

Enseñanza de las Ciencias Sociales
ISSN: 1579-2617
eccss@ub.edu
Universitat de Barcelona
España

SANTACANA, JOAN
BASES PARA UNA MUSEOGRAFÍA DIDÁCTICA EN LOS MUSEOS DE ARTE
Enseñanza de las Ciencias Sociales, núm. 5, 2006, pp. 125-133
Universitat de Barcelona
Barcelona, España

Disponible en: http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=324127625012

Cómo citar el artículo
Número completo
Más información del artículo
Página de la revista en redalyc.org

Sistema de Información Científica
Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal
Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso abierto

BASES PARA UNA MUSEOGRAFÍA DIDÁCTICA EN LOS MUSEOS DE ARTE

SANTACANA, JOAN
Universitat de Barcelona

Resumen. El articulo analiza los déficits existentes hoy en la presentación y museización del arte. Los factores que conducen a esta situación son variados y van desde la ideología dominante en el campo del patrimonio hasta el desconocimiento de tecnologías museográficas avanzadas. En todo caso, los museos de arte son, con frecuencia, la excepción en el campo de la renovación museística.

Palabras clave. Didáctica de la historia del arte, muesografía, arte, museos.

Summary. This article analyses the shortage nowadays in the presentation of art through museums. The causes for this situation vary from the ideology in force in the field of heritage to the little knowledge of advanced «museographic» technologies. In any case, art museums are frequently the exception in the field of museum renovation.

Keywords. Didactics of history of art, museography, art, museums.

LAS EXPOSICIONES Y MUSEOS DE ARTE: EL HECHO DIFERENCIAL

La mayoría de propuestas museográficas de los últimos decenios del siglo XX consideraban la necesidad de establecer elementos de mediación entre los objetos expuestos y el público; estas propuestas museográficas invitaban a un diálogo entre el museo y sus visitantes. En la actualidad, la naturaleza y tipología de estos elementos de intermediación varían según el tipo de museo al que se haga alusión: así, por ejemplo, en los museos de historia, el recurso escenográfico ha sido constante desde principios del siglo XX; mientras que, en los museos de ciencia o tecnología, el recurso más utilizado ha sido la interactividad. El hecho de que la escenografía se nos muestre o manifieste construida con elementos de cartón piedra o mediante audiovisuales envolventes de gran potencia, o que la interactividad sea mecánica o electrónica en nada modifican el sentido de cuanto estamos afirmando. También los museos de ciencias naturales han oscilado entre la escenografía más o menos realista (animales disecados en plena selva amazónica) y los programas interactivos (tales como tablas clasificatorias de plantas); en ninguna de estas categorías de museos el visitante se halla sin elementos de intermediación, por elementales o sencillos que sean. Sólo en los museos de arte el visitante puede hallarse frente a objetos o piezas carentes de elementos de intermediación. ¿Cual es la razón de este hecho diferencial de los museos de arte con respecto a todas las demás disciplinas? ¿Cuáles son las causas de semejante situación? ¿Se trata de olvidos inconscientes? ¿Hay detrás de todo ello una lógica aplastante que obligue a prescindir de estos elementos en los museos de arte?

El hecho de que la mayoría de museos de arte, salvo raras excepciones, prescindan de elementos de mediación o de interpretación excluye la hipótesis del olvido y obliga a buscar en las razones profundas de tal aparente anomalía.

Y razones las hay. La primera y más importante es la que postula que «el arte se explica por sí solo.»[1] Quienes sostienen esta aseveración creen que para exponer arte sólo es necesario colocar a la entrada de la sala o del museo una breve reseña biográfica del maestro o de la escuela y pequeñas cartelas junto a cada obra en la que, de forma sucinta, aparecen las medidas, la técnica y quizás el año en que la obra fue ejecutada.

Las bases en las que se apoya la suposición de que el arte habla por sí solo son variadas. Quizás la más sólida es la que sostiene que el arte es en sí mismo un medio y una forma de expresión; yo puedo comunicarme con palabras, con sonidos, con movimientos o con la danza y, naturalmente, los humanos nos expresamos también a través de formas artísticas. El artista, a través del arte intenta transmitir ideas y emocio-

nes. Y muchas de estas ideas y emociones son inconscientes.

Naturalmente, las teorías que defienden que el arte se explica por sí mismo y, por lo tanto, no requiere muletas, parten de una base indiscutible, que es el hecho de que el arte es siempre comunicación; ésta es una de las funciones del arte: el comunicar creencias, valores, costumbres, estados de espíritu o ideas. Una de las funciones del arte también puede ser la evocación del placer, del dolor, de la angustia, de la alegría o de la pena. Por estas razones, quienes sostienen estas teorías creen que los elementos de mediación, sean de la naturaleza que sean, impiden la percepción espontánea de la pieza.

En realidad Picaso, Miró, Tàpies o Dalí se expresaron a través de su obra y lo mismo hicieron las generaciones de artistas que durante miles de años les precedieron.

ALGUNAS EVIDENCIAS Y OPINIONES SOBRE TODO ELLO: DE BOADELLA A GOMBRICH

Sin embargo, esta concepción de la función del arte y de su poder de comunicación choca con la evidencia de que miles de ciudadanos de todas las condiciones y clases no entienden el lenguaje con el que hablan algunos artistas. Muchos de los visitantes de un museo de arte entienden determinados tipos de lenguaje pero son inmunes a otros. El dramaturgo Albert Boadella, de amplia trayectoria en los escenarios, en un artículo provocador publicado en un periódico[2] afirmaba que «*somos muchos los ciudadanos que podríamos reivindicar nuestro derecho a tener obra en el Museo de Arte Contemporáneo de Barcelona, incluso el mecánico de mi pueblo viene preguntándose por qué los restos de vehículos esparcidos delante de su taller no constituyen también una importante escultura conceptual*». Con estas frases, el dramaturgo reivindicaba el arte figurativo y realista frente a la abstracción y al informalismo así como el derecho a no entender el arte conceptual. Manifestaba su opinión personal, pero también ponía de relieve el problema de amplios sectores del público a los que, sencillamente, hay un tipo de arte que no les comunica absolutamente nada.

Frente a estas posiciones que niegan el papel de la didáctica y de la intermediación entre el museo de arte y el público, se sitúan los que defienden, junto con Gombrich, que *«no somos aptos para comprender el arte de otro tiempo si ignoramos completamente los fines a los que sirvió. Cuando más retrocedemos en la historia, más definidos, pero también más extraños, son estos fines a los cuales se suponía que el arte tenía que servir»*[3]. Por lo tanto, si lo que nos proponemos analizar es, por ejemplo, el arte de la prehistoria, no podemos esperar comprender estos extraños signos a menos que intentemos penetrar en las formas de vida de quienes lo realizaron. Es ciertamente un arte primitivo todo lo que se pintó en las cuevas franco-cantábricas, desde Altamira, en Santander, hasta los santuarios rupestres de la Dordoña, pero ello no significa que sus autores tuvieran un pensamiento más simple que el nuestro; ¿hasta qué punto nosotros poseemos atisbos de esta alma primitiva en nuestro cerebro? Gombrich, en la obra aludida, nos propone un ejercicio muy simple pero sugerente; nos pregunta si disfrutamos pinchándoles los ojos con agujas a una fotografía de un ser querido. ¿No nos produce cierta repulsión el hecho de pinchar un ojo de un ser querido con una aguja o un alfiler? Y, sin embargo, ¡nosotros sabemos que no le dañaríamos físicamente si hiciéramos semejante acción! Pero nuestra mente, de ciudadanos del siglo XXI, tiene ciertos reparos en ejecutar acciones de este tipo a pesar de todo nuestro concepto de las enfermedades y del dolor. ¿Hasta qué punto no conservamos fragmentos de lo que denominamos *primitivismo* en nuestra mente?

Para Gombrich, si realmente queremos comprender algo del arte rupestre, necesariamente deberíamos aceptar que es posible que, para los autores de esta pintura parietal, los objetos y muros pintados no eran concebidos como meros objetos de arte sino como objetos con funciones claramente definidas. El arte rupestre poseía seguramente un carácter sacramental; es decir, hacía realidad lo que significaba. Capturar la imagen significaba poseer algo del animal, del espíritu del animal. Es igual que cuando una persona nos entrega una fotografía suya; parece que nos ha dado algo de sí misma, y muchas personas creen poseer algo de aquel ser del cual disponen de una fotografía. Aun cuando este pensamiento procedente del mundo de la magia es absurdo, sigue existiendo la idea de que, si se posee la imagen de alguien o si se daña de forma deliberada la misma, se tiene algún poder o se hace daño a la persona que representa la imagen.

No sabemos si los hombres y las mujeres del paleolítico tenían pensamientos similares a los expresados por el autor vienés, pero conocer estas extrañas ideas puede ayudarnos a comprender algo mejor el arte de las cuevas.

¿POR QUÉ CREEMOS QUE EL ARTE NO SE EXPLICA POR SÍ MISMO? O EL ARTE COMO UN CONJUNTO DE CONVENCIONES

Si la palabra *arte* la aplicamos en un sentido muy amplio, convendremos que se trata de uno de los grandes universales de la cultura humana, ya que no se tiene conocimiento de ningún grupo cultural que desconozca alguna manifestación de lo que nosotros

llamamos *arte*. Quienes defienden que el arte se explica por sí sólo hallan en esta aseveración un apoyo a su posición, ya que, si el arte es un universal, entonces la expresión estética forma parte de alguna de las características fundamentales del cerebro humano...

Sin embargo, frente a esta creencia hay que oponer otra característica de la cultura humana y es que las necesidades pueden ser ciertamente universales pero la forma de satisfacerlas responde a una cuestión cultural.

El arte intenta, de alguna forma, transmitir ideas y emociones; el artista, cuando consigue hacer efectiva esta transmisión de un código ideológico o un legado emocional es que ha podido ponerse en contacto con su público. Pero, si esta comunicación es posible, significa que, entre el artista y sus semejantes, existen una serie de convenciones. Estas convenciones pueden ser muy limitadas en número, pero deben existir, ya que de otra forma no existe comunicación. Muchos artistas pueden discutir estas afirmaciones, pero ello se debe a que una gran parte de las mismas son convenciones inconscientes, como inconscientes son una gran parte de nuestras acciones y de nuestros comportamientos culturales. Ciertamente las convenciones que utilizamos son de una naturaleza muy variada; el poeta o el escritor utilizan convenciones impuestas por el lenguaje; el artista visual o plástico utiliza otras convenciones; representar en dos dimensiones es simplemente una convención y su interpretación depende del aprendizaje. Ello se demuestra con el simple hecho de que muchos pueblos de tradición cultural no occidentalizada no conocen las dos dimensiones y son incapaces de reconocer o identificar, por ejemplo, las fotografías. Sin embargo, la representación bidimensional pesa tanto en nuestra cultura que la creemos «innata», cuando simplemente es aprendida; se trata de un aprendizaje desde la más tierna infancia. Nuestros bebés ven imágenes bidimensionales desde el primer momento y su descodificación se transforma en un proceso inconsciente.

Todas las convenciones suelen ser rígidas e inflexibles; quien viola una convención se expone a limitar el número de personas que le seguirán, al menos hasta que esta violación de la regla llegue a ser general. Sin embargo, con la violación de la convención, el artista consigue originalidad, pero no puede escapar de la totalidad de las reglas convencionales bajo pena de perder absolutamente la capacidad de comunicar.

Si de las artes plásticas pasamos a las escénicas, el teatro, por ejemplo, se mueve siempre en un sistema complejo de convenciones que van desde el espacio, al lenguaje y al tiempo.

Además de las convenciones formales, hay otro sistema de convenciones que se superponen en toda obra de arte; nos referimos a las convenciones simbólicas. El arte visual, hasta cierto punto, se inscribe dentro de una tradición simbólica y sólo quienes estén familiarizados con los símbolos pueden penetrar en él. Cuando estos símbolos son sacramentales, es decir, «hacen lo que significan», como en el arte rupestre o el arte funerario egipcio, estamos ante un arte que además es sagrado. Y ello nos conduce a otra de las funciones capitales del arte, que es el reforzar las creencias, los valores y las costumbres de la gente. Así, el arte sagrado ha servido siempre para preparar emocionalmente al individuo frente a lo sagrado.

Finalmente, si una de las funciones del arte puede ser la evocación del placer, de lo emotivo, entonces sólo quienes pueden establecer relaciones entre el arte –sea una danza, una música o una pintura– y los acontecimientos sociales que les han procurado a ellos el placer –tales como el flirteo, la selección de pareja, el apareamiento– no necesitan descodificadores. Pero todos los demás, sí.

EL ARTE SE INSCRIBE EN TRADICIONES CULTURALES MUY CONCRETAS

Las convenciones y los símbolos a los que hemos hecho alusión al hablar del lenguaje del arte se transmiten a lo largo del tiempo y ello es así porque lo que llamamos *arte* pertenece al complejo de la cultura; por esta razón experimenta los mismos procesos de cambio cultural que cualquier otro elemento. Todos y cada uno de los componentes de lo que llamamos *arte* están determinados culturalmente, desde las técnicas a los temas preferentes; las actitudes del público con respecto al arte y las de los artistas con respecto a su público constituyen temas de carácter netamente cultural.

En resumen, si aceptamos que las manifestaciones artísticas se mueven en un campo de convenciones formales, quien desconozca las convenciones se sitúa fuera de la comunicación; en estos casos el arte no se explica por sí sólo y el visitante del museo o galería simplemente se aburre.

Si aceptamos que las manifestaciones artísticas se mueven en un campo de convenciones simbólicas, quienes desconocen estos símbolos se sitúan fuera de la comunicación y, en estos casos, el arte tampoco se explica por sí mismo. El visitante del museo, entonces, no comprende y es incapaz de gozar o experimentar ninguna emoción.

Si aceptamos que hay un arte que pretende ser «sacramental», solo será eficaz ante un público que conoce perfectamente sus convenciones. Y, si no las

conoce, estas manifestaciones artísticas estarán carentes de todo sentido. El visitante de la iglesia o del lugar en donde se exhiba la obra permanece indiferente ante ella; sitúa en el campo de lo profano aquello que pertenece al mundo de lo sagrado.

Finalmente, si aceptamos que el arte forma parte de la cultura humana, admitiremos que está sujeto a los cambios y transformaciones de la misma. Y estos cambios requieren ser asimilados, comprendidos y aceptados por el público.

Por estas razones, el aprendizaje del arte no puede darse en el vacío, de la misma forma que su comprensión, su poder comunicador sólo se manifestará en contextos en los cuales exista un terreno común entre el artista y el público.

EL ARTE EN LOS MUSEOS Y EN LOS ESPACIOS DE PRESENTACIÓN DEL PATRIMONIO

Por todas las razones expuestas, cabe afirmar que, sea cual fuere el contexto en el que se muestre la obra de arte, siempre serán necesarios elementos descodificadores. El problema es de qué tipo de elementos estamos hablando. ¿Cómo ha de ser la intermediación? Naturalmente ello depende de diversos factores, que pasamos a enumerar:

1) La intermediación es inversamente proporcional a la cantidad de convencionalismos formales aceptados que la obra contenga; cuantos más convencionalismos aceptados contenga la obra, menos mediación necesitará.

2) La intermediación es inversamente proporcional a la cantidad de convenciones simbólicas aceptadas que la obra contenga.

3) El grado de intermediación será directamente proporcional al terreno común o de intersección entre el artista y el público.

4) Cuantas más convenciones formales o simbólicas se violan, menos personas son capaces de gozar con la obra de arte y, por lo tanto, más intermediación se requiere

5) La capacidad de transmitir emociones es directamente proporcional a la capacidad de hacer revivir situaciones. Cuando el arte es capaz de volver a hacer vivir algún recuerdo, aumenta su capacidad de emocionar. La intermediación, en estos casos, se limita a enlazar los recuerdos con las obras artísticas.

6) Una obra de arte que, en su plasmación, lograra destruir todas las convenciones culturalmente aceptadas no sería comprendida por nadie, excepto por sus autores.

Para la consecución de alguno de estos factores se requieren, como ya hemos avanzado, elementos de intermediación que pueden ser muy variados; algunos de estos elementos suelen aceptarse en las exposiciones temporales o permanentes de arte. Hay cuatro variantes:

1) Las informaciones textuales. Nos estamos refiriendo a cuantos elementos textuales se requieren para describir las biografías del autor o autores o bien del grupo artístico al que se refiera la exposición. También se acepta una cronología más o menos completa.

La presencia de informaciones textuales en una exposición no suele ser discutida; es aceptada por lo que podríamos llamar «la academia museográfica».

2) Módulos electrónicos de información. Cuando esta información se ubica de forma discreta en un dispensador electrónico de información, también suele aceptarse sin grandes reticencias, aunque, en estos casos, la museografía académica tradicional se muestra más suspicaz. Sin embargo, las grandes galerías aceptan estos módulos museográficos que informan de la situación de las obras, características formales, técnicas e, incluso, paralelismos o datos que ayuden a entender la génesis e influencias de dichas obras. En este sentido hay algunos de estos elementos que son de una calidad extraordinaria y de una gran ayuda para el visitante; ejemplos hay muchos, pero quizás merece la pena citar los de la *Gemäldegalerie* de Berlín, instalados en el año 2002, después de una importante remodelación. Se trata de auténticos programas de gestión de la información capaces de localizar no sólo una obra y sus características sino también todos sus paralelos. La gama de estos elementos de intermediación electrónicos puede ser muy variada, aun cuando, en esencia, es siempre lo mismo: presenta una información completa sobre las obras que se exponen. Otros ejemplos pueden analizarse en la Tate Modern de Londres, la Pinacoteca Vaticana, la National Galery de Washington o los museos Guggenheim de Estados Unidos y de Europa.

3) Producciones audiovisuales basadas en imágenes en vídeo o DVD. Aquí deberíamos plantear un tercer tipo de elementos de intermediación; se trata de imágenes filmadas del taller del artista, de su producción, acompañadas de entrevistas con los autores o autoras de las obras expuestas. Es frecuente que este tipo de elementos de intermediación se muestren bajo la forma de un vídeo o de lo que, sin serlo, se denomina un audiovisual. En este caso, se trata de una proyección en sala oscura, apartada del recorrido y que se sitúa o bien a principio o bien a final del mismo.

4) Finalmente cabe hablar de la intermediación

humana, es decir, cuando se recurre a un servicio de guías especializado. Naturalmente, en este último caso, su eficacia depende fundamentalmente de la formación y capacidad de la persona que ejerce de guía o de comentarista. Un buen guía puede sustituir a todo lo demás, pero aquí no hablaremos de ello ya que queda fuera del alcance de nuestro análisis.

Éstos son, básicamente, los recursos de intermediación que suelen utilizarse en los espacios de presentación del patrimonio artístico. Es fácil observar que, como hemos apuntado al principio, frente a la inmensa cantidad de elementos de intermediación que ofrece hoy la museografía, las exposiciones de arte utilizan una gama muy reducida de ellos. Por estas razones, los museos de arte suelen tener una museografía estática.

Frente a esta concepción estática de la museografía, las propias propuestas artísticas son cada vez más dinámicas. Baste sólo observar las diversas tendencias de las artes visuales y plásticas en las últimas décadas para poder entender los cambios que el arte ha experimentado y está experimentando, desde el «neo-dadá» al denominado «arte demostrativo», o el «arte procesual», el *body art*, el «arte computacional», «*narrative art*» o la «vibración cromática». Tal como afirma J. Carlos Rico, «todas estas ideas han cambiado la actitud del espectador, que interviene activamente en el proceso, dentro de la máxima libertad individual. El arte ya no está dentro de los museos o, para ser más exacto, no está todo dentro; por tanto: ¡O el museo se transforma o la obra de arte se va de él!»[4]

EL ARTE Y LA DIDÁCTICA

Es evidente que, como hemos afirmado al principio, las nociones sobre el arte se aprenden, ya que ningún tipo de conocimiento puede excluirse del conjunto de normas que rigen el comportamiento cultural humano. Por lo tanto, la comprensión del arte, tanto si se trata de las tendencias últimas como si se trata del arte paleolítico, no se libra de los principios que rigen la didáctica general[5]. Por otra parte, es evidente que las exposiciones museísticas participan de muchas de las características de los medios de comunicación de masas. Puede afirmarse que los museos son un medio de comunicación más; el hecho de que, como medio de comunicación, la mayoría de los museos clásicos de arte sean ineficaces no les quita esta característica. Incluso hay autores que definen el modelo de comunicación de masas representado por el museo diciendo que tienen una audiencia generalmente de amplio espectro, indiferenciada, pasiva e incapaz de actuar como grupo. El tipo de comunicación de estos museos es unidireccional, del museo al público, el visitante no es tenido en cuenta; no hay *feedback* entre público y museo[6].

Además de las razones expuestas anteriormente, hay otra causa para explicar esta situación y es la ausencia de planteamientos didácticos en la mayoría de exposiciones de arte. Ello es así porque, muchas de estas exposiciones sobre arte o su historia están bajo la dirección, el comisariado o la dirección de personas que son auténticos expertos en el tema objeto de exposición. En consecuencia, dan por supuesto, en el visitante, un determinado nivel de conocimientos; la temática la presentan desde el punto de vista del experto, del conservador, del catalogador o simplemente del erudito. Por eso no ahorran utilizar una terminología técnica que está plagada de conceptos implícitos, acumulados en el devenir del tiempo. Por lo tanto, el primer problema que se plantea al visitante es el de la barrera que le interpone la propia terminología y la presunción de un determinado nivel de conocimiento por parte del personal técnico. Existe, sin embargo, otro grave problema, que también parte de prejuicios y es de suponer que el visitante no tiene ningún interés en saber cómo se hicieron las cosas, cómo se pintó un determinado cuadro y por qué razones el pintor o el artista lo hizo de esta forma y no de otra. El interés del comisario de exposición se centra a menudo en explicar la obra acabada pero no tiene en cuenta el propio proceso de creación artística.

Y en una exposición de arte hay muchas cosas sobre el propio proceso de creación que es necesario mostrar si se quiere captar la atención del visitante. Estos temas procedimentales son muchos y, a guisa de ejemplo, enumeraremos y comentaremos algunos de ellos referidos únicamente a la pintura[7].

El primer tema de interés es cómo pintaba un autor. ¿Cómo era el estudio de Vermmer o de Rembrant? ¿Tenían aprendices? ¿Pintaban en su propia casa? ¿Pintaban al natural? ¿Quiénes eran sus modelos? O bien, en el caso de pintores como Courbet, ¿pintaban al aire libre? ¿Con qué equipo de pintura salía al campo? Y Jackson Pollock, ¿cómo pintaba?

El segundo de los temas que el visitante debería descubrir en un museo de arte es el de los recursos que han utilizado los artistas para captar el mundo, en especial la perspectiva. ¿Cómo conseguían los artistas desde la época del Renacimiento que las casas se vieran de forma «correcta»? ¿Cómo sabían interrelacionar una cosa con las demás? Estamos tan acostumbrados a la perspectiva que nos parece infantil una obra medieval que carezca de ella, nos parece «mal hecha» y, sin embargo, hay que descubrir que no estaban mal pintadas sino que, simplemente, utilizaban otras reglas. Sin embargo, si queremos conocer cómo algunos autores, por ejemplo, Alberti, descubrieron la perspectiva, habrá que dejar que el visitante conozca y utilice el denominado «velo de Alberti» y pueda observar como todas las líneas paralelas de una habitación o una sala, techos, suelos, muros... ¡no parecen paralelos sino que convergen en

una línea de horizