

**III CONGRESO INTERNACIONAL SOBRE
MUSEALIZACIÓN DE YACIMIENTOS
ARQUEOLÓGICOS**

De la excavación al público. Procesos de decisión y creación de nuevos recursos.

ZARAGOZA 15, 16, 17 y 18 de noviembre de 2004.

EXPLICAR O CONTAR

La selección temática del discurso histórico en la musealización.

José A. Lasheras

M^a Ángeles Hernández Prieto

RESUMEN

(Enseñar no es enseñarlo todo M. de Montaigne)

Un yacimiento musealizado es la exposición de sí mismo, concebida con criterios de divulgación y destinada, obviamente, a un público *no conocedor*.

La selección de los contenidos en un discurso es siempre imprescindible sea cual sea el destinatario, y con más razón en el discurso divulgativo, donde la selección e integración de conocimientos debe producir un información asequible: "pocas ideas", básicas, claras y concisas. Todo esto dirigido a quienes usan el Patrimonio en su tiempo de ocio, de forma voluntaria y con un objetivo de disfrute.

EXPLICAR O CONTAR. La selección temática del discurso histórico en la musealización

José A. Lasheras*

M.^a Ángeles Hernández Prieto**

* Director del Museo Nacional y Centro de Investigación de Altamira.

** Jefe del Servicio de Prevención y Protección del Patrimonio Cultural. Gobierno de Aragón.

Summary An enhanced archaeological site open to the public may be considered as exhibition of itself, that is conceived according to interpreting criteria and aimed, obviously, to reach a «non expert» public.

Whoever it is designed for, when you interpret a site it is necessary to choose the contents of your discourse. This circumstance is specially needed when a discourse intends to be informative; when the selection and integration of knowledge should produce an information easily understandable: «few ideas», that would be basic, clear and concise. All this strategy is aimed to reach those people who use cultural heritage in their leisure time, voluntarily and for their own enjoyment.

To teach is not teaching everything. M. DE MONTAIGNE

Enseñar no es enseñarlo todo

M. DE MONTAIGNE

MUSEALIZACIÓN

Esta ponencia es una reflexión personal¹ sobre el destinatario mayoritario de toda musealización: los usuarios, el público; lo cual es actualmente la principal preocupación de los museos.

Hay que suponer que los museos resuelven adecuadamente la conservación del Patrimonio a ellos encomendado, tanto en las exposiciones como en los almacenes (o «salas de reserva»); y también que los museos son generadores de conocimiento –o que pueden y deben serlo– en su ámbito temático, por eso en los últimos años la atención y la atracción de público –visitantes, usuarios– centra la reflexión y el esfuerzo de los responsables de estas instituciones.

Musealización es un neologismo que define bien el objeto de nuestro trabajo, o al menos eso creemos, de ahí su elección a la hora de titular estos congresos. Se trata de un término

bastante unívoco tanto para quienes trabajan específicamente en arqueología y museos, como para cualquier otra persona interesada personal o profesionalmente en el Patrimonio Cultural. Sin embargo, no es habitual encontrar su definición en ningún lugar. Por nuestra parte, proponemos la siguiente:

Musealización. Acción y efecto de incorporar algo a la exposición estable de un museo. Por analogía, en el caso de yacimientos arqueológicos –y, por extensión, en el de inmuebles históricos– musealizar es hacerlos visitables y accesibles, transformándolos en una exposición estable, como si de un museo se tratara. Musealizar es, por lo tanto, hacer de un yacimiento arqueológico –o de un inmueble con valor patrimonial– un museo o una exposición estable de sí mismo.

Estamos llamando «museo» a lo que puede ser sólo una exposición estable; con frecuencia, incluso ahora mismo, se nombra la parte por el todo y se utiliza la palabra que designa a toda la institución, el museo, para referirnos sólo a una sus partes: su exposición estable.

