

## EL MUSEO DIDÁCTICO

## MUSEO DIDÁCTICO

A lo largo del tiempo ha cambiado la concepción del museo, llegando a tener un sinfín de personalidades. Las prioridades de los museos van cambiando, como la propia historia del hombre. La sociedad va evolucionando y todo lo que en ella se encuentra inserto.

Aunque el camino recorrido por los museos ya es largo se encuentran en un momento muy dinámico, cambiante y experimental.

Los inicios de los museos se pueden encontrar en el coleccionismo y la ilustración. Comenzando por las familias adineradas que creaban colecciones privadas y las exponían con orgullo, pues era fuente de admiración.

El arte se ha utilizado como herramienta vinculada al poder, una vía de comunicación, que ayudaba a mostrar al mundo la grandeza de quien ostentaba el liderazgo, estando al servicio de este teatro y siendo un escenario propicio a la enseñanza. En Europa llega a su punto culminante a través de las monarquías absolutas, desarrollándose un coleccionismo privado al margen del oficial, siendo Holanda y Gran Bretaña un buen ejemplo de este ambiente [F. Hernández, 1992]<sup>1</sup>.

Desde entonces hasta la actualidad, ha pasado por un muchas experiencias. Comenzó siendo un mero contenedor de objetos descontextualizados. Hoy, todo es diferente. Ahora son centros cuyos fines se centran en la **CONSERVACIÓN**, la **INVESTIGACIÓN** y la **DIFUSIÓN**. Donde los materiales, en este caso centrados en los arqueológicos, son parte fundamental de las exposiciones pero formando parte de un todo, en el que ellos no son el todo. Son el soporte para las explicaciones referidas a las culturas del pasado, utilizándose como medio para entender mejor estas sociedades.

La necesidad de hacer accesible el patrimonio arqueológico al visitante ha dado lugar a muchas “maneras de hacer”, despertando la creatividad y utilizando sus servicios en pro de la didáctica. Por ejemplo, a través de los **TALLERES DIDÁCTICOS**, o también, **CENTROS DE INTERPRETACIÓN**. Es un conjunto de equipamientos que acogen servicios destinados a la presentación, comunicación y explotación del patrimonio. No suelen albergar colecciones y si lo hacen, el objeto se supedita al mensaje, al objetivo del trabajo interpretativo. Si bien

---

<sup>1</sup> F. Hernández, *Evolución del Concepto de Museo*, Revista General de Información y Documentación, Vol 2 [1], pp. 85- 97, Ed. Complutense, Madrid, 1992.

pueden ofrecer un acercamiento al visitante a un determinado momento crono-cultural, o por el contrario servir como conductores a la visita, como un soporte para hacer comprender mejor los restos conservados. Cuando se encuentran vinculados a un yacimiento arqueológico surgen más líneas divulgativas. Entonces, estos centros se dividen en aulas arqueológicas, parques arqueológicos y arqueositios.

**AULAS ARQUEOLÓGICAS:** Cuando la interpretación se aplica a yacimientos para potenciar su conservación y difusión

Las aulas arqueológicas, pueden dar lugar a **PARQUES ARQUEOLÓGICOS**, en este caso se trata de una zona territorial no muy amplia en la que hay restos arqueológicos relevantes, desde el punto de vista científico y didáctico, unidos a otros recursos naturales o culturales.

Los parques arqueológicos pueden derivar en **ARQUEOSITIOS**, son proyectos basados en la arqueología experimental y la etnoarqueología. Su fin es divulgación y la protección de los yacimientos de la masificación.

Por lo que son los propios restos los que determinarán, en gran medida, el discurso a emplear dentro del centro interpretativo.

#### **ASPECTOS IMPORTANTES EN UN PROYECTO DIDÁCTICO**

Antes de poner en marcha la creación de cualquier proyecto arqueológico destinado a la didáctica, es fundamental plantearse tres cuestiones, a partir de las cuales se elaborará el cuerpo de objetivos para la creación del centro, taller, exposición...

**¿QUÉ** se decide mostrar para poder crear una línea de trabajo entorno al tema o temas elegidos. Es importante no pecar de un exceso de información, pues puede crear el hastío del espectador y conseguir que se pierda el interés de aquello que ha ido a visitar en lugar de fomentar sus inquietudes.

**¿QUIÉN?** – Aunque el proyecto esté orientado a una comunidad, hay que tener en cuenta que hay cabida, también, para muchos tipos de visitante. Para esto, se puede elaborar un plan de trabajo en el que las líneas ha seguir sean comprensibles para el público en general, pero con la calidad suficiente para ser disfrutadas, a su vez, por profesionales.

**¿CÓMO?** - Una vez decididos los puntos anteriores se debe escoger un método didáctico que permita al público asimilar aquellos conceptos que se van a desarrollar. Para ello, actualmente existen diversos soportes pedagógicos que facilitan la adquisición de nuevos conocimientos, como sistemas multimedia, audiovisuales, maquetas, paneles explicativos, reconstrucciones, réplicas de piezas que se puedan manipular por el visitante. La interacción ha entrado de lleno en el mundo de la museografía comprobando que es un

método divertido y entretenido que hace intervenir al visitante, dejando de tener el papel pasivo que hasta ahora ofrecían los museos o centros relacionados con la arqueología.

