

ÍNDICE.

SECCIÓN	PÁGINA
INTRODUCCIÓN	
Definición de museo	1
Porque estas tipologías nos extrañan dentro del concepto de museo	3
Características que hacen a un objeto musealizable.	4
MUSEO DIDÁCTICO	
Definición	
• Caminando hacia el museo didáctico	7
• Definición	10
El público	12
• Criterios expositivos	14
• La comunicación. Aplicación de las nuevas tecnologías.	18
Los valores arquitectónicos.	23
Ejemplo: Domus de A Coruña	24
EL ECOMUSEO	
Definición	28
Limitaciones en el concepto de ecomuseo	33
Interacciones entre el ecomuseo, la población y el público.	38
Riesgos que corre un ecomuseo	40
Ejemplos: el caso de Allariz	44
BIBLIOGRAFÍA	50

INTRODUCCIÓN:

1. LA DEFINICIÓN DE MUSEO.

Para definir el concepto de museo y, de este modo, abordar las dificultades que entrañan las tipologías que se pretenden tratar aquí, podemos recurrir a la etimología y la evolución del término, el cual proviene del latín "museum", y este a su vez del griego "mouseion" que significa casa de las musas; pero esta definición resulta bastante lejana del concepto que actualmente tenemos de museo a causa de la evolución de su significado. En el s. I a. C. es citado por Estrabón refiriéndose a un complejo del III a. C. que incluía biblioteca, observatorio astronómico, colección zoológica, salas de estudio y trabajo así como un anfiteatro (cita tomada de fuentes indirectas) Avanzando rápidamente hacia el concepto actual encontramos que en los estatutos del ICOM (1961–1968) se define como "todo establecimiento permanente, administrado en beneficio del interés general para conservar, estudiar, hacer valer por medios diversos y, sobre todo, exponer para deleite y educación del público un conjunto de elementos de valor cultural: colecciones de objetos artísticos, históricos científicos y técnicos, jardines botánicos y zoológicos y anticuarios. Las bibliotecas públicas, los centros de archivos que mantienen en salas de exposición de manera permanente, serán asimiladas a los museos

Esta definición sufrirá varios cambios de modo que se aparta totalmente del, ya por entonces arcaico, concepto decimonónico que se limita a los aspectos artísticos y estéticos del museo; de este modo, en los nuevos estatutos del ICOM de 1974, se puntualiza que *"el 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. El ICOM reconoce que responden a esta definición, además de los museos designados como tales: Los institutos de conservación y galerías permanentes de exposición mantenidas por las Bibliotecas y Archivos. Los parajes y monumentos y 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, etc.* La XIV Asamblea General afianzó los parques naturales y los centros científicos y planetarios.

Podríamos especificar aún más y clasificar (sin llegar a realizar todas las posibles subdivisiones) las tipologías museísticas, siempre dentro de los criterios del ICOM, como:

- Museos de arte: arqueológicos, de Bellas Artes, de Arte Contemporáneo, Artes Decorativas.
- Museos Generales especializados monográficos y mixtos: ciudades–museo, museos al aire libre, jardines, reservas, y parques naturales.
- Museos de Historia: complejidad y variedad de los museos históricos, Museos militares y navales.
- Museos de Etnología, Antropología y Artes Populares.
- Museos de Ciencias Naturales.
- Museos científicos y de Técnica Industrial.

2. ¿POR QUE ESTAS TIPOLOGÍAS NOS EXTRAÑAN DENTRO DEL CONCEPTO DE MUSEO?

Parece, pues, que hemos clarificado totalmente la definición y alcance del concepto de museo y, de este modo, llegado a la conclusión de que tanto el museo didáctico como el ecomuseo, entran totalmente en él. ¿Cuál es entonces el motivo de este fuerte acervo que nos indica que se trata de algo híbrido, de un museo que no llega a serlo?

Pensemos un instante en el término "museo" y alejémonos paulatinamente de todo cuanto hay aquí escrito ¿qué es lo primero en lo que piensa un individuo a partir de la palabra museo? Seguramente no aparezca en su mente ninguna de las tipologías en las que se centra este trabajo. Por lo general pensaría en un museo de arte que es un concepto mucho más arraigado y rodeado de ese halo de no se sabe muy bien lo que, misterio, respeto o, tal vez, santidad (quizá de todo un poco) que nos hace entrar susurrando, que los niños dejen de correr nada más cruzar su umbral. Para nuestra mente un museo es casi un templo, un lugar con una transcendencia que sobrepasa nuestra cotidianeidad. Esta concepción sacralizada procede del realce del valor estético en detrimento de otros elementos, de los cuales el público no conoce las claves, apareciendo ante ellos las obras como algo ajeno. Pero se debe evolucionar en esta idea, favorecer la interacción con el público y dotar a los objetos museísticos de otros valores como son el histórico, social, religioso...

En respuesta a este cambio, por otro lado ya decidido por el ICOM, surgen nuevas propuestas de museos, que son tan válidos como los tradicionales o contemplativos en su concepción como tales.

El museo debe introducir estos nuevos valores entre el público, de hecho ya es una realidad la distribución de material didáctico en ellos como son las fichas, la presencia de talleres y la realización de actividades, que ayudan a la formación de estos conceptos. Nos encontramos aquí ante una, más o menos, formada realidad en la que tanto el museo en si mismo como las instituciones educativas del exterior fomentan el conocimiento y la participación del individuo, dentro de la institución se llega a formar un departamento especializado, un órgano interno, constituyente casi fundamental en el panorama museológico actual que asume el papel pedagógico y didáctico siendo capaz de relacionar la institución y lo que guarda de un modo directo con el

público.

3. CARACTERÍSTICAS QUE HACEN A UN OBJETO MUSEALIZABLE.

Hoy en día comienza a ser discutible el hecho de que los museos expongan únicamente objetos materiales a causa de la introducción de las nuevas tecnologías y el llamado mundo virtual que permiten tanto nuevas formas de expresión artística y su exposición (cuyos resultados podemos valorar en museos como el de Cuenca, centrado especialmente en las tecnologías digitales y su capacidad como medio artístico) o la difusión de obras, imágenes e información elaboradas de modo previo en formatos más tradicionales. Hay quien cuestiona el valor museístico y pedagógico de estas manifestaciones pero es indudable su capacidad de difusión en función tanto de su auge como de su socialización actuales.

Dejando de lado estas consideraciones, que son propias únicamente de los últimos años y centrándonos en el objeto material, aquel que posee unas características muy determinadas de antigüedad, rareza, valor estético, valor científico... entraríamos a la vez en el debate sobre el carácter de objeto musealizable de determinadas expresiones culturales. Podríamos preguntarnos que hace que un objeto sea "merecedor" de estar en un museo, que características lo hacen distinguirlo, permiten que se le conceda una importancia mayor que las que les otorgamos a otros de nuestra vida cotidiana.

Podríamos decir que las actuales teorías consideran musealizable todo aquello que pertenece a la denominada **cultura material**, la cual está constituida por objetos a los cuales les suponemos un valor de documento, los suponemos portador de información en si mismo. La actividad humana es la que concreta el mensaje que nos ofrece este objeto y podemos interrogarle sobre su naturaleza, forma y función pues tiene las respuestas. Todo objeto que pertenezca a una cultura material nace para dar salida a una necesidad, cualquiera que sea su naturaleza, y por lo tanto a partir de él podemos conocer cuales eran las razones que motivaron su aparición. Por otra parte, y como escalafón en el perfeccionamiento del proceso técnico, nos refleja con su evolución los distintos niveles del desarrollo de la sociedad para la cual fue creado, estamos hablando de un proceso inductivo. Podríamos decir que, aunque de un modo indirecto y solo aprendiendo a mirar, los objetos son capaces de contarnos una parte de la historia, la parte que corresponde a las necesidades humanas, a sus creencias y costumbres.

Este factor es especialmente importante para las sociedades que no poseen escritura pues para ellas es el único documento que son capaces de transmitir. Para las sociedades que conocen el documento escrito también es perfectamente válido pues nos aportan una nueva visión que se define a partir de sus características distintivas. Por su carácter involuntario, un objeto es un testigo más fiel y objetivo que un escrito pues este es susceptible de ser manipulado, mediatizado por la interpretación o la intencionalidad. Por otra parte, su capacidad de universalidad en el espacio y el tiempo permite que comparemos y así entendamos tanto la evolución de un objeto dentro de la misma sociedad o entre sociedades cercanas o distantes, permitiéndonos así una visión globalizada del devenir de los años. La importancia esencial de un objeto material está en su capacidad de contar una historia, de aportar unos datos únicos. De todos modos hay que señalar que este concepto es profundamente complejo, aunque aquí se intente explicar de un modo más o menos simple, y que debemos usar con cuidado.

Podemos decir que, igual que la lectura de uno de estos objetos debe venir dada por el todo y nunca por sus partes aisladas, la información que obtenemos sobre una sociedad debe formarse a partir de la visión conjunta de todos los objetos que conformen su cultura material puesto que, si los leyésemos de modo aislado, obtendríamos una visión parcial y deformada de dicha sociedad.

Por lo general consideramos como objetos musealizables aquellos que destacan por su valor estético y rareza, del mismo modo que vemos como prototipo de museo el de arte (como se observa en el apartado anterior); de este modo creemos que la cultura de una sociedad viene dada por acontecimientos y personajes cuya actuación haya influido directamente en el andar histórico y raramente valoramos la labor del campesino, del

comerciante... Se trata de un error fundamental pues ellos son esenciales para comprender un tiempo, una civilización, comunidad... El valor didáctico que adquieren los objetos reales que pertenecen a esta cultura material es representado en los museos, y cuando hablamos de didáctico en este caso nos estamos refiriendo a las aportaciones que pueden obtener de ellos tanto los especialistas como las personas ajenas, el público común.

El caso más claro de esta cuestión lo encontramos en los ecomuseos, cuyos objetos de estudio suelen ser aquellos aparatos, instrumentos, ropas... que identifican una determinada época y territorio. La cuestión radica en la incapacidad de la sociedad actual, como generalidad, para comprender el código que utilizan estos objetos para comunicar el mensaje identificador, el museo se erige en este caso como intermediario y traductor, capaz de transmitir descodificado mensaje que así es entendible para el espectador.

La información que hace esto posible puede ser ofrecida de un modo directo, lo que es característico del ecomuseo, o indirecto, que es aplicable a las otras tipologías museísticas. El modo directo conlleva que el documento global mostrado incluya, a la vez a los objetos materiales estáticos, la continuidad de modos de vida y costumbres. Así la conexión entre la información y el espectador se fluidifica y apenas precisa de intermediarios puesto que el objeto de la musealización es también un sujeto vivo capaz de expresarse en el mismo código que él. El modo indirecto implica la existencia de unos intermediarios: cartelas, paneles explicativos o guías con los que se entable una comunicación paralela y generalmente muy reveladora.

En cuanto al museo didáctico esta cuestión es también ciertamente destacable puesto que se trata de una tipología derivada directamente del concepto de cultura material, de este modo el centro de atención e investigación es el objeto en su función de documento, una información cuyo valor fundamental se encuentra al ser transmitido al público. Afín a los cambios sufridos en las últimas décadas por las teorías sobre didáctica, esta tipología se presenta con una misión de enseñar a aprender, siendo capaz de crear entre la sociedad un sector crítico y actuando de un modo especial entre los niños que van a ser los adultos del mañana; más adelante profundizaremos tanto en el modo de comunicación como en las derivaciones de esta cuestión.

MUSEO DIDÁCTICO.

1. DEFINICIÓN.

1.1. CAMINANDO HACIA EL MUSEO DIDÁCTICO.

El museo didáctico surge como respuesta a la evolución del concepto de museo tradicional en el momento en el que este comienza a avanzar hacia una mayor intencionalidad comunicativa como criterio primordial dentro de su organización. Aunque perduran museos cuya función básica es la exposición de objetos, surgen nuevas vías según la intencionalidad comunicativa del mismo, criterio esencial usado para organizar el museo de hoy.

