

Índice

1.	LA MUSEOGRAFÍA DIDÁCTICA: CONSTRUIR MUSEOS DESDE LA DIDÁCTICA	11
	El concepto de museografía didáctica	11
	Museos y escuelas, dos caras de la misma moneda	13
	El decálogo de la museografía didáctica	14
	Los niños y las personas mayores, dos segmentos importantes de público	15
2.	HACIA UNA MUSEOGRAFÍA LÚDICA	
	¿Enculturación, socialización o educación?	19
	¿Juego o entretenimiento?	21
	¿Una didáctica y una museografía para una nueva inteligencia?	22
	Hacia una nueva museografía basada en la <i>Didactica magna</i>	23
	¿Museizar ruinas según modelos didácticos?	23
	En conclusión	38
3.	MUSEOGRAFÍA INTERPRETATIVA: EL CONCEPTO DE INTERPRETACIÓN	39
	Los principios básicos de la museografía didáctica	39
	¿Exponer o interpretar?	42
	Hampton Court Palace, el paradigma	43
	Hacia una nueva museografía	47
4.	LA INTERACTIVIDAD, UNA BASE DE LA MUSEOGRAFÍA DIDÁCTICA	53
	Bases psicopedagógicas de la museografía didáctica	53
	Antes de plantear el museo interactivo, hay que plantear el cerebro como una máquina interactiva	55
	Los juguetes: dos tipos de interactividad	58
	Unos artefactos interactivos que han revolucionado el mundo del juego	59
	Las emociones, recursos interactivos más allá del juego	61

La dificultad de clasificar la interactividad	62
Una clasificación tripartita básica	62
La interactividad de carácter informático.....	63
La clasificación de carácter mecánico o manipulativo	67
Interactividad de “carácter humano”.....	67
5. NOSOTROS ANTE UN MUSEO DIDÁCTICO E INTERACTIVO....	69
Las reacciones ante el museo	69
Nuestra posición ante los museos de arte	69
Dos tipos de preguntas y de respuestas ante las obras de arte del museo	70
Las respuestas adaptativas son situacionales	71
No hay motivos erróneos para que nos guste el arte	72
Las emociones como impulso interactivo	73
Algunas ejemplificaciones en los museos de arte.....	73
Nosotros y los museos tecnocientíficos.....	76
6. LOS MUSEOS DIDÁCTICOS E INTERACTIVOS Y SUS MODELOS	79
Cuando la interactividad no se plantea de forma explícita.....	79
Un paseo por el Museo Británico	79
La interactividad concebida como elementos orientativos del museo...	83
La interactividad como complemento interpretativo de la museografía	84
La interactividad para un segmento de público	87
La interactividad como eje estructural del museo	92
7. LOS MÓDULOS INTERACTIVOS Y SUS TIPOS.....	95
Las cuestiones fundamentales.....	95
La tipología de módulos atendiendo a lo fundamental	96
8. LAS MUSEOLOGÍAS ALL'APERTO: LA DIDÁCTICA DE LAS MUSEOGRÁFIAS EMERGENTES.....	147
Campos de intervención de la museografía didáctica.....	147
El término emergente aplicado a la museografía	147
Los axiomas de las museologías emergentes	148
El primer axioma de las nuevas museologías o la interpretación como instrumento	148
El segundo axioma o el <i>porta botellas</i> de Duchamp.....	149
El tercer axioma o el síndrome de la bicicleta	149
El cuarto axioma: un hombre detrás de cada objeto del museo.....	151

La museología emergente, una lucha contra la amnesia del futuro.....	151
Hay muchos tipos de patrimonio.....	152
El patrimonio objeto de tratamiento museístico depende de las prioridades de una sociedad.....	154
La ciudad como gran museo al aire libre	154
Musealizar las ciudades o conferirles el valor de contemporaneidad ...	157
A modo de síntesis	159
9. EL PATRIMONIO MUEBLE COMO OBJETO DIDÁCTICO. LOS MUSEOS DE INDUMENTARIA COMO PARADIGMA	161
Métodos y técnicas de la museografía didáctica.....	161
El patrimonio mueble está formado por objetos.....	164
Interpretar a través de los objetos	165
Las técnicas expositivas básicas de los objetos	168
Enseñar con los objetos: el ejemplo de la indumentaria	178
La indumentaria, objetos transversales de la educación	180
10. LOS MUSEOS DE HOY ANTE EL DESAFÍO DE LA POSTMODERNIDAD	185