Una vez estudiados y decididos estos aspectos, se plantean las **NECESIDADES** que se requieren para el proyecto.

Si la finalidad del proyecto es la creación de un centro, los siguientes factores a comentar son imprescindibles:

**ACCESIBILIDAD:** El centro debe estar adaptado a las necesidades de nuestra sociedad. En este caso, es de vital importancia facilitar la visita a todo el público, se tendrá en cuenta tanto a personas mayores, como invidentes o minusválidas. Para ello no vale sólo con la creación de rampas, sino que se deberán tener en cuenta aspectos como salas con espacio suficiente que faciliten fluidez en el recorrido, puertas anchas, puestas de vallas, sonidos ambientales si ayudan a reforzar la exposición, o taller o la temática que se haya escogido, colocación de asientos para descansar...

**DISTRIBUCIÓN:** La compartimentación debe proporcionar una circulación fluida de los visitantes, sin aglomeraciones ni obstáculos, como se comentaba en el párrafo anterior. Así pues, debe contar con espacios claramente separados para la administración y gestión del centro, de los expresamente dedicados a la afluencia del público. Entre las instalaciones debemos incluir: mostrador de información, sala de audiovisuales, sala de exposición, tienda, cafetería, aseos y las salas que el proyecto en sí necesite.

El contenido del proyecto se basa en un programa sustentado en tres líneas de actuación:

**ESPACIO INTERPRETATIVO.** Es el área principal del centro, alrededor de la cual se generan los contenidos temáticos. El discurso expositivo puede seguir las líneas que se consideren oportunas, bien pueden ser presentaciones tradicionales, o bien como un modelo conceptual de la nueva museología, empleando recursos interactivos y audiovisuales entre otros<sup>2</sup>, [R. Azuar, 2005]<sup>3</sup>, mucho más recomendable este último para la didáctica.

**PROGRAMA DIDÁCTICO.** Está articulado por la totalidad de talleres didácticos que permiten acercar al visitante a una mejor comprensión del discurso. Actividades que suelen complementarse con material específico, dependiendo del taller a realizar

---

<sup>2</sup> Un ejemplo del empleo de estos recursos se puede ver en el MARQ, donde acompaña al visitante un soporte infográfico y audiovisual a lo largo del recorrido, facilitándole la comprensión de la cultura reflejada en la sala a través de los objetos y su funcionalidad.

<sup>3</sup> R. Azuar, *La Tecnología al servicio de la arqueología*, Museos, arqueología y nuevas tecnologías, 2005.

ITINERARIO TURÍSTICO – CULTURAL. En el caso de los parques arqueológicos, el centro también actuará como punto de inicio de la ruta de recorrido por el yacimiento. El itinerario puede ofrecerse en tres modalidades: con un guía, con audioguía o simplemente con un tríptico informativo o empleando los paneles interpretativos situados a lo largo del recorrido.

## **CONCLUSIONES**

La enseñanza, junto a la sanidad, es uno de los pilares básicos de una sociedad. Es vital que sea un campo cuidadosamente organizado para poder ofrecer a la población la mejor calidad.

En las últimas décadas, el mundo del museo, ha dado un giro espectacular, denominándose a este cambio *la nueva museografía*. Desde esta perspectiva diferente, dinámica y cambiante, los materiales se contextualizan en una exposición, apuestan por la investigación multidisciplinar, por la publicación de dichas investigaciones [y otras], por la búsqueda de nuevos tratamientos en la conservación de las piezas y, despertando, además, el interés de llegar a todo el público y de ofrecer conocimientos +entretenimiento + didáctica.

Qué es la arqueología si no tiene como finalidad la divulgación? No sería nada, no tendría sentido, para qué obtener toda la información que da una excavación si luego las conclusiones se quedan guardadas en un cajón? Si la arqueología no llega a su sociedad, no sirve de nada.

Se han visto los pasos a seguir para la realización de un proyecto didáctico, la temática, dependerá de cada cual. Muchos son los ejemplos, desde la reconstrucción de una excavación, la puesta en escena de un laboratorio de restauración... lo importante es saber llegar al espectador.

En esta suma a la divulgación tiene cabida que la didáctica sea una pieza relevante en cualquier museo. Estas “formas de hacer” han hecho que la creatividad vaya de la mano de la enseñanza, planificando nuevas metodologías y dotando al museo de una personalidad más atractiva. Se ha optado por ofrecer calidad en sus exposiciones, fomentando la cercanía, potenciando que el visitante, de vez en cuando se involucre, dejando a un lado la

pasividad eterna. Apostando fuerte por la didáctica, por el museo para el pueblo... quitándole, de esta forma, el olor a alcanfor.