Para explicar esta evolución es necesario echar una mirada hacia atrás y retomar el concepto de **museo decimonónico**, comentado en la introducción, en el que la idea generatriz es la contemplación de una serie de objetos generalmente seleccionados por su calidad estética y/o rareza; en ellos se ordenaba la colección sin un orden aparente, tratándose de objetos yuxtapuestos. El resultado se traduce en el público con la aceptación o el rechazo estético, en lo que observamos cierta pobreza comunicativa.

Podemos decir que la disposición cronológica de las obras fue quizá el primer criterio expositivo aplicado en museística, y que no se dieron grandes avances en las concepciones organizativas hasta bien entrado el siglo XX.

Los cambios producidos durante el último siglo están motivados principalmente por un cambio radical en los destinatarios del mismo: hasta entonces los museos estaban dirigidos a una elite, en este momento se produce lo que se denomina la **socialización del museo**.

El primer impulso hacia la socialización del museo en el mundo occidental aparece en torno al año 1945. Como todo logro, surge de una situación conflictiva, como es la Europa de postguerra, necesitada de desarrollo y actividad económica, a la que se juntaron las demandas sociales por parte de sectores anteriormente excluidos al acceso de la educación. Esto no hubiese sido posible sin la aparición de unas políticas democráticas o cercanas a la democracia, con las que se impulsó el fenómeno de, socialización de la educación y la cultura. El conflicto tiene varios detonantes, entre ellos debemos destacar el desfase entre los sistemas educativos y la fuerte evolución científico-técnica, política y económica, de estructuras demográficas y sociales; esto desencadenó una carencia de técnicos preparados en los nuevos trabajos. Por otra parte, mientras que algunos países llevaban a cabo una educación básica generalizada, en otros se reservaba para una elite social. Estas y otras carencias implicaban una inversión económica y una toma de actitudes sociales que no fueron correctamente asumidos.

El conflicto fue denominado como "**crisis mundial educativa**" por Philip H. Coombs, primer director del IIEP (Instituto Internacional de Planificación Educativa) en *The World Educational Crisis: A systems analysis* en el que realiza un profundo estudio de la educación y sus métodos exponiendo la necesidad de ampliar los medios educativos fuera de las escuelas. Frutos de su estudio son la definición de educación informal" y "educación no formal"; estos términos, que designan los procesos educativos no escolares, ayudan a comprender la nueva dimensión educativa que idea:

- **Educación informal** es el "proceso que dura toda la vida y en el que las personas adquieren y acumulan conocimientos, habilidades, actitudes y modos de discernimiento mediante las experiencias diarias y su relación con el medio ambiente".
- **Educación no formal** es "toda actividad organizada, sistemática, educativa, realizada fuera del sistema oficial, para facilitar determinadas clases de aprendizaje a subgrupos particulares de la población, tanto adultos como niños".

El término de **educación formal**, que aparece en el año 1973, significa sistema educativo altamente institucionalizado, cronológicamente graduado y jerárquicamente estructurado que se extiende desde los primeros años de la escuela primaria hasta los últimos años de la universidad.

El trabajo realizado por Coombs fue de vital importancia para la ampliación del concepto de educación que hasta entonces se tenía, originando nuevas formas de aprendizaje mucho más completas y efectivas; a partir de ese momento la educación no se limita a la escolarización, el proceso educativo pasa a ser continuo y ampliado a la vida de las personas, en lo que se denomina **educación permanente**. En este concepto es donde entra el museo en su concepción dada por el ICOM, como institución de aprendizaje, investigación, comunicación, educación...

A partir de los años 70 se introducen numerosos cambios en los programas educativos así como en las metodologías de estudio, gracias a la nueva dimensión que éstos habían tomado. Sin embargo, una década no es suficiente para producir unos cambios tan pronunciados por lo que la labor de investigación y teorización de la pedagogía será continuada por parte de diversos autores. Tal es el caso de J. Touriñán, que en su *Análisis teórico del carácter "formal, no formal" e "informal"*, continuará las experiencias recogidas por Coombs y propondrá una separación entre estos conceptos de modo que se engloba la educación formal y la no formal en un grupo independiente de la educación informal, para ello se basa en la similitud en la organización y sistematización de las dos primeras, ya que ambas forman parte de una educación intencionada que usa medios específicos para ello (formal) o bien utiliza medios no convencionales o normalmente separados del ámbito pedagógico pero con los mismos fines (no formal). La cuestión de que la educación informal carece de intencionalidad, es muy subjetiva, así como la afirmación de su carencia de método, y por ello la línea que delimita Touriñán se vuelve muy delgada.

Para justificar la división hecha por Touriñán, J. Trilla recurre a la indiferenciación y subordinación de la educación a otros aspectos sociales y culturales que se da en la educación informal, del carácter diferenciado y

específico de la educación formal que sería la escolar, así la no formal sería la no escolar e intencionadamente educativa, pudiendo utilizar métodos más flexibles y participativos al carecer de un programa oficial.

Una vez vistos los tipos de educación podemos inscribir al museo didáctico en el ámbito de la educación no formal ya que tiene una intencionalidad educativa que se separa del ámbito institucional pedagógico, por ser diferenciado y específico. Pero por otro lado comprobamos que también sigue una línea informal puesto que la programación educativa no depende de un programa oficial, simplemente se adhiere al programa que el museo desarrolla por cuenta propia...

1.2. DEFINICIÓN:

Para delimitar la definición de museo didáctico debemos valorar brevemente las diferencias que distinguen los tres grupos de museo según su medio de comunicación:

- El museo contemplativo no establece ningún tipo de comunicación entre público y los contenidos o su sistema de organización.
- El museo informativo muestra los resultados de un proceso de investigación por parte del propio museo, sin hacer partícipe al público del proceso de modo que únicamente recibe las informaciones. Es un museo de didáctica pasiva.
- En el museo didáctico el usuario es un elemento activo en el proceso de descubrimiento y conocimiento de los objetos, a través de una intencionalidad comunicativa que parte de unos métodos didácticos. El museo didáctico es el que enseña a aprender a través del análisis (constructivismo) de la cultura material, ofreciendo a los usuarios los objetos, así como la información y los medios necesarios para que éste elabore sus propias interpretaciones. Así el museo se convierte en un factor crítico, que propone múltiples interpretaciones. Esto requiere un grado de independencia elevado, que hay que buscar a través de los recursos y mecanismos intelectuales y así encontrar una metodología activa de descubrimiento. En esto reside la característica fundamental del museo didáctico, que es la intencionalidad educativa como máximo exponente.

A pesar del gran interés sociocultural que entraña este tipo de museos, su carácter científico hace dudar acerca de su designación como museo, ya que los objetos expuestos aquí muchas veces no tienen ningún valor estético, como son los museos de ciencias. Como ya señalamos anteriormente, este no es un museo para ser contemplado, su idea original no parte del mismo tronco, por lo que cuando nos preguntamos si éste es o no un museo, debemos volver a leer detenidamente la definición del ICOM.

Una de las características que lo hace distinguible de un museo tradicional es que esos objetos aquí expuestos *se deben tocar, manipular*, lo que es impensable en los museos tradicionales, lo que aportaba a los mismos la idea de sacralización y inaccesibilidad de sus objetos. No queremos decir con esto que se deben tocar las obras de estos museos, sino que tienen funciones muy distintas, quizá complementarias.

2. EL PÚBLICO:

La didáctica en el museo tiene como fin principal el de proporcionar al visitante los medios para entender la obra; esto supone informar acerca de ésta y al mismo tiempo hacer partícipe al usuario en el proceso descubridor, convirtiéndolo en un **elemento activo**.

Los museos tradicionales han ido incorporando poco a poco nuevas iniciativas para hacer llegar al público su obra; muchas veces se reduce esta actividad a la realización de fichas didácticas, trípticos y cuadernillos monográficos adecuados a distintos sectores (normalmente destinados a estudiantes y clasificados según su nivel de conocimientos), pero otros museos ya han incorporado talleres pedagógicos así como actividades complementarias como cursos y animación cultural en su quehacer habitual. Esta actividad y estudio es realizado por el departamento de difusión, un nuevo órgano del museo, que se ha sumado a los anteriores de

gestión y conservación, del que hablaremos en el apartado de comunicación.

El museo didáctico como referente educador en la sociedad, va dirigido a todas las edades y condiciones que conforman la misma. La problemática aparece cuando tenemos que enfrentarnos al gran público, es decir, a toda clase de público. Esto supone un proceso complejo en la elaboración de un programa y en la organización de las presentaciones.

Lo cierto es que el museo no selecciona a sus visitantes así que debe intentar buscar una metodología común a todas las edades y condiciones aunque es tarea ardua y sin una respuesta real en la gran mayoría de los casos. Algunos museos han provisto sus instalaciones de espacios de exposición especializados, distinguiendo de este modo, además de las franjas etarias, las diferentes condiciones de sus usuarios. Así, se establece la idea de un público más interesado o especializado (como son estudiantes, artistas, investigadores, profesores) y otro mero visitante.

¿Debe el museo reservar estos espacios especializados a un determinado público? o ¿ha de esforzarse por que todos los espacios sean comprendidos y alcancen al gran público?. Esta cuestión es la clave para la organización de un museo y la problemática afecta tanto a los museos que incorporan la didáctica a sus funciones como para los que la didáctica es un fin museístico. Es prácticamente imposible que el museo se adapte a las necesidades de la sociedad en su conjunto, a todas las edades y condiciones humanas, por ello los objetivos de un museo estarán siempre orientados hacia un sector del público, para atraerlo y favorecerlo.

La realidad nos muestra que la gran mayoría de los museos didácticos existentes están dedicados a un **público infantil y adolescente**. Aunque las razones para explicarlo son complejas las de mayor importancia radican en que:

- El museo cuenta con unos recursos limitados, siendo imposible realizar programas específicos para cada sector del público, para lo que se precisaría de grandes instalaciones, así como un número elevado de personal y material.
- Los niños son el público del mañana, serán los portadores de los nuevos avances e ideologías, por lo que se considera su formación como una inversión de futuro. Cuanto más temprano entren en contacto con los museos, éstos formarán una parte normal en su vida diaria, desapareciendo el rechazo frontal que de éstos deriva, desgraciadamente, en nuestra sociedad. Reseñamos la palabra *normal* porque la pretensión de los museos es ser un elemento más en nuestras vidas, que sea una institución o un lugar que frecuentar a lo largo de nuestras vidas como elemento educador constante.
- Es mucho más fácil formar que cambiar unas ideas ya asentadas, puesto que la introducción de nuevos hábitos y el desarrollo de la sensibilidad son más fáciles de inculcar durante este periodo, por lo que el niño crecerá estimulado en el proceso de aprender", formándose en un individuo crítico de la sociedad. Su tendencia natural al descubrimiento, la curiosidad y la imaginación redondea el proceso haciendo de ellos los candidatos ideales a la hora de destinar un servicio didáctico a un sector de la sociedad.

Esto no significa que estos museos estén dedicados única y exclusivamente a este público, ya que en las visitas a los museos didácticos son una constante el público adulto, ya sea acompañando a los niños (y cabe destacar que los adultos participan y disfrutan en estos museos), ya sea por iniciativa propia. Así se suelen dar, aparte de los escolares, grupos, individuales, profesores (en formación), etc. Podemos decir que el público infantil/ adolescente es el *público real* de este tipo de museos, pero que los adultos pueden constituir un *público potencial* (tenemos que tener en cuenta que este público adulto puede traer consigo un público escolar de hijos, sobrinos... lo que hace aún más importante su captación), todavía por determinar, ya que afrentarse a tal variedad de público reabre el debate sobre a quién se dirige el museo.

2.1. CRITERIOS EXPOSITIVOS.

En el museo didáctico los objetos no se presentan de un modo yuxtapuesto sino que siguen unos criterios expositivos, una disposición lógica y ordenada, una estructura que permite que los objetos expuestos transmitan de forma eficaz los conocimientos que el museo quiere comunicar estos criterios se ven afectados y condicionados por multitud de factores que podemos organizar en dos grupos fundamentales:

- Los derivados de las teorías pedagógicas vigentes en el momento de la exposición.
- Los derivados del entorno, edad, condicionantes varios... del público al que se dirige.
- Los derivados de su intencionalidad comunicativa, ya que son el medio del museo para expresar sus objetivos.

