

6

ARQUEOLOGÍA, MUSEOLOGÍA Y COMUNICACIÓN

Joan Santacana Mestre

LOS MERCADERES DE LA CULTURA

Es Donald Sassoon quien, en la introducción de su fundamental obra sobre *Cultura. El patrimonio común de los europeos* (2006: 2-23), plantea el hecho que nos levantamos cada día por la mañana gracias a un aparato que sintoniza una emisora de radio; tomamos el metro y durante el trayecto miles de ciudadanos leen un tabloide repartido gratuitamente, o escuchan música en sus mini aparatos; nos sumergimos en tiendas y oficinas en las cuales las ofertas de productos culturales son continuas; salimos por las tardes al cine o al teatro que son productos típicamente culturales; en nuestras vacaciones o fines de semana visitamos ciudades que son grandes contenedores de patrimonio cultural o bien visitamos conjuntos monumentales o parques nacionales que constituyen las piezas más notables del patrimonio común. Así, los hogares al despertar o el metro por la mañana vibran con el consumo de cultura. La mayoría de la gente comienza el día oyendo música y cuando vuelva a casa, millones de ciudadanos encenderán la televisión, los reproductores de video o iniciaron una sesión de internet. ¡Nunca antes de esta época se había consumido tanta cultura!

Entre el consumo de cultura y otras formas de consumo hay, sin embargo, algunas diferencias; la más importante es que este consumo, a diferencia del de las *pizzas*, va acompañado de símbolos discretos de calidad, de distinción o de clase. Ha de ser siempre una producción diferenciada, original y distinta, de tal forma que cada libro, cada película, cada museo es una inversión que conlleva el riesgo. Sin embargo, nadie duda que este consumible que llamamos cultura pueda ser una fuente de placer; pero sin olvidar que también

son una fuente de prestigio; por ello, mucha gente prefiere a veces ir a una exposición de arte o de arqueología que tomarse un helado en una terraza, aun cuando lo segundo puede que le produjera mas placer que lo primero.

El consumo de arqueología forma parte de este enorme bagaje cultural; reportajes más o menos rigurosos en los canales televisivos, películas cuyo trasfondo puede ser la arqueología o films rodados en escenarios arqueológicos no son raros en este contexto. ¿Quiénes son los productores de esta cultura? Puede que antes de ser productores de cultura, muchos hayan sido consumidores; poco importa el medio utilizado para el consumo cultural. ¿Fue el cine? ¿Fueron algunos programas televisivos? ¿Fue alguna revista de divulgación? En todo caso, el consumo de cultura suele desarrollar sus propios mercados; como cualquier otro elemento de consumo, cuanto más se consume más aumenta el deseo de consumir. En el fondo, la industria cultural es una industria del placer y opera por retroalimentación. ¡Los productores de la cultura saben esto!

¿CONTENIDO *VERSUS* FORMA?

Deberíamos fijar nuestra atención en quiénes son los que hacen esto y por qué hay tan pocos profesionales de la ciencia arqueológica detrás de estas industrias. Los que se dedican a esto, frecuentemente no es gente de ciencia; los científicos no están con ellos y en el mejor de los casos son estorbos a los cuales hay que soportar. Lo que predomina es la forma sobre el contenido; suelen desaparecer los grandes temas que cautivaron el interés del investigador y el discurso dominante suele ser propio de mercaderes. Es como una especie de bricolaje intelectual, en el que se mezclan en proporción variable, la publicidad, el diseño, la ciencia y la arquitectura. De esta forma, el museo es un escaparate en donde se muestran estos productos del bricolaje. Naturalmente, lo interesante de la investigación, al menos en arqueología, es que cada trabajo es diferente al anterior; cada yacimiento presenta una problemática distinta y específica, cada piedra, cada hueso es un mundo de incógnitas no siempre resueltas. Es bien sabido que el mundo de la investigación está reñido con el de la estandarización, pero la estandarización es el nervio de la industria cultural, ya que sólo así multiplica el beneficio. Es por ello que vemos que cuando en un museo arqueológico alguien coloca una réplica funcional de un molino de rotación, si el ejemplo tiene éxito, se difunde; en todos hay interactivos con estratigrafías, o piezas “rotas” que cual rompecabezas hay

que reconstruir y así sucesivamente. ¿Cuál es la tarea del investigador que honestamente se preocupa por la difusión del conocimiento? ¿Donde están los límites entre la ciencia y el entretenimiento o el negocio? ¿Cómo poner límites a los mercaderes? (figura 1).

¿HAY QUE TENER PRESENTE LA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN LA ARQUEOLOGÍA?

El patrimonio arqueológico tiene unas características diferenciales con respecto a otros tipos de patrimonio aun cuando participa de caracteres comunes. Al igual que el patrimonio artístico, la arqueología tiene la capacidad de emocionar, incluso cuando los restos materiales que ofrece son escasos. Saverio Scrofani, en su viaje a Grecia en 1799, ya el umbral del siglo XIX, escribió entusiasmado:

¿Qué importa que Esparta, Atenas y Corinto hayan desaparecido para siempre? El terreno donde se levantaron contiene aún en su seno las ideas sublimes que inspiró en el pasado... ¡Y el silencio! El silencio hará que me sienta conmovido y que suspire en este majestuoso teatro donde tuvieron lugar tantas hazañas gloriosas.



FIGURA 1. Rodaje en la Ciudadela Ibérica de Calafell (Tarragona). ¿Donde están los límites entre la ciencia y el entretenimiento o el negocio? (fotografía Joan Santacana).

No importa los motivos que tengamos para las emociones; el sabio erudito griego Rizos Neroulos, cuando en 1839 pronunció la conferencia inaugural de la Sociedad Arqueológica Griega, emocionó a sus conciudadanos al decirles “estas piedras, gracias a Fidias, Praxiteles, Agorácrito y Mirón, son más preciosas que los diamantes y las ágatas ya que es a estas piedras a las que debemos nuestro renacimiento político”. La arqueología mantiene sin duda alguna el halo del romanticismo y por ello es posible todavía vincularla a la aventura, a la expedición exótica y al misterio del pasado remoto. Esta capacidad de emocionar la comparte sin duda con determinadas artes visuales o plásticas, tales como el cine, el teatro, la fotografía o la pintura. Nos emocionan, conmueven o alteran las sensaciones de miedo, terror, placer, rabia, sorpresa, alegría, tristeza, asco y muchas más. Y es que existe realmente la denominada inteligencia emocional, es decir, una capacidad de relacionarse e interactuar con el entorno y con los demás. Así, es innegable que hay emociones que están asociadas al placer, ya que cuando tenemos una necesidad y la saciamos, inmediatamente experimentamos una sensación agradable; hay también emociones que se relacionan con el recuerdo; a veces parece como si en nuestra mente se abriera una carpeta del ordenador central y nos mostrara recuerdos que habían permanecido “cerrados” durante mucho tiempo. De la misma forma podemos afirmar que hay emociones ligadas al descubrimiento; experimentamos una sensación agradable e indescriptible cuando descubrimos algo; ello no sólo se da en el campo de la arqueología y de la ciencia; muchas personas sienten esta sensación cuando identifican, basándose en detalles, un autor o un cuadro en una galería de arte. También experimentamos sensaciones peculiares cuando un elemento del patrimonio nos recuerda algo de nuestro país, de nuestro universo cultural o ideológico. Todo esto está muy relacionado con lo que se denomina inteligencia emocional. Hay personas que desde una determinada posición erudita desprecian las emociones ligadas al patrimonio, cual si fueran manifestaciones espurias, irracionales y primitivas. Sin embargo, la capacidad emotiva del patrimonio es real, existe y no hay nada de malo en ello; ciertamente existen falsas razones para despreciar este universo emotivo de las personas. Al igual que el arte, que el teatro o el cine, el patrimonio puede emocionar. Kavafis se emocionó ante las Termópilas, no por lo que allí ocurrió, sino por su capacidad de significación. Por esto escribió su bello poema:

*Honor a aquellos que en sus vidas
custodian y defienden las Termópilas
sin apartarse nunca del deber;
justos y rectos en sus actos,
no exentos de piedad y compasión (...)*

EL APORTE DE CONOCIMIENTO CIENTÍFICO

Sin embargo, a diferencia de otro tipo de patrimonio, el patrimonio arqueológico tiene la característica de aportar conocimiento científico. Junto a su capacidad de emocionar, hay la capacidad de generar conocimiento científico; la arqueología es una disciplina fronteriza entre otras muchas. Requiere de la física para conocer la materia, de la química para analizar, de la geología, de la edafología, de la paleontología, de la antropología, de la historia, de la ingeniería, de la virtualidad, de la arquitectura, de la microbiología, de la anatomía humana, y de un sin fin de disciplinas más o menos instrumentales. Es por esta razón que tiene un alto potencial educativo, y es capaz de generar conocimientos transversales. Y la transversalidad es una de las grandes bazas del aprendizaje.

Por otra parte, la arqueología implica siempre el desarrollo de una didáctica basada en el objeto; quien no comprenda la importancia que tiene saber leer el pasado en el cuello de las ánforas no puede comprender a los arqueólogos. Y sin embargo, ¿qué educador no conoce las ventajas de enseñar a deducir a partir de los objetos? ¿Quién no valora la capacidad que tiene un objeto de evocar cosas? ¿Cómo desconocer que los huesos a veces también hablan? Este es el segundo valor educativo de esta ciencia; es la ejemplificación perfecta de la didáctica del objeto. Una lata de Coca Cola o un vaso cerámico de campaniense nos pueden decir mucho de las sociedades que tienen o tuvieron detrás.

Sin embargo, uno de los aspectos que hacen de esta disciplina un instrumento educativo de alto potencial es el método. Nuestros sistemas educativos tienen muchas debilidades como es bien sabido; una de ellas es el olvido del método ¡La enseñanza de la historia ha padecido siempre este mal! Ya se quejaba hace más de un siglo Rafael Altamira, cuando denunciaba que la enseñanza de la historia que se hacía –y se hace– en España era ametodológica y vacía. Decía el erudito decimonónico que la historia era una disciplina que los historiadores cocinaban en sus cocinas, elegían los ingredientes y servían a los alumnos de escuelas y universidades los platos preparados sin que estos

supieran nada de las fuentes primarias con las cuales habían sido elaborados. ¡Como si no tuvieran los alumnos capacidad de cocinarlos! Y naturalmente, la historia, como la arqueología, sin método, es un engaño, es un mito.

La arqueología enseña a interrogarnos sobre problemas del pasado y del presente; nos sugiere y plantea hipótesis de trabajo, nos remite a los restos materiales y demás fuentes para apoyar las hipótesis y para ello hay que saber analizar críticamente las fuentes, los restos, los objetos, clasificarlos, compararlos, en definitiva “leerlos”. Finalmente nos conduce a conclusiones, casi siempre provisionales, modestamente planteadas ya que suelen ser mejoradas en cada generación, al igual que ocurre con la física o con cualquier otra disciplina que se base en el método científico. ¡Y nos deja más preguntas de las que resolvió! Esto es lo más educativo de la arqueología.

¡HASTA LOS LÍMITES DEL CONOCIMIENTO!

Finalmente hay que decir que la arqueología nos permite avanzar hasta los límites mismos del conocimiento. Los arqueólogos y arqueólogas vemos el mundo en dos dimensiones, en planta. Y nuestras hipótesis son sobre ¿cómo eran los alzados? Para ello hay que utilizar hipótesis difíciles de demostrar, hay que manejar la iconografía virtual, la proyección arquitectónica, la antropología cultural o el sentido común. Y es evidente que en este terreno de arenas movedizas nos acercamos a los límites del conocimiento, hasta el preciso momento en el que la pregunta ¿cómo lo sabes? ya no obtiene una fácil respuesta. Pero quien no se acerca peligrosamente a los límites no hace avanzar la ciencia y la arqueología es una disciplina que a menudo se mueve en los límites de este conocimiento ¡Y esto también es educativo!

Hasta ahora parece que sólo he hablado de arqueología; pero en realidad estamos hablando de educación, porque la función didáctica de la arqueología es mostrar todo esto; cautivar, emocionar, acercar al ciudadano al método científico, mostrar los límites del conocimiento.

EL PATRIMONIO ARQUEOLÓGICO ES EDUCATIVO PORQUE MODIFICA LA FORMA DE PENSAR Y DE COMPORTARNOS

¿Y el museo? El museo es como la escuela; son instrumentos educativos. Quien realmente debe educar es la familia, la ciudad toda. Educar es una tarea colectiva y si no es colectiva fracasa. Los maestros y los museos pueden y deben enseñar cosas; pueden y deben educar, pero como instrumentos

menores; cuando fracasa la educación, en realidad fracasa la ciudad y la sociedad como ente educador ya que se educa cada vez que se realizan acciones que tienden a modificar positivamente el comportamiento y la forma de pensar de las personas. Por lo tanto, el museo tiene un papel modesto, pero interesante e irrenunciable en la tarea de educar. Ello es así porque nosotros, que cada vez más vivimos inmersos en mundos virtuales, tenemos nuestros sentidos atrofiados; bebemos leche que no tiene sabor de leche; vemos imágenes de personas que son construcciones casi virtuales, recibimos mensajes mediante instrumentos que anulan algunos de nuestros sentidos; nunca como hoy estamos más alejados de la realidad, de lo real y tangible, de aquello que contiene materialmente porciones de realidad. Y muchas de estas cosas reales y tangibles están en los museos.

Los museos han de servir para esto; y los museos de arqueología deben intentar cumplir este papel. Llevo muchos años de mi vida profesional viendo museos, muchos de ellos son de arqueología; en los últimos años han crecido muchísimo los centros de interpretación cuya finalidad también es la arqueología de alguna u otra forma. Se trata de centros diseñados con una mentalidad en la que se observa el triunfo del diseño, de la arquitectura y con una tecnología sofisticada de pantallas y audiovisuales. Casi siempre tratan de transmitir visiones más o menos realistas del pasado; recrean virtualmente la realidad con mejor o peor fortuna... y sin embargo, transcurrida la sorpresa inicial, aburren, generan desinterés. En ocasiones estos centros de interpretación tienen un modesto yacimiento arqueológico a sus pies... Y ¡el museo no tiene ni la fuerza para generar la curiosidad de los visitantes, que no acceden a las ruinas! Yo no tengo fe en este tipo de equipamientos, porque no tienen capacidad de emocionar, ni de sorprender, ni me permiten descubrir, ni me enseñan el método, ni tan siquiera me dicen cuando han traspasado los límites del conocimiento. Un torrente de dinero ha generado estos equipamientos, al margen de los intereses de la ciencia, de los ciudadanos, de la escuela y del conocimiento. La museografía ha de educar con otras herramientas. Pero esto ya es otro tema que no vamos a abordar ahora.

YACIMIENTOS ARQUEOLÓGICOS ESCAPARATES DE LA INVESTIGACIÓN

Un problema muy distinto es transformar los yacimientos arqueológicos en espacios de presentación del patrimonio, en escaparates de la investigación arqueológica. En España no hay mucha tradición en aplicar los



FIGURA 2. Vista del parque arqueológico de Untherulhdingen, ideado por Schmidt a principios de los años veinte del siglo pasado (fotografía Joan Santacana).



FIGURA 3. Detalle del parque arqueológico alemán de Unterulhdingen, un modelo de yacimiento palafítico en la frontera suizo-germana (fotografía Joan Santacana).

conceptos, métodos y técnicas de la museografía didáctica en este tipo de espacios. No suele aceptarse que los yacimientos arqueológicos han de ser también espacios para presentar el patrimonio arqueológico de forma rigurosa y a la vez didáctica. La tradición europea, en este sentido es mucho más variada y rica. En setiembre del 2007, el Instituto del Patrimonio Arqueológico de Bohemia central, juntamente con el Centro Arqueológico Europeo de Bibracte organizó una mesa redonda para debatir los temas de gestión y presentación de estos yacimientos arqueológicos. No es la única iniciativa en este sentido, pero sí que es la más reciente; sorprende la ausencia de investigadores españoles; no hay tampoco instituciones públicas interesadas y es que nuestro modelo se aleja mucho todavía de los parámetros de la Europa Central. La razón de ello, probablemente es que los yacimientos europeos representados se inscriben en la corriente de Museos al Aire libre, tan cercana a la de la museografía didáctica, ya que normalmente incluyen reconstrucciones *in situ*. Las reconstrucciones arqueológicas de hábitats prehistóricos desaparecidos en algunas zonas de Europa no es una tradición reciente, ya que la primera experiencia en este sentido fue en Dinamarca, en Broholm, hace más de cien años, bajo la iniciativa de F. Sahested. El trabajo de reconstruir una cabaña se hizo con los propios útiles de sílex, especialmente hachas y buriles. Al mismo tiempo en Suiza, también hace más de un siglo, C. F. Bally reconstruyó un pequeño yacimiento arqueológico de tipo “palafítico” en Schönenwed (Cantón de Arvogie); en Alemania las primeras experiencias se remontan al 1922, en Unterulhdingen, gracias a la iniciativa de R. R. Schmidt de Tübinga y su alumno H. Reinert. Un estado de la cuestión de estas reconstrucciones europeas permite saber que después de estos primeros pioneros fue creciendo en Europa y Norteamérica una auténtica red de yacimientos arqueológicos reconstruidos, entre los cuales se hallan conjuntos tan singulares e importantes como Heuneburg o el propio Unterulhdingen en Alemania, Parco Montale en Italia, Eketorp en Suecia, Calafell en España o Biskupin en Polonia (figuras 2 a 11) (Santacana y Hernández, 2011: 223-242).

Estos espacios de presentación del patrimonio arqueológico son interesantes en la medida que incorporan fórmulas de arqueología experimental; espacios científicos y didácticos por excelencia pierden su sentido cuando pretenden únicamente fosilizar hipótesis arqueológicas, es decir, mostrarnos “belenes” del pasado. Su importancia reside en el hecho que a menudo



FIGURA 4. Yacimiento de Parco Montale en Módena (Italia). Es un ejemplo de utilización del modelo de réplica para presentar un yacimiento arqueológico (fotografía Joan Santacana).



FIGURA 5. Parco Montale (Módena, Italia). Interior de una de las casas (fotografía Joan Santacana).

la arqueología experimental es la única que puede validar las hipótesis de la arqueología de campo. Al mismo tiempo son potentes herramientas didácticas siempre y cuando comuniquen no sólo los conceptos sino, sobre todo, los métodos y los procedimientos. Esta divulgación didáctica del patrimonio no sólo es útil para los ciudadanos, sino que es uno de los ejes fundamentales de la conservación integrada de los yacimientos arqueológicos. Es por ello que la *Carta internacional para la gestión del patrimonio arqueológico*, adoptada por ICOMOS en 1990, en su artículo 2 dice que “La participación activa de la población debe incluirse en las políticas de conservación del patrimonio arqueológico (...) La participación se debe basar en la accesibilidad a los conocimientos, condición necesaria para tomar cualquier decisión. La información al público es, por tanto, un elemento importante de la “conservación integrada”.

En los yacimientos arqueológicos habría que transmitir también el mensaje que “El patrimonio arqueológico es una riqueza cultural frágil y no renovable” (artículo 2). Es por ello que los investigadores deberíamos tener muy presente también lo que reza el artículo 5 de la mencionada carta, a saber “(...) Hay que admitir como principio indiscutible que la recopilación de información sobre el patrimonio arqueológico sólo debe causar el deterioro mínimo indispensable de las piezas arqueológicas que resulten necesarias para alcanzar los objetivos científicos o de conservación previstos en el proyecto. Los métodos de intervención no destructivos –observaciones aéreas, observaciones ‘in situ’, observaciones subacuáticas, análisis de muestras, catas, sondeos– deben ser fomentados en cualquier caso, con preferencia a la excavación integral. (...) En casos excepcionales, yacimientos que no corran peligro podrán ser objeto de excavaciones, bien para esclarecer claves cruciales de la investigación, bien para interpretarlos de forma más eficiente con vistas a su presentación al público. En tales casos, la excavación debe ser precedida por una valoración de carácter científico sobre el potencial del yacimiento. La excavación debe ser limitada y reservar un sector virgen para investigaciones posteriores”.

En efecto, la arqueología es una de las disciplinas que más ha cambiado en los últimos treinta años; la incorporación de analíticas que nos permiten identificar el contenido de una vasija, era desconocido por la generación anterior de arqueólogos; las fórmulas actuales de registro, con estaciones topográficas muy sofisticadas nos ahorran engorrosos protocolos, los sistemas de teledetec-



FIGURA 6. Fortín de Eketorp, en Suecia, perteneciente a la edad del hierro báltico, reconstruido *in situ* (foto cedida por Roeland Paardekooper).



FIGURA 7. Foto del interior del yacimiento de Eketorp en Suecia (foto cedida por Roeland Paardekooper).



FIGURA 8. Yacimiento de la Ciudadela ibérica de Calafell (Tarragona) (fotografía Joan Santacana).



FIGURA 9. Yacimiento de la Ciudadela ibérica de Calafell. Detalle de una de las calles (fotografía Joan Santacana).



FIGURA 10. Interior de una casa de la Ciudadela ibérica de Calafell. (fotografía Joan Santacana).



FIGURA 11. Biskupin. El gran asentamiento prehistórico de Polonia, reconstruido *in situ*. Puerta de entrada con torre fortificada (foto cedida por el Museo de Biskupin).

ción y escáneres del suelo a base de georadar nos permiten conocer el subsuelo con una precisión que hubiera sido envidiable por nuestros maestros. Todo ello convierte a esta disciplina en un auténtico crisol de aplicación de técnicas físico-químicas, además de la carga geológica que todo proceso de remoción del subsuelo suele comportar. Todo ello nos permite realizar diagnósticos con mayor rapidez y sin utilizar necesariamente técnicas agresivas como la excavación arqueológica total. Además hoy, más que antaño, somos consciente de la rápida evolución de estas tecnologías que hace que una excavación realizada con buen método hace tan sólo unas décadas nos parezca ahora “antigua” y, a veces lamentemos incluso, haber agotado el yacimiento, ya que técnicas hoy existentes nos hubieran permitido conclusiones que en su momento no pudieron ser extraídas y, por lo tanto, su información potencial se perdió.

Es por todo ello que las políticas y estrategias de comunicación de los grupos de investigadores deberían orientarse a plantear no solo *lo que sabemos* del yacimiento arqueológico en cuestión, sino también el *cómo lo sabemos* y hacerles partícipes en la conservación del mismo.

BIBLIOGRAFÍA

- Sasoon, D. (2006): *Cultura. El patrimonio común de los europeos*. Crítica. Barcelona.
- Santacana, J. y Hernández, F. X. (2011): *Museos de Historia, Entre la taxidermia y el nomadismo*. Ediciones Trea, Gijón.