La museografía didáctica: construir museos desde la didáctica

El concepto de museografía didáctica

La museística, que es la disciplina que estudia todo lo relativo a los museos, tiene dos grandes ramas: la museología y la museografía. La primera rama, denominada “museología”, se ocupa de reflexionar sobre los museos de una forma global. En este sentido, el concepto de museología es inclusivo, ya que acoge toda reflexión sobre el museo, la sociedad, su interacción e incluso su gestión y funcionamiento. Por el contrario, el concepto de museografía es mucho más concreto, puesto que se refiere a la actividad, disciplina o ciencia, según se considere, que tiene como objeto principal las exposiciones, su diseño y ejecución, así como la adecuación e intervención de espacios patrimoniales con la finalidad de facilitar su presentación y su comprensión. El campo de la museografía, por lo tanto, aunque es mucho más concreto se extiende más allá del propio museo como institución, ya que las exposiciones no se circunscriben estrictamente a los museos, y las técnicas propias de la museografía pueden ampliarse no solo a edificios o conjuntos patrimoniales como tales, sino incluso a ciudades y grandes espacios naturales.

Por lo tanto, mientras la museología trata de conceptos a menudo abstractos y puede asimilarse a una especie de filosofía del museo, la museografía requiere de un conjunto de técnicas aplicadas que van desde la forma de iluminar al concepto de vitrina.

En la medida que la museología se asimila, pues, a una filosofía o corriente de pensamiento, existen tantas museologías como ideologías puedan imaginarse y, en este sentido, tanto se puede hablar de una museología burguesa, como de una museología crítica.¹

De acuerdo con estas definiciones, la museología suele proporcionar los guiones del museo, es decir, aquellas ideas, conceptos o sistemas conceptuales que es preciso

1. Véase en este sentido SANTACANA, J.; HERÁNDEZ, F. X. *Museología crítica*. Gijón: TREA, 2006.

transmitir indistintamente de cómo se haga. Por el contrario, para la museografía es precisamente el cómo se hace lo que importa. Los dos campos presentan fronteras muy difusas, porque es evidente que el cómo depende siempre del qué. Sin embargo, para la museografía resulta fundamental elaborar un “producto” accesible a públicos muy variados, lo más variados y amplios posible; es decir, productos que puedan llegar a ser comprensibles y asequibles para mucha gente, cuanta más mejor. Y es aquí donde interviene el concepto de didáctica. Para alcanzar a este público destinatario de amplio espectro los objetos y artefactos o restos a exponer requieren de informaciones complementarias, de contextualizaciones, de herramientas de interpretación que permitan a los visitantes integrarlos en su red de conocimientos.

¿Qué es lo que distingue la museografía clásica de la museografía didáctica? Quizás la distinción más fundamental es que la museografía didáctica no concibe la exposición como una experiencia solamente estética. El escaparatismo, el diseño o la arquitectura no son museografía, aun cuando suelen ser elementos auxiliares fundamentales. La museografía didáctica la concebimos como un espacio tecnológico relacional, donde inciden las aportaciones y saberes de diversas ciencias y disciplinas tecnológicas, que tiene sentido en tanto se incide en la acción o en la creación del artefacto o producto museográfico. Ello implica que la museografía didáctica es por definición un espacio básicamente interdisciplinar; cuantos más conocimientos tenga el museógrafo sobre el objeto de estudio a museizar, sobre las ciencias referentes, sobre las formas de construir el conocimiento, sobre las técnicas de comunicación, sobre las tecnologías mecánicas y sobre la didáctica, tanto mayor será la efectividad de respuestas a los diversos retos que se le planteen.

Por ello, desde la perspectiva de la museografía didáctica, de la misma forma que no se puede explicar aquello que se desconoce, tampoco se puede museizar lo que desconocemos. Contextualizar, hacer virtual o comprensible un determinado objeto de estudio, exige conocimiento científico de dicho objeto para optimizar todas sus claves. No puede haber una museografía didáctica eficaz sin relación con las disciplinas referentes.

La consideración de la museografía como disciplina científicotecnológica que genera saberes empíricos implica una reflexión acerca de su objeto de conocimiento, sus técnicas y su metodología básica de trabajo. El objeto de la museografía didáctica es mostrar, dar a conocer, comunicar diferentes objetos de estudio —históricos, geográficos, artísticos, patrimoniales, tecnocientíficos, biológicos, etc.— a un determinado horizonte destinatario. En este sentido, cuando la museografía pone énfasis en comunicar, mostrar y hacer inteligibles determinados objetos de estudio se relaciona estrechamente con las didácticas específicas; museizar la célula viva, los diversos tejidos, los mecanismos biológicos de la diversidad y las funciones fisiológicas de los seres unicelulares solo se puede hacer disponiendo de abundantes

conocimientos de didáctica de la biología; museizar la obra de Miguel Ángel, de Tintoretto o de Modigliani solo se puede hacer de forma eficaz desde la didáctica del arte.

Por todo ello, podemos definir “museografía didáctica” como la disciplina que tiene como objeto principal la concepción, diseño y ejecución de exposiciones atendiendo primordialmente a los principios didácticos.²

Museos y escuelas, dos caras de la misma moneda

Las funciones básicas de un museo han sido siempre las de conservar los restos y objetos del pasado, investigarlos y socializar el conocimiento obtenido. La función socializadora del conocimiento del museo hay que diferenciarla de la simple función de comunicar. La función socializadora es hacer copartícipes a los demás del conocimiento que emana de los objetos. Por lo tanto, no se trata simplemente de transmitir información o mensajes. La función socializadora es siempre un acto consciente y voluntario; por el contrario, la comunicación es algo que existe siempre, ya que entre humanos es imposible la “no comunicación”.³ Como afirma Umberto Eco es imposible que nos levantemos por la mañana y nos anudemos la corbata ignorando que esta lanzará mensajes durante el resto del día. Por lo tanto, los museos, al igual que los humanos, tienen muchas formas de comunicar y pueden hacerlo con el diseño, con la arquitectura, con la ordenación de las piezas, con la pulcritud o abandono del aspecto físico de su personal, etc.; pero socializar el conocimiento que emana de sus piezas tiene que ser un acto consciente y voluntario basado en una concepción de la museografía que se denomina “didáctica”.

El término “socializar el conocimiento” incluye el de “educar”, y los museos son ciertamente medios de comunicación cultural, pero deben aspirar a transformarse en instrumentos educativos o, como escribió Silvia Alderoqui, han de ser socios en la educación.

Si la didáctica es, pues, la disciplina instrumental para enseñar y educar, el museo o utiliza las técnicas de la museografía didáctica o deja de ejercer una de sus funciones fundamentales. La didáctica, tanto en el museo como en la escuela, es una disciplina instrumental, tal como Comenius la definió en el siglo XVI. Según el padre de esta disciplina, esta es un artificio universal para enseñar eficazmente

2. HERNÁNDEZ, F. X. “Museografía didáctica”, en SANTACANA, J.; SERRAT, N. (coord.). *Museografía didáctica*. Barcelona: Ariel, 2005, pp. 23-61.

3. Sobre la comunicación véase ALBALADEJO, M. *La comunicación más allá de las palabras. Qué comunicamos cuando creemos que no comunicamos*. Barcelona: Graó, 2007.

el máximo número de cosas de una forma rápida y divertida.⁴ Comenius, ya en el siglo XVI, no concebía enseñar aburriendo; sobre el aburrimiento no se pueden construir conocimientos sólidos y duraderos. Por lo tanto, la museografía didáctica aspira a educar eficazmente y de una forma lúdica.

John Dewey definió una de las primeras premisas fundamentales de la didáctica diciendo que si tuviera que resumir toda la didáctica en una sola frase diría “averigua antes lo que saben y actúa en consecuencia”. Por lo tanto, este “artificio universal” tiene sus reglas, que podemos reducir a una sola: siempre se aprende sobre lo que ya sabemos; averigua lo que saben y actúa en consecuencia.

El decálogo de la museografía didáctica

Aquí surge el primer problema de la museografía didáctica: ¿cómo actuar en consecuencia? Para ello es necesario tener presente el siguiente decálogo:

1. Es preciso buscar un terreno común entre lo que el público suele saber y lo que el museo quiere mostrar.
2. Lo más importante de un museo es el guión: aquello que queremos enseñar. Pero no hay que olvidar que el guión del museo se construye con objetos, no con textos.
3. En el momento de establecer el guión de un museo hay que tener presente que este no es diferente de las artes escénicas. De lo contrario, el museo será una colección de objetos obsoletos.
4. El guión puede ser trágico, cómico, descriptivo, analítico, en función del tipo de museo y de mensaje.
5. Hay que ordenar los objetos e ideas de lo que es más fácil a lo que es más difícil, de lo concreto a lo abstracto.
6. Hay que estimular el pensamiento racional, pero también las emociones y los sentidos. Debe haber un tiempo para pensar, otro para sentir y experimentar y otro para emocionarse.
7. La acción didáctica comienza con la instalación del propio museo. No hay que esperar a que esté acabado para pensar en didáctica. Un error importante en la concepción de nuestros museos es que a menudo se conciben exclusivamente desde la arquitectura y el diseño.
8. El museo debe empezar por hacer preguntas y transmitirlas a los usuarios. Quien no se formula preguntas no obtiene respuestas jamás.

4. Comenius definió el término en su *Didactica magna* (1657) cuando dijo que “nos atrevemos a prometer una didáctica magna, esto es, un artificio universal para enseñar a todos, de un modo eficaz y lo más rápidamente posible, sin molestias ni aburrimiento alguno, ni para el que enseña ni para el que aprende, antes lo contrario, con un gran atractivo y agrado para ambos”.