Las **teorías pedagógicas** que en España han desembocado en la implantación de la LOGSE son las mismas que intervienen en los criterios expositivos del museo, la diferente aplicación de los mismos se define según la división de la educación que ya se ha planteado en capítulos previos (la LOGSE entra dentro del campo de la educación formal y el museo didáctico en el de la no formal). Este soporte teórico se basa en la teoría cognitivista de Bruner, la psicología educativa de Vigotsky y en la Psicología genética de Piaget. Este último postula que la construcción y desarrollo de la mente se realiza mediante la interacción (actividad) del niño con el medio y con los demás (participación) mediante los procesos de acomodación (cambios que el niño debe realizar en sí mismo para incorporar los nuevos conocimientos durante el proceso de aprendizaje) y asimilación (cambios que el niño debe realizar en el medio, objeto de conocimiento, para poder aprehenderlo); todos estos procesos van ligados a los procesos de desarrollo y maduración del niño, así el aprendizaje se constituye en un factor de desarrollo. Por ello es necesario tener en cuenta la **etapa evolutiva** en que se encuentra el niño para ofrecerle experiencias de aprendizaje acordes a la misma, y a la vez estimuladoras de la siguiente manera:

- Por un lado tenemos niños de entre 7 y 11 años (Período de las Operaciones Concretas, sub-período de las operaciones concretas) con los que se puede iniciar el análisis de los objetos a partir del estudio de lo concreto. El análisis en esta edad puede centrarse en la asimilación de las distintas cualidades de los objetos y en el seguimiento de un proceso sencillo de relaciones lógicas. Estas aptitudes pueden variar según las condiciones particulares de cada alumno, pero también podrán ser potenciadas y aumentadas a través del apoyo y condiciones presentadas por el profesor y por el propio museo.
- A partir de los 11-15 años (Período de las Operaciones Formales) se adquiere la capacidad para realizar un proceso de investigación completo, al poseer ya en esta edad los recursos intelectuales para poder leer, analizar e interpretar los objetos y su contexto, fruto del dominio del pensamiento lógico formal ausente en el anterior período.

Aunque las diferencias entre el público infantil y el adolescente son bastante amplias, no se debe pensar que esto obliga a separar el contenido del museo en dos partes diferenciadas, en la práctica esto resulta imposible. Los más pequeños podrán participar de todos modos, en el proceso de investigación con ayuda de los adultos, adquiriendo sus propios conocimientos.

No solo la franja de edades es condicionante de las necesidades didácticas y por lo tanto de los criterios expositivos apropiados, de un modo similar deben tratarse otros factores que atañen al público y en especial al entorno en el que este habita y la cultura a la que pertenece.

Por otra parte la **finalidad comunicativa** es la detonante de todos los demás factores y es la que hace que la didáctica se adapte a ellos. La función del museo didáctico es la de "enseñar a aprender", es decir, que el visitante alcance, por medio de un proceso coconstructivista a base de hipótesis, determinados conocimientos según los datos que se le ofrecen. El criterio expositivo que se utiliza es la disposición de estos objetos de modo que recreen el estudio científico previo que el departamento de científico y de investigación del museo ha hecho previamente a la exposición. Esto es posible gracias a la disposición lógica de todos los datos ofrecidos como claves e interpretaciones relativas.

Ya que las exposiciones didácticas se basan en el conocimiento, y por lo tanto, en gran medida en la ciencia, su carácter ha de ser necesariamente renovable, **temporal** (no vamos a exponer definitivamente un estudio sobre la mente humana porque cada día aparecen nuevos avances y descubrimientos); esto aporta un carácter dinámico al museo, que estará en continuo proceso de reciclaje y estudio.

Dentro de esta necesidad por enseñar, generalmente a niños, se inscribe el **carácter lúdico** de muchas de estas exposiciones el cual hace, por un lado, más cercanos los objetos y la información que desprenden al público, ya que se realizará un papel activo en el juego (estamos hablando de un juego controlado) entre persona y el objeto. Por otro lado, lo que se está haciendo es, ni más ni menos, que incorporarse al método de investigación más primigenio y común a la humanidad y más concretamente a la infancia, recuperando la intervención de los sentidos y la actitud de descubrimiento significativo a partir de la propia experimentación.

El juego es el medio por el que los niños entran en contacto con la humanidad, con el medio natural y con los objetos, constituyendo un elemento clave y básico en el proceso de aprendizaje y conocimiento. Dentro del público infantil y adolescente se da la constante del juego y de la creatividad aunque debido a los usos sociales y de aprendizaje tradicionales, esto se vaya perdiendo con el paso de los años siendo menor en los adolescentes que en los niños, de todos modos el público adulto también puede funcionar en estos museos, cuando se ve libre para jugar y experimentar. De todos modos este carácter lúdico tiene un cierto riesgo y nunca debe considerarse como un fin (para eso ya están los parques y ludotecas), sino como un medio y un procedimiento, con los que se pretende excluir la extendida idea de "obligación" en relación al museo, sustituyéndola por la de actividad, descubrimiento y goce, consiguiendo uno de los objetivos básicos de cualquier museo, que es el de ser un elemento social y educativo, no turístico ni obligado.

Partiendo de esta perspectiva el museo podrá ofrecer su colección con **distintos grados de complejidad y contenidos**, adaptándose a los distintos niveles de desarrollo del niño, aunque no se debe caer en la premisa de que el niño viene al museo con un cierto nivel de conocimientos previos, puesto que las condicionantes y variables en cada región, colegio, en cada persona son innumerables. En todo caso, partirá de los más básicos, puesto que la función del museo didáctico es "enseñar a aprender", evitando el conocido fallo comunicativo de los museos contemplativos.

Hemos hablado los criterios que rigen el montaje de una exposición pero aún no hemos comentado del carácter peculiar de los **objetos que se exponen** en los museos didácticos, se ha señalado que el valor de los mismos no es estético sino que se tratan como documentos; esto permite romper primeramente con la idea de sacralización del museo, pues los objetos se han trivializado de modo positivo, para hacerlos partícipes de nuestra vida cotidiana.

Puesto que el fin del museo didáctico en cuanto a sus objetos no es el de mostrarlos como obra artística, su selección se hace de forma rigurosa atendiendo a la información que éstos puedan aportar, y si esa información está en la línea de lo que el museo desea transmitir. De este estudio se decidirá qué objetos serán musealizables y cuales no. En su montaje se incluyen otros elementos como paneles informativos, pantallas, etc. de los que hablaremos en el apartado de comunicación, que son parte esencial del recorrido, el objeto no será la única fuente de información. Por tanto, ocuparán de forma parcial el espacio expositivo. A veces los objetos seleccionados no se pueden entender fuera de su contexto, para lo que será necesario recrear el mismo para facilitar la información que posee.

2.2. LA COMUNICACIÓN:

Antes de llegar a la definición de la comunicación en el museo debemos hacer una breve referencia al valor del lenguaje como soporte de esta comunicación, su finalidad y la variedad de público con la que se enfrenta determinan las características de sencillez, claridad y rigor. Por otra parte, para favorecer el ritmo de la visita y evitar problemas visuales, la presentación de letreros, cartelas, trípticos... debe ser preferentemente con letras grandes y claras y textos no demasiado extensos.

Pese a estas generalidades hay que tener en cuenta las necesidades del museo y sus expectativas son individuales y propias para cada uno por lo que se llega a lo que se ha dado en llamar la "**política de comunicación**", encargada de definir el posicionamiento de la entidad ante los problemas de relación con el público debido a la gran extensión de campos y funciones que le atañen dentro de la actividad del museo. Citamos textualmente algunos de los puntos que podrían resumir esta "política":

- Relación entre museo y medios de comunicación.
- Clases y modelos de materiales a difundir.
- Identificación del público con el que se quiere comunicar.
- Niveles a los que se quiere llevar esa comunicación.
- Formas de comunicación y lenguaje.
- La imagen que se quiere transmitir y el diseño.
- Los recursos disponibles y las prioridades.

Retomando el planteamiento genérico de la pregunta debemos tratar, en primer lugar, la comunicación como creadora del diálogo **objeto-público**. Este diálogo puede darse de diferentes formas ante una misma colección u objeto, dependiendo de a quién va dirigida y qué es lo que el museo quiere transmitir a través de él. Lo que el museo didáctico pretende difundir es una serie de conocimientos a través de un proceso **científico** de descubrimiento; el qué y el cómo adquieren igual importancia en este tipo de museos, estos conocimientos suelen estar relacionados con el ámbito científico y del hombre. Cuando un museo decide comunicar algo, debe dirigirse a alguien en concreto para adaptar esa información para que ese remitente pueda entenderla, al hablar del gran público en el capítulo correspondiente nos hicimos una idea de su diversidad y de la necesidad de elegir un sector del mismo, por eso el diálogo variará según a quién vaya dirigida la información. Por otro lado cuando hablamos de cultura material se hizo hincapié en el valor de los objetos como documento y en la amplitud de información que puede contener una sola obra. Según los aspectos que al museo le interese resaltar el diálogo será también diferente. Este diálogo que emprende el museo debe incitar y motivar al visitante, de modo que éste de respuesta y el sistema funcione, que exista un diálogo verdadero.

Este diálogo se traduce en las **exposiciones**, a la vez que en los criterios expositivos, y en los **programas educativos**. Mientras la primera se considera una forma de educación de masas, uniforme, los programas educativos conforman una comunicación directa y personal, ya que implica al que la recibe o lleva a cabo, a entablar una relación más profunda con el contenido de las obras (esto nos lleva una vez más a la conclusión de que la introducción de programas educativos mejora la comunicación entre museo-obra-usuario).

Existen además otros medios de comunicación que ponen en contacto al museo con sus usuarios, como son las **conferencias** las cuales se suelen realizar en torno a una importante exposición temporal o bien como parte del programa anual del museo, tocando otros temas de actualidad e investigación relacionados con el arte avances científicos; los **cursos de formación constante** también entran en este ámbito. Por otro lado encontramos otro tipo de programación que se inscribiría en una educación no formal, se trata de **programas complementarios** que ofrecen aspectos desconocidos del contexto de esas obras que se exponen o estudian, ampliando nuestros conocimientos y ayudándonos a comprender su contexto. Tales son los casos de:

- Recitales de poemas: En el Musée National du Moyen Age-Thermes de Cluny se realiza la llamada *La hora poética*, en la que se recitan poesías o textos medievales, de la misma época que sus obras.
- Conciertos: En el mismo museo que el citado se realiza *La hora musical*, en la que se interpretan temas medievales y se introducen también pequeñas conferencias que ayudan a entender mejor esta época. Al finalizar se presenta una reproducción de un instrumento de la época.
- Ciclos de cine: En el Museo de Bellas Artes de Bilbao la realización de audiovisuales relacionados con la obra del museo.
- Actividades de carácter lúdico: En el Museo de Arte de Gerona, tomando las vestimentas representadas en los retablos de su colección, se confeccionaron ropas y posteriormente se realizó un

desfile.

No cabe duda del valor que tienen todas estas actividades, su puesta en marcha supone el acercamiento de la gente a todo lo que una obra o conjunto representa (historia, sociedad, gustos, etc.) dejando de ceñirse sólo en un aspecto formal. Otro beneficio que reporta es el acercamiento de otro tipo de público, al que quizá no le agrade en un principio la colección de un museo, pero que a través de estas actividades comprenda su significado (pues ha conocido las claves para entenderla) y pase a ser un usuario del mismo. Sería un caso más de realización de un público potencial que se convierte en público real.

Una parte importante e imprescindible en cualquier museo, pero especialmente en las exposiciones didácticas son los elementos que acompañan a los objetos, los cuales actúan a modo de apoyo para su comprensión, siendo fundamental su papel como comunicador. Nos referimos a los elementos comunicativos, el conjunto de material y actividades que un museo utiliza para dialogar con su público, como son:

- Trípticos, folletos, pósters.
- Fichas, tests, cuadernillos temáticos.
- Diagramas, pantallas, dibujos, esquemas.
- Actividades complementarias, talleres pedagógicos.