¹ Se recogen aquí inquietudes, reflexiones y criterios que estuvieron presentes al proyectar la exposición del Museo de Altamira. Son fruto también del frecuente intercambio de pareceres, la mutua colaboración y del trabajo conjunto en el Postgrado de Educador de Museos de la Universidad de Zaragoza.

Pero, en fin, utilizaremos musealizar dándole el sentido más usual, el de *hacer exposición museística*.

Si ante cualquier yacimiento arqueológico tuviéramos presente la propia definición de museo, llegaríamos al convencimiento de que musealizar –‘hacer museo’– requiere investigar para conocer el yacimiento, es decir, excavarlo o haberlo hecho; restaurarlo para su conservación (con su propia y específica investigación si ha lugar), y ofrecerlo al uso público en general; en resumen: la clásica tríada museística de investigar, conservar y exponer que podemos encontrar en cualquier definición de museo a partir de los años 70 del siglo XX. Por otra parte, esta clásica definición acusa ciertos síntomas de obsolescencia y se muestra incapaz de integrar o discriminar a toda una serie de realidades surgidas en torno al patrimonio arqueológico y a su accesibilidad pública, como son los llamados museos de sitio, centros de interpretación, parques arqueológicos, etc., que ni encajan por completo ni quedan por completo al margen de ella.

MUSEALIZAR UN YACIMIENTO ES TRANSFORMARLO EN UN MUSEO DE SÍ MISMO

Esto significa que es posible distinguir claramente un yacimiento arqueológico de un museo y que, previamente, el yacimiento habrá sido estudiado y excavado, al menos, en una muestra o proporción significativa del mismo: lo necesario para permitir el conocimiento suficiente de su realidad pretérita. En este punto, queremos recordar a aquel sabio paleontólogo que decía que su objetivo no era conocer los fósiles –huesos mineralizados–, sino conocer los animales que vivieron hace millones de años. Si, por analogía, aplicamos esta máxima a nuestro ámbito vemos que, en cierto modo, el yacimiento arqueológico es apenas el esqueleto de una ciudad, de una casa o de un enclave de cualquier tipo, y en todo caso sólo el residuo de lo que fue.

Conocemos de un yacimiento lo que se ha excavado y se ha estudiado. La selección del discurso empieza a partir de ese trabajo de investigación: ¿queremos hablar realmente del yacimiento arqueológico? O, más bien al contrario, vamos a hablar de la ciudad, la casa o el enclave; o vamos a hablar de sus moradores

y de sus artífices... A partir de esta cuestión, de identificar y situarnos en esta disyuntiva de partida y de elegir una u otra opción, se empieza a seleccionar el contenido o discurso de cada musealización concreta.

Al musealizar pensamos en dos posibles intervenciones museísticas para un mismo sitio arqueológico. Una será la realizada *in situ*: en, sobre y con el yacimiento, y en íntima comunión con él mismo (obviamente se evitará actuar *contra* el yacimiento). En este caso, la musealización se logra mediante la acción y la incorporación de elementos contemporáneos:

- Para su conservación y protección.
- Para encauzar la circulación de los usuarios visitantes sobre el mismo; para ordenar su accesibilidad física; para su seguridad y su comodidad.
- Y lo más importante: para poder explicarlo, para que el yacimiento pueda ser comprendido. Para informar sobre lo que se ve y sobre lo que no se ve; para informar de su valor, significado, trascendencia, etc., restituyendo y reintegrando –incluso supliendo– lo necesario para este fin. Para ofrecer, en definitiva, una porción de Historia.

Esta actuación, que inevitablemente tiene algo de quirúrgico y algo de protésico, y que siempre es algo traumático, resulta imprescindible para hacer de un yacimiento –algo yaciente, o como un cadáver tras una autopsia– un testimonio, aunque sea parcial, de lo que fue en vida.

