

Museos para la sociedad: Altamira y su museo

Museums for society: Altamira and its museum

J.A. Lasheras (1), A. Martínez (2)

(1) Museo Nacional y Centro de Investigación de Altamira, Santillana del Mar (Cantabria, España), .

(2) Museo Nacional y Centro de Investigación de Altamira, Santillana del Mar (Cantabria, España), comunicacion.maltamira@mcu.es.

Resumen

El Museo de Altamira ha construido su identidad como espacio de divulgación sobre una acción comunicativa destinada a públicos diversos, y expresada en programas que cambian, mejoran y se enriquecen con la escucha activa y permanente de visitantes y usuarios. La exposición del Museo de Altamira dota de singularidad a la imagen más pública del museo y define un estilo de comunicación divulgativo que inspira el conjunto de acciones de la institución. Al mismo tiempo, la exposición es un escenario versátil sobre el que reinterpretar el Patrimonio Cultural mediante intervenciones lúdicas, musicales, narrativas o espectáculos de luz. Aquellos públicos con intereses muy concretos, como los escolares, o con necesidades comunes, como las familias, son atendidos con programas específicos. En la Red el museo encuentra un entorno de prolongación de su vocación divulgativa para compartir, para experimentar fórmulas de comunicación, para entretener y crear comunidad: es el camino que empieza en un museo para todos y se encamina hacia el museo social.

Palabras clave: museo para todos, museo para aprender, museo en familia, museo social.

Abstract

The Museum of Altamira has forged its identity as a venue to disseminate a communicative message targeted at a wide range of audiences and expressed in programmes that change, improve and are enriched by constant, active listening to its visitors and users. The exhibition at the Museum of Altamira endows the more public face of the museum with uniqueness and determines an informational communication style that inspires all of the institution's actions. At the same time, the exhibition is a versatile scenario where the cultural heritage can be reinterpreted through entertaining, musical and narrative interventions or light shows. Audiences with very specific interests, like schoolchildren, or with shared needs, like families, are served through specific programmes. For the museum, the Web is a place where it can extend its informational mission to share, experiment with formulas of communicating, entertain and create a community: it is the pathway that begins in a museum for everyone and works its way towards a social museum.

Key words: museum for alls, museum for learning, museum for families, social museum.

Museo para todos

Un museo para la cueva de Altamira fue desde 1979 una eficaz solución para la preservación del monumento, y un vehículo de proyección de los valores de este Patrimonio Cultural para compartirlos con la sociedad y hacerlo accesible a los ciudadanos como establece la Ley del Patrimonio Histórico Es-

pañol en su preámbulo. La creación del Museo Nacional y Centro de Investigación de Altamira como instrumento administrativo y científico para la gestión de la cueva de Altamira puso fin a un largo periodo de uso indiscriminado del bien patrimonial como reclamo para el turismo en Cantabria. La cueva de Altamira fue incluida en la Lista de Patrimonio

Mundial en 1985, una vez *controlado* el riesgo de deterioro de las pinturas paleolíticas que alberga en su interior y que la singularizan como obra maestra del genio creador humano y como testimonio excepcional del primer arte conservado, el del Paleolítico Superior en Europa.

Un nuevo museo para Altamira en 2001 creado como equipamiento para el ocio cultural se ha convertido en un destacado factor de desarrollo tanto cultural como económico de la región en la que se ubica. Como centro de investigación, el Museo de Altamira tiene la misión de generar permanentemente conocimiento sobre el Patrimonio que tiene encomendado; es un requisito necesario para iluminar la gestión en la toma de decisiones fundamentadas en criterios de sostenibilidad y responsabilidad social.

Un **museo para todos** fue la fórmula de presentación de la vocación comunicadora de este espacio dedicado a la divulgación del conocimiento científico sobre Altamira, con una exposición singular para un museo de Arqueología, y con todos los servicios para visitantes y usuarios. Un museo para todos es el resultado de una década creciendo como museo integrado en la comunidad y al servicio de la sociedad, preservando los valores del Patrimonio Cultural. El Museo de Altamira y sus técnicos forman parte de redes internacionales para la difusión del Patrimonio (como el Itinerario Europeo Caminos del Arte Prehistórico o la Red de Museos de España), y también de las redes comunitarias de su entorno inmediato, como miembro activo de las asociaciones de profesionales del turismo y como asesor en el Plan de Marketing Turístico de la Comunidad Autónoma. En el Museo de Altamira diferentes colectivos sociales y profesionales son ya participantes activos en la creación de contenidos y recursos y de la generación de nuevos servicios: profesores y maestros, guías turísticos oficiales, comunidad sorda.

Un buen indicador de la condición de museo para todos es el perfil de los visitantes del Museo de Altamira, muy representativo del conjunto de la población española en su diversidad. Cada año visitan el Museo de Altamira una media de 250000 personas. Según el Laboratorio Permanente de Públicos de Museos (LPPM) de la Secretaría de Estado de Cultura [1] son fundamentalmente turistas españoles que eligen Cantabria para disfrutar de sus vacaciones en familia, personas que con preferencia dedican su tiempo de ocio a actividades en contacto con la naturaleza, y que buscan en Altamira conocer nuestra Historia y aprender con el Patrimonio Cultural. Por lo tanto, el público convierte la visita al Museo de Altamira en una actividad de ocio cultural, una opción escogida por una gran mayoría de los turistas de Cantabria que, en general, no son asiduos de museos y que no acuden a él en relación con su profesión, por su trabajo, sino por su curiosidad y por su interés en aprender; esta es la razón por la que visitan el museo. Como en todos los museos, la mayoría de los visitantes son titulados universitarios, aunque Altamira destaca entre los museos estatales por ser uno de los que recibe más personas sin estos estudios. En su conjunto, es un público joven, con una edad media de 39 años, que en un porcentaje muy importante ha decidido visitar el museo porque se lo ha recomendado una persona de su entorno próximo: la recomendación personal, en el medio familiar, social o laboral, es la información que valoran nuestros visitantes. Según el estudio del LPPM, después de dedicar aproximadamente noventa minutos a recorrer el museo (tiempo óptimo de la visita), cerca del 80% de los encuestados declaran estar bastante o muy satisfechos con la visita guiada a la exposición, y prácticamente la totalidad de ellos recomendaría a otras personas la visita al museo.

Para satisfacer las expectativas de co-

nocer Altamira y atender las necesidades de una visita cultural en familia, en muchos casos con niños, a la que se dedica entre una y dos horas en tiempo de vacaciones, el Museo de Altamira ha construido su identidad como espacio de divulgación sobre una acción comunicativa destinada a públicos diversos y expresada en programas que cambian, mejoran y se enriquecen con la escucha activa y permanente de visitantes y usuarios. La exposición del Museo de Altamira dota de singularidad a la imagen más pública del museo y define un estilo de comunicación divulgativo que inspira el conjunto de acciones del museo. Al mismo tiempo, la exposición es un escenario versátil sobre el que reinterpretar el Patrimonio Cultural mediante intervenciones lúdicas, musicales, narrativas o espectáculos de luz. Para aquellos públicos con intereses muy concretos, como los escolares, o con necesidades comunes, como las familias, creamos programas específicos. En la Red el museo encuentra un entorno de prolongación de su vocación divulgativa para compartir, experimentar fórmulas de comunicar, entretener y crear comunidad: es el camino que empieza en un museo para todos y se encamina hacia el museo social.

Museo para divulgar Altamira

En el Museo de Altamira la exposición se convierte en un contexto de historia, con un discurso en el que las personas son protagonistas. Conocer a los habitantes de la cueva de Altamira durante el Paleolítico, comprender la vida de los grupos de cazadores-recolectores, tan cercanos y tan lejanos a nosotros, requiere reconocernos en ellos, comprender sus necesidades, su forma de vida; implica imaginar su aspecto, conocer cómo vestían, cómo se alimentaban, en qué empleaban su tiempo, en qué paisaje se desenvolvían y qué era para ellos este arte.

Por ello, el tema de la exposición son

“Los tiempos de Altamira” y el hilo conductor son las personas que habitaron en la cueva de Altamira y la convirtieron en santuario, presentadas a través de sus actividades, algunas cotidianas y otras extraordinarias, para las que crearon y utilizaron los objetos, el Patrimonio Arqueológico expuesto, principal fuente de información sobre este periodo de nuestra Historia [2]. La argumentación del discurso se articula a partir de los objetos y evidencias arqueológicas, sus funciones y usos. Con la divulgación como marco, la narración de la exposición va más allá de la información científica. En primer lugar, renuncia al discurso tradicional disciplinar de la ciencia de la Prehistoria o de la Arqueología Prehistórica. El centro de interés no es el contenido formal de la ciencia, ni la metodología de investigación, ni los postulados teóricos. Tampoco lo es el proceso de investigación, sino la síntesis del conocimiento, las conclusiones de la investigación a partir de la selección de la información, no de su resumen. La exposición no es un resumen de todo lo que se sabe sobre Altamira y el Paleolítico, sino una selección de toda la información. Además, esta información es interpretada con rigor científico y rigor museológico: las estrategias de comunicación, los lenguajes empleados y la puesta en escena han sido intencionadamente elegidos y ordenados para lograr una comunicación eficaz, en la que la información aportada sea comprensible y relevante para los visitantes, para ser, finalmente, divulgativa.

En este contexto de comunicación que es la exposición del museo la tecnología y el lenguaje audiovisual son herramientas que han hecho posible otra manera de contar la Prehistoria, integrando información, presentándola de forma sintética. Han permitido crear una narración en la que las imágenes facilitan la comprensión, facilitan convertir la información en conocimiento.

La exposición no alude a los conocimientos específicos de nuestros visitantes sobre la Prehistoria o el Arte, sino a sus experiencias personales, y, por tanto, a las emociones.

La tecnología ha hecho posible crear un lugar del Paleolítico, recrear Altamira como un lugar habitado y como un santuario. La Neocueva no ha sido construida para favorecer la conservación de la cueva de Altamira, sino como un medio amable, accesible intelectualmente, para conocer este lugar de historia. En la exposición del museo, la cueva de Altamira es presentada como un lugar del Paleolítico, no como un lugar patrimonial en la actualidad, tal como es la cueva en nuestros días, sino tal y como fue la cueva que sucesivos grupos de cazadores – recolectores del Paleolítico eligieron para instalar su morada, de manera más o menos permanente, en distintos momentos de ocupación entre hace 35.000 y 13.000 años. A la entrada de la cueva nos encontramos durante unos instantes a los habitantes de Altamira, en un momento cotidiano en un campamento paleolítico. La tecnología nos abre una ventana al pasado y da vida al lugar habitado mediante un breve film de cinco minutos y un teatro virtual. Es una ilusión que nos permite reconocernos en estas personas que fueron, aunque no están, incluso intuir la conversación que mantienen entre ellos oyendo sus palabras. En el interior de la cueva, en el santuario, la contemplación de las pinturas de Altamira es una experiencia sin intermediarios museográficos. Allí no vemos a ningún habitante de la cueva, ni al intercesor, sacerdote o chamán, ni los ritos que quizá se celebraran en este espacio de la caverna singularizado por la acumulación de símbolos a lo largo de miles de años. Solamente vemos las manos del pintor en una película que reproduce en un par de minutos el proceso artístico y los materiales y técnicas empleados para representar los bisontes de Altamira.

La exposición “Los Tiempos de Altamira” ha creado un lenguaje propio para co-

municarse con un público muy diverso. En ella el Patrimonio Arqueológico está exquisitamente expuesto en vitrinas, y, al mismo tiempo, es mostrado en manos de las personas que fabricaron y usaron esos objetos, relacionándolos más allá de las clasificaciones tipológicas, y presentados en el contexto en el que cumplieron la función para la que fueron pensados. La imagen y la palabra, la síntesis y la explicación, componen una narración, de varias lecturas, de forma armónica y complementaria. De esta manera, por ejemplo, en la unidad temática dedicada a la caza, las puntas de proyectil, en piedra o hueso, son exhibidas en una vitrina. Junto a ésta, una cartela identifica cada uno de los objetos, su denominación, su procedencia y cronología. Sin embargo, estos objetos arqueológicos son sólo una de las piezas que componían el arma de caza paleolítica, ya que la cuerda que sujetaba la punta a la base del venablo, la madera y las plumas del extremo no se han conservado. Por eso una escenografía muestra las azagayas completas, reconstruidas tal y como fueron fabricadas para cazar. Una película de dibujos animados recrea una partida de caza, mostrando cómo se lanzaba la azagaya, con la ayuda del propulsor. Y un panel de no más de 80 palabras nos informa por escrito sobre la importancia de la caza como medio de aprovisionamiento de alimento y como actividad que condicionaría la forma de vida y vertebraría las relaciones entre los miembros del grupo. Un bastón de audio aporta más información, detallada y descriptiva, sobre la fabricación de azagayas y las técnicas de caza.

En la exposición, las películas nos muestran “lo que sabemos” a partir del Patrimonio Arqueológico y de su investigación: cómo fueron fabricados los útiles, con qué materiales, qué uso tuvieron. De la forma de presentar esta información es fácil concluir la habilidad técnica de estas personas, su profundo conocimiento de los recursos na-

turales y la especialización y sofisticación de su caja de herramientas. Los dibujos animados nos muestran la imagen, “lo que podemos imaginar”, sobre la organización social de los grupos de cazadores – recolectores; los podemos ver cazando o atareados en sus quehaceres cotidianos en las proximidades de su campamento. Con esta estrategia de comunicación la tecnología ayuda a construir significados, a comprender el mundo pasado. Se concretan en imágenes conceptos abstractos o ideas lejanas: la exposición aporta una imagen de las personas del Paleolítico, permite ver más allá de los objetos expuestos en las vitrinas. Pone en relación los diferentes objetos expuestos entre sí y con otros que no se han conservado, en manos de las personas que los pensaron, diseñaron y fabricaron y usaron.

En muchos casos, la imagen de las personas del Paleolítico, científicamente construida, su aspecto y su forma de vida, entrará en conflicto con el estereotipo o tópicos sobre “el hombre de las cavernas”, lugar común en el imaginario social, difundido por el cine, el cómic y las novelas. En algunos puntos del recorrido, la exposición interpela al visitante en una cierta forma de diálogo a partir de la formulación de preguntas frecuentes entre los visitantes (“¿Comían lo que pintaban?”), la alusión a dilemas o dudas sobre la identidad del asentamiento arqueológico (“Altamira, ¿un lugar de agregación?”) o el enunciado de aparentes contradicciones (“Un hogar confortable” refiriéndose a la vida en las cuevas).

Por tanto, como instrumento de divulgación, la exposición es un espacio de acceso al conocimiento, pero también es un espacio diverso, atractivo y ameno, incluso impactante y seductor, que persigue propiciar una experiencia estimulante para el visitante, promover reflexiones; busca la provocación intelectual [3], la interacción para generar conexiones y nuevas ideas; en definitiva, permitir disfrutar con el cerebro (la más hu-

mana de nuestras vísceras) y crecer con el Patrimonio y la cultura.

Revisitar la exposición

La exposición que convencionalmente llamamos “permanente” puede ser un escenario versátil sobre el que releer el Patrimonio Cultural mediante intervenciones o acciones lúdicas, musicales, narrativas o espectáculos teatrales incluso basados sólo en la luz.

La Noche de los Museos congrega cada mes de mayo a cientos de personas seducidos por la propuesta de contemplar el arte de Altamira con su luz original. Un ocurente cambio en la iluminación del espacio de la Neocueva potencia su aspecto cavernario; al sustituir la luz eléctrica por lámparas de tuétano, como las que se usaron en la Prehistoria, resaltan las formas naturales de la roca, destacan los colores de las pinturas y se ocultan los grabados; de esta manera un ensayo de Arqueología experimental convierte a la Neocueva en una instalación artística que propicia una relación emotiva: la ciencia es la base que permite la emoción. Estas condiciones de iluminación provocan un ambiente de recogimiento que se expresa en un silencio abrumador del público, es la emoción de contemplar el primer arte de la humanidad en condiciones casi primigenias. La Noche de los Museos es una jornada de fiesta en el museo a la que invitamos cada año expresamente a colectivos cercanos, bien a los vecinos de los municipios del entorno del museo o a profesionales de los distintos sectores del turismo de Cantabria. La Noche de los Museos es una oportunidad para estrechar lazos con las comunidades de proximidad.

La música y el teatro son también recursos para la mediación con el Patrimonio Arqueológico. La mirada de músicos y actores y sus lecturas personales del Patrimonio Cultural expuesto nos invitan a explorar detalles de los objetos o a ampliar perspectivas del mensaje de la exposición. Celebramos

conciertos y recorridos musicales para orientar la atención en los objetos sonoros del Paleolítico, con músicos profesionales, sobre todo percusionistas, que recrean ritmos sencillos o complejos utilizando instrumentos contemporáneos o instrumentos etnográficos. El espacio de la exposición como escenario para narraciones, cuentos y diálogos teatralizados es una fórmula eficaz para rescatar las historias de algunos de los objetos singulares e invitar así al público a visitar el museo con otras miradas, con nuevas y mejores preguntas.

Conectando con temas de actualidad o aprovechando la celebración de algunos Días Mundiales, proponemos puntualmente recorridos autoguiados para descubrir otras lecturas posibles en la exposición, a partir de elementos de la museografía aparentemente inconexos, buscando temas significativos para públicos diversos. Por ejemplo, cada año en marzo proponemos a los visitantes miradas que rescaten a la mujer de la Prehistoria de su invisibilidad tradicional en el imaginario colectivo. Para ello nos apoyamos en la visibilidad explícita e intencionada que la mujer adquiere en la narrativa visual de la exposición del museo. Con cada recorrido autoguiado revelamos mensajes latentes en algunas imágenes codificadas de la exposición. ¿Dónde están las mujeres del Paleolítico? Más allá del hogar y de la cueva, buscamos a las mujeres también como creadoras, detrás de las herramientas y la tecnología prehistórica. Recordamos cómo era la imagen de la mujer imaginada en grabados y pinturas a principios del siglo XX para sustituirla por la imagen de la mujer pensada desde el conocimiento presente, sin estereotipos del pasado, aunque quizá con los valores actuales, una mujer que nos mira directamente en la exposición, entablando comunicación visual con el espectador.

Los recorridos propuestos orientan la mirada del visitante a objetos arqueológicos concretos o a los mensajes e ideas expresa-

dos a partir de ellos, formulan preguntas abiertas y establecen relaciones con el presente, aportan otras interpretaciones o dudas; todo ello para provocar la conversación y el intercambio en el seno del pequeño grupo familiar. La exposición es un espacio para la comunicación que puede generar construcción de significados, nuevos aprendizajes como resultado de una práctica social [4].

Museo en familia

Las familias incluyen la visita al museo en una agenda más amplia para un día de ocio y tiempo libre, y lo hacen con unas expectativas que comprenden tanto una interacción social en un ambiente diferenciado, como aprender y divertirse [5]. Según el estudio de público del LPPM citado, el público visitante del Museo de Altamira es fundamentalmente familiar, compuesto mayoritariamente por grupos de adultos con niños; nos visitan muchos niños, que suponen hasta el 17% de los visitantes en visita no escolar. Diseñar un entorno confortable para este público debe atender contextos – personal, físico y social- que configuran el modelo de la experiencia en el museo que proponen J. Falk y L. Dierking [6]. Satisfechas las necesidades prácticas en el museo, como las áreas de descanso, la circulación con coches de niños o la cafetería, la visita familiar requiere espacios para la acción [7].

En el Museo de Altamira proponemos espacios y experiencias que impliquen a la familia como pequeño grupo, y no sólo a niños, y no contemplamos la posibilidad de los adultos como meros cuidadores. Las familias encuentran en los Talleres una vivencia divertida, que motiva a los niños y sorprende a los adultos durante un rato de mañana o tarde de su tiempo de ocio (en general, no más de una hora). Por esta razón los Talleres para familias son una oportunidad para el museo de explorar otras miradas hacia el arte de Altamira después de visitar la exposición. Mirando e imaginando desde

el presente y no desde la Arqueología, inspirados en las siluetas de los magistrales bisontes de Altamira, los participantes los recrean y reinventan con pigmentos paleolíticos o con materiales cotidianos actuales, creados con sus manos o utilizando la luz y la tecnología. El resultado será siempre la suma de las aportaciones de todos los miembros de la familia, apoyados por un guía monitor especializado. Las creaciones de las familias son expuestas cada verano en los espacios públicos del museo, tanto en el interior o el exterior del edificio, como en las redes sociales, compartiendo así con el mundo las propuestas, las interpretaciones y las ideas de nuestros visitantes.

Para las familias el componente lúdico es tan importante como aprender y descubrir en el museo. Para ellos los Talleres de Prehistoria no son demostraciones sobre las tecnologías prehistóricas, sino que se convierten en verano en un formato que llamamos “Prehistoriatlon”: un recorrido autogestionado a lo largo de una sucesión de ambientes de la vida cotidiana de los habitantes de la cueva, sin duración determinada, sin horarios restringidos. Tocar, ver, manipular, experimentar materias primas originales y objetos paleolíticos llevará a aprender a fabricar cuerda con tendones de animales, y a usar con efectividad una brammadera o una azagaya, con la mediación de un arqueólogo, pero será con éxito sólo si existe colaboración de toda la familia, sumando las habilidades de unos y el ingenio o capacidad de observación de otros, de mayores y pequeños: todos son necesarios en esta experiencia, como sucedía también en los grupos del Paleolítico.

Las familias agradecen encontrar un espacio confortable para el descanso, y aunque aún algunos visitantes preferirían una guardería en el museo, en Altamira optamos por crear un espacio nuevo para toda la familia, una pausa en el recorrido cultural, para reposar lo aprendido desde la acción. La Museot

teca (neologismo creado y aplicado al espacio y sus actividades) es el espacio creado sólo para familias con niños; es una palabra creada para delimitar el espacio y la acción de “musear” en familia, con actividades y propuestas para aprender los pequeños con los mayores, y los adultos con los niños. Los juegos y lecturas provocan la interacción del grupo familiar, la conversación y la colaboración. Son actividades autónomas, con un funcionamiento intuitivo porque utilizamos formatos conocidos, sin necesidad de instrucciones prolijas. Proponemos vestir a una familia de Paleolíticos para provocar la conversación y el debate: ¿Quién lleva las azagayas para cazar? ¿Quién tiene en su zurrón las agujas, las mujeres o los hombres? ¿Quién lleva colgantes? En ninguna actividad existen respuestas cerradas o incorrectas, nos interesa el proceso antes que los resultados. En la Museoteca los puzzles no son un mero entretenimiento o un reto a la habilidad, sino una oportunidad para apreciar las características plásticas de los bisontes de Altamira en su diversidad. Durante el año 2011 participaron en la Museoteca más de 2300 familias (unas 8000 personas).

Museo para aprender a lo largo de la vida

Los museos y las escuelas son espacios de conocimiento y de relación entre personas [8]. La vocación de museo para todos del Museo de Altamira incluía entre sus públicos potenciales a los escolares, suponiendo que las características de la exposición y su capacidad comunicativa, la accesibilidad de los contenidos, la convertían en una interesante herramienta pedagógica para educadores. De hecho, con frecuencia la exposición de este museo ha sido calificada como “didáctica”, tanto de forma coloquial para valorar positivamente su accesibilidad al conocimiento (podemos entender que para expresar que en esta exposición la información “está muy bien explicada”, o

para reconocer “un esfuerzo de comunicación”), como para denostarla desde el ámbito académico. Sin embargo, esta exposición sólo es “aparentemente didáctica”, en el sentido general y técnico del concepto. En su afán comunicativo, la exposición incluye estrategias didácticas y recursos que pueden ser utilizados con finalidad didáctica; no obstante, carece de la finalidad auténticamente didáctica al no disponer de una adecuación intencional a los públicos del museo en su diversidad. Por otro lado, la visita anual de cientos de centros educativos (con más de 35000 escolares cada curso) puede ser interpretada como un interés generalizado de los docentes en integrar este museo, su exposición y sus actividades, en las programaciones didácticas, en su trabajo cotidiano.

Sin embargo, al contrario de lo que pudiera parecer, no siempre los profesores se sienten más cómodos en los museos de Historia o Arqueología que en los de Arte [8], ni, en general, han adquirido rutinas para intervenir en las exposiciones divulgativas o comunicativas como mediadores entre el Patrimonio y sus alumnos. Observando el comportamiento de los grupos escolares en su visita a la exposición constatamos que no siempre aprovechan sus posibilidades como escenario de intervención educativa; los escolares pasean solos por la exposición, recorriéndola en muy poco tiempo, e interactuando ocasionalmente con ella. De la misma manera, los materiales escolares que traen algunos grupos, y que procuramos recoger sistemáticamente, no entonan con el espíritu de la exposición. Nos encontramos con escenas que nunca hubiésemos imaginado: niños y adolescentes rastreando paneles y vitrinas en una tarea de mera recogida de información concreta (un dato, un nombre o una fecha) que podrían haber aplicado mejor en el museo de Arqueología más tradicional. Además, los contenidos de los materiales escolares utilizados en las aulas

son con frecuencia obsoletos, y entran en contradicción con el mensaje de la exposición. Por todo ello, la motivación de los docentes por introducir el museo en su cotidianeidad laboral no siempre es suficiente para convertir la visita escolar en una experiencia educativa.

Desde el museo percibimos que nuestra relación con la comunidad escolar debe consistir en prestar servicio a los docentes como un tipo específico de usuarios, con necesidades concretas y expectativas diversas, interesados en que el museo forme parte de su trabajo diario. Desde el Departamento de Públicos se atiende un programa destinado a la comunidad escolar, que se ocupa de sus necesidades antes, durante y después de la visita al museo. Desde la gestión de cada reserva se personaliza el servicio a las necesidades de cada centro educativo, apoyando a cada grupo con un servicio de guía de acogida que le orienta y acompaña durante su tiempo de permanencia en el museo, así como creando recursos y materiales para enseñar con Altamira en el aula. Mediante cuestionarios y entrevistas informales recogemos permanentemente información sobre la satisfacción de los docentes acerca de la visita como experiencia global, desde la gestión de la reserva al desarrollo de las actividades. Aprendemos de los docentes para hacer el museo más útil a la comunidad escolar.

En el programa “Museo de Altamira para escolares” presentamos el museo a la comunidad escolar como “un espacio para aprender, para expresarse y para compartir experiencias. El museo tiene la misión de conservar y estudiar un verdadero “tesoro”, la cueva de Altamira, su arte paleolítico y los objetos arqueológicos conservados desde el Paleolítico Superior. Este Patrimonio Arqueológico se exhibe en la exposición permanente del museo, y los Talleres para escolares ofrecen la posibilidad de manipularlo y comprobar su efectividad, mediante

reproducciones y recreaciones”. Intencionadamente se destaca el concepto aprender y se omiten el de enseñar o educar, que son funciones cuya responsabilidad reconocemos que corresponde a los docentes. El programa “Museo de Altamira para escolares” crece y se redefine constantemente en torno a tres percepciones del museo. En primer lugar, el museo es un lugar para generar conocimiento sobre Altamira como bien patrimonial relevante, y compartirlo con la sociedad; de esta función inherente al concepto legal e institucional, el Museo de Altamira desde su misión asume la función del museo como lugar para la divulgación. Al mismo tiempo, las características de la exposición convierten al museo en un recurso para los docentes, con un gran potencial para estimular el aprendizaje, y como contexto para aprender Historia. Derivado de todo lo anterior, el uso público del museo lo convierte en un espacio para la socialización. En el marco de esta percepción del museo, el programa para escolares propone dos objetivos y un reto para dar servicio a la comunidad educativa. Como museo para la divulgación del conocimiento, el diseño de recursos debe facilitar el encuentro con Altamira como bien patrimonial, en su excepcionalidad como Patrimonio Mundial, y como testimonio en el contexto de nuestra primera organización social. Como lugar para aprender, el museo puede ser una herramienta pedagógica para los docentes, pero para los alumnos no debería ser una experiencia exclusivamente escolar, sino una experiencia satisfactoria y estimulante, desde la perspectiva del aprendizaje a lo largo de la vida. Por lo tanto, el reto es proporcionar una experiencia significativa a niños y adolescentes [9].

La mediación, la alianza con los docentes y la apropiación simbólica son las estrategias que el Museo de Altamira implementa para relacionarse con la comunidad educativa. En un contexto de divul-

gación, facilitar el encuentro con el bien patrimonial requiere una intervención mediada. En la exposición del museo, la Neocueva es un escenario que presenta la cueva de Altamira, y en el que la visita con un guía cultural profesional ayuda a descubrir las características de un lugar del Paleolítico. En las otras salas de la exposición los maestros y profesores pueden diseñar su intervención educativa utilizando los recorridos temáticos y los itinerarios didácticos propuestos por el museo. En los Talleres para escolares el acceso al Patrimonio Cultural está mediado por monitores especializados en Arqueología y Bellas Artes. Desde el Museo de Altamira mantenemos abiertos varios canales de comunicación con los docentes. Utilizamos la web como plataforma de presentación del Programa Altamira para escolares y como medio de comunicación y soporte donde compartir los recursos didácticos con los docentes; colaboramos con aquellos que desean personalizar los itinerarios publicados o crear otros nuevos. De los cursos de formación organizados en colaboración con los Centros de Profesores han surgido grupos de trabajo integrados por maestros y profesores que han elaborado recursos didácticos para trabajar en el museo, y grupos permanentes de colaboradores que nos asesoran en el diseño y pilotaje de nuevos proyectos.

Altamira forma parte del currículo escolar y de los libros de texto, pero aprender en Altamira no debe limitarse a los contenidos de Prehistoria. En el encuentro con el Patrimonio Cultural, con los objetos arqueológicos, buscamos que los niños y adolescentes reconozcan en estos a las personas que los idearon, los fabricaron y los usaron, y que se identifiquen con ellos, encontrando las semejanzas y diferencias con su experiencia cotidiana y con los artefactos que utilizamos en la actualidad. Esta exploración debe realizarse dialogando y tomando decisiones por consenso, generando aprendizaje entre pares.

No buscamos que los niños y adolescentes cuestionen el contenido de la exposición como resultado de la investigación científica, ni que aprendan tipologías o cronologías; en un contexto estimulante como es el viaje hasta el museo, y en un ambiente atractivo como es la exposición, buscamos cuestionar las imágenes predominantes en el imaginario colectivo sobre el inicio de nuestra historia, y que son perpetuadas por otros medios de comunicación como la publicidad o el cine, incluso pueden cuestionarse lo aprendido en clase. La intervención activa de los maestros y profesores en estos procesos garantizará una experiencia educativa relevante y significativa en el museo. La finalidad última de esta experiencia debería ser la apropiación simbólica del Patrimonio Cultural que representa Altamira [10] que, por una parte, genere ciudadanos sensibles hacia el Patrimonio, su respeto y conservación y, además, extienda la percepción de los museos como referentes de la conservación del Patrimonio, al mismo tiempo que espacios cotidianos en nuestro entorno inmediato.

En la visita a la Neocueva el guía del museo debe ser un intermediario amigable y eficaz, y a veces invisible (cuando su trabajo es tan eficaz que pierde todo protagonismo en favor del contenido y el resultado de su labor mediadora). Para personalizar cada visita, desde el momento de la acogida del grupo el guía debe detectar sus expectativas para ese día en el museo, sus intereses y las ideas que traen sobre la prehistoria de Altamira. Interactuando con la museografía puede estimular sus sentidos, y como mediador debe facilitar a los niños ver un campamento paleolítico bien organizado allí donde aparentemente sólo apreciamos basura abandonada, así como identificar en cada bisonte pintado en la cueva las características del primer arte y apreciar su excepcionalidad. Pla-

nificando estratégicamente su discurso, la interacción con el grupo y con cada niño que lo compone debe basarse en una intencionada selección de buenas preguntas destinadas a despertar la curiosidad, a mantener la emoción de adentrarse en una cueva prehistórica y a crear conocimiento. Las buenas preguntas del guía deben generar otras nuevas en los niños que deriven en una conversación de descubrimiento; no son preguntas examinadoras ni reproductoras, son preguntas mediadoras entre lo conocido y lo nuevo, entre lo que muestra la exposición y no sabemos ver, entre lo que vemos y no entendemos.

Los Itinerarios didácticos¹ creados en colaboración con grupos de educadores, maestros y profesores de Cantabria son herramientas para la mediación cultural en la exposición. Son recursos que facilitan una experiencia educativa en un contexto divulgativo, y que se caracterizan por ser didácticos, polivalentes y versátiles, ya que generan procesos adecuados a cada público objetivo, atendiendo a sus necesidades, pero que también pueden ser adaptados a otros públicos. Estos Itinerarios son recursos que pueden ser incluidos en muy variadas programaciones didácticas de cada centro escolar, más allá de la mera enseñanza de la Prehistoria. Es el profesor de cada grupo quien acompaña y orienta a los alumnos en su recorrido por la exposición; para ello cuenta con una breve guía que le aporta total autonomía y seguridad en su trabajo en el museo. Una auténtica experiencia educativa debería generar conocimiento, y por esta razón fundamentamos esta propuesta educativa en el principio y la competencia “aprender a aprender” interactuando con la exposición en su complejidad, como soporte de información y como medio de comunicación, y no sólo con los objetos arqueológicos.

¹ Los Itinerarios didácticos del Museo de Altamira están disponibles en http://museodealtamira.mcu.es/Usuarios/itinerarios_dicadcticos.html

En el proceso de diseño y elaboración de los Itinerarios didácticos nos encontramos con la necesidad de de-construir el discurso de la exposición -la semántica expositiva- y decodificar los códigos utilizados en ella. De esta manera pudimos escribir algunos otros posibles discursos y facilitar nuevas lecturas, al mismo tiempo que hacíamos visibles algunos mensajes ocultos, aquellos sobreentendidos por el emisor experto. Uno de los resultados de este necesario análisis de la exposición -de su semántica y de su sintaxis- fue la propuesta de pequeños y puntuales cambios en ésta que pudieran favorecer la mejor comprensión por el público: sugerimos cambios en la denominación de algunos objetos expuestos, así como nuevas asociaciones de objetos arqueológicos en algunas vitrinas.

Los Itinerarios diseñados para los niños de Infantil y Primaria son recursos abiertos a muy diferentes acciones educativas en el museo. Utilizan el lenguaje escolar y sus códigos para sintetizar el mensaje expositivo y lo adaptan a cada nivel educativo, creando un contexto cultural y un escenario para comprender los objetos arqueológicos y las acciones recreadas en las películas. A partir de esta síntesis será más fácil para los niños comprender los elementos que componen y caracterizan las formas de vida del Paleolítico y que son presentados, interpretados y analizados en la exposición del museo. Estos Itinerarios constituyen el soporte para diversas formas de acceder a la exposición, para crear recorridos personalizados y propiciar miradas diversas. Por el contrario, en el caso de la propuesta para los alumnos de Educación Secundaria partimos del análisis detallado de una selección de objetos ar-

queológicos de la exposición para resolver un problema que plantea la actividad, implicando su resolución un razonamiento que conduce a conocer la esencia del mensaje de la exposición, qué es aquello que nos hace *Sapiens* a los humanos modernos; y en este proceso el itinerario orienta a los alumnos en su recorrido, en contacto con el Patrimonio Cultural y con el valor que tuvieron estos elementos en su contexto histórico.

Para los escolares la experiencia en el museo no se agota en las salas de exposición. Los Talleres de Prehistoria y los Talleres de Arte son espacios para observar, tocar, manipular, experimentar con objetos paleolíticos², comprobar su efectividad y practicar con ellos las tareas para las que fueron creados por las personas que vivieron en la cueva de Altamira u otras contemporáneas. En los talleres se accede al Patrimonio Arqueológico de la exposición mediante reproducciones y recreaciones de alta calidad, fabricados con materias primas originales, y también a su contexto cultural, ya que simulamos la caza, hacemos fuego, tallamos sílex, pintamos con aerógrafo paleolítico. Para descubrir que detrás de cada herramienta o útil del Paleolítico hay un proceso inteligente en el diseño de la forma y en la selección de materiales, y para deducir la habilidad y práctica requeridas para su fabricación es necesaria la mediación de educadores arqueólogos. Por un lado, este perfil con formación en esta especialización académica condiciona el formato de los talleres a tradicionales sesiones de demostración, con espacio para que los participantes experimenten las técnicas presentadas; por otro lado, garantiza una observación acompañada [11] que guíe

² Son objetos (neo)paleolíticos: objetos reales, fabricados con materias primas auténticas (sílex, hueso, asta, tendones...), siguiendo el mismo procedimiento con que se fabricaron los objetos paleolíticos originales: son auténticos, y lo único que los diferencia es su falta de antigüedad. Esta autenticidad da carácter de experimento al taller, no de juego; los objetos son reales y no juguetes o sucedáneos de atrezzo

la experiencia, que reoriente la percepción por los sentidos, una mediación de calidad que explique el conocimiento derivado de la Arqueología experimental. Este es el formato de taller con el que los docentes de Secundaria se sienten más cómodos en el museo, y los contenidos más demandados son los relativos a la caza en el Paleolítico y las técnicas para la obtención del fuego. Los talleres en el museo se convierten así por demanda de los usuarios en una ilustración participativa de la enseñanza de Historia en el aula, con el valor añadido del rigor y la calidad de aprender en un contexto donde el Patrimonio Arqueológico adquiere significado.

También debido a la demanda de los docentes en este curso escolar hemos incorporado a la programación un taller de Arqueología, después de retrasar varios años esta decisión hasta encontrar una fórmula que no trivializara la excavación arqueológica ni la redujera a un mero juego. Este taller discurre sobre un yacimiento arqueológico recreado con rigor, condición para después hacer comprender las conclusiones e implicaciones del trabajo arqueológico: ¿Para qué excavamos? ¿Cómo contribuirá lo que encontremos al conocimiento de la Prehistoria? En la excavación arqueológica instalada en el exterior del museo van participando sucesivamente grupos de alumnos de Secundaria para conocer las características de la ciencia que se dedica a estudiar los restos materiales del pasado. No aprenderán a excavar, el objetivo no es que aprendan la metodología arqueológica, no es convertirlos en pequeños arqueólogos. Queremos mostrar una parte importante del trabajo de investigación en un museo: la recogida sistemática de información en los yacimientos arqueológicos; condición para la reconstrucción científica de nuestra historia será que los arqueólogos trabajen en equipos multidisciplinares, en una secuencia de tareas bien planificadas y ejecutadas. Queremos que los alumnos par-

ticipen del rigor metodológico en la recuperación de objetos, en la toma de datos en el trabajo de campo, en el dibujo y mediciones. El museo es un espacio para aprender a aprender, y este taller es un espacio para desarrollar la competencia del tratamiento de la información y su gestión, así como el trabajo colaborativo.