Diversos museos han incorporado algunos de estos elementos comunicativos a sus exposiciones, lo que intencionalmente es muy interesante porque supone un cambio en la concepción de dichos museos, pero muchas veces esta incorporación ha sido insuficiente o ha sido abandonada por no obtener los resultados deseados, tema debatible que no queremos tratar aquí. La incorporación de estos medios en el museo didáctico es fundamental, puesto que sin ellos no sería factible llevar a cabo el proyecto de lo mismo, podemos decir que estos elementos no se han incorporado, sino que a partir de ellos nace el museo didáctico, si los elementos comunicativos fallan, el museo habrá fallado, no se lograrán sus objetivos. Sin embargo, que los medios informativos fallen en un museo contemplativo no tiene consecuencias directas sobre el mismo, en un principio.

Por último cabe mencionar los espacios y los medios que el museo dirige al público a fin de transmitir y afianzar su imagen, que en realidad son un modo de comunicarse con la sociedad que lo rodea. Dentro de estos está la tienda del museo como servicio de información y difusión externa (los objetos de la tienda son producto de una selección de las imágenes u objetos que el museo) el problema nace si se plantea como un supermercado, creado con fines lucrativos y comerciales más que para mostrar una imagen lo que contribuye a la trivialización del museo, y por tanto de su contenido, siendo muy negativo para su valoración. La imagen también viene dada por distribución de trípticos, pegatinas, carteles...

Para finalizar este tema hay que hacer una breve referencia al caso concreto de la **visita** a los museos didácticos de escolares con sus profesores que es utilizada por las **escuelas** para completar la enseñanza impartida en las aulas de dos modos:

- Por una parte potencia la asimilación de conceptos y potencia la capacidad didáctica de los programas educativos mediante la visualización de estos conceptos que en muchas ocasiones son bastante abstractos, así se complementa la educación formal de las aulas.
- Por otra parte permite aportar a los estudiantes datos fuera de programa como derivados de los imprevistos de la visita. Queda claro que el profesor debe diseñar un programa de modo previo a la visita pero en él debe dejar también un pequeño espacio a la improvisación de los estudiantes y a su interacción con las propuestas del museo.

Como vemos, en este caso existe un intermediario que fluidifica la comunicación entre el público (si consideramos como tal únicamente al grupo de estudiantes) y el museo, es la función del profesor que en este caso más que público es casi un elemento de comunicación.

APLICACIÓN DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS (los medios audiovisuales).

La incorporación de las nuevas tecnologías a la vida de los museos ha revolucionado muchos de los aspectos de sus formas de comunicación, este hecho es especialmente destacable para el museo didáctico que acostumbra a aprovechar al máximo estas innovaciones.

Por un lado, uno de los grandes logros alcanzados con la aplicación de estas tecnologías está en la facilitación del acceso a las colecciones completas para el usuario. Está claro que el museo pretende promover el conocimiento y que el conocimiento despierta interés, de este modo para el visitante que ya conoce y entiende, al menos de forma parcial, lo que el museo expone, su interés crece, afectando a la institución desde la base. El público está preparado, por su deseo de saber, para conocer la historia, la colección completa, archivos y bibliotecas del museo, en resumidas cuentas, todo aquello que el museo no puede facilitar por las vías de comunicación tradicionales. A fin de cuentas sabemos que los museos se han ido convirtiendo en muchos casos en depósitos de obras y documentos que son físicamente imposibles de facilitar a un público amplio (sabemos que muchos de ellos tan solo llegan a exponer el 5% de lo que contienen). A lo restante, lo no expuesto, tan solo accede, por lo común, el visitante más especializado: investigadores, profesores...

Tradicionalmente la transmisión de estos datos no expuestos se ha realizado por medio de publicaciones, dossiers, correspondencia... y por lo tanto no se hace de modo fluido y tampoco alcanza al gran público. Aquí intervienen estas nuevas tecnologías de las que hablábamos, como medio de socialización de la información, puesto que su alcance es mayor y las áreas sociales que abarca son más diversas y amplias.

Internet en concreto, permite conocer al completo algunas instituciones, así como su obra, historia, arquitectura, actividades que promueve, becas... Hay que tener en cuenta que los expertos hablan de que el actual Internet se encuentra aún en un estado embrionario por lo que podemos afirmar que su aportación a la comunicación entre el museo y el público no ha hecho más que empezar. También es muy común encontrarnos en el mercado con CD-Roms que permiten vistas virtuales a los museos u ofrecen datos sobre la colección integra o la historia de la institución. Ambos factores tenemos que inscribirlos dentro de una política de mercado que permite dar a conocer la imagen del museo además de esa otra función informativa.

Por otra parte la informática se ha ido convirtiendo en una parte fundamental dentro de la gestión y administración de los museos siendo soporte de bases de datos, índices, copias de seguridad...

Finalmente tenemos que hablar de los sistemas informáticos que están al servicio del público dentro el recorrido que suele realizar en el interior del museo; este es un sistema muy explotado por los museos didácticos pues sirve para proporcionar información de un modo interactivo, ya sea mediante juegos o simples accesos a las bases de datos. Estos medios audiovisuales, que también pueden adoptar la forma de proyecciones acústicas o visuales, se adaptan además a las normas del lenguaje de todos los sistemas de comunicación siendo tal vez más gráfico al acompañar la palabra con animaciones y gráficos.

3. LOS VALORES ARQUITECTÓNICOS:

Ante la escasez de museos didácticos por definición, debemos encontrar las respuestas de las necesidades arquitectónicas basándonos en la teoría, es decir, teniendo en cuenta el tipo de público, la colección del museo, los criterios expositivos, la aplicación de nuevas tecnologías...

Ya que se trata de museos jóvenes, debemos recordar que esta tipología pertenece a la mitad del siglo XX en adelante, sus arquitecturas son acordes con los valores de estas últimas décadas (sería muy raro encontrar un arquitecto hoy día que recurriese a un diseño tradicional para un museo que no muestra nada convencional) además una arquitectura de vanguardia está más de acuerdo con el espíritu que forja este tipo de museos y transmite la sensación de actividad y modernidad, a la última en cuanto a conocimientos

Los museos didácticos necesitan un espacio interior adaptado a la obra que presentan y que normalmente se conforma a modo de complejas instalaciones de carácter teatral o tecnológico (pantallas, simulaciones...) y se debe adaptar no solo a la modernización de estas instalaciones sino también a exposiciones temporales de características muy peculiares. La consecución de una arquitectura así no es fácil, y muchas veces no se consigue reunir todas estas características, pero podemos decir que muchas de estas dificultades se han resuelto.

Es importante que el museo no tenga barreras arquitectónicas, la coordinación de los accesos y los espacios interiores deberá realizarse de modo que ninguna persona discapacitada pueda tener obstáculos, para lo que es ideal el sistema de rampas, que también es óptimo para el paso de los niños que, a fin de cuentas, son su público por excelencia, para ellos los interiores deberán estar acordes con la estatura, longitud del paso, accesibilidad... de estas personas "más pequeñas".

4. EJEMPLO: DOMUS DE A CORUÑA.

La construcción de El DOMUS, *Casa del Hombre o Museo del Hombre* supone la creación el primer museo interactivo dedicado al hombre que ha abierto sus puertas a Europa. Situada en la ciudad de A Coruña, dominando uno de los lugares más característicos de la ciudad como es la bahía de Riazor, un paisaje urbano a la vez que natural con un mar siempre cambiante, constituye uno de los edificios más emblemáticos de la ciudad. Obra del arquitecto Arata Isozaki, el cual demuestra el mismo gusto de espectacularidad orgánica que proyecta en el Palau Sain Jordi, una de sus más representativas obras, destinado a albergar parte de las pruebas de los Juegos Olímpicos de Barcelona 92.

4.1. CONTENIDO DE LA DOMUS.

• PRESENTACIÓN.

Es un poco el resumen gráfico de la intención del museo, prepara al visitante para lo que va a encontrarse, al menos en cuanto a los temas...

La primera cosa que se encuentra al entrar en el Domus es la frase "conócete a ti mismo", recordando la famosa leyenda inscrita en el frontispicio del templo de Apolo en Delfos. Podemos decir que esta frase resume el espíritu del museo, el objetivo es el conocimiento del hombre, concibiendo el museo como un lugar de encuentro con nosotros mismos. En el rellano se encuentra una enorme reproducción de la que quizá ha sido la obra pictórica más universal de la Historia del Arte, La Gioconda de Leonardo da Vinci. Esta obra está compuesta por cientos de fotografías en tamaño carnet de personas de todo el mundo, a las que podemos conocer por medio de un ordenador dispuesto a su lado. Las connotaciones están claras:

- Al basarse en la obra de Leonardo, "el hombre del Renacimiento" por antonomasia, cuyas características personales reúnen cualidades como la de investigador, científico, artista, político... un hombre en continua búsqueda del conocimiento, lo mismo que lo que el museo pretende.
- Por otro lado, esta obra tan bella está conformada por personas y las personas conforman la obra de arte, plasmando la humanidad como belleza, perfección... pero siempre profundamente humanas. La diversidad de personas han creado algo único y bello, que es la humanidad.
- La particularidad de Monna Lisa, tan sublimemente bella como humana, demasiado humana, se proyecta en una dimensión universal en la que cada persona de, la humanidad encuentra su reflejo ideal.

A su lado un panel indica el número de habitantes del mundo, el cual aumenta a cada segundo. Un enorme contenedor de cristal lleno de arena ilustra de forma cuantitativa ese número de personas, cada una de ellas siendo un granito, de los más de seis mil millones con que cuenta la faz de la Tierra: y en todos y cada uno habita la belleza de la Gioconda. Esta presentación nos hace sentir maravillados ante la magnitud de la

humanidad, y en cierto modo es un buen estímulo para comenzar ese viaje hacia nosotros mismos, hacia el encuentro de la Belleza que en la Grecia Clásica se expresó a través de un canon formal como ilustración visible de la *areté*, las Virtudes que adornaban a los héroes clásicos.

- LA DIFERENCIA: peculiaridades de la especie humana
- LA VIDA.
- LOS SENTIDOS: tacto, vista, oído, gusto, olfato.
- EL ESQUELETO.
- EL CORAZÓN Y LA CIRCULACIÓN SANGUÍNEA.
- LOS PULMONES Y LA RESPIRACIÓN.
- EL CEREBRO.

4.2. CRITERIOS EXPOSITIVOS.

El contenido del museo se organiza en los bloques temáticos que hemos nombrado, cada uno de ellos es tratado de modo interdisciplinar, por lo que aporta un conocimiento amplio de los distintos aspectos que lo componen, ayudándonos a construir una serie de conocimientos e hipótesis. El carácter lúdico e interactivo está presente en todos ellos, constituyendo un método atractivo y eficaz para los niños... y adultos. Las instalaciones están diseñadas para que tanto niños como adultos accedan a ellas, desapareciendo las barreras para uno u otro público.

Las instalaciones se disponen adecuándose al espacio del museo, lo cual no consideramos como una limitación, ya que el espacio es abierto y con gran posibilidad de variaciones.

4.3. LA COMUNICACIÓN

Todas las instalaciones y objetos son para tocar, ya que es un museo interactivo, surgiendo una comunicación más profunda. Los soportes de información son los ordenadores y paneles informativos, éstos últimos son luminosos e ilustrados, resultando muy atractivos para el visitante, y específicamente para el niño, lo que contribuye a mantener y atraer su atención. Su lectura y manejo son fáciles, el lenguaje es sencillo, aunque a veces maneja conceptos que sólo un adulto puede explicar al niño.

Algunas instalaciones necesitan de un grado de conocimientos previo, como es el caso del ciclo hormonal de la mujer, por ello podemos decir que está dirigido hacia los niños y sus acompañantes, los adultos, si el niño es pequeño será indispensable la colaboración de un adulto que le guíe y explique, si es más mayor será capaz de entender una cantidad de conceptos más grande sin necesidad de esa ayuda.