La otra musealización posible –y frecuente– será la realizada en un edificio *in sito, ma non tropo*, es decir, junto al yacimiento (pero con mucha menor intimidad: incluso no encima, si puede evitarse). En este caso, en el edificio adjunto, la musealización suele realizarse a partir de los objetos y otros hallazgos muebles (o más o menos movibles) procedentes del yacimiento. A estos objetos originales se adjuntan los necesarios elementos complementarios de conservación, seguridad, observación e información.

El que dicho edificio conserve y exponga o no objetos arqueológicos; el que atienda y aluda sólo al sitio o lo haga a un ámbito temático o territorial más amplio, y el que a su cargo haya o no un técnico arqueólogo o conservador

será determinante a la hora de que tal lugar se llame o considere *museo de...* o *centro de interpretación de...*²

Parece lógico que los criterios y las decisiones que se adopten sobre el público/usuario destinatario del proyecto, sobre el contenido y sobre la selección del discurso que se pretende comunicar deben afectar a todo el proyecto de musealización, tanto si se actúa sólo sobre el yacimiento como si, además, hay un centro anexo, en cuyo caso debiera haber coherencia y complementariedad.

¿QUIÉN MUSEALIZA?

Sin duda, quien musealice debe partir del conocimiento (científico, por supuesto) del yacimiento en cuestión, y, por lo tanto, debería hacerlo *quien sepa*; por otra parte, y como ante cualquier otra actividad, es deseable que la tarea sea asumida con cierta dosis de voluntad y convicción, es decir, *quien quiera*; además, será necesaria la participación de distintos profesionales para su diseño formal y ejecución material, pero será imprescindible la decisión y coherencia de los responsables (titulares y gestores del bien y de los fondos económicos precisos): *quien pueda*. Y, sobre todo (teniendo presente la teoría anglosajona de la competencia), debería musealizar *quien sepa hacerlo* que, en contra de lo que puede leerse habitualmente, no tiene que coincidir necesariamente en la figura del «conocedor» o estudioso del yacimiento. Se trata de una acción con entidad propia, distinta de la investigación y la conservación, que debe tener su propio programa y objetivos aunque necesite de éstas. En cualquier caso, es necesaria la capacidad de generar una estrecha relación entre el ámbito de la decisión, el del conocimiento y el de la ejecución material.

MUSEOS; MUSEALIZACIÓN; RESTAURACIÓN

No todos los yacimientos arqueológicos son idóneos ni deben ser objeto de musealización. La elección de un yacimiento concreto está relacionada con criterios políticos y técnicos. De nuevo conviene referirse a los museos y a sus exposiciones: ¿a qué tipo de museo estamos aludiendo?, ¿hay algún modelo de museo que sirva de referencia para esta tarea?

La tipología de museos es amplia o, al menos, eso puede deducirse consultando los manuales académicos. Pero existe una disyuntiva útil, aplicable en la práctica, en cuanto a tipología de museos que puede expresarse de varias formas: hay museos de objetos y museos de procesos; museos de objetos (incluso de objetos científicos o técnicos) y museos de ciencias (de la naturaleza o del hombre); de objetos o de historias; de arqueología o de historia... en definitiva, en un extremo tipológico existen museos que exhiben cosas (objetos: de arte o de lo que sea; excelsos o variopintos, pero ordenados ¡eso sí!) y en el otro, museos que cuentan cosas, que informan de procesos naturales o artificiales (culturales).

Cuando todavía se debate lo que es o no es museo y cómo deben ser los nuevos museos, trasvasamos, sin especial reflexión, un difuso concepto de musealización a yacimientos arqueológicos que tienen una notable dificultad para ser comprendidos de forma inmediata, y que necesitan en muchos casos de un trabajo de intermediación (interpretación, traducción, codificación y decodificación) muy superior al que necesitan los objetos expuestos en un museo.

