

UNA CAMPAÑA DE SENSIBILIZACIÓN HACIA LOS MUSEOS. PRÁCTICAS DE LOS ALUMNOS DE MUSEOLOGÍA Y LEGISLACIÓN ARTÍSTICA.

María Dolores Ruiz de Lacanal Ruiz-Mateos.
Doctora en Bellas Artes y Licenciada en Historia del Arte.
Profesora de Museología y Legislación artística. Facultad de Bellas Artes.
Universidad de Sevilla.

RESUMEN

Entre los objetivos fundamentales de la asignatura de Museología y Legislación artística de quinto curso de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Sevilla se encuentra el que los alumnos entren en contacto con los museos de su entorno y gracias a la nueva tecnología, aprovechándolas, conocer también los más lejanos, a través de audiovisuales e internet; Otro objetivo no menos importante es que el alumno se acerque y conozca la realidad profesional a la que tendrán acceso con la licenciatura elegida: conservadores y restauradores del patrimonio.

En esta ocasión hemos investigado un modo de conseguir estos dos objetivos fundamentales y añadir uno más, convertir al alumno en agente de sensibilización hacia los museos y el patrimonio. Ellos han sabido extraer de las clases teóricas los conceptos fundamentales, pero además han hecho un esfuerzo de comunicación al intentar transmitírselos a personas no universitarias y han plasmado en su intento, que trabajamos y aprendemos para después enseñar y transmitir a otros lo que hemos aprendido. Hablamos de didáctica del museo y del patrimonio.

ABSTRACT

Among the basic objectives of the subject Museum and Art Legislation that correspond to the fifth school year of the University of Art in Sevilla is to have the students in contact with the surroundings museums, and gratefully with the new technology to get to know also the farther ones through internet: not to mention how important is that the student stay near and get to know the real, profesional field one they get their license. We have tried to get this two goals together alone with a third one, get the student near to this field where they have learned the lesson and the great effort of comucation with the every day people learning about museum and heritage.

INTRODUCCIÓN.

Durante el curso 2000-2001 se ha desarrollado en la Facultad de Bellas Artes, concretamente en el marco de la asignatura Museología y Legislación artística un nuevo proyecto docente en el marco creado por el Instituto de Ciencias de la Educación (ICE), para la mejora de las enseñanzas universitarias, haciendo posible, además, el que se desarrolle en torno a las asignaturas que imparto una línea de investigación unida a la docencia llena de pequeñas y significativas satisfacciones.

Nos referimos al proyecto desarrollado en el curso 1998-1999 “Talleres, estudios y fábricas. La enseñanza fuera del aula”¹, con el que salimos del concepto de clase magistral, para abrir el aprendizaje del alumno a la realidad del taller, de los estudios y las fábricas, de interés para el estudio de las Artes Ornamentales y su formación integral.

El proyecto desarrollado en el año 1999-2000 “Prácticas para los alumnos de Diseño y Museología: Proyecto de una exposición itinerante”², fue un complicado proceso que venía a poner en marcha la misma idea: el alumno, enfrascado en un proyecto, sale a la calle y encuentra en la sociedad (ayuntamientos, salas de exposiciones, museos, etc.) la otra cara de una realidad que se le muestra en el aula.

Siendo éste el tercero, no deja de ser un intento más de acercar al alumno a la realidad profesional futura, con el objeto de permitirle desarrollar proyectos en conexión con necesidades vigentes y darle solución de una manera creativa. Nuestra propuestas no ha cejado de generar actividades y prácticas para las enseñanzas de las asignaturas que impartimos.

Quizás con el tiempo, nuestro empeño, pueda ser analizado no como experiencias aisladas o dispersas, sino como una línea de investigación que favorece el propio desarrollo de la materia impartida, en este caso Museología y Legislación artística, que enriquece y hace reflexionar al alumno, al que se le invita a crear y trazar puentes y nexos con la materia, con las instituciones, y finalmente a la docencia misma, que la convierte en objeto de reflexión, de variación y en fin de creatividad.

Quizás el último fundamento de estos proyectos surja de la propia razón y labor docente cotidiana, de su necesidad de renovación y de un constante deseo de comunicación entre sus protagonistas, aunque estos permanezcan en distintos escenarios o planos: universidad, alumnos, profesor, profesionales.

De esta labor de investigación hemos dado suficiente difusión a través de distintas publicaciones y congresos: Congreso de Didácticas Específicas, Jornadas sobre Patrimonio y Difusión, en el Congreso de Conservación y Restauración³.

¹ Ruiz de Lacanal, M.D. (1992). Fábricas, estudios y talleres; la información fuera del aula como estrategia docente. Las memorias de curso o la presentación pedagógica de los contenidos en **Revista de Enseñanza Universitaria. Innovaciones en la Enseñanza Universitaria. 1997/1998**, Instituto de Ciencias de la Ecuación, Universidad de Sevilla, 1992, págs. 53-65.

² Ruiz de Lacanal, M.D. (2000). Prácticas de museología para alumnos de Conservación y Restauración y alumnos de Diseño: proyecto de una exposición” en **Materiales para la Calidad, Actas de las II Jornadas Andaluzas de Calidad en la Enseñanza Universitaria. Desarrollo de planes de calidad para la Universidad. Volumen II. Instituto de Ciencias de la Educación**. Universidad de Sevilla, 2000, págs. 89-105.

³ Ruiz de Lacanal, M.D.(2000). Difusión social sobre el Conservador-restaurador de bienes culturales” en **XIII Congreso de Conservación y Restauración de Bienes Culturales**, Lérida, 2000, págs. 91-101

Ruiz de Lacanal, M.D. (2000). El Patrimonio cultural y su conservación en el Sistema de Enseñanza Actual. Una didáctica específica del siglo XXI, en **Congreso Nacional de**

1. EL PROYECTO INICIAL

En la misma órbita, y asumiendo de nuevo los riesgos de emprender una innovación de carácter docente, se pone en marcha el proyecto inicial llamado: "La profesionalización virtual como estrategia docente. Interacción de tres campos de conocimientos" cuya primera intención fue hacer una pirueta creando un proyecto común para tres áreas de conocimientos: pedagogía, museología y diseño.

Un acontecimiento imprevisto hace cambiar el curso de lo que se había planificado, dejando en el mismo a dos áreas de conocimiento con iniciativas individualizadas.

Una de las asignaturas participantes, integradora de las otras dos, que habitualmente contaba con un grupo de 35 alumnos, multiplica por dos el número de matriculados. El efecto de la duplicación es devastador: La masificación no permite desarrollar la metodología ni los objetivos planteados en el programa y el deterioro del clima de la clase crece en la medida en que el centro ofrece al alumno la posibilidad de cambiar de asignatura y se van posponiendo las expectativas de crear un nuevo grupo. Cuando se crea el grupo estamos prácticamente terminando el curso.

Por lo que se acuerda continuar con los otros grupos y asignaturas.

En estos primeros momentos se cuestiona el sentido de la INNOVACIÓN DOCENTE, cuando el clima de la asignatura y su contexto queda alterado por una masificación previamente no planificada; un carácter optativo cuestionado, y cuestiones de gestión universitaria.

Al fin y al cabo no debemos obviar esta primera conclusión: Un proyecto de Innovación Docente no es ajeno a las complejidades organizativas de la institución universitaria:

- Masificación en las clases.
- Inadecuación de infraestructura docente.
- Falta de coordinación entre Departamentos respecto a las disciplinas que se imparten en sus respectivas áreas y materias.

Ello explica, que un proyecto de Innovación Docente orientado a conjugar tres disciplinas distintas, se halla replegado finalmente al ámbito finalmente a dos de ellas y que de la experiencia se extraiga una primera conclusión.

Didácticas Específicas. Las didácticas de las Áreas Curriculares en el siglo XXI, Vol I, Granada 2001, págs. 445-455.

Ruiz de Lacanal, M.D.(2001). Propuestas didácticas sobre la Conservación del Patrimonio Histórico en **VI Jornadas Andaluzas de Difusión del Patrimonio Histórico**, Málaga, 2001.

Imágenes:

* "Pepe el xilófago", una mascota creada por la alumna Concepción Rivero enseña a los niños el significado del término museo y sus funciones.

* Cuaderno didáctico creado por la alumna Sara D'Altoe dirigido a un público interesado en conocer los museos en sus aspectos generales, museológicos y museográficos.

2. EL PROYECTO FINAL

Se pretende organizar una práctica alternativa a los tradicionales trabajos de curso, con un planteamiento lo suficientemente atractivo y de rentabilidad social inmediata. Los argumentos de las clases demasiado estáticos y de contenido teórico buscan concretar un enfoque práctico que complemente la formación de los alumnos. Se trata de dar un enfoque más dinámico y práctico a la asignatura, manteniendo sus contenidos, su programa y su sistema de enseñanzas, pero introduciendo el elemento “trabajo de curso” cuidadosamente elegido sobre la base de una investigación amplia y documentada.

El trabajo de curso consiste en crear propuestas para una Campaña de sensibilización hacia los museos y la conservación del Patrimonio.

Se trata de realizar un trabajo creativo, abierto a los argumentos, reflexiones, e intereses del alumno, capaz de actuar de amplificador en un tema que está fundamentado en el programa del curso y que permite trazar un puente de unión entre la asignatura Museología y Legislación artística y la propia sociedad y la institución museística.

En el aula el alumno recibe los contenidos planificados y se han generado actitudes especializadas hacia el Patrimonio y los museos. ¿Serán capaces de actuar ahora de portavoces, amplificadores, y transmisores a sectores diversos de la sociedad, lo que han estudiado, conocido y aprendido en las aulas universitarias?.

3. FASES DEL PROYECTO

A) CONOCER, ESTUDIAR.

1º. El alumnos se encuentra con un programa coherente y articulado con cuatro bloques temáticos, rico y denso en contenidos.

- Historia del coleccionismo y los museos.
- Museología
- Museografía.
- Legislación del Patrimonio.

Esta información es aportada por la profesora a través de clases teóricas, donde se conjugan diferentes materiales didácticos: textos y documentos, diapositivas, videos, cuadros, etc.

2º. Tras distintos replanteamientos se ha llegado a consensuar los temas en que se van a trabajar.

- a) ¿Qué es el museo? ¿Para qué sirven los museos? ¿Qué funciones tienen? ¿Cómo son los museos?
- b) ¿Que es el Patrimonio? ¿Porqué es importante el patrimonio? ¿Cómo es el patrimonio? ¿Qué es el Patrimonio etnográfico, arqueológico, documental o el Patrimonio histórico-artístico?

2º. El alumno recibe una documentación específica para el trabajo.

Se preparan dos carpetas, una para cada tema con la bibliografía, fotocopias de textos referidos a la legislación., textos de prensa y de opinión, etc.

Por ejemplo:

Carpeta Museos.

Tema 1.

- Definición de museo de H.G. Riviére: La museología. Curso de museología. Textos y testimonios. Madrid, 1993, págs. 102-105

Por ejemplo:

Carpeta Patrimonio.

Tema 1.

- Ley 16/1985 de 25 de julio del Patrimonio Histórico Español (B.O.E. núm.55, de 29 de junio de 1985)

3º. Actividades paralelas:

- a) Hemos organizado una actividad paralela al curso con la Ayuda de Extensión Cultural de la Universidad de Sevilla, consistente en un ciclo de conferencias completadas con visitas a los principales museos de Sevilla. El "IV Ciclo de Conferencias sobre el Conservador-Restaurador de Bienes Culturales y el Museo" refuerzo voluntario y oportuno para actualizar y dar vigencia al programa de la asignatura.
- b) Se han pasado videos sobre museos europeos en clase.
- c) Se ha propuesto la consulta por internet sobre museos.
- d) El alumno ha conocido a través de charlas otras campañas y material didáctico realizadas con iguales fines o parecidos.

B) CREAR, INVENTAR, PLANTEAR UNA CAMPAÑA DE SENSIBILIZACIÓN HACIA LOS MUSEOS.

En marzo, cuando el programa de la asignatura ha pasado el ecuador, se celebra el ciclo de conferencias y el alumno recibe la documentación específica para el trabajo. El alumno comienza ahora a preparar la campaña de sensibilización hacia los museos.

El alumno define:

- Los contenidos.
- Los medios, los recursos y la idea.
- El público al que se dirige.
- Los objetivos.

C) REVISAR, CONTRASTAR, OPINAR.

Los alumnos trazan su campaña y consultan sus dudas, necesitando de un periodo de maduración, revisión, reafirmación.

En mayo los alumnos tienen definida su campaña, y cuando entregan los trabajos comprobamos que un treinta por ciento han derivado hacia un trabajo teórico, sin proyección social ninguna, sin originalidad. Se traza un plan de mejora, para reconvertir los trabajos que han resultado sin metodología, o sin la orientación planteada.

D) EL PLAN DE MEJORA.

Una parte de los alumnos se han desorientado debido a los cambios de planteamientos que ha tenido el trabajo desde que comenzó el curso; Se crea un espacio tutorial para reconducirlos.

E) PRODUCIR Y CREAR.

El resultado final es la creación de un material gráfico de desigual consideración, pero con una gran carga de originalidad.

- Material didáctico para niños.
- Material didáctico para alumnos universitarios. Cuadernos de visita a los museos.
- Programación de jornadas de difusión del Patrimonio
- Folletos divulgativos sobre Museos.
- Programa de mejora de servicios de los museos para personas discapacitadas.
- Unidades didácticas sobre Museos y Patrimonio.

4. LA PRODUCCIÓN: LA PÁGINA DIGITAL Y EL MULTIMEDIA.

En su fase final este proyecto se ha propuesto la creación de un trabajo de presentación multimedia capaz de integrar varios medios de comunicación, como son el texto y el hipertexto, facilitando las vinculaciones de la información: la imagen digitalizada, que se puede retocar, mejorar, componer y articular sonido; la inclusión del texto hablado y sonido ambiental y sobre todo la interactividad. Para ello cuenta con la ayuda de un colaborador experto en la aplicación de la informática a los fines didácticos: José Carlos Escaño.

Es aquí donde se unen las dos asignaturas que hemos desarrollado el Proyecto de Innovación Docente, Museología y Pedagogía, cuyos trabajos quedarán recogidos en un soporte informático, sirviendo de material didáctico para próximos proyectos.

5. OBJETIVOS CUMPLIDOS.

En resumen, se ha logrado:

- La profundización de contenidos del programa de la asignatura.
- La ampliación de la documentación.
- Una implicación mayor de los alumnos.
- Una referencia del programa de la asignatura a la realidad actual, al contexto del alumno y a la problemática de los museos y del patrimonio.
- Una mayor concienciación de las necesidades sociales en materia de patrimonio y museos del entorno del alumno.
- Una referencia ajustada a la realidad profesional en relación a la licenciatura estudiada: conservadores, restauradores, directores de museos, diseñadores, etc.

6. RESULTADOS Y VALORACIÓN

La primera cuestión que valoramos es la capacidad creativa y de incentivación que tiene la ejecución de este proyecto tanto para el docente como para el alumno.

La asignatura ha crecido y madurado cualitativamente. Madurez, es un término que referido a una materia, a una disciplina es salir del conocimiento enquistado y ensimismado para convertir ese mismo conocimiento e investigación en el mecanismo capaz de aportar soluciones eficaces, creativas y fundamentadas en la sociedad compleja y cambiante en la que vivimos, en la que vive el alumno, futuro profesional.