4.4. ARQUITECTURA

El exterior se define como una obra orgánica, si consideramos el mar como un ser viviente. El color, la forma, el movimiento del océano se traduce en las formas de este museo, constituyendo un claro ejemplo de integración con su entorno, integrándose en la línea de arquitectura actual. La gran fachada de pizarra, sobre un gran muro de granito, aporta fuerza a su expresión, a través de estos materiales tradicionales de Galicia. Allí donde el mar se rompe, en las afiladas rocas graníticas, asciende hasta un muro de nueva construcción en una evolución que hace difícil separa lo que es natural de lo que se ha hecho con la mano del hombre. La fachada curva de esquisto, ola en continuo movimiento, presenta sus diferentes facetas a lo largo del día, con una luz reflejada que metamorfosea su superficie, mostrándose diferente cada hora y cada día.

El interior es oscuro, de pizarra, ofreciendo un fondo neutro en el que destacan las instalaciones con sus pantallas y paneles luminosos, desapareciendo cualquier obstáculo para su lectura.

El espacio es abierto, dando una sensación de amplitud que se traduce en diferentes espacios libres, ideales

para acoger las más variadas instalaciones. La distribución de los espacios se hace en tres alturas diferentes, conectadas por largas y anchas rampas que permiten subir descansadamente o bien correr por las mismas. Las barreras arquitectónicas han sido suprimidas al mismo tiempo que se ha pensado en la afluencia de grupos grandes y de los niños (esto es, movimiento continuo y por tanto necesidad de libertad).

Los servicios públicos como cafetería y biblioteca se sitúan en un lugar privilegiado: la cristalera que domina la bahía de Riazor, un paisaje excepcional. Los cristales sin divisiones y su altura contribuyen a este efecto fotográfico, que permite al usuario distraer su atención y relajarse en su observación.

EL ECOMUSEO.

• DEFINICIÓN

"Un ecomuseo es un instrumento que un poder público y una población conciben, fabrican y explotan conjuntamente. Dicho poder, con los expertos, las facilidades, los recursos que él le proporciona. Dicha población, según sus aspiraciones, su cultura, sus facultades de aproximación.

Un espejo en el que esa población se mira, para reconocerse en él, donde busca la explicación del territorio al que está unido, junto al de las poblaciones que le han precedido, en la discontinuidad o continuidad de las generaciones. Un espejo que esa población presenta a sus huéspedes, para hacerse comprender mejor en el respeto a su trabajo sus comportamientos, su intimidad.

Una expresión del hombre y la naturaleza. El hombre es allí interpretado en su medio natural La naturaleza está en su salvajismo, pero tal y como la sociedad tradicional y la sociedad industrial han adaptado su imagen.

Una expresión de tiempo, cuando la explicación remonta hasta la aparición del hombre en la región, se escalona a través de los tiempos prehistóricos e históricos que ha vivido y desemboca en la época actual Con una apertura hacia el mañana, sin que por ello el ecomuseo tome decisiones, sino que juegue, en este caso, un papel de información y de análisis crítico.

Una interpretación del espacio. De espacios escogidos, donde el visitante pueda reposar o caminar.

Un laboratorio en la medida en que contribuye al estudio histórico y contemporáneo de esa población y de su medio Y favorece la formación de especialistas en sus campos respectivos, en cooperación con las organizaciones de investigación que no pertenecen al ecomuseo. Un conservatorio, en la medida en que ayuda a la preservación y a la valoración de patrimonio natural y cultural de esa población.

Una escuela, en la medida en la que asocia a esa población con sus acciones de estudio y protección, en la que incita a un mejor análisis de los problemas de su propio futuro.

Este laboratorio, ese conservatorio y esa escuela se inspiran en principios comunes. La cultura que los invoca hay que entenderla en su sentido más amplio, el tiempo que se consagra a dar a conocer la dignidad y la expresión artística de las diversas capas de la población de las que emanan las diferentes manifestaciones. En el ecomuseo la diversidad no tiene límites, habida cuenta de las diferencias existentes. La población no se encierra en si misma sino que recibe y da". Esta es la denominada definición evolutiva de ecomuseo propuesta por **Georges Henri Rivière** en 1980, sobre la base de sus propuestas anteriores de 1973 y 1976. Los matices que conforman esta definición y la diferencian de las anteriores suponen un progreso realizado a un nivel teórico pero inspirado necesariamente en la consecución de experiencias prácticas, por lo tanto y para poder comprender su significado apuntaremos la evolución histórica tanto de la palabra como de las realizaciones.

Tanto el término como el concepto de ecomuseo son relativamente jóvenes y suponen una de las mayores innovaciones de la museística en la segunda mitad de siglo y su nacimiento como teoría está estrechamente ligado a las transformaciones de la sociedad francesa de los años sesenta, aunque se basa parcialmente en experiencias anteriores como el Museo de Níger en Niamey (organizado entre 1958 y 1970). En estos años se forja el concepto de ecomuseo como algo estable, sin caer en el riesgo de lo efímero, gracias a las exigencias filosóficas del ICOM y, especialmente, de Georges Henri Riviére, el cual actuó como catalizador de ideas y coordinador al dar las directrices y la coherencia necesarias para la realización de los distintos proyectos que surgieron entre 1967 y 1985.

Dos son los factores que imprimen fuerza a este nacer; por un lado las condiciones políticas al tomar conciencia el Estado de los problemas que causa el excesivo centralismo (éxodo y descenso del nivel de vida en las regiones rurales, crecimiento de las cargas colectivas urbanas...); y por otro el interés que suscitan los equipamientos turísticos que potencian la atracción de visitantes y su valoración tanto del medio rural como de los parques naturales concebidos como "pulmón verde" de las ciudades cercanas, y que son reflejo de toda una serie de preocupaciones aparecidas en la sociedad. Como consecuencia de esto, surge una política de atención y fomento de los recursos del país, preocupación por el turismo y creación de regiones de acogida de visitantes, como la costa del Langedoc-Roussillon (1961) y Aquitania (1967), que beneficia directamente a las zonas rurales "sensibles", mediante financiaciones interministeriales. Su resultado será la creación de los *parques naturales regionales*", antecesores de los primeros ecomuseos. A partir de 1971, nace en Creusot un nuevo concepto, basado en aspiraciones comunitarias y autogestionarias, en relación con la llamada arqueología industrial, y que toma impulso en 1975 con el año europeo del patrimonio arquitectónico.

De este modo podemos definir su esencia como la de "**museos de casa**"; en opinión de G. H. Riviére: "*los museos al aire libre son museos de casas extraídas de su medio y transferidas a recintos explotados museográficamente*". Las primeras realizaciones de este tipo son la creación de la Casa de las Técnicas y las Tradiciones de Quessant (1968) y solo un año después la recuperación de las Landas den Marquézé, en donde se retorna el urbanismo del XIX mediante la adquisición de casas representativas que, a través de un catastro de 1836, reproducen el espacio tal y como había existido antes. Es un museo al aire libre pero no un simple museo de casa ya que, a través de un medio ambiente reconstruido (con sus campos, bosques, casas y edificios de explotación) trata también las relaciones entre el hombre y su medio.

Estas experiencias y su florecimiento tanto en popularidad como rentabilidad propiciarán un avance tanto en el ámbito teórico como en el institucional así, la palabra ecomuseo que va a ser inventada para dar nombre a esta sucesión de innovaciones, es acuñada por Roges Poujade, ministro de medio ambiente francés, en 1971 durante unas conferencias propiciadas por el ICOM. El nacimiento de este término no ocurrirá sin cierta controversia; por un lado sus creadores, Riviére y Hugues de Varine, buscan demostrar la **relación entre museo y medio ambiente** que es la tónica dominante en estas experiencias; y por otro lado algunos ven una falta de dinamismo y negatividad en el uso del término museo. De todos modos su éxito fue ciertamente increíble si tenemos en cuenta que calificaba simplemente dos recientes experiencias y los primeros pasos de un nuevo concepto.

Podríamos considerar el periodo entre 1971 y 1980 como de consolidación y desarrollo de la idea mediante nuevas realizaciones y experiencias así como su expansión fuera de Francia. Pero hasta aquí entendemos el ecomuseo como algo unidimensional en lo que prima la conservación del espacio sobre cualquier otro valor. Poco a poco y durante esta década, se incrementan los programas al insertar políticas de conservación de animales y especies vegetales (1974, Gran Landa) o el comienzo de una valoración del tiempo como columna vertebral de toda la concepción museística.

Un gran salto se realiza con las experiencias del CRACAP (Centro de Investigación, Animación Cultural y Creación para las Artes Plásticas) entre 1971 y 1974 en Creusot-Montceau-les-Mines, en donde se proyecta la creación del Museo del Hombre y de la Industria en el que "*la comunidad en su totalidad constituye un museo vivo en el que el público se encuentra permanentemente en el interior. El museo no tiene visitantes,*

tiene habitantes ".

Así se defiende la idea de un patrimonio cotidiano, vivido, banal, que debe ser conservado in situ cuya consecuencia más directa es la toma de conciencia de la **dimensión local**, de la identidad de un emplazamiento, que hace posible la comunicación y por lo tanto la capacidad de ser sede de un ecomuseo. También se puede concluir que esta "singularidad", aportada por la propia identidad del lugar, impide una generalización y por lo tanto también los estatutos y la organización interna deben compartir de dicha "singularidad" de modo que haya una total adaptación entre las características definitorias del caso concreto y su sistema organizativo.

Las aportaciones de Creusot dan un vuelco al concepto de ecomuseo, que se ve enriquecido y ampliado en sus campos de intervención de modo que el prefijo *eco*— pasa de designar únicamente al ambiente natural para incluir el medio social. De esta manera vemos que pasa a tomar fuertes referencias del "**museo integral**", propuesto en la mesa redonda organizada por el ICOM en Santiago de Chile en 1972, y que podríamos decir como aquel que posee en si mismo los elementos que le permiten participar en la formación de la concienciación de las comunidades a las que está unido.

Hasta aquí hemos visto las sucesivas orientaciones del concepto como tal, las cuales son aplicadas en todos los ejemplos propuestos a sociedades industriales de la Francia de la segunda mitad del s. XX, pero resulta obvio que no todos los objetos de musealización tienen las características propias de estas. La cuestión que se nos plantea es si es posible aplicar esta definición en su globalidad, con sus riesgos y limitaciones (que veremos a continuación), a las sociedades primitivas o preindustriales. Parece que la definición es completamente extrapolable a este caso pero debemos tener en cuenta el distinto valor que alcanzan factores tales como la arquitectura o el arte, que se encuentran en sus primeros estadios de evolución, y otros como el valor de las religiones, ritos... y su fuerte valor antropológico. La diferencia fundamental radica, pues, en el factor prioritario que puede ser de carácter etnográfico, antropológico o folclórico. Como comentaremos después los riesgos que conlleva la musealización de estas comunidades es mayor por el distinto código que va a existir en la comunicación entre la comunidad que es objeto de la musealización y las personas que llevan a cabo el proyecto y los visitantes, si fuese factible su observación por forasteros.

Podemos decir que el ecomuseo supone una revolución dentro de museología en cuanto a que el objeto deja de ser el centro de las preocupaciones de la institución y pasa a ser el sujeto social, su mundo y costumbres, la memoria colectiva, la cual se convierte en el principal patrimonio y la interdisciplinariedad en regla de conducta de los programas realizados con la participación de la comunidad.

2. LÍMITES EN EL CONCEPTO DE ECOMUSEO.

Podríamos titular este apartado como "todo aquello que no es un ecomuseo" puesto que se trata de situar los límites entre este concepto y todas aquellas tipologías del panorama museístico con las que tiene relación. Por ejemplo, ecomuseo no es lo mismo que **museo etnográfico**, aunque en ambos se estudie, exponga y trabaje sobre valores antropológicos, folclóricos y etnográficos; las diferencias, que son substanciales, no se van a tratar aquí puesto que alargaría en demasía la extensión de este trabajo.