Por otra parte, es fácil confundir trabajos más o menos ambiciosos de conservación (consolidación y restauración) y señalización con haber hecho de una ruina un museo, o con haber transformado un yacimiento (un tipo de ruina) en una realidad histórica comprensible, asequible intelectualmente a los no especialistas. Y en todo caso, la mera señalización dejaría un yacimiento en la situación de «visitable», igual que lo eran los museos de los años 60 y 70 del siglo pasado, igual que lo son muchos en el presente.

En torno a la restauración de los restos inmuebles de un yacimiento arqueológico partimos de algunas consideraciones. La investigación, la excavación arqueológica deja al yacimiento en una situación nueva, original y contemporánea; un yacimiento excavado es una consecuencia de la investigación, es y muestra –por así decirlo– un contexto de trabajo científico, y lo aflorado por la excavación adquiere a partir de entonces un valor patrimonial de interés social. En resumen, la excavación crea una

² No vamos a entrar en la definición más adecuada para las diferentes realidades más o menos museísticas surgidas como oferta cultural vinculadas al patrimonio.

nueva realidad, contemporánea a nosotros, muy alejada de la realidad histórica y del contexto vivo de lo que fue.

Contextualizar es un término que suele aparecer asociado a musealizar, pero ¿a qué contexto nos estamos refiriendo? Entre otras acepciones, siempre referidas a entorno, encontramos que contexto son las circunstancias de todo tipo que rodean un hecho. Si al musealizar entendemos por contextualización la preservación de las circunstancias en el momento del hallazgo, quizá se acabe presentando una serie de restos difícilmente reconocibles e incomprensibles para los no especialistas, que no responden a realidad pretérita alguna, ya que una excavación –acción altamente destructiva por otra parte– deja al descubierto toda una serie de restos inmuebles que jamás convivieron, que nunca tuvieron ese aspecto y que quizá no reconocerían ni sus artífices ni sus usuarios.

Siguiendo a G.H. Rivière, podríamos plantear la existencia de un contexto original, ecológico, que pervive en cuanto permanece la realidad que lo ha producido, y que desaparece en el mismo momento en que deja de tener vigencia dicha realidad. Desaparecida la función y sus productores desaparece el contexto original.

Contexto arqueológico es la denominación de un entorno que se ha generado a partir de la pérdida de función original, y que ha producido el depósito ordenado de una destrucción o de un deterioro a lo largo del tiempo; evidentemente no puede ser contexto más que en la metodología de estudio que la disciplina arqueológica requiere.

El contexto histórico no es el estrato arqueológico, ya que éste se empieza a formar en el momento en que desaparece la función original. El estrato arqueológico es sólo un contexto circunstancial en el proceso de investigación.

Ante la descontextualización histórica, es preciso crear un nuevo contexto que puede ser explícito, sutil o evocador, fiel al original (o a la tipología originaria) y creíble, que permita la

consecución de los objetivos programados: la divulgación del conocimiento.

Este contexto restituído será forzosamente hipotético, puesto que el productor original nos falta; será además parcial, ya que, salvo excepciones (Pompeya, Herculano), los restos que nos han llegado son muy incompletos. Estamos, por lo tanto, ante la recreación de una realidad, sin duda rigurosa aunque fragmentaria, que pretende la recuperación de los espacios históricos a través de la fascinación por el pasado, proporcionando a los enclaves arqueológicos un valor añadido como «lugar de encuentro» entre pasado y presente, en los cuales podremos intuir con facilidad ecos de ese pasado y crear imágenes de su vida y su historia³. El yacimiento tendrá que transformarse –mucho o poco– para que sea comprensible, por ejemplo, la ciudad (el caso más frecuente de yacimiento musealizado): por dónde y cómo se circulaba; cuáles eran los espacios públicos y cuáles los privados; cuáles los sagrados; cuál era la función y el orden interno del todo y de sus partes, y cómo era realmente la ciudad cuando estaba viva. Habrá que seleccionar y decidir el momento sincrónico a mostrar, ante la habitual imposibilidad de hacer comprensible la diacronía que muestra simultáneamente toda excavación arqueológica.

Hacer comprensible un yacimiento arqueológico significa que previamente se ha resuelto adecuadamente su investigación, conservación y restauración. Respecto a la restauración se dice que debe ser la mínima para garantizar la conservación; «la mínima» es algo que se repite casi sin falta ni excepción en los artículos sobre musealización. Otros criterios explícitamente expresados para la restauración de yacimientos arqueológicos son: la documentación de lo que fue; la reversibilidad de la intervención, y la diferenciación evidente de la restauración respecto de lo original. Pues bien, con tales criterios quizá se garantice la perduración del bien tal y como ha llegado a nuestros días, pero la conservación no es el único objetivo de la gestión del patrimonio ni de un programa museológico. Conservamos el patrimonio para utilizarlo: sí, responsablemente, con criterios

³ Sobre la dificultad de comprender y disfrutar actualmente de muchos monumentos, y sobre otras cuestiones cercanas a ésta, resulta muy sugerente la lectura de «El fetichismo de la obra original» de Óscar Tusquets, en *Todo es comparable*, ed. Anagrama, Barcelona, 1998, y, en general, es muy sugerente la lectura de todo este libro.

de sostenibilidad y con respeto a las generaciones futuras⁴.

Con una mínima intervención se garantiza una conservación y perduración razonable, pero si programamos otros objetivos, si queremos usar el patrimonio arqueológico para que sea conocido por otros (nuestros colegas), o por otros muchos (el público), o usado por todos para contemplación y deleite, y si además queremos que sea comprendido y valorado mediante su exposición, quizá la restauración necesaria no sea tan mínima como pudiera pensarse en principio y deba prolongarse en la restitución (reintegración y anastilosis incluidas). Por lo tanto, restauración: siempre la mínima necesaria para alcanzar los objetivos de conservación; y restitución: siempre la suficiente para lograr los objetivos de comprensión.

Consolidar, integrar, o dejar unos restos inmuebles –una ruina– en el seno de un inmueble contemporáneo, recién construido, es sólo conservación desde nuestro punto de vista y, con frecuencia, es transformar un trozo de patrimonio en un adorno (que además queda bien entre una decoración minimalista y siempre «hace culto», incluso en el ambiente más *kitsch*).

Musealizar será el tratamiento íntegro de un yacimiento, desde el final de su investigación hasta hacerlo accesible física e intelectualmente al común de la sociedad.

¿PARA QUIÉN?

Llegados a este punto, y recurriendo de nuevo a los manuales al uso, encontraremos al público clasificado de acuerdo con distintos parámetros: por su edad (niños y adultos); por su grado académico; por sus conocimientos específicos (especialistas o no especialistas); por su lugar de residencia (turistas o residentes); por su libertad (*público cautivo* ¿y libre?); por su gregarismo (grupos o individuos casi siempre grupitos, parejas o familias); etc. El parámetro elegido para definir cada tipo de público puede a su vez dividirse en grados y matices, y así podríamos llegar a concluir que hay tantos tipos de público como personas se acercan a cada uno de los yacimientos o museos. Y de todos estos públicos posibles: ¿Para quién

vamos a musealizar? ¿Es posible hacerlo simultáneamente para todos los tipos definidos? ¿Se puede disponer en los yacimientos musealizados de recursos (humanos, técnicos, económicos) para trabajar diferenciada y simultáneamente con todos los tipos de público? ¿Deben musealizarse unos lugares de una forma y otros de otra? ¿Es conveniente superponer y acumular simultáneamente distintas intervenciones para cada tipo de público?

La exposición estable de un museo y el yacimiento musealizado, deben dirigirse a aquellas personas que buscan esparcimiento, disfrute o cultura, o que buscan *no-se-sabe-muy-bien-qué* en los lugares de valor patrimonial (cultural y natural); es decir, al público general y en general: personas de cualquier edad que acuden en su tiempo de ocio (en su recreo, en el caso de los escolares), por motivos diversos, con distintos bagajes vitales, profesionales, académicos y culturales, y quizá con una dosis de curiosidad (aunque sea mínima). La musealización debiera destinarse a esa inmensa mayoría no conocedora, formada por los visitantes reales y los potenciales. Por lo tanto, no habrá que resumir la investigación o el conocimiento, ni toda la investigación ni todo el conocimiento.

Será preciso el conocimiento científico: los datos y su lectura; después su selección: por su singularidad, por su trascendencia, por su ejemplaridad, por su facilidad de transmisión sin palabras (habrá que rechazar aquellos contenidos o discursos que sólo puedan ser transmitidos por palabras: su medio es el texto, no la exposición) y, finalmente, la información elegida deberá ser traducida y presentada –interpretada– de un modo asequible, accesible, amable y, a ser posible, divertido. No se trata de resumir, sino de seleccionar e integrar.

Respecto a los usuarios especialistas, conocedores o estudiosos (una inmensa minoría), dados sus conocimientos específicos prescindirán libremente de los elementos de intermediación y accederán directamente al bien arqueológico. Además, para ellos se reserva y destina, casi en exclusiva, el contenido de almacenes y salas de reserva, la biblioteca, la documentación, los laboratorios y las memorias

⁴ Esto quizá sea discutible: ¿es que alguien sabe que vaya a haber generaciones futuras, o que éstas vayan a ser muchas? ¿Necesitamos saber cuántas va a haber para decidir cuánto Patrimonio podemos usar, gastar o consumir en la presente generación?

y publicaciones científicas. Efectivamente, los museos deben servir a todos los usuarios, pero no de la misma manera ni en el mismo lugar.

¿PARA QUÉ?: DIDÁCTICA Y DIVULGACIÓN

Una vez definido el concepto y elegido el destinatario de la musealización podemos acercarnos al ¿para qué?

Al hablar de museos, siempre se alude y mencionan como en cascada, conjunta e indistintamente, como si todo fuera aproximadamente lo mismo, la didáctica, la pedagogía, la divulgación, la difusión, la acción cultural, la interpretación. Lo mismo sucede al hablar de musealización (en este caso se añade, antes o después, ese galicismo tan asentado que es *poner en valor*). Se trata de una mezcla inmediata de cosas distintas que pueden clarificarse si aludimos, por una parte a lo que es enseñar (enseñanza), y por otra a lo que es informar. En definitiva, podríamos reducir todo esto a dos términos: didáctica y divulgación⁵.

Construir conocimientos es objetivo de la didáctica. Los conocimientos así adquiridos pueden ser transferidos a otros ámbitos. La didáctica no es sólo transmisión de conocimientos, sino que se propone también estudiar y organizar procesos de aprendizaje y estructurar el pensamiento: pensamiento estético, artístico, histórico, antropológico, etc. Mediante operaciones cognitivas la didáctica atribuye al patrimonio cultural el valor de medio para la construcción de conocimiento.

El discurso verbal –oral o escrito– es el medio del conocimiento, de su formación, adquisición y transmisión y fundamentalmente, el discurso verbal oral es la herramienta más habitual de la acción didáctica; la figura del docente y el ámbito escolar y académico son inherentes a ella.

Divulgar es informar, generalizar, hacer llegar cierto conocimiento a las personas ajenas al campo al que corresponde específicamente ese conocimiento; hacer accesible a la mayoría de las personas algo que antes estaba reservado a una minoría. En definitiva, com-

partir y socializar el conocimiento a través de la información.

La divulgación se propone tareas de información; pretende facilitar la comunicación de conocimientos generados por científicos especialistas; estimular a nuevos conocimientos; satisfacer la curiosidad o provocarla, y deleitar cultural e intelectualmente. Su actividad primordial se agota con la información facilitada. Asociada a los bienes culturales, su objetivo inmediato es permitir el disfrute del patrimonio mediante su comprensión, y que esto ocurra en el tiempo de contacto o visita. La divulgación promueve disfrute, incluso emociones, pero no se propone la formación de competencias, habilidades o saberes transferibles (aunque pueda lograrlo). Los receptores de una acción divulgativa pueden olvidar la mayor parte de lo que se les ha transmitido y quedar todo reducido a una reconfortante impresión intelectual, lo que ya es un logro importante.

A partir de esta «reconfortante impresión intelectual», la divulgación puede motivar hacia el conocimiento, a su búsqueda y adquisición; puede sorprender y provocar una reflexión; puede encauzar y reforzar la curiosidad o suscitarla y, siempre, puede hacer al sujeto más proclive a disfrutar y buscar nuevas acciones divulgativas.

Como ya se ha dicho antes, el conocimiento necesita de modo imprescindible el discurso verbal para su comprensión y transmisión. La deuda de la divulgación con los textos del saber pasa por la paráfrasis, la selección (que no es resumen ni abreviación) y, sobre todo, por la integración-interpretación de las informaciones.

Para atraer la atención y producir la pretendida interacción intelectual puede recurrirse a las analogías, las metáforas, paradojas y comparaciones; al ingenio y al humor... Todo esto son excelentes aliados y buenos vehículos de la divulgación.

Las tecnologías de recreación virtual pueden ser una buena herramienta al servicio de la divulgación si alcanzan un gran nivel de cali-

⁵ Pretendemos en este texto señalar un rumbo claro obviando la derrota, los matices. Prescindimos del término aprendizaje; de acuerdo con el uso común de la palabra, se vincularía con la didáctica y con lo escolar, pero aprender, lo que se dice aprender, se aprende siempre, en todas partes y haciendo cualquier cosa, incluso haciendo nada. Hace años que hay bibliografía específica sobre el constructivismo y el aprendizaje contextual.

dad, de credibilidad (piénsese en la calidad de las recreaciones virtuales en películas como *Gladiator* o *Alejandro Magno* puesta al servicio de la divulgación histórica). Por el contrario, con menor calidad de la que el usuario encuentra en otros ámbitos (cine, TV, parques temáticos), las recreaciones virtuales resultarán inútiles, incluso contraproducentes, y tienen graves inconvenientes: las de calidad son costosas y, por lo tanto, no siempre factibles; son de uso individual frente al acto social de visitar y, por último, no son específicas del espacio musealizado (si se pueden disfrutar en casa ¿para qué visitar?). Conviene, pues, mantener la propia especificidad de yacimientos y museos; y también pensar en el valor, la emoción y la impresión directa que provoca sentir y estar en las tres dimensiones reales, frente al muy distinto valor y visión que proporciona cualquier 3D virtual.

La divulgación, a diferencia de la didáctica, no pretende cambios en las habilidades o en las conductas. La divulgación crea y satisface un nivel básico de curiosidad, lo que produce un placer intelectual (por oposición a un placer sensorial o visceral). La divulgación encuentra un soporte y un medio natural en la exposición y en la musealización como vehículos de comunicación.

Por otra parte, la divulgación no es banal ni superficial; ni fácil, ni simple ni menos importante que otras acciones. Puede ser trascendente para un adulto en su ocio y para un escolar en su recreo (pues recreo parece ser para muchos docentes y, por lo tanto, para sus discentes, la visita a un yacimiento musealizado).

En definitiva, para divulgar, la selección del discurso es imprescindible y se debe acometer tras determinar los objetivos concretos de comunicación. Si el objetivo esencial es el deleite cultural y el disfrute intelectual, la opción es divulgación. Optar por la divulgación es decidir ser radicales en la selección del discurso y en la elección de los medios a emplear en un proyecto de musealización.

Convendría ser consecuentes a la hora de pensar en lo que suele llamarse público general, en el público potencial, en los usuarios, en todos aquellos que crean algún día que un yacimiento musealizado, al que les lleva el azar o una campaña de difusión, les

puede interesar o agradar, e intentemos no defraudarles.

¿Dónde está el límite de la divulgación, dónde el de la restitución y la recreación?...

...¿Y EL RIGOR CIENTÍFICO?

No puede haber dudas. El límite de la divulgación coincide con la línea que separa el saber de la ignorancia, la historia de la ficción, y el placer intelectual (el que debiera ofrecer un museo o un yacimiento musealizado) del placer visceral (el que ofrece un parque de atracciones, temático o no).

Con frecuencia, como objetivo primordial, y aun exclusivo para algunos profesionales en el ámbito del Patrimonio, se invoca el *Rigor Científico*. A veces parece usarse a modo de escudo y a veces como arma arrojada (de ataque y descalificación masiva); puede ser un falso compañero que obra en contra de la integridad con que debe afrontarse la gestión del patrimonio; una especie de *topo*, de ínclito y nunca bien ponderado *quintacolumnista*; o sólo un remilgo, o puede ser una sensata inquietud y exigencia. De forma clarificadora para estas líneas viene a colación la frase «no hay que confundir el rigor científico con el rigor mortis» oída hace muchos años a Jorge Wagensberg (Director del Museo de la Ciencia, de Barcelona). La cuestión no es dejar de ser rigurosos científicamente; la divulgación científica no se opone ni está reñida con el rigor científico del conocimiento de partida ni con la información construida a partir del mismo, sino todo lo contrario: no habrá divulgación científica (o no merecerá tal nombre) si es ajena a la propia ciencia.

Es imprescindible actuar con el mismo rigor en todos los aspectos de un proyecto, tanto en el aspecto que suele entenderse como científico como en lo que afecte a la conservación, la restitución, la divulgación, el diseño y la ejecución de una musealización. Rigor científico sí, por supuesto ¡es una condición!, y también rigor en la comunicación: es el objetivo. Se fracasa cuando se emite un mensaje que no interesa al receptor, pues no existirá tal receptor ni, por lo tanto, habrá comunicación alguna. Fracasa la comunicación cuando el emisor no logra explicarse adecuadamente, cuando no consigue hacerse entender, cuando no suscita atención y no transforma al receptor potencial en un receptor real.

Comunicar no es emitir un mensaje –un contenido, una explicación, una información–, comunicar es conseguir que alguien reciba ese mensaje. Si, además, logramos su compli- cidad, el éxito es total.

FINAL. EL MUSEO DE ALTAMIRA

Esta reflexión sobre la divulgación científica de la Historia (Prehistoria, Arqueología...), sobre el público de los museos, sobre las exposiciones y musealizaciones, y sobre la finalidad de todo ello sintetiza inquietudes y criterios que estuvieron presentes al definir y realizar los contenidos de la exposición estable del Museo de Altamira (incluyendo en esta exposición esa sala singular que llamamos Neocueva de Altamira). El resultado está a la vista y puede ser valorado (como siempre, se intentó más de lo que se logró).

Quizá uno de los objetivos prioritarios que deban proponerse los museos y la musealiza-

ción sea provocar y ofrecer algo tan exclusi- vamente humano como el placer de observar, reflexionar y conocer. Podemos recordar aquellas frases atribuidas a K. Hudson: «*un buen museo es aquel que nos hace sentir mejor al salir que al entrar*»; «*un buen museo es aquel del que se sale con mejores pregun- tas que las que se tienen al entrar*». Podríamos también acabar recordando a Voltaire: «*para aburrir a alguien basta con contárselo todo*».

... Seamos ambiciosos con los proyectos de museos y musealizaciones, no nos conforme- mos con poco; seamos generosos, olvidemos la satisfacción en nuestro ámbito profesional y busquemos la de los demás, la de quienes nos rodean en casa o en la calle. Podemos ser ambiciosos y no conformarnos con poco: gene- remos curiosidad; consigamos para todos un culto deleite intelectual en los museos y yaci- mientos musealizados.