Los Talleres de arte para los cursos de Infantil y Primaria han sido diseñados también respetando la demanda continuada de maestros de estos niveles de experimentar y profundizar en el arte prehistórico en el museo. Por esta razón se han sustituido los talleres para niños en los que hemos ido ensayando fórmulas variadas basadas en la experimentación y en el juego, por talleres centrados en el taller del artista paleolítico y en las técnicas del primer arte. Más allá de la manipulación de materiales originales y útiles, y de la práctica de las técnicas del arte, cada uno de estos talleres se estructura en torno a una idea - fuerza que caracteriza al arte de las cavernas como expresión asociada a un modo de vida, la de los cazadores - recolectores del Paleolítico, como son la observación intensa de los animales del entorno, la cueva como acumulación de cultura y el bisonte como símbolo, en el pasado y en la actualidad.

Durante el presente curso escolar hemos abierto un nuevo canal de comunicación con la comunidad escolar en las redes sociales, eligiendo el blog como medio para prolongar la vinculación más allá de la visita escolar por ser una red muy extendida entre los centros educativos. El objetivo es crear un foro de colaboración, un espacio para crear y compartir. Compartiremos información utilizando un lenguaje multimodal buscando otra forma de contar la Prehistoria, aportaremos miradas que conecten con la actualidad y los intereses de docentes y alumnos, propondremos actividades y proyectos para enseñar y aprender con Altamira y con el Patrimonio Cultural

en las aulas. Queremos que elpaisdealta-mira.es vaya poblándose con las propuestas y las aportaciones, que la comunidad escolar comparta en el blog, creando de espacios de aprendizaje colaborativo, permitiendo que las personas aprendamos unas con otras.

Museo social

En la Red el museo encuentra un entorno de prolongación de su vocación divulgadora: compartir, experimentar fórmulas de comunicar, entretener y crear comunidad son funciones comunes al museo y la Red. Nos hemos sumado al fenómeno mundial Facebook para iniciar una presencia progresiva en la Red, priorizando el asentar estilos de comunicación y fórmulas de participación, antes que una carrera por la presencia en todas las redes. Esta red social es la que más usuarios agrupa en el mundo y en España, y consideramos el medio más adecuado para crecer como museo social, para crear comunidad. No es nuestro tablón de anuncios, aunque sí anunciamos las actividades del museo en el muro del perfil, y las mostramos a quienes puedan motivar a venir pero sobre todo a quienes no pueden o no van a venir al museo. No es un estar por estar porque otros están, sino porque queremos llegar a otros públicos que no son nuestros visitantes. Queremos formar una comunidad con todas aquellas personas interesadas en conversar con nosotros (o al menos leer lo que decimos), o entre ellos, sobre Altamira y sobre Historia, hablar de Arqueología y Patrimonio Cultural, de este museo y de otros. Compartimos imágenes del arte de Altamira, proponemos otras miradas al Patrimonio Cultural, buscamos conexiones entre el inicio de nuestra Historia y el presente, en un tono informal, con rigor y con humor. Sabemos que los usuarios de Facebook, sobre todo los espa-

ñoles³, adoptan una actitud más pasiva que activa, comportándose en las redes sociales como lo hacen con otros medios de comunicación convencionales; sin embargo, comprobamos que la interactividad en la página aumenta progresivamente de modo satisfactorio respecto a nuestros objetivos. No medimos el éxito por el número de seguidores, sino por el grado de compromiso de éstos, por su permanencia en el tiempo como seguidores, lo que interpretamos como interés por nuestras publicaciones. Valoramos positivamente la presencia del museo en las redes sociales mientras produzca un retorno a la institución: aprendemos de los seguidores, podemos conocerlos por sus intereses y sus preferencias; recibimos por este canal opiniones que de otra manera no recogeríamos, así como sus percepciones sobre el museo. Su satisfacción es la nuestra al mismo tiempo.

Desde el Departamento de Públicos afrontamos la gestión de esta red social con rigor y profesionalidad, también desde lo emocional, acercándonos a una filosofía *edupunk*. Es una forma alternativa de atender a públicos no presenciales del museo y de dar servicio público, una atención más personal y relacional. También a los públicos internos, involucrando a personas de todos los departamentos del museo en la creación de contenidos, en la aportación de ideas y como protagonistas de algunas de las historias que contamos al abrir el museo a través de la ventana virtual. Las redes sociales representan para el museo un escenario nuevo donde experimentar continuamente otras formas de presentación del Patrimonio Cultural, que obliga a buscar los estilos de comunicación más eficaces para este entorno de consumo de ocio y cultura. En él los contenidos culturales se han ido comprimiendo buscando brevedad, rapidez, incluso experiencias instantáneas.

³ Las personas seguidoras del perfil del Museo de Altamira en Facebook que residen en España son el 56% del total

Para divulgar Altamira en la Red creamos microcontenidos sobre Altamira y sobre las personas del Paleolítico. Comparamos unidades de información de extensión muy corta para una lectura de no más de treinta segundos, centrados en un aspecto muy concreto del arte de Altamira o de los objetos arqueológicos de la exposición del museo, o de otros no expuestos, con la finalidad última de conocer mejor a las personas del inicio de nuestra Historia. Como los define Leene [12] son contenidos de naturaleza indivisible, con sentido en sí mismos, interesantes e informativos. Podríamos denominar a estos microcontenidos en la Red como píldoras de divulgación [13], que pretenden provocar efectos inmediatos como la sorpresa y el interés, o una sonrisa; son de posología voluntaria, indicadas para las personas con curiosidad e interés por Altamira, en momentos de ocio y reposo; el consumo continuado de estos contenidos puede tener efectos secundarios perdurables, como son la construcción de conocimiento a partir de la generación de nuevas conexiones entre ideas nuevas y previas. Este tipo de contenidos aportan densidad, color y profundidad a la “comunicación líquida” característica de Internet, según la define Zigmunt Barman [14].

Punto y seguido

En el Museo de Altamira conocemos bien a nuestros visitantes y usuarios: los estudios de público del LPPM, las encuestas y cuestionarios de satisfacción, la observación de comportamientos, el libro de visitantes de la entrada del museo (siempre expuesto, abierto, de acceso libre permanente), así como los comentarios informales son canales para una escucha activa, atenta a sus hábitos, intereses y necesidades. El Museo de Altamira es mediador entre el Patrimonio Cultural y la sociedad pero no es medidor de conocimiento; el grado de satisfacción de las personas es el indicador para definir

y reconducir los servicios prestados desde el museo y su calidad. En todo caso, sería interesante saber más sobre las expectativas previas a la visita a través de estudios de público específicos, lo que permitiría mejorar aún más la oferta cultural.

¿Cómo contribuye la experiencia vivida en el museo a la comprensión del mensaje transmitido mediante esta exposición? ¿Cómo contribuye la fórmula de la divulgación al disfrute de la cultura en tiempo de ocio? Si durante la visita o después, tras la reflexión personal o al hilo de algún estímulo externo, algo ha cambiado en nuestra imagen sobre las personas de la Prehistoria, y ya no hablamos de “ellos”, sino de “nosotros hace 15000 años”; o si simplemente hemos llenado un vacío en nuestro bagaje personal porque hemos “puesto cara” a las personas de la Prehistoria, las hemos vestido y las hemos comprendido en su hogar, en sus desplazamientos estacionales o en su pensamiento simbólico; si se ha promovido una reflexión sobre lo relativo de la cultura porque nos ha sorprendido ver en la caja de herramientas de los tiempos de Altamira una aguja como la de nuestro costurero; si nos ha emocionado la contemplación de las pinturas de Altamira, si en ellas hemos visto Arte, como en cualquier periodo histórico, si las hemos relacionado con el Arte actual; si se han despertado otras curiosidades nuevas o diferentes a las que nos trajeron al museo, y apuntamos en nuestra agenda la visita próxima a otro museo, a otra cueva con arte rupestre o la lectura de un libro de Historia, entonces, la visita al Museo de Altamira habrá propiciado un cambio, habremos enriquecido nuestra experiencia y nuestra visión de la Historia, y, por tanto, habremos aprendido algo nuevo.

La finalidad del museo es garantizar un acceso satisfactorio al Patrimonio Cultural a todas las personas; la conservación del bien patrimonial es el medio para garantizar este acceso. Entendemos que el público comparte

actualmente la política de anteponer la conservación de la cueva de Altamira y sus pinturas a su apertura y los riesgos implícitos. Así lo han manifestado públicamente muchas personas en las redes sociales, en los espacios abiertos en la Red por los medios de comunicación y, de manera privada, en las comunicaciones dirigidas al museo. Quizá en esta positiva actitud hacia el Patrimonio Cultural, hacia su valor y en su dimensión como referente identitario, tiene algún mérito y responsabilidad el Museo de Altamira y su labor durante la última década.

Referencias

- [1] Ministerio de Cultura (2011): *Conociendo a nuestros visitantes. Museo Nacional y Centro de Investigación de Altamira*. Laboratorio Permanente de Públicos de Museos.
- [2] García, A. (1999): *La exposición como medio de comunicación*. Akal.
- [3] Lasheras, J.A.; Albert, M.A.; Fatás, P. (2002): Un museo para el Paleolítico, en LASHERAS, J.A. (Ed.): *Redescubrir Altamira*. Madrid: Turner ediciones.
- [4] Engeström, Y. (1987): *Learning by Expanding. An Activity-Theoretical Approach to Developmental Research*, Orienta Konsultit Oy, Helsinki.
- [5] Borum, M (2008): Why family learning in museums? En *The Exhibitivist*, vol 27, nº1, Spring 2008.
- [6] Falk, J.; Dierking, L. (1992): *The Museum Experience*. Whalesback Books, Washington DC.
- [7] Hooper-Geenhill, E. (1998): *Los museos y sus visitantes*. Trea Ediciones.
- [8] Huerta, R. (2010): *Maestros y museos. Educar desde la invisibilidad*. PUV Publicaciones.
- [9] Falk, J. y Dierking, L. (2000): *Learning from Museums: Visitor experiences and the making of meaning*. N. Altamira
- [10] Fontal, O.; Coca, P.; Olalla, R.; Sánchez, A. (2009): Museos de arte y educación: miradas caleidoscópicas. En *Mentes sensibles: investigar en educación y museos*. PUV Publicaciones.
- [11] Benejam, P. (2003): Los objetivos de las salidas, En *Iber. Salir del aula*, nº 36.
- [12] Leene, A. (2008): Microcontent is everywhere (on microlearning). In: Hug, T., Lindner, M., & Bruck, P. A. (2006). *Micromedia & e-learning 2.0: gaining the big picture: proceedings of Microlearning Conference 2006*. University Press, Innsbruck, Austria. Consultado en 20 de diciembre 2011, desde <http://www.microlearning.org/proceedings2006/Microlearning_06_final.pdf>.
- [13] Marca, G.; Mateos, S.; M. Attardi, O. (2011): Colección de píldoras de difusión preventiva (en línea). Miradas desde la copa. *E-Revista de Comunicación y Patrimonio cultural*, nº 3. Vic: Grupo de Investigación en Comunicación y Patrimonio, Universitat de Vic, p 21-29. en ww.comunicacionpatrimonio.net. Consultado el 20 de diciembre 2011.
- [14] Zigmunt, B. (2009): *Modernidad líquida*. México: Fondo de Cultura Económica.

FOTOGRAFÍAS

MUSEO DE ALTAMIRA
(Santillana del Mar, Cantabria, España)



Museo de Altamira ©MNCIA

MUSEO DE ALTAMIRA
El arte de la cueva de Altamira



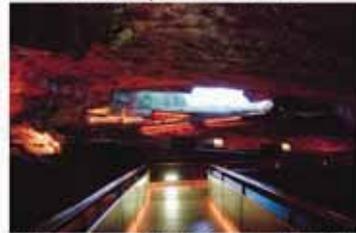
MdA El arte de Altamira©MNCIA

MUSEO DE ALTAMIRA
Exposición "Los tiempos de Altamira"



MdA Exposición Los Tiempos de Altamira©MNCIA

MUSEO DE ALTAMIRA
Neocueva en la exposición
"Los tiempos de Altamira"



MdA Neocueva©MNCIA Eusebio Dohijo

MUSEO DE ALTAMIRA
Talleres de Prehistoria



MdA Talleres de Prehistoria©MNCIA Victor Gascón

MUSEO DE ALTAMIRA
Museoteca para familias



MdA Museoteca©MNCIA Victor Gascón

MUSEO DE ALTAMIRA
Microcontenidos de divulgación
en las Redes sociales



MdA Microcontenidos