

Los yacimientos arqueológicos: Conocer la Historia a partir del Patrimonio in situ

Archaeological sites: Knowing History through Archaeological Heritage in-situ

Marta Carratalá Guijarro

Becaria Pre-doctoral FPU, Departamento de Prehistoria y Arqueología, Universidad de Granada

mcarratala@ugr.es

Recibido el 31 de octubre de 2013
Aprobado el 1 de noviembre de 2013

Resumen: En los yacimientos arqueológicos puestos en valor y musealizados se pretende la comprensión del patrimonio arqueológico por parte de la sociedad que, como público no especializado, encuentra dificultades a la hora de comprender el significado histórico. Por ello, es necesario en el proceso de difusión realizar una labor de interpretación de las estructuras y restos materiales al público. En pro de este fin, se realizan actualmente notables esfuerzos en la elaboración de medios museográficos y de los mensajes a transmitir. Los objetivos de este trabajo se centran en evaluar su eficacia en cuanto a términos de *usabilidad* de los recursos y *comprensibilidad* de los mensajes.

Palabras clave: difusión, público no experto, conocimiento histórico, evaluaciones, usabilidad, comprensibilidad.

Abstract: Musealized archaeological sites must effectively promote and facilitate the understanding of the archaeological heritage by non-specialists, as they find difficult to interpret the remnants of the past that have come to us in a fragmentary way and to understand their historical significance. With regard to the diffusion process, this makes necessary to work on the interpretation of the structures and remnants for the non-expert audience. With this aim, notable efforts are currently being made in the development of museological media, as well as in messages to be transmitted. Therefore, I focus my research in order to assess their effectiveness in terms of general *usability* of resources and *understandability of messages*.

Key words: diffusion, non-expert audience, historical knowledge, assessments, usability, understandability.

Los yacimientos arqueológicos: Conocer la Historia del Patrimonio *in situ*

La institución museística ha sufrido un largo proceso de evolución. Durante siglos prevaleció el Museo como una institución de poder y prestigio donde grupos minoritarios de la alta jerarquía social, aristócratas y clases burguesas, presentaban objetos de culturas antiguas como símbolo de su prestigio, quedando estos al margen de la inmensa mayoría de la población. En el siglo XVIII, bajo el influjo de la Ilustración los museos se abrieron tímidamente al resto de la sociedad. Pese a ello, se trataba de centros de investigación y, sobre todo, de conservación en los que el interés se centraba en el objeto, el cual era observado con sorpresa y admiración por el público visitante, recién aceptado en esta institución. Eran enormes edificios en los que se exponían grandes colecciones de piezas, a las que se valoraba por su gran antigüedad, rareza y belleza, pero donde la información transmitida se limitaba a la mera denominación del elemento, sin que nada trascendiera sobre los modos de vida de la cultura a la que perteneció. Tras la Segunda Guerra Mundial, la sociedad cambia, siendo ahora más madura, y en la que los valores tradicionales entran en decadencia. La demanda de conocimiento se incrementa y generaliza, surgiendo, en este contexto, la Nueva Museología, en la que se produce un traspaso del interés del objeto al sujeto, entendiéndose como sujeto al visitante. Se concretó definitivamente la consideración de la institución museística como una entidad (Museo como institución) abierta a todo tipo de usuarios. Desde ese momento, además de las labores de investigación y conservación, se buscará, como objetivo último, la difusión del Patrimonio a la sociedad.

En este contexto se encuentran incluidos los yacimientos arqueológicos puestos en valor y musealizados. En ellos, al proceso de investigación arqueológica les ha acompañado una serie de trabajos de acondicionamiento que permiten la visita del público general y el desarrollo de una planificación de un programa de difusión, con lo que se pretende en última instancia la comprensión de los restos arqueológicos expuestos y, junto a esto, el conocimiento histórico que se deriva de aquéllos por parte del público visitante. Este, al no tener una preparación específica en la materia encuentra dificultades para interpretar los restos arqueológicos por sí mismo, por lo que se hace necesario que presentemos el discurso que queremos transmitir mediante un conjunto de recursos museográficos, que ayuden a esta comprensión. Sin embargo lograr esta labor con éxito no es tarea fácil. Durante hace ya algunas décadas, la disciplina de la

Museografía lleva trabajando en esta cuestión, realizando estudios de diferente tipo sobre el diseño de paneles, audiovisuales, etc. a fin de lograr una buena comunicación con el público receptor, pretendiendo que la exposición y el recorrido, a través de los medios museográficos, puedan ser comunicativos y entendidos por sí mismos por parte del público, al que además, deben resultar atractivos e interesantes, para lograr su atención y disfrute durante la visita. Dichos estudios han dado lugar a una serie de pautas o consejos sobre cómo elaborar los recursos museográficos para obtener buenos resultados en la difusión del patrimonio. Así existe amplia bibliografía acerca de las características de los paneles de información, como la cantidad de información óptima que deben contener esos paneles, la forma en que debe presentarse ese mensaje o de los medios audiovisuales, como el uso de un lenguaje cotidiano, evitando expresiones propias del ámbito científico incomprensibles para el no especializado. Se han incluido además en los últimos años las nuevas tecnologías de la información y la comunicación. Durante el período anterior a la actual crisis económica en la que estamos inmersos, se ha producido la implantación numerosa de recursos de este tipo.

No obstante, pese a estos esfuerzos por ofrecer a la sociedad medios de transmisión del conocimiento sobre nuestro Patrimonio en los espacios museísticos, hay que considerar la posibilidad de que no sean tan útiles, atractivos o eficientes como se pretende: ¿son utilizados realmente los recursos? ¿Son atractivos? ¿Se comprende la información que se presenta? ¿Atraen lo suficiente como para que el usuario se detenga en ellos el tiempo suficiente? En la investigación que venimos desarrollando a través de seguimiento de visitantes de yacimientos arqueológicos musealizados, estamos analizando, en este sentido, la usabilidad y la comprensibilidad de los recursos museográficos, es decir, si son usados o no por los visitantes, y si es así, durante cuánto tiempo y de qué modo, si es de una manera comprensiva o no, limitándose entonces a un mero “toqueteo” de la pantalla táctil o a “echar un simple vistazo” al panel o al audiovisual, sin más detenimiento ni atención de la información que ofrecen.

La primera cuestión es pues, la usabilidad, y es que muchos recursos instalados en el espacio musealizado no se utilizan. Esta observación me ha llevado a plantearme preguntas como ¿entonces para qué sirve haber instalado ese recurso? ¿Se ha rentabilizado el dinero invertido? ¿Se ha derrochado? La segunda, es la comprensibilidad, es decir, si aquel visitante que usa el recurso consigue comprender el mensaje que en él se explica. Creo que será útil estudiar ambos parámetros de los recursos con el objetivo de que en próximos programas museográficos no se repita aquel tipo de museografía que no cumple su misión, aquella misión para el que fue diseñada, es decir, la difusión del patrimonio. De este modo, cabe señalar una serie de problemáticas que hemos detectado en los enclaves museológicos visitados hasta el momento. Hay recursos que pasan inadvertidos por los visitantes porque han sido situados fuera del recorrido que realizan habitualmente y por lo tanto no son utilizados. Un ejemplo podemos verlo en el Museo de Almería, y es que en su diseño espacial parte de la museografía queda al margen del circuito de tránsito que realizan por norma general los visitantes. Así, este edificio tiene unas escaleras dobles entrecruzadas, siendo

utilizadas realmente por los visitantes solo una de ellas, las que dan paso directamente a las salas; las otras dan a un pasillo apartado de la exposición (Fig. 1). Es en este pasillo donde se ha situado una pantalla táctil que nadie usa (ni siquiera la ven).



Fig. 4. Pantalla táctil que pasa inadvertida por los visitantes. Museo de Almería (abril 2012).

Otro tipo de medios son los audiovisuales, que por regla general presentan características negativas que se reflejan en su usabilidad y comprensibilidad. Por ejemplo, el audiovisual de la entrada del Museo Arqueológico de Alicante (MARQ), que de forma parecida al caso anterior, tiene una baja usabilidad en tanto que la gran mayoría de los visitantes, al iniciar su visita al museo, se dirigen directamente a la primera sala de exposición sin percibir o detenerse en el vídeo, que se encuentra en medio del hall (Fig. 2). El del inicio del Centro de Interpretación del Teatro romano de Málaga, por el contrario, solventa esta problemática haciendo su uso “casi obligatorio” al situar la gran pantalla en el centro del pasillo por el que se transita hacia la sala de exposición, ocupando la mayor parte del espacio. No obstante, el inconveniente de esta presentación afecta a la comprensibilidad del mensaje, y es que las explicaciones se dan por el narrador a una gran velocidad, lo que dificulta su asimilación.



Fig. 5. Audiovisual Museo Arqueológico de Alicante (MARQ, febrero, 2013).

Otro inconveniente de los audiovisuales radica en que suelen estar en permanente funcionamiento, de modo que cuando los visitantes llegan a ellos, están empezados. Así, el mensaje se recibe de forma fragmentada, lo que provoca una pérdida de interés. Generalmente la gente no se detiene más de tres o cuatro segundos en ellos, y prosigue su recorrido.

Los ordenadores interactivos son otro recurso museográfico en auge en los últimos años. De ellos, se ha elogiado, entre otras cualidades, resultar muy atractivos y explicativos, gracias a que permiten al visitante interactuar. No obstante, hay que señalar la importancia de saber diseñar adecuadamente la información que en ellos se va a ofrecer, y que esta resulte verdaderamente atractiva y asimilable por el usuario, para lograr la difusión del conocimiento. Como ejemplo de este tipo de recurso que no cumple con este objetivo podemos indicar los ordenadores interactivos que hay al inicio de cada sala del MARQ. En un primer momento, desde el punto de vista de especialistas podría representar una herramienta útil e interesante, sin embargo, de cara al público general, se convierte en un dispositivo abrumador. Ofrecen información detallada sobre el período cultural del que trata la sala a la que da paso, pero esta información se presenta mediante un discurso científico. La terminología es de difícil comprensión, utilizando tecnicismos alejados del lenguaje habitual, y las explicaciones

resultan áridas a la lectura. En este caso, se ha podido ver que todos los visitantes observados o bien han obviado el recurso sin detenerse ni siquiera en él o bien han “toqueteado” como más arriba explicábamos, durante unos breves segundos, lo suficiente para seleccionar un área y un yacimiento y llegar a la pantalla de explicación. Ante ella, tras un breve vistazo, abandonaban el recurso (Fig. 3). En consecuencia, este recurso va a conseguir una baja comprensibilidad.

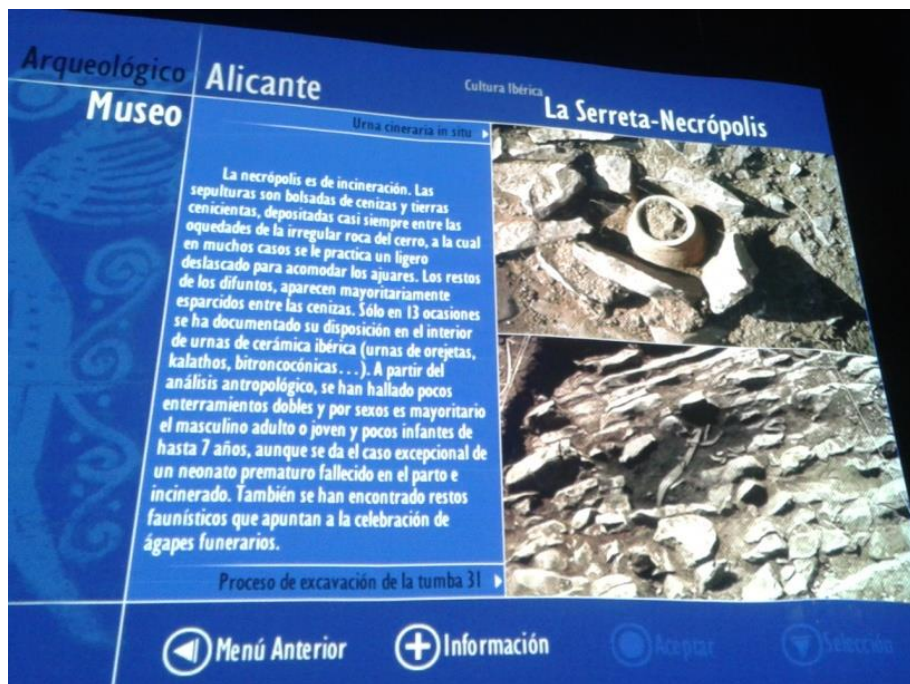


Fig. 6. Recurso táctil¹. Museo Arqueológico de Alicante (MARQ, febrero, 2013).

Al mismo tiempo, señalar el hecho de que además de cómo presentemos los mensajes, mediante qué medios museográficos, es de suma importancia considerar el tipo de información que exponamos, si es interesante para el público o no. En este sentido, en el caso que hemos mostrado del MARQ, después de las pantallas que

¹ Transcripción de la información que ofrece la pantalla: “La necrópolis es de incineración. Las sepulturas son bolsadas de cenizas y tierras cenicientas, depositadas casi siempre entre las oquedades de la irregular roca del cerro, a la cual en muchos casos se le practica un ligero deslascado para acomodar los ajuares. Los restos de los difuntos aparecen mayoritariamente esparcidos entre las cenizas. Solo en las 13 ocasiones se ha documentado su disposición en el interior de urnas de cerámica ibérica (urnas de orejetas, kalathos, bitroncocónicas...). A partir del análisis antropológico, se han hallado pocos enterramientos dobles y por sexos es mayoritario el masculino adulto o joven y pocos infantiles de hasta 7 años, aunque se da el caso excepcional de un neonato prematuro fallecido en el parto e incinerado. También se han encontrado restos faunísticos que apuntan a la celebración de ágapes funerarios”.

hemos descrito, sigue otra con un conjunto de referencias bibliográficas. Hay otros casos, en los que las explicaciones hablan de las técnicas constructivas o de la historiografía de las investigaciones del yacimiento, pero ¿interesa al público visitante este tipo de datos?

Hay otros casos, por el contrario, en los que sí interesa la información y los visitantes quieren conocerla, pero entonces encuentran dificultades para utilizar el recurso museográfico y acceder al mensaje. La problemática más común es la de la altura del dispositivo. Así, son comunes los enclaves musealizados en los que este factor no se tiene en cuenta y sitúan los paneles a muy baja altura, siendo muy incómoda su lectura. Solo aquellos visitantes con gran interés, se prestarán a tomar todo tipo de posturas para su uso (Figs. 4 a y b).



Figs. 7 a y b. Museo Arqueológico de Córdoba (junio 2012).

Todo ello repercute como decimos en la usabilidad y comprensibilidad, pero sin duda, es también de suma importancia para la comprensibilidad, la orientación del recurso respecto a lo que se explica. Nos remitimos al yacimiento arqueológico visitable de la ciudad romana de Complutum, en donde hallamos un panel de información sobre el urbanismo romano situado en dirección opuesta de los restos arqueológicos.

Como se ha indicado, todo esto que hemos explicado surge de una investigación más amplia que estamos llevando a cabo en diversos espacios arqueológicos museísticos o musealizados, cuya metodología hasta el momento ha sido

el seguimiento de visitantes. Para ello, resulta imprescindible observar sus reacciones ante lo que ven, en qué se detienen, qué miran, en dónde no se detienen, qué manipulan y qué no, qué les llama la atención y qué comentarios realizan. Todo a fin de testar los medios museográficos y si se producen malos entendimientos, al tiempo que conocemos más a nuestro público. Así, por ejemplo, es importante tener en cuenta también qué conocimiento previo poseen, pues es donde van a construir el aprendizaje durante la visita, o si comprenden la simbología que utilizamos para explicarles los mensajes. Al respecto, mostramos dos casos paradigmáticos: el primero, en cuanto al conocimiento previo de los visitantes, ocurrió en el yacimiento arqueológico de Baelo Claudia (Cádiz) en agosto de 2012, durante una visita guiada; haciendo el seguimiento, pude ver cómo una niña de unos 12 años señalaba un número de siglado de una piedra y decía a su padre “mira papá, esta piedra es de 1489”, a lo que además el padre no respondió (Fig. 5). Es evidente que el mensaje que se había transmitido hasta ese momento no había sido asimilado; o bien no sabían que estaban en una ciudad de la Antigua Roma, o bien no sabían que en el año 1489 (siglo XV) la Antigua Roma ya había desaparecido.

El otro caso que indicábamos, respecto a la simbología de los recursos, es en el yacimiento de Lucentum (Alicante) (marzo de 2013), en el que se ha utilizado el sistema de distribuir gravas de diferentes colores por el yacimiento para señalar la funcionalidad de cada zona. Una pareja de edad adulta, muy interesada durante toda la visita, realizando el recorrido de forma autónoma leyéndose todos los paneles, comentaban entre sí señalando zonas del yacimiento que si eran una piscina o una habitación, etc., (Fig. 6). Vemos en consecuencia que no se había explicado convenientemente el empleo del recurso museográfico (las gravas), lo cual repercutía negativamente en la comprensibilidad.

Tras presentar este recorrido de los casos más destacables que hemos podido documentar hasta el momento, las conclusiones a las que llegamos es que se ha producido una fuerte inversión económica, sobre todo en los años previos a la actual crisis, en la implantación de recursos de todo tipo, sobre todo de las nuevas tecnologías, como los ordenadores, pantallas táctiles y audiovisuales que hemos señalado, pero que no siempre se ha sabido aprovechar en términos de conseguir una difusión eficiente, pues su diseño, contenido o localización ocasionan problemas de usabilidad o comprensibilidad en el público visitante. Junto a ello, queda de manifiesto la necesidad de evaluar los recursos museográficos, en términos de usabilidad y comprensibilidad, y en función de los resultados de dichas evaluaciones proceder a la selección de aquellos que logren captar la atención y el interés del visitante y le ayuden efectivamente a la comprensión y asimilación del conocimiento histórico a través del Patrimonio Arqueológico.



Figs. 8 y 6. Yacimientos Arqueológicos de Baelo Claudia y de Lucentum (agosto 2012 y marzo 2013).

Referencias bibliográficas

Benavides Solís, J. “Los soportes ideológicos y materiales de la difusión del patrimonio cultural”, en *VII Jornadas Andaluzas de Difusión del Patrimonio Histórico*, Huelva, 5-8 de noviembre de 2002, Sevilla, 2004, págs. 59-64.

Espinosa Ruiz, A. “Los nuevos tipos de museo a comienzos del siglo XXI y la interpretación del patrimonio cultural (I)”, en *Boletín de Interpretación*, 9, 2003.

<http://www.interpretaciondelpatrimonio.com/boletin/index.php/boletin/article/view/File/118/118> (visitada en mayo de 2012).

Espinosa Ruiz, A. “Los nuevos tipos de museo a comienzos del siglo XXI y la interpretación del patrimonio cultural (II)”, en *Boletín de Interpretación*, 10, 2004.

<http://www.interpretaciondelpatrimonio.com/boletin/index.php/boletin/article/view/File/130/130> (visitada en mayo de 2012).

García Blanco, A. *Didáctica del museo. El descubrimiento de los objetos*. Ediciones de la Torre, Madrid, 1988.

García Blanco, A. *La exposición, un medio de comunicación*. Akal, Madrid, 1999.

García Blanco, A.; Sanz Marquina, T.; Macua de Aguirre, J. I. y García-Ramos Sánchez, P. A. *Función pedagógica de los museos*. Ministerio de Cultura, Madrid, 1980.

LasheraS, J. A. y Hernández Prieto, M. A. “Explicar o contar. La selección temática del discurso histórico en la musealización”, en *III^a Congreso Internacional de Musealización de Yacimientos Arqueológicos*, Zaragoza, noviembre de 2005.

Mansilla Castaño, A. M. “Los discursos del Patrimonio Arqueológico”, en *VI Jornadas Andaluzas de Difusión del Patrimonio Histórico*, Málaga, 5-7 de mayo de 2001, Sevilla, 2002, págs. 485-500.

Martín Guglielmino, M. “Reflexiones en torno a la difusión del patrimonio histórico”, en *Difusión del Patrimonio Histórico*, Instituto Andaluz del Patrimonio Histórico, Sevilla, 1996, págs. 14-17.

Martín Guglielmino, M. “Interpretación del Patrimonio y gestión de recursos culturales para el desarrollo del territorio”, en O. Fontal Merillas y R. Calaf Masachs, *Miradas al patrimonio*, Trea, Madrid, 2006, págs. 203-214.

Martín Guglielmino, M. “La difusión del patrimonio. Actualización y debate”, en *e-rph, Revista electrónica de Patrimonio histórico*, 1, 2007.

<http://www.revistadepatrimonio.es/revistas/numero1/difusion/estudios/articulo.php>. (visitada en marzo de 2012).

Pastor Homs, M. I. *Pedagogía museística. Nuevas perspectivas y tendencias actuales*. Ariel, Barcelona, 2004.

Pérez Santos, E. *Estudio de visitantes en museos. Metodología y aplicaciones*. Trea, Gijón, 2000.