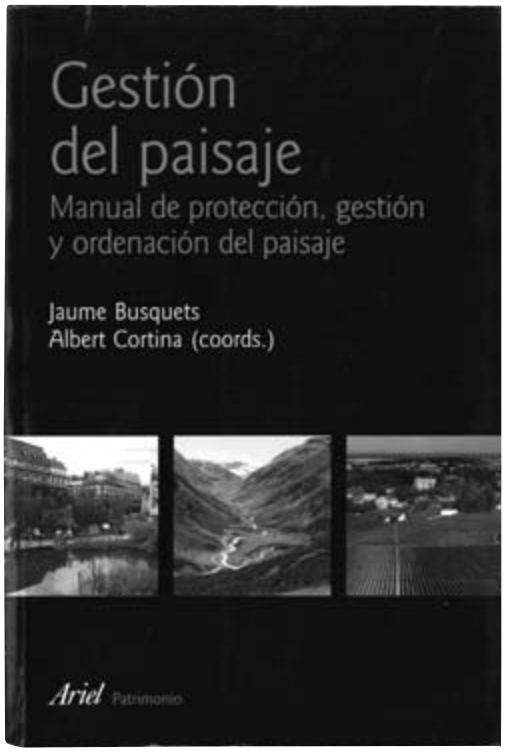
JAUME BUSQUETS | ALBERT CORTINA (coords.)

Gestión del paisaje. Manual de protección, gestión y ordenación del paisaje

Barcelona: Ariel, 2009

El paisaje se podría definir como el escenario en el que desarrollamos nuestra realidad cotidiana. Este escenario puede ser de muy diversos tipos, seguramente formarán parte de él diferentes actores, bien activos o pasivos; nuestro papel en él se irá transformando o incluso podremos cambiar de escenario. Con el paso del tiempo y la acción de todos los agentes que lo configuran, este escenario se enriquecerá con nuevos elementos y valores que definirán sus características propias y peculiares. Así, se observa que este escenario que es el paisaje puede cambiar notablemente su escenografía y, por lo tanto, habrá que saber cómo gestionar todo este importante atrezo.

En cualquier caso, que el paisaje sea una realidad cambiante es una de sus características intrínsecas. Sin embargo, este constante cambio se ha acelerado en las últimas décadas y, al aumentar la velocidad de cambio, se ha generado la sucesión de diversos paisajes en un mismo lugar; lo cual hace complicado comprender el paisaje y encontrar en él elementos con los que identificarnos. Además, la clave está en saber a consta de qué se han producido estos cambios, ya que en muchos casos están relacionados con la pérdida de valores de los paisajes, lo que repercute en su empobrecimiento y en la calidad del entorno. Todo esto ha generado una actitud de inquietud



que ha llevado a la concienciación, por parte de la colectividad, de la necesaria intervención en los procesos de transformación del paisaje. Por tanto, ante la compleja realidad que es el paisaje y su situación actual, las nuevas políticas paisajísticas se ven obligadas a situarse en una posición de equilibrio entre gestionar los inevitables cambios que se suceden en los paisajes y procurar la conservación de los valores paisajísticos de un territorio.

Los retos a los que se enfrentan las políticas paisajísticas están concretados en la firma del Convenio Europeo del Paisaje en el año 2000. Sin embargo, es una realidad constatada la necesidad de otros instrumentos para que se puedan llevar a la práctica los principios establecidos en materia de paisaje. Por tanto, este *Manual de protección, gestión y ordenación del paisaje* constituye un instrumento muy útil para dar respuesta a las necesidades actuales en la tarea de gestionar el paisaje.

Además, este manual conecta con el mismo carácter de la puesta en práctica del Convenio Europeo del Paisaje, cuyo principal objetivo es llegar a un desarrollo sostenible basado en un equilibrio entre las necesidades sociales, culturales, económicas y medioambientales. Para conseguirlo, se propone la tarea de promover la protección, la gestión y la ordenación de los paisajes europeos y organizar la cooperación europea en este ámbito. Es a través, también, de estos ejes fundamentales como se estructura este manual, donde se presta una especial atención a la gestión, que, por otro lado, es la estrategia que presenta menos tradición y referencia.

Junto a lo anterior, habría que añadir la solvencia que aportan los autores a la publicación, destacados profesionales de reconocido prestigio que de una u otra forma ejercen su práctica profesional en el ámbito del paisaje y que, precisamente, las diversas perspectivas desde las que ellos se relacionan con esta área ayudan a dar una completa visión de todos los elementos que juegan un papel destacado en la gestión paisajística. A la cabeza de todos ellos se encuentran los coordinadores de la publicación, Jaume Busquets y Albert Cortina, cuya carrera profesional ha estado siempre vinculada no solo al trabajo directo en la gestión del paisaje, sino también a la formación de nuevos profesionales en este campo, tarea a la que conceden una gran importancia.