Para entrar en el tema de las **period rooms**, que están fuertemente relacionadas con los museos de estilo y que tiene una cierta relación de apariencia con los ecomuseos, vamos a recurrir a las palabras de G. Barzím: "*a diferencia de sus colegas europeos, los conservadores de los museos americanos le dan (...) mucha importancia al hecho de mostrar los objetos en interiores de la misma época, transportados costosamente desde Europa o los Estados Unidos tratando de evocar aquel ambiente mediante un estilo que acompañaba a los objetos (museos de ambientes de época), cuando no era posible contar con escenarios antiguos. Ese sistema había estado muy presente en la instalación del Museo Nacional de Zurich a finales del s. XIX. Para comprender ese gusto por la reconstrucción que anima a los americanos, más aún en los museos de ciencias (Museums Groups), hay que tener presente que el público europeo, completamente impregnado del pasado*

desde su infancia, tiene menos necesidad de esa evocación ambiental del pasado que el ciudadano americano, para quien el pasado según el modelo de su propio país, no remonta apenas más allá del s. XVIII. El éxito de este sistema de montaje se produce a partir de una gran exposición sobre los estilos coloniales americanos que tuvo lugar en 1924 en el Metropolitan Museum de Nueva York y que quedó como colección permanente en un museo: el American Wing; donada al museo por los señores Forest, el American Wing fue construido según el modelo de interiores antiguos transportados, con el fin de permitir una fácil instalación de puertas y ventanas. Abarcando hasta el periodo de la vida americana anterior al progreso industrial del país, se trata de un conjunto prodigioso, muy del agrado del público de la Unión, al que le gusta ir a contemplar allí su pasado. También es muy útil para el visitante extranjero que puede allí encontrar un microcosmos de la América de los pioneros. Este movimiento, de verdadero interés para el arte de la antigua América, encuentra su génesis en una exposición de pintura y arte decorativo americanos (1625–1825), montada en el Metropolitan, con ocasión de la Hudson–Fulton Celebration (1909).

Casi todos los museos americanos tienen sus "salas de época"(...) Ese tipo de montaje ha sido muy criticado en la propia América por presentar múltiples inconvenientes: Anquilosa el museo, hace difíciles y costosas las remodelaciones futuras; la iluminación, tanto natural como artificial, es por lo general insuficiente, si se quiere respetar la atmósfera de la época y, lo que es más grave, muy perjudicial para las pinturas que se exponen, por lo demás, y de una manera general, demasiado lejos del espectador; los rótulos explicativos de las obras son poco cómodos, y la circulación del público difícil, debido a lo estrecho de las entradas y las salidas; además la compartimentación del museo en salitas sucesivas complica la vigilancia. A pesar de todos esos defectos los americanos han quedado cautivados por este tipo de montaje".

G. Barzin. Le temps des musées Lieja–Bruselas 1967.

Un ecomuseo no es un conjunto de salas de época por numerosos motivos; entre ellos cabría destacar la capacidad de acercamiento entre el visitante y el objeto de la medida, un organismo vivo y evolutivo, no un punto de inflexión histórica "conservado en algún tipo de formol museístico" y totalmente descontextualizado tanto en el mundo en el que se desarrolla como en el tiempo en el que toma origen. Una *period room* corre el riesgo de estancarse y llenarse mediocrementemente con objetos sin auténtica relación o cuya función lógica está alterada por una colocación errónea o la aglomeración que lo rodea.

Tal vez este no sea el ejemplo prototipo de las *period rooms* pero si nos sirve para ver el modo en el que todos estos riesgos toman forma y otra manera de adaptar su teoría de base a las necesidades turísticas actuales. Se trata del Palacio da Pena en Sintra, Portugal; un capricho de filigranas y encantos capaz de aunar la más sobria tradición mozárabe y los romanticismos alemanes, entrar en él es obligarte a una pesada digestión de formas compactas en sus minúsculas estancias, los objetos: camas mesas, sillas, tocadores, armarios, jofainas... se presentan ante nosotros sin permitir descanso a la vista, unificándose en un todo de formas difícil de asimilar e imposible de entender, llegas a preguntarte si los personajes que lo habitaron serían capaces de caminar entre todo aquello que apenas permite al turista avanzar entre las habitaciones (siempre aislado por barreras físicas o al menos psicológicas). Tan solo al llegar a las cocinas encuentras un ambiente menos denso de pucheros y calderos que transmite mayor tranquilidad con sus sobrias paredes y techos que contrastan con el gusto rococó del resto de las estancias.

Tampoco han de causar equívocos los llamados **Heimatmuseum**, que proliferaron bajo el régimen nacionalsocialista del III Reich, que podríamos definir como museos del terruño en todas sus disciplinas. Haciendo un poco de historia podemos decir que se trata de un término que comienza a ser utilizado en el XIX y que continúa hasta nuestros días aunque haya evolucionado en gran medida y totalmente condicionado por los distintos movimientos ideológicos que ha vivido. En un primer momento nace ligado a cierta mística del suelo, a la nostalgia por la vida sencilla, el idilio rural y de la naturaleza, de la patria, la nación y finalmente el denominado "derecho de sangre y suelo". Como vemos la época en la que aparece y sus fuertes uniones con los nacionalismos emergentes del XIX crean su base teórica.

En la sociedad de la Alemania Occidental de la década de los 80 se fue desmitificando progresivamente, de modo que la *Heimat* fue redefinida como un espacio natural y sociocultural particular, territorio de satisfacción, fuente de identidad, de seguridad y de posibilidades para la acción. De este modo se ve pasar de un *Heimatmuseum* depositario estático de una cultura, centrado en los objetos, vuelto hacia un pasado pretendidamente feliz, un pasado cerrado en sí mismo, no activado en beneficio de presente y del porvenir; a un *Heimatmuseum* lugar dinámico de investigación y reconocimiento para una población, en el que se potencia el desarrollo para un porvenir humano en el que se pueda vivir mejor, en el que el público interacciona con su historia, su realidad cotidiana y su futuro.

Por lo tanto vemos que, aunque se relacione en ciertos conceptos, con el ecomuseo, este *Heimatmuseum*, abandona la concepción dinámica del primero en favor de la recuperación o reproducción de un ambiente, el cual es cuando menos tachable de utópico e irreal. No se funda en criterios serios de conservación o de protección de un mundo, una cultura, que está en riesgo de desaparecer sino en la idealización de un inexistente "mundo perfecto", inconcebible históricamente y que falsea la realidad de una comunidad cuyo pasado se desvirtúa, queda relegado a un segundo plano, para impulsar los deseos de perfección de aquellos para los que lo propio debe ser tan bueno que supere su auténtica realidad. Por otra parte debemos recordar que en el ejemplo de ecomuseo de Gran Landa, defendida por Rivière, encontramos un caso de reproducción de espacios que, aunque riguroso, no alcanza a incluir en sí los términos conservación o protección sino que su fin primordial es el de hacer renacer y mantener los restos de un mundo pasado.

Otra manifestación de una teoría semejante a la que da origen a los *Heimatmuseum* es aquella que conduce a la creación de ciudades y ambientes históricos realizados en cartón piedra, las cuales no tienen un proyecto común de desarrollo pues es básicamente una mera atracción turística, que de todos modos se fundamenta en una completa recreación y en el auge de los valores culturales e históricos que presenta nuestra sociedad. La total degeneración de esta teoría se encuentra en el uso indiscriminado de las arquitecturas tradicionales o incluso de su mimesis para la realización de centros comerciales con cuestionables pretensiones culturales (de los cuales encontramos numerosos ejemplos en los EE.UU. en los que nos podemos encontrar desde un hotel con forma de pirámide hasta un burger dentro de lo que se supone que es una misión española).

Por otra parte existen ciertas cuestiones que es necesario matizar en cuanto a algunas manifestaciones del interés de una comunidad por el patrimonio artístico mueble que puede sobrepasar el ámbito de la población en la que se centra y alcanzar a organismos oficiales capaces de valorar de modo especial las cualidades específicas de un lugar. Tal es el caso de determinadas ciudades, conjuntos monumentales u obras excepcionales declarados por la UNESCO, sobre la base de la "Convención sobre la Protección del Patrimonio Mundial, Cultural y Natural", **Patrimonio histórico de la Humanidad** y que, por lo tanto son susceptibles de recibir distintas ayudas (subsidios de la administración, subvenciones, patrocinio y donaciones), así como de ser regulados por la normativa de la UNESCO.

También este es el caso de las **ciudades-museo**, algunas de las cuales han sido declarados "patrimonio mundial" del modo antedicho, que son conjuntos monumentales, bienes urbanísticos, recintos antropológicos, históricos... relevantes que se integran por méritos propios entre los bienes culturales de la Humanidad; son auténticas realidades museísticas que han superado las barreras físicas impuestas por los objetos en los museos convencionales. Debemos inscribirlos, en de la clasificación dependiente del contenido, dentro del amplio bloque de los museos generales, especializados, mixtos y monográficos.

De este modo diferenciamos los Patrimonios históricos de la Humanidad y ciudades-museo del ecomuseo en base a sus planteamientos conceptuales. En el ecomuseo se valora el museo en el tiempo y su interacción con la comunidad; la arquitectura se entiende como la proyección plástica de una cultura regional y el ecomuseo como demostración práctica, visible y visitable de la identidad de una comunidad en el tiempo. En una ciudad-museo prima el valor arquitectónico, ya sea etnográfico (si se trata de tipologías particulares e identificables de cierta población o zona) o artístico quedando el valor antropológico, folclórico... relegado por completo a un segundo plano y, por lo tanto la intervención y la participación de la comunidad se restringe

y pasa a ser únicamente funcional (habita el conjunto histórico-artístico).

Siguiendo con las ciudades-museo es necesario recordar la actual proliferación de numerosas fiestas o ferias de época, muchas tienen una base en la tradición popular y contribuyen a la participación de la comunidad y en el disfrute del conjunto, en otros casos depende de una moda medievalista que busca potenciar el tirón turístico de determinadas arquitecturas, por lo general castillos. A Festa da Istoria, Rivadavia, O desembarco vikingo, Catoira, Feria medieval, Sanabria, etc. son experiencias que distan mucho de la concepción global que implica un ecomuseo.

3. INTERACCIONES ENTRE EL ECOMUSEO, LA POBLACIÓN Y EL PÚBLICO.

Por definición estas interacciones entre la sociedad y el ecomuseo distan mucho de las habituales relaciones museo-público. Para el conservador de cualquier otra de las tipologías de museo, el concepto de población se confunde con el de público, suelen ser museos contemplativos o, en todo caso, informadores con lo que la relación entidad-sujeto se ve muy reducida y es por completo impersonal; en muchos casos el público es visto como un mal menor que ensucia, toca y contamina pero que también es el justificante de un presupuesto y el fin último de su existencia. Para el etnólogo y, por extensión, para todos los relacionados con el ecomuseo, la población está compuesta de objetos de estudio.

Si volvemos a la definición de ecomuseo y a su historia veremos que por la contextualización de su idea base es toda una revolución, hablamos de un mundo roto por las heridas de las guerras, apogeo de la civilización uniformadora, la educación rígida e incommunicativa entre profesor y alumno, de elitistas relaciones entre artista, obra y su público de escogidos... por primera vez en la historia de los museos la población pasa a ser una compañera de la institución y de sus responsables. La comunidad entera, con sus complejas relaciones sociales, se convierte en el auténtico "personal" del museo y, llegando aún más lejos, en el objeto de la aventura museográfica como ser vivo, creador, heredero responsable de una tradición. Es un elemento dinámico, un foco de atención que constituye la propia esencia del complejo.

En este ámbito humano el **investigador** proporciona un conocimiento teórico y un sistema o código, su participación de la vida de la comunidad es más restringida que la de los otros participantes, casi podríamos decir que su función real es la del observador que por una parte debe asegurarse del cumplimiento de las pautas establecidas y por otro aprender y transmitir su conocimiento para poderlo dar a conocer. El investigador no es un científico que somete a pruebas a los individuos para comprobar su reacción, sino más bien es un estudioso del género humano el cual, siendo capaz de evolucionar por sí mismo, es observado para evitar la pérdida de los valiosos datos que sus tradiciones nos ofrecen. Mientras el **museógrafo** aporta su capacidad de clasificar, proteger, poner en escena y restituir, es el artífice del montaje y quien lo mantiene en orden si es necesario organiza y debe evitar aberraciones.

Quien más cercanía tiene tanto con el público como con la propia población es el **educador** que es quien debe proponer una pedagogía adaptada tanto al visitante que viene del interior de la comunidad como al turista o especialista que viene de fuera. Hacemos esta diferenciación de **tipos de visitantes** para clarificar las dos posiciones que por lo general adopta el público; existe un visitante interior, conocedor in situ de la cultura o las tradiciones que se pretenden mostrar y estudiar, pero que no participa del proyecto directamente por los más variados motivos; el interés que puede tener esta persona es totalmente diferente a la del turista ocasional, cuyos conocimientos suelen ser muy limitados, o las del especialista que tiene unos conocimientos amplios pero no tiene por qué conocer la experiencia concreta en la que se está trabajando. Las preguntas que harán, por qué se interesarán sus inquietudes serán, de entrada totalmente distintas y por lo tanto las posibilidades de respuesta del ecomuseo deberán adaptarse a todas ellas según los criterios de pedagogía, lo cual no será siempre fácil e incluso posible.

Se debe buscar la capacidad del museo para aportar un **estímulo personal**, no solo contemplar, se busca que el visitante este cómodo, aprendiendo, participando, se busca la educación y la delectación. Una de las

singularidades del ecomuseo radica en que para hacer todo esto posible las nociones de "territorio" y "población", que están presentes en las definiciones de museos más clásicos (como el etnográfico o el histórico) que hacen reposar su trabajo en un espacio de modo estático, cuenta con esos dos términos como realidades concretas que son, que ve vivir, que vive él mismo y que hace disfrutar a los visitantes.

Podríamos decir que la participación, asociación, complicidad, convivencia... de la población son las que le dan legitimidad al ecomuseo de modo independiente al propio territorio que podría quedar restringido a un segundo plano. Debemos entender que la verdadera aportación del ecomuseo es la capacidad de transmisión y conservación de una cultura, no solo en su aspecto material, que viene dada por las gentes que participan en ella más que por la zona en la que se asientan.

4. RIESGOS QUE CORRE UN ECOMUSEO.

Muchas han sido las críticas hacia los ecomuseos desde el momento desde su misma formulación teórica y, con el avanzar de los años y las experiencias, han aumentado en función de los pequeños fracasos o los grandes errores que se han sucedido y que por otra parte pueden enriquecer y formar el concepto mismo. Tradicionalmente se han centrado en la gestión y administración así como en el impacto que suponen para las comunidades sobre las que actúa la musealización o el límite que se debe plantear en el desarrollo integral de la misma comunidad y otras anexas.

Ya en la versión de 1976 de la "definición evolutiva del ecomuseo", que ya citamos en un punto anterior como obra de **Georges Henri Rivière**, aparece la consciencia de este hecho y, citando textualmente, dice: *"Hay por parte de los responsables políticos, el riesgo de enjaular a una población como a un animal en un zoo y el riesgo de manipular a esa población (...) Hay recuperaciones abusivas de una imagen de marca que goza de una creciente popularidad"*. Vemos aquí dos cuestiones que deben ser tratadas en mayor profundidad, por un lado la del abuso de la palabra ecomuseo, o alguna variante, como factor de moda y el riesgo de mantener una comunidad aislada, visitarle pero no participativa de ninguna ventaja de desarrollo pues si evoluciona pareja al progreso pierde su "encanto" y su utilidad lúdica, turística...

El mayor peligro de "enjaulamiento" lo sufren las **poblaciones más primitivas** para las cuales se supone que el ecomuseo debe, de un modo especial, aportar un factor de desarrollo. Estas comunidades, generalmente incapaces de defenderse de los abusos de los nuevos tiempos se ven en múltiples dificultades, así el desarrollo de una economía que revierte directamente en la población que participa del proyecto aumenta su nivel cultural y de vida de modo que también se elevan sus aspiraciones y no desean ese relativo estancamiento que propicia el ser objeto de la musealización. Por otro lado deben compartir los beneficios económicos de la experiencia con lo que esta no revierte en dicha comunidad más que en un porcentaje mínimo. También se puede llegar a una "prostitución" de la cultura de modo que tan solo los ceremoniales, las actividades más vistosas, sean realizadas independientemente de si el momento o el lugar es el adecuado; con lo que la costumbre menos llamativa se pierde, y la más frecuentemente realizada se mantiene a costa de perder su auténtico significado y sobrevivir en un futuro sin reconocer su auténtica raíz.

Es el momento en el que tanto el investigador como el museólogo, en su función de observadores, deben valorar la viabilidad de la experiencia, su capacidad de funcionamiento real y ateniéndose a las normativas vigentes de la UNESCO. Ellos deben ejercer el papel de defensores de estas poblaciones, especialmente las más primitivas, incapaces de asimilar el cambio. Aunque como ocurre habitualmente en estos casos, se trata de un tema conflictivo cuyas responsabilidades no son siempre adecuadamente aceptadas.

Otro de los factores que estos cargos deben observar con sumo cuidado es el impacto que las visitas, ya será de especialistas o del turismo más rudo, ejercen en la comunidad, y no solo refiriéndonos a las cuestiones que citábamos antes (sobre la repetición de determinados ritos que pierden su valor) sino también en la comprensión que la persona, objeto de musealización, tenga de aquel que va a observar su modo de vida y las alteraciones que esto pueda suponer en la comprensión que tenga de si mismo.

Algunos ecomuseos, principalmente aquellos nacidos fuera del ambiente de los parques y por lo tanto más limitados en su visión de conjunto y en desconexión con el medio, corren el riesgo de que sus principios no tengan en cuenta más que el aspecto museal de la realización, excluyendo totalmente ideas tan fundamentales como el desarrollo de la comunidad. Este suele ser el caso de aquellos ecomuseos que han tomado como base de sus estatutos un calco del de los museos tradicionales.

Por otra parte pero en conexión con el **uso** y el **abuso** de la etiqueta de ecomuseo, debemos apuntar que el auge de los mismos se dará entre 1978 y 1980, cuando se asista, de un modo especial pero dependiente de las capacidades regionales, a un aumento del interés por el patrimonio local y a una multiplicación de las realizaciones puesto que el término ecomuseo comienza a estar de moda. Así, con entusiasmo, numerosos emplazamientos desean acogerse a una fórmula que puede resultar muy beneficiosa desde el punto de vista de las subvenciones y del turismo. Hasta llegar al punto actual en el que toda villa que se precie pretende o proyecta su ecomuseo y, aquellas que no son susceptibles de esta "etiqueta" buscan potenciarse por medio de pequeños y variados museos especializados (el del juguete, la alfarería, el dedal...) cuyos fondos pueden provenir de colecciones particulares donadas al ayuntamiento y que muchos casos tienen motivos bastante caprichosos y ciertamente descontextualizados, o basados características etnográficas del lugar, este segundo es el caso de la proliferación de pequeños museos sobre cerámica tradicional en el área de Maceda en torno a núcleos alfareros hoy casi extintos como Tioira o Niñodagua.

Podemos afirmar que, aunque muchos ecomuseos son el resultado de una fuerte concienciación sobre la importancia del patrimonio artístico y etnográfico local, a veces la garantía de seriedad y honestidad intelectual de todas estas iniciativas no está asegurada y pueden responder a una simple operación de marketing cultural.

Muchas realizaciones no toman el nombre de ecomuseo hasta consolidarse totalmente y mucho después de que sus experiencias hayan comenzado, tal es el caso del Museo de Níger en Niamey (organizado entre 1958 y 1970) del que incluso tomarán referencias los definidores del término unos años después. Pero también hay otros casos en los que se ha definido un ecomuseo pero que no se han comenzado las experiencias hasta mucho después. Incluso, puesto que el apelativo no ha sido registrado y no ha sido objeto de protección alguna, es probable que un buen número de realizaciones no tengan de ecomuseo más que el nombre.

El dilema entre **lo verdadero** y **lo falso** es uno de los mayores peligros que pueden acechar a un ecomuseo, puesto que los límites que hay entre ellos son demasiado estrechos, incluso diríase que permeables, y permiten las clasificaciones erróneas. Con el proceso de reconstrucción se descubre un modo de presentación extremadamente rico y productivo, se busca un universo no solo inspirado en la realidad sino que va más allá y pretende ser real en sí mismo. En este juego se puede aproximar a otros medios de expresión, tales como el teatro o la novela, cuando debería ser mucho más riguroso y veraz por la propia naturaleza de su definición. El museo es en cierta medida una ilusión en la que el montaje organiza muchas veces la exposición como una puesta en escena: aldeas de mentira; zoos en los que los animales de verdad se mueven en medio de un mundo inventado, aparentemente a su medida; vitrinas y jaulas en los museos de ciencias naturales en los que animales disecados destacan sobre fondos artificiales.

Otra cuestión, mucho más técnica y a un nivel más administrativo que las anteriores es la de los **límites de importancia y de competencias** de los distintos escalones organizativos del ecomuseo. Para entenderlo tomamos como modelo la experiencia en Creusot, que ya citábamos antes, y las experiencias derivadas de este; en este parque el consejo administrativo se rige por tres comités (gestión, usuarios y científico). La precariedad de las fuentes de financiamiento puede impulsar a la creación de programas de trabajo elaborados como respuesta a una licitación susceptible de aportar subvenciones, y no como resultado de una política de investigación y coleccionismo establecida a largo plazo. Así muchos ecomuseos se han convertido en **centros de investigación** de campo, auxiliares de la universidad, que inscriben su acción en el campo del patrimonio etnológico; de este modo restringen las áreas de intervención que habían sido inicialmente definidos, como por ejemplo una limitación en el valor de la historia en razón del museo en el tiempo. Por otra parte se pone

en evidencia el desequilibrio entre los tres comités puesto que el papel preponderante es el de el científico; así se confunde el comité de gestión con el consejo de administración de las asociaciones, al no tener unos límites definidos y participar de ciertas cuestiones semejantes; y el comité de los usuarios no realiza correctamente el papel de catalizador de la participación ciudadana que en un principio se le había asignado.

5. EJEMPLOS.

Hasta aquí tan solo hemos nombrado los ecomuseos de Francia y algunos ejemplos muy concretos fuera de sus fronteras, en este apartado trataremos el caso específico de la villa de Allariz a causa de su cercanía y por lo tanto del conocimiento, más o menos profundo, que de él podemos tener.

Otras experiencias son las de Guadalupe, en la isla de Marie-Galante, o el proyecto presentado por Rivière a la Dirección nacional argelina en 1973 para crear uno en Boussaada en el pre-Sahara argelino. En Canadá se han llegado a realizar algunos proyectos como el de Haute-Beauce, Fier-Monde, Valle del Rouge o las islas del lago Saint-Pierre.

También podemos incluir en este apartado la experiencia, ya antes citada del Museo del Niger en Niamey organizada entre 1958 y 1970 y que es anterior al término mismo de ecomuseo.

Debemos mencionar brevemente la realización del *ecomuseu de les Valls d'Àneu*, en Lleida, cuya existencia descubrimos a partir de la página web en la que se anuncia y en la cual se habla de este ecomuseo como de una nueva concepción museológica y museográfica en la que los visitantes participan, mediante talleres de juegos tradicionales y artesanía, de manera activa en la vida de las gentes de los Pirineos de principios de siglo.

5.1. EL CASO DE ALLARIZ.

Cuando nos aproximamos a la villa desde Ourense vemos primero la nueva entrada que, con motivo de la construcción de la autovía, han instalado en el último año; a la derecha una pequeña fábrica medio derruida y la carretera llena de baches; un poco más abajo empezamos a tropezar con casas de reciente construcción, grandes, casi todas de piedra, una en cada curva; cuando empezamos a dislumbrar Allariz, nos sorprenden, primero a la izquierda y después al otro lado, enormes construcciones de chalets adosados, de esos que parecen casi apartamentos por no existir terreno ninguno que les dé aspecto de casa. Y ya estamos casi en la villa. Entramos por un puente, bajo el cual todo el río ha sido acondicionado, y empezamos a tropezarnos con edificios recuperados. Estamos en su casco histórico.

1. BREVE RESEÑA HISTÓRICA:

El municipio de Allariz se encuentra situado a 25 kilómetros de la capital, su extensión es de 85'3 Km. Se encuadra en la comarca que forman sus tierras con las de Maceda.

El emplazamiento histórico de la villa tuvo lugar en un cerro rocoso que domina el paso sobre el río. En este cerro se establecen fortificaciones castreñas y su importancia se acrecentó con la romanización, siendo probablemente una fortaleza.

El nombre de la villa se debe al rey suevo Alarico y coincide con muchos otros topónimos locales en su origen germánico (Gundiás, Roiriz, Guimarás...)

En 1154, Alfonso VII dio a Allariz el Fuero que establecía la realeza de la villa. En años posteriores el municipio estará vinculado a la crianza, bodas y recreo de la familia real. Así Sancho IV nombra a Allariz "*llave del reino de Galicia*", pero su hijo Felipe será el último infante criado en el municipio.

Durante la Edad Media fue señorío de los condes de Benavente y, por herencia de éstos, de los marqueses de Viana y Malpica. Con el tiempo se convirtió en solar de linajes ilustres, que se hicieron construir notables mansiones. Su esplendor se irá apagando hasta llegar a la situación límite de la primera mitad del s. XX.

No es de extrañar, con esta historia de sucesivos datos que abalan su importancia, que la villa goce de un rico patrimonio artístico capaz de deslumbrar al turista y aportar pingües beneficios al habitante.

2. LA DEFINICIÓN:

Existe una fuerte dificultad para definir con toda la claridad que sería precisa en que consiste la experiencia que desde hace ya unos años se viene realizando en la villa de Allariz más por su evolución que por un proyecto inicial. Cuando se comienza a actuar en Allariz, allá por los años 80, se hablaba de ecomuseo, con todas las connotaciones que eso implica y que ya se han visto referidas en capítulos anteriores, así se defendió en varios congresos y comunicaciones lo que parece que debería darle una cierta estabilidad capaz de mantener la línea de las actuaciones comenzadas. Actualmente, en los folletos, carteles y oficinas de turismo aparece reseñado como **museo etnográfico del río Arnoia**, que tampoco tenemos muy claro lo que quiere decir para el caso, no sabemos a ciencia cierta a que se debe este cambio de denominación y la diferencia que ha de representar frente a la línea seguida hasta el momento.

En cualquier caso y bajo cualquier definición encontramos que la experiencia en Allariz viene encaminada a una recuperación de las estructuras arquitectónicas, de la funcionalidad de algunas que la habían perdido por completo, de los modos de vida propios de la gente de más edad que aún reside en ellas (adaptada muy fuertemente a los requisitos del ritmo actual) y fundamentalmente de la economía de la zona que peligraba por su despoblación. El riesgo que corre es el de estarse convirtiendo en villa de recreo de los hacendados del próximo Ourense.

3. ANÁLISIS SOCIOECONÓMICO:

Con independencia de otros puntos que tocamos y cuestionamos, debemos afirmar aquí, basándonos en hechos y cifras casi palpables, que la creación de "parque etnográfico del río Arnoia" ha supuesto la recuperación de una comunidad que parecía condenada a desaparecer. La problemática radica en la capacidad del proyecto y de las experiencias hasta ahora desarrolladas para propiciar un enriquecimiento integral capaz de afectar a la economía y el desarrollo de toda la zona en sus numerosos estamentos sociales.

En el censo de 1970, la población de derecho es de 8.444 habitantes repartidos por el municipio (dieciséis parroquias con setenta y dos entidades singulares de población), en 1991 el número se había reducido a 5.323. En la década de los sesenta y setenta, la intensa emigración a ultramar, Europa y el País Vasco, afectó sobre todo a los jóvenes, lo que explica en gran medida el fuerte descenso de las tasas de natalidad y el importante retroceso demográfico.

La decadencia económica y demográfica que sufría este municipio son el lógico resultado de la incapacidad para adaptar las viejas estructuras a los nuevos modos de producción, caracterizándose por una excesiva dependencia del sector agrario; la base económica estaba asentada sobre los frágiles pilares del minifundismo y el autoconsumo. Este sistema tradicional se basaba en el cultivo de cereales (centeno y trigo), la vid, alguna legumbre y el lino, para la industria textil; en la década de los 60 se abordó una reforma que afectó sobre todo a los cultivos quedando relegados los cerealísticos a favor de la patata, los frutales, las alubias y los grelos. Otros factores negativos fueron la polarización económica y demográfica de la próxima capital y la emigración.

La revitalización de la villa mediante el turismo supuso un cese en este éxodo y nuevas formas económicas capaces de mantener a la población. Si recordamos la génesis de la idea de ecomuseo vemos substanciales similitudes con el ambiente sociopolítico y económico que la impulsaron, se pretende evitar aquí la

desaparición de una comunidad rural, incapaz de mantenerse competitiva por sus propios medios dentro de los modos productivos actuales lo que conlleva un aprovechamiento de su potencial turístico y el trasvase del peso económico del sector primario de la agricultura al de los servicios. Una cuestión distinta será la legitimidad de los métodos utilizados a tal fin.

4. LOS OFICIOS:

Podríamos hablar mucho de todos los oficios tradicionales en tierras de Galicia y que hoy se están perdiendo, pero no es este el lugar para una larga disertación sobre el tema, sí hay que indicar una serie de cuestiones que afectan directamente a la musealización global de una comunidad y, por lo tanto, a sus sistemas productivos.

La parte positiva de esta cuestión esta en que la recuperación de muchos de ellos no es necesario, como el de las *panadeiras* de Cea, pues su fama y la modernización de algunas de sus tecnologías han permitido que recuperase e incluso ampliase su mercado tradicional, o como el de las *pulpeiras* de Carballiño (singularmente en la localidad de Arcos) con cuyo mercado ocurre un fenómeno muy semejante. La cata opuesta nos la presentan aquellos cuya recuperación es imposible como el de *serrachín*, experto seleccionador de madera y de su corta en el monte cuya función, que venían desempeñando generalmente itinerantes portugueses, se vio desplazada por la extensión de las serrerías, o el de los *ferreiros* que perdiendo su mercado agrícola, primero por el éxodo rural y luego por la actividad industrial, perdieron también un cierto liderazgo conferido por la posición social de su oficio.

Muchos museos etnográficos nos muestran, colocados en paneles o repartidos por las estancias, con o sin carteras, e incluso con figurines, las herramientas y la tecnología propias de cada oficio pero está claro que el aprendizaje del público queda parcialmente descontextualizado, los museos etnográficos pueden recrear pero nunca recuperar las artesanías y las industrias, y en este sentido llegan a parecerse mucho a los arqueológicos.

Los oficios son el producto de la diferenciación de unidades de producción y procesos de trabajo para la elaboración de bienes o servicios; el desarrollo técnico y las condiciones sociales determinan la diferenciación y pluridisciplinaridad de las tareas, de este modo las actividades productivas de carácter artesanal, que corresponden a determinadas circunstancias y a un contexto económico y social, han de estudiarse desde el **marco pluridisciplinar** de la tecnología, la historia la antropología y la sociología; y viceversa, el estudio de la tecnología, la sociología, la historia y la antropología de un oficio artesanal nos conduce al conocimiento de la sociedad que lo ha creado, que lo ha utilizado. De este modo los oficios son una parte fundamental de estudio para un ecomuseo y es concreto e individual para cada experiencia.

La tendencia al autoabastecimiento es un rasgo habitual en el ámbito familiar y comunitario del medio rural, de modo que se produce la generación de numerosas actividades artesanales para producir todo aquello que pueda ser aprovechado, con las materias primas del entorno y los conocimientos técnicos disponibles en el seno de la comunidad. Puesto que las necesidades básicas son más o menos comunes a todas las comunidades de un amplio entorno rural, se tiende a reconocer cada comunidad por cierto oficio u oficios más especializados, con una larga tradición que hace poco rentable el intento de autoabastecimiento por parte de las comunidades vecinas, tales son los casos citados antes y otros muchos como los *canteiros*, *toneleiros* de las zonas *vinícolas*, *fragueiros* (especializados en la fabricación de carros del país), los *fiadeiros*...

En los últimos años se viene intentado recuperar estos trabajos específicos en el caso de que su tradición haya sido mantenida por algunos viejos maestros. Por ejemplo en el Museo da Limia y en el Museo do Tecido del Parque etnográfico del río Amoia se ensayan fórmulas para la **reactivación laboral** del oficio del fiador y su reinserción económico-social en el mundo actual, en la experiencia participan jóvenes con expectativas de profesionalización. El caso de la comarca de Manzaneda y Vilar de Santos, referidas al mismo oficio, ha comenzado con la replantación de lino, aunque en el caso de Vilar de Santos tiene posibilidades de trascender la mera condición de experiencia museal y lograr una recuperación de validez económica. Una condición general a todas ellas es el enseñar que, para los saberes artesanos cuyos productos no tienen salidas

como bienes de uso tradicional, sí pueden tenerlo como productos decorativos, de adorno personal, de nuevas funcionalidades domésticas o como valores referenciales o de mera distinción sociocultural.

Un caso paralelo a estos es el de la curtición, con una fuerte raigambre en Allariz, cuyas características diferenciadoras nacen de la propia historia de la preparación de la *pel* y del *coiro*. Se trata de un sector artesanal que no ha llegado a la contemporaneidad como manifestación preindustrial, puesto que la figura del labriego– curtidor, poseedor de dos o tres pilos para la transformación doméstica de la piel en cuero, está prácticamente desaparecida; vivió el tránsito del s. XVIII al XIX la aparición de una organización concentrada de trabajo, de la evolución de esta nueva forma protoindustrial son herederas las fábricas de curtición que se han conservado en Allariz, habiendo tenido algunas de ellas abierta su producción hasta bien entrado el s. XX. Esta sorprendente resistencia frente a la competencia de las fábricas catalanas fue posible gracias a la existencia de una clientela rural y villega de artesanos zapateros, en el entorno inmediato y próximo a las instalaciones curtidoras. Hoy en día se pretende mantener activas algunas de estas fábricas siguiendo los requisitos antes nombrados de oferta y demanda pero fundamentalmente se han rehabilitado los edificios con otros fines, se ha musealizado de un modo integral la tecnología (esto es dentro de su marco arquitectónico y con la distribución original como en la fabrica de curtidos "Nogueiras") e instado a los jóvenes a aprender el trabajo del cuero curtido y la talabartería.

BIBLIOGRAFÍA.

BRUNER, GEROME.	<u>Actos de significado: más allá de la revolución cognitiva.</u> Editorial Alianza. Colección Psicología Minor. 1991
FERNANDEZ, LUIS ALONSO.	<u>Museología. Introducción a la teoría y la práctica del museo.</u> Editorial Itsmo. Colección Fundamentos Maior. 1993
GRACÍA BLANCO, ÁNGELA	<u>Didáctica del Museo: el descubrimiento de los objetos.</u> Ediciones de la Torre. Proyecto didáctico Quirón. Ciencias Sociales. 1994
LORD, BARRY. LORD, GAIL DEXTER.	<u>Manual de gestión de museos.</u> Editorial Akal. Patrimonio Histórico. 1989.
MAUSS, MARCEL	<u>Introducción a la etnografía.</u> Editorial Itsmo. 1947
PIAGET, JEAN	<u>Psicología Evolutiva.</u> Editorial Paidós. 1981

VALDÉS SAGÜES, M ^a CARMEN	<u>La difusión cultural en el museo: servicios destinados al gran público.</u> Editorial Trea. 1999
VYGOTSKI, L.S.	<u>El desarrollo de los procesos psicológicos superiores.</u> Grupo Editorial Grijalbo 1979.

0

Los Otros Museos