

Modelos museísticos y de presentación del patrimonio arqueológico

Dr. Joan Santacana Mestre

Sra. Núria Serrat Antolí

Directores del "Taller de Projectes". Universitat de Barcelona

Se suele dar por supuesto que el patrimonio es uno de los elementos que forman la cultura de una comunidad. Hablar de patrimonio, en el fondo, es hablar de cultura, palabra polisémica y siempre difícil de definir. Sin embargo, la mayoría de nosotros aceptará como definición de este término la que afirma que es la identidad de un colectivo. Carlos Castilla del Pino¹ afirma no sólo que la cultura es la identidad de los pueblos, sino que también es su historia, su biografía. Con todo, la cultura, como la historia también es un concepto dinámico que las sociedades van construyendo con el tiempo y también van deconstruyendo. La deconstrucción de la cultura es un proceso singular que se consigue fundamentalmente con el olvido. Nuestra mente, individual y colectiva, olvida de muchas formas, que de forma similar a los ordenadores puede resumirse en dos apartados: hay un olvido que se produce por desuso, por simple almacenamiento de los conceptos en lugares recónditos del disco duro de la memoria; pero existe también un olvido que consiste en la destrucción de la memoria, en dañar de forma irreversible su disco duro. Es sin duda, una enfermedad que en el caso de los humanos tiene un nombre propio: el Alzheimer. Es evidente que en el primer caso es posible recuperar la información cada vez que esta es necesaria, y podemos revivir recuerdos que nos parecían lejanos y olvidados. Sólo en el segundo caso, cuando se produce destrucción, el recuerdo es imposible y la memoria no está operativa.

Si hasta ahora hemos descrito, sucintamente, cómo olvidamos, es necesario plantearnos también qué es lo que olvidamos, ya que no todo se olvida. ¿Es el azar quien decide el olvido? ¿Es el azar quien decide y selecciona lo que retenemos? Es evidente que cada persona retiene elementos distintos de una misma realidad, de un mismo hecho. Si todas las personas recordáramos las mismas cosas, la Historia no sería una ciencia, y se limitaría a la pura crónica. Es preciso contrastar los recuerdos de muchos individuos para saber qué ocurrió y cómo ocurrió. En ese sentido, mis recuerdos del pasado no son ni verdaderos ni falsos, son sólo subjetivos. De la misma forma que gravamos en la memoria cosas distintas en función de nuestro peculiar filtro de entrada, el olvido tampoco es aleatorio y nunca el azar decide la información que se pierde.

¿Y qué relación tienen el olvido y el patrimonio? La relación, inevitable, es que el patrimonio es el esqueleto de la memoria colectiva. Como elemento

¹ Castilla del Pino, C. "La memoria y la piedra", en González, A. et aliis, *Patrimonio: ¿memoria o pesadilla?*, Memoria 1990-1992. Diputació de Barcelona, 1995.

material, en ocasiones, el patrimonio nos recuerda la memoria de la colectividad. A pesar de ello, cuando opera el olvido colectivo, el patrimonio material, el más sólido muro, pierde su sentido simbólico, se transforma en obsoleto y nadie puede garantizar su permanencia. El patrimonio puede retener otros valores, pero pierde el principal de ellos.

Quisiéramos poner sólo un ejemplo respecto al riesgo que supone el olvido para el patrimonio. Nos vamos a referir a dos monumentos importantes y cercanos: los monasterios cistercienses de Poblet y Santas Creus. En uno de ellos, se instaló hace unos años un potente audiovisual. Es, sin lugar a dudas, uno de los audiovisuales de segunda generación mejor ejecutados en territorio catalán. Ha cumplido su objetivo, y el monasterio, junto con la ruta del cister, ha renacido con un significativo aumento del número de visitantes. El audiovisual nos habla del cister, la orden monástica que lo creó y lo habitó durante siglos. Sin embargo, cuando el visitante sale y recorre las naves de su iglesia y se desplaza al monasterio vecino, nadie le ha informado que ambos monasterios son el panteón real de los reyes de la confederación catalano-aragonesa; no obstante, allí están los mausoleos de Pedro El Grande, el Conquistador de Sicilia, de su almirante Roger de Llúria, el artífice de las victorias navales de la confederación, y Jaime I, el coetáneo de Alfonso X El Sabio. ¡Tan fuerte es el olvido! ¿Qué territorio, país o nación olvidaría semejantes panteones? ¿Cuántos monasterios cistercienses podrían albergar la historia de esta benemérita orden? ¿Es debido al azar este olvido, o responde a raíces más profundas?

El patrimonio no sólo es soporte de la memoria, cumple también otra función importante: es un importante elemento de comunicación. Una de las funciones del patrimonio es comunicar ciencia, arte o cualquier otra parcela del conocimiento humano. Y esta tarea no es fácil ya que, por una parte, el aprendizaje requiere siempre un cierto esfuerzo, y por otra hay aspectos del conocimiento actual que superan la capacidad de entendimiento de muchas personas. Aunque, también es cierto que, tal como afirmaba Galileo, no existe nadie que no pueda aprender alguna cosa. Sea lo que fuere, el esfuerzo de los investigadores y de los museólogos para comunicar el conocimiento científico, humanístico o artístico siempre será útil.

Sin embargo, hay otra razón que debe impulsar al patrimonio y los museos a comunicar la ciencia en su expresión más amplia: la falta de comprensión de la ciencia es un hecho tan peligroso para las personas como para la misma ciencia. La ciencia sólo prospera cuando tiene una base social que la apoya y la entiende. El desconocimiento de las ciencias genera océanos de intolerancia y de fanatismo que acaban ahogando al propio conocimiento científico y al investigador. Como afirmó Warren Weaver (1894-1978), el biólogo que tanto se preocupó por el desarrollo de la comunicación científica, *"si la ciencia no es conocida por la gente, los científicos no tendrán ni la libertad ni la comprensión ni el apoyo necesario para un desarrollo vigoroso e imaginativo de la ciencia"*². Por lo tanto, es evidente que el estudio del patrimonio debe estar al servicio del conocimiento, tiene

² Junyent, Cristina, "Comunicació científica i percepció social de la Ciència", en *Coneixement i societat. Revista d'Universitats. Recerca i Societat de la Informació*, nº 2, Barcelona 2003, pág. 7 - 15

obligación y necesidad de comunicar ya que si la ciencia no es conocida los científicos no tendrán libertad.

Sin embargo, es muy difícil no comunicar nada entre seres humanos. Umberto Eco escribe en la *Psicología del Vestir* que "*quien haya estudiado a fondo los problemas actuales de la semiología no puede hacerse el nudo de la corbata, por la mañana ante el espejo, sin tener la sensación de seguir una opción ideológica, o, por lo menos, de lanzar un mensaje, una carta abierta, a los transeúntes y a quienes encuentre durante la jornada... y es que el vestido es comunicación*"³. Es comunicación el vestido y es comunicación el patrimonio; y, en todo caso, el patrimonio no se libra de las leyes de la comunicación humana. Cuando dos seres humanos se encuentran quedan sujetos a un conjunto de leyes bien conocidas⁴, que es bueno recordar:

1. No hay un sólo momento en que no estemos comunicando, es decir, no existe la no-comunicación.
2. Cuando existen incoherencias entre el mensaje verbal y el no-verbal, el mensaje no-verbal casi siempre tiene mayor impacto que el de la palabra enunciada.
3. Cualquier aspecto negativo en un mensaje suele tener mayor impacto que la suma de todos sus aspectos positivos.
4. Una comunicación se considera completa cuando el mensaje que se envía es realmente el que se recibe.

Estas reglas, que son las que rigen entre las personas, son aplicables también a todo tipo de equipamientos patrimoniales. En efecto, el patrimonio siempre comunica algo al visitante. Es imposible que no comunique nada; cuando no comunica nada, emite en realidad un mensaje ya que la no comunicación no es posible. Imaginemos un equipamiento sucio, con las instalaciones deterioradas, y los carteles informativos parcialmente destruidos. En realidad, nos está transmitiendo el mismo mensaje que el que emite un restaurante en análogas condiciones. Nos está indicando la escasa valoración que se tiene del equipamiento o del servicio en cuestión. Esto es lo que nos dice la primera regla de la comunicación anteriormente mencionada.

Por otra parte, la segunda regla es bien clara: si existe contradicción entre el lenguaje verbal y el no verbal el mensaje no verbal es el que responde a la realidad, y por ello tiene mayor impacto y credibilidad; si en un equipamiento patrimonial se plantea como objetivo la difusión de los contenidos científicos a un público de amplio espectro, pero los materiales de difusión son malas fotocopias, este lenguaje no verbal es el que nos informa sobre cómo, *realmente*, el público tiene poco interés para los responsables del equipamiento.

En tercer lugar, es importante plantear que, aun cuando demos muchos mensajes positivos, un sólo mensaje negativo es más poderoso que todos

³ Eco, Umberto, *Psicología del vestir*, Editorial Lumen, Barcelona, 1976, pág. 9.

⁴ Marc I. Ehrlich, "Las Reglas de la Comunicación", en "*Paso a Paso*", Vol 11, No 2 (Mar./Ab. 2001)

los demás; podemos esforzarnos en decir que nuestra investigación es seria, que lo que se expone es importante, que nuestro trabajo es riguroso. No obstante, si las vitrinas están llenas de polvo y suciedad, este mensaje negativo invalida todos los demás.

Por lo tanto, es bien cierto que la no comunicación entre humanos es imposible, no existe. Siempre hay comunicación. El problema está en comunicar aquello que realmente queremos que se transmita al otro.

Para comunicar a otro aquello que queremos transmitir necesitamos un terreno común entre él y nosotros. Juan Antonio González Martín⁵, sostenía que "comunicación es el intercambio que se establece entre dos o más sistemas de interacción, que partiendo de algo en común, al menos un repertorio de señales y un contexto, afectan directamente a sus respectivos estados. Comunicación es, por lo tanto, cualquier intercambio informativo que se establece entre sistemas relacionados". Según esto, el emisor de un mensaje combina una serie de signos reconocibles y los envía a través de un canal de comunicación, en tanto que el receptor los identifica con los de su propio repertorio y los interpreta; la comunicación, en suma, se origina porque entre ambos existe un campo de interacción que la posibilita. Es evidente que cuando más amplio es este campo de interacción, este territorio común, mayor es el grado de comunicación. Cuando el territorio común es el mismo se produce la identificación entre emisor y receptor. En la sociedad del conocimiento, es imprescindible buscar este campo de interacción entre el público y el científico. El patrimonio debe conseguir alcanzar esta zona difícil, este terreno común. Naturalmente, existen paradigmas capaces de proporcionar modelos de intervención sobre el patrimonio cuyo objetivo es, precisamente, crear espacios de interconexión entre los referentes científicos y el público.

Analizando los espacios de presentación del patrimonio presentes en las sociedades occidentales, y limitándonos sólo a musealizaciones al aire libre, como lo son la mayoría de conjuntos arqueológicos, espacios históricos, campos de batalla, etc., podríamos definir cuatro grandes grupos, aún a riesgo de simplificar el análisis.

Para simplificar esta sumaria clasificación que proponemos, consideramos útil definir cada grupo en función de un ejemplo paradigmático. De esta forma, se configuran los siguientes modelos:

- Modelo clásico.
- Modelo basado en el traslado.
- Modelo basado en la restitución in situ.
- Modelo basado en la réplica.

El **primero** de los modelos tiene un paradigma claro en el europarque de Bliesbruck-Reinheim, en la frontera franco-alemana. Se trata de un yacimiento arqueológico de gran extensión que dispone de elementos cronoculturales distintos y que comprenden desde túmulos de la edad de los

⁵ González Martín, J.A. *Teoría general de la publicidad*. Ed. Fondo de Cultura Económica, México, 1996, pág. 186

metales hasta una villa romana tardo-imperial. Aun cuando el parque arqueológico es único, se reparte a ambos lados de la frontera, y por lo tanto, la musealización del sector francés presenta ligeras diferencias a la del sector alemán. Puede presentarse como modelo de presentación del patrimonio típicamente arqueológico, y no es otra cosa que una mejora de los clásicos conceptos de jardín arqueológico.

En el sector francés, el parque dispone de un centro de interpretación situado encima del edificio termal de la villa romana. Los volúmenes y los espacios se evocan mediante muros cortina ligeros que utilizan abundantemente la madera y el cristal, y sobre todo, la luz. Aunque no hay ningún intento de reconstrucción mimética, la intervención en el espacio logra su objetivo, que es el hacerlo comprensible. Los restos arqueológicos dispersos a lo largo y ancho de este sector presentan museizaciones también convencionales, con módulos de hierro que cubren algunos cubículos edificados y evitan su inundación en caso de lluvia. Tanto los espacios cubiertos como los dispuestos al aire libre, disponen de atriles cuya base informativa es iconográfica, con uso abundante de lo que denominamos iconografía didáctica. Ni que decir tiene que el parque posee área de servicios con restaurante que ofrecen menús especiales que evocan la antigüedad clásica, y sobre todo, una potente zona de experimentación didáctica para todos los públicos en el barrio denominado "artesanal".

El sector alemán del parque utiliza criterios museográficos en gran parte distintos ya que la forma de presentar al público los túmulos es penetrar en un centro de visitantes adosado a una gran masa tumular y en el cual el visitante desciende a la cámara sepulcral. En dicha cámara se observa una recreación escenográfica de la princesa enterrada bajo el túmulo, y rodeada de réplicas del ingente tesoro con el que fue sepultada.

Al observar los dos sectores, se deduce que a pesar de tratarse de un modelo de museografía relativamente clásico, el sector alemán apela única y exclusivamente a aquellos conceptos, nos remite a cómo era una determinada realidad del pasado, mientras que el sector francés apela a los procedimientos, a los métodos de análisis de la arqueología, es decir, al cómo lo sabemos. Ambos sistemas se complementan en un único objetivo: hacer comprensible el qué y el cómo.

Aun cuando el parque Bliesbruck-Reinheim es único, es evidente que funciona como paradigma, y que una buena parte de los parques arqueológicos se remiten a este modelo. En resumen, se trata de un espacio de presentación del patrimonio caracterizado por:

- presentación de los restos arqueológicos *in situ* con elementos simples de protección;
- integración de los restos en amplios espacios ajardinados;
- presencia de elementos decodificadores dispersos (talleres, escenografías, etc.).
- uso abundante de la iconografía didáctica.

Este modelo puede tener muchísimas variantes desde los restos integrados en espacios urbanos hasta las excavaciones arqueológicas con elementos de señalética.

El **segundo** de los modelos viene representado por el Skansen de Estocolmo. Este parque-museo abrió sus puertas en 1891 y desde entonces abre sus puertas a centenares de miles de visitantes anuales. En él se exhiben granjas y casas trasladadas de sus emplazamientos originarios y reconstruidos formando agrupaciones según el territorio de procedencia.

Entre los conjuntos trasladados cabe destacar la famosa alquería del siglo XIV procedente de Blekinge, o la granja de Dalecarlia, fechada en el siglo XVI, y el emblemático campanario de madera procedente de Hallestad, de mediados del siglo XVIII. El *Skansen* también alberga edificios del tipo castillo, como el de Skogaholm, de finales del siglo XVII, con elementos singulares de mitad del XVIII; algunas de las instalaciones del parque-museo están activas, como una imprenta del siglo XVIII, una curtiduría de pieles procedente de Smaland y fechada en el siglo XVI, así como alguna granja lapona; molinos, antiguos sistemas de conducción de agua, quioscos y hoteles completan el conjunto.

Se trata, por lo tanto, de uno de los primeros museos al aire libre que se conocen. El *Skansen* marcó escuela y ha generado multitud de instalaciones análogas en todo el mundo; siempre se conciben como un conjunto de edificios que suelen ser auténticos ejemplares representativos de las formas arquitectónicas de las sociedades preindustriales. A menudo presentan viviendas rurales y urbanas, talleres, granjas con todos los instrumentos de trabajo y perfectamente amuebladas y funcionales. Las actividades que se desarrollan en estas casas pueden ser contempladas por el público visitante y tienen un carácter didáctico. Allí se desarrollan también actividades de tipo musical, textil y culinario.

El modelo didáctico del Skansen fue imitado por otros países, empezando por los nórdicos; así, en Oslo, se inauguró en 1894 el Museo del Pueblo Noruego, y en 1897, Copenhague abrió las puertas el Lyngby, de naturaleza muy semejante. En Suecia hay más de ochenta conjuntos al aire libre que se inspiran en la misma idea. El concepto de museo al aire libre desarrollado en Suecia fue aceptado en Finlandia, Holanda, Alemania, Suiza y Hungría, entre otros.

Este modelo, por lo tanto, se caracteriza por:

- un estudio y recopilación muy rigurosa de los elementos patrimoniales objeto de intervención;
- el traslado de los elementos patrimoniales, edificios incluidos;
- el enfoque etnográfico;
- la presencia de ambientación humana y animal;
- la difusión de distintos oficios y técnicas de tipo artesanal;
- su carácter lúdico-cultural.

El **tercer** modelo tiene en Williamsburg⁶ su máximo exponente, ubicado a menos de 270 kilómetros de Washington y a 90 de Richmond, la actual capital de estado de Virginia.

La visita a este complejo urbano no transcurre como normalmente uno se espera; no se trata de ver una ciudad histórica en la cual el visitante se encuentra con monumentos diversos en medio de un tejido urbano actual, lleno de coches, de gente y de comercios. Esto es lo que ocurre en la mayoría de ciudades históricas del Viejo Continente, desde Nápoles a Estocolmo y desde Londres a San Petersburgo. Tampoco se trata de una ciudad muerta, fosilizada, como por ejemplo Pompeya o bien Ostia Antica. En estas dos ciudades romanas, la vida se detuvo por una catástrofe física- en el caso de Pompeya la erupción del volcán vecino-, o bien una catástrofe económica en el caso de Ostia. En Williamsburg no es nada de eso. Es otra cosa muy distinta.

Lo primero que sorprende al visitante de la ciudad es que ésta ciertamente no tiene vehículos a motor circulando por sus calles; en cambio, se circula con calesas tiradas por caballos; tampoco tiene comercios al estilo de los de nuestras ciudades modernas, pero el visitante puede adquirir genuinos productos del siglo XVIII, desayunar en la taberna de Wetherburn o bien en la de Raleigh. En el primer establecimiento solía almorzar George Washington; su propietario, el señor Wetherburn podía hospedar en el siglo XVIII hasta treinta y ocho personas, siempre que cada cama alojara a dos, como era habitual en aquel entonces. En el segundo establecimiento mencionado tuvieron lugar muchas subastas de esclavos y violentas discusiones entre los delegados de los burgueses de la ciudad, cuando su Cámara o lugar de reunión fue cerrado por orden del gobernador británico de la colonia por considerar que los representantes de la ciudad se organizaban para oponerse al Parlamento y al Rey. Otras tabernas como la Crowing's permiten degustar menús con sabor del Siglo de las Luces, aun cuando su clientela era menos exigente que las anteriores; todas las noches los clientes pueden jugar a "gambols", los entretenimientos de la época. Sin embargo, la mejor taberna de la ciudad era la de King's Arms, especializada hoy en los tradicionales platos del sur, fue antaño un lugar donde las tropas de los insurrectos norteamericanos comían y bebían sin cesar.

Un paseo por las calles de la ciudad permite asimismo observar tiendas de pelucas para caballeros y damas; en el siglo XVIII, los caballeros solían usarlas y los virginianos destacaban por sus empolvadas pelucas; con todo, hay que decir que las mujeres no eran admitidas en estos establecimientos ya que el arreglo del cabello femenino se sobreentendía que se debía hacer en casa.

En cambio, ellas sí eran admitidas en la Botica del Sr. Galt que suministra hierbas medicinales, especies aromáticas, sanguijuelas, purgantes; en este establecimiento no sólo se vendían -y venden- éstas pócimas, sino que el boticario también hacía las veces de cirujano. Otro establecimiento abierto al público es el taller artesanal del joyero James Craig, que también ejercía

⁶ Santacana, J.; Hernández, F.X. "Un viaje al nacimiento de los Estados Unidos: Williamsburg", *Clio*, 2, 2001, pág. 90-94.

su oficio en aquel siglo revolucionario; el visitante lo identificará rápidamente mediante el globo dorado con el que se reconocía el noble oficio de platero.

No muy lejos, el viajero descubrirá el taller de encuadernación, que es a la vez lugar de venta de artículos de escritorio. La redacción del periódico estaba en este mismo establecimiento y hoy sigue reimprimiendo la vieja prensa americana de antaño. Los oficios como la cestería, siguen vivos en la ciudad; a su vez, también es posible ver trabajar de sol a sol a guarnicioneros, herreros y forjadores. En algunas casas las mujeres tejen con sus grandes telares de madera, movidos mediante pedales mientras los hombres construyen buenas barricas y barreños para líquidos.

En Williamsburg, todavía es posible contemplar como el zapatero fabrica botas de piel a mano con hormas e instrumentos dieciochescos; también hace botijos de piel que rezuman el hedor de la brea; finalmente, en la señorial calle del Duque de Gloucester las señoras podrán contemplar los adornos y vestidos para jovencitas, desde los "*sleeve knots*" o lazos para ajustar las mangas, a los "*stuff shoes for ladies*" o mocasines de tela para señoras; también las clásicas "*cloaks and cordinals*", las capas y capuchas propias de la moda de finales del dieciocho.

Es por todo ello que el complejo histórico-arqueológico de Williamsburg ejemplifica una de las formas más fecundas de musealización didáctica. Allí se ha procedido a hacer revivir la ciudad colonial, mediante reconstrucciones. En este caso, se ha optado por reconstruir la antigua ciudad colonial. Los trabajos empezaron hacia 1924, con poderosas aportaciones de dinero. La resurrección de la antigua capital colonial se emprendió como una gran empresa de carácter patriótico y nacional y todavía hoy mantiene este simbolismo, al tiempo que actores especializados sumergen al visitante en una verdadera experiencia empática.

Este modelo, en resumen, tiene las siguientes características:

- la recreación de las hipótesis arquitectónicas y urbanísticas in situ;
- el enfoque histórico;
- la ambientación humana, con una gran complejidad y variedad de intérpretes;
- un creciente rigor en la documentación utilizada como base para las recreaciones y eventos;
- tiene en el turismo cultural su principal referente, aun cuando su vocación didáctica es innegable.

Este modelo, con variantes, aparece en otros conjuntos patrimoniales europeos como norteamericanos. Tales son los casos de Xanten⁷ y Düppel (Alemania), Chateneuve-Les-Martigues (Francia), Yorvik (Gran Bretaña), Calafell⁸ (España), Eketorp⁹ (Suecia), etc.

⁷ Prat, E.; Padró, O. "Xanten. Viaje a la frontera del Imperio romano", *Clio*, 28, 2004, pág. 56-61.

⁸ Belarte, C. et alii. "Models d'interpretació del patrimoni arqueològic. Dos exemples d'intervenció recent: la Ciutadella ibèrica de Calafell i el Parc arqueològic Magí Inglada del Vendrell", *II Congrés Internacional sobre museïtzació de jaciments arqueològics*, Barcelona, 2003, pág. 135-140.

⁹ Santanca, J. "Eketorp, un viaje al corazón de la Europa bárbara", *Clio*, 6, 2002, pág. 78-81.

El **cuarto** y último modelo posee en Plymoth¹⁰ uno de los ejemplos pioneros, y se encuentra ubicado también en la costa atlántica de norteamérica. Este es uno de los más emblemáticos de la historia de la colonización de las costas del norte de América. Está ubicado cerca de la carretera denominada "Colonial Parkway", que atraviesa un paisaje muy bello y protegido. Los restos originales de este asentamiento, así como el viejo campanario de la iglesia, han sido excavados y estudiados. En las proximidades de estos restos se halla una reconstrucción del asentamiento, que explica la vida de los primeros colonos.

Se trata, en realidad, de una réplica, bien hecha, y en gran parte documentada gracias a las excavaciones arqueológicas¹¹ dirigidas por Leon Craner. La réplica no se ha realizado en el lugar original, sino que se ha desplazado a una zona más accesible y visitable. La documentación utilizada no sólo es arqueológica, sino también los textos y documentos procedentes de los archivos nacionales. El visitante que entra en este recinto se halla literalmente inmerso en el siglo XVII. Los amplios campos de cultivo, con campesinas desarrollando labores agrícolas, es la primera de las estampas que podemos observar en dicho equipamiento. A unos metros aparece el poblado perfectamente vallado. Se trata de un recinto trapezoidal dotado de un pequeño fortín artillado. La calle principal atraviesa el recinto y a ambos lados se ubican algunas decenas de casas-granja. Cada una de ellas está aparentemente habitada; son las familias de los colonos que llegaron en el Mayflowers; algunos son viejos soldados que tomaron parte en las guerras continentales; otros son los líderes religiosos de la comunidad puritana. Sobresalen las mujeres holandesas que se unieron a los colonos británicos en su aventura trasatlántica. Todos ellos decidieron ir a donde "Dios quisiera llevarles"; y llegaron allí. Los visitantes que deseen entablar cualquier tipo de conversación con cada uno de los "habitantes" de Plymoth, podrá hacerlo, ya que se trata de actores con un conocimiento bastante riguroso del papel histórico que desempeñan.

En resumen, las características de este cuarto modelo son las siguientes:

- es un modelo de réplica en el que se reproducen los conjuntos en función de la documentación histórico-arqueológica;
- fundamentalmente, un modelo de carácter histórico;
- ambientación humana y animal;
- el estructurante fundamental es el turismo cultural.

El modelo de réplica tiene una amplia difusión tanto en Europa como en América, en Australia y en el Extremo Oriente. Ejemplos notables de este modelo pueden ser el Archeodrome (Francia), el viejo Sidney (Australia), Singapour (Malasia), etc.

Aun cuando todos estos modelos son variados y responden con frecuencias a realidades y objetivos muy diversos, es evidente que de ellos pueden extraerse lo que podríamos denominar "invariantes museográficas", es

¹⁰ Serrat, N. "Historia en acción o Cómo regresar al pasado", *Clio*, 9, 2002, pág. 70-74.

¹¹ Craner, L.E. Cushnoc: *The History and Archaeology of Plymouth Colony Traders on the Kennebec*. Occasional Publications in Maine Archaeology, 1990.

decir, aquellas bases y características que fundamentan y definen la museografía de nueva generación.

Las características de la museografía de estos conjuntos patrimoniales de nueva generación nos atreveríamos a afirmar que son las siguientes:

1. Museizar significa comunicar un mensaje mediante recursos variados.
2. Su presentación se estructura en torno a las ideas y no sólo alrededor de los objetos de la colección permanente.
3. Su presentación otorga prioridad a la museización del método de análisis de la disciplina por encima de los conceptos.
4. Las exhibiciones de este tipo de equipamientos utilizan todos los recursos de la mente humana, desde la racionalidad a la emotividad.
5. La exhibición del conjunto tiene presente, en el momento de emitir sus mensajes, la existencia de públicos de una tipología muy diferente.
6. En dichos equipamientos se fomentan la participación y la interactividad frente al mensaje pasivo. La interactividad favorece la comunicación.
7. Su museografía no renuncia al aprendizaje lúdico, ya que considera que sobre el aburrimiento no es fácil construir nada sólido.
8. No se requieren requisitos previos para la comprensión o el goce de lo que se expone.
9. Son conjuntos que se basan en la la museografía didáctica, entendida como una museografía que no es sólo para niños.
10. Los recorridos suelen ser abiertos frente a los recorridos unidireccionales o cerrados.

Estas invariantes que resumen la aportación del siglo XX a la museografía actual son todavía hoy, para nuestro patrimonio, un reto y un acicate.