Para llevar a cabo la sistematización de todos los aspectos relacionados con la gestión del paisaje, el libro se divide en cinco partes, que a su vez se subdividen en diversos capítulos y apartados, estructurando de manera clara y ordenada el discurso teórico.

A modo de introducción, y al ser el eje vertebrador del contenido del manual, la primera parte es una síntesis del concepto *gestión del paisaje.* Se define el término, se enuncian sus características y los objetivos que se pretenden lograr con esta estrategia. Centrándose en la parte más práctica de la gestión, los autores establecen una síntesis de las fases de desarrollo de un proyecto de gestión del paisaje y de los profesionales que intervienen en ellos, donde dejan claro que este es un trabajo, sobre todo, interdisciplinario. Ya aquí se observa una característica destacada de la publicación: la reflexión teórica vinculada siempre con la aplicabilidad práctica.

La segunda parte del manual se titula «Dinámicas de producción de paisajes». Para poder gestionar el paisaje es necesario comprenderlo; por lo tanto, hay que conocer la diversidad de paisajes que pueden desarrollarse en un territorio, analizar los procesos por los que se generan y diagnosticar sus características específicas, ya que en función de ellas se ejercerá una gestión específica

Hermes, n.º 1, 2009, pp. 122-127, ISSN 1889-5409

y diferente en cada tipología de paisaje. Así, se distinguen los paisajes urbanos, metropolitanos, agrarios, temáticos y litorales.

Partiendo del análisis semiótico del paisaje y, por tanto, entendiéndolo como un documento del que se pueden obtener diversas lecturas en función de los signos o elementos que se tengan en cuenta, los capítulos de la tercera parte del libro estudian el paisaje desde distintas perspectivas. Cada una de ellas ayuda a comprenderlo de diferente modo y, a la vez, da de él una visión global y completa. Así, en el manual se expone que el paisaje se puede leer desde la ciencia, y también se destaca la importancia de la evaluación ambiental del territorio, aspecto siempre presente en la tarea de la gestión paisajística. En esta parte del manual, además, se presta una especial atención a la dimensión cultural y patrimonial, ya que son elementos que, si se tienen en cuenta, influyen en la revalorización de los paisajes. Por último, entre los elementos que conforman el paisaje están la dimensión social y económica, aspectos de gran trascendencia que es necesario analizar porque influyen notablemente en los cambios que se producen en los paisajes.

La siguiente parte del libro trata de los instrumentos de gestión del paisaje. Se centra sobre todo en los documentos que se han ido redactando a lo largo del tiempo y que han intentado dar luz en cuanto a la gestión del paisaje se refiere. Entre ellos destacan el Convenio Europeo del Paisaje, texto vigente en la actualidad para llevar a la práctica las ideas de las nuevas políticas paisajísticas. En el manual también se recopilan los textos relacionados con la regulación jurídica del paisaje. Además, en esta parte se analizan aspectos relacionados con la participación ciudadana en la gestión del paisaje, el lugar del paisaje en la planificación territorial y urbanística, así como los catálogos y cartas del paisaje, que a diferentes niveles proponen instrumentos y herramientas para la gestión paisajística. Otro instrumento importante para la gestión del paisaje es la formación de expertos en el área, a lo que se dedica un capítulo en esta parte del manual por ser una de las herramientas que, según los autores, más puede influir eficazmente en la presente y futura gestión del paisaje.

La última parte del manual se centra en la exposición de un interesante catálogo de experiencias de gestión del paisaje. Todos los casos que se destacan evidencian un amplio abanico tanto de tipologías de proyectos —que van desde un plan territorial, un plan director, hasta un plan estratégico o un programa educativo— como de tipos de paisajes en los que se realizan —comarcas, ciudades, reservas naturales o zonas agrarias—. Esto constituye una herramienta muy útil, al mostrar cómo muchas de las ideas expuestas anteriormente en la reflexión teórica ya se han puesto en práctica, para así marcar un guión de posibles nuevas actuaciones.

Con todo lo expuesto hasta aquí sobre este *Manual de protección, gestión y ordenación del paisaje*, consideramos que esta publicación constituye un referente en cuanto a la teoría y práctica de la gestión paisajística. Además, es un instrumento fundamental para los especialistas que desarrollan su tarea profesional en esta área, así como para los futuros gestores del paisaje. Sin duda servirá para saber por dónde se debe encaminar una gestión inteligente, eficaz y sostenible del paisaje. ■ **VICTORIA LÓPEZ BENITO.** Grupo Didpatri (Universidad de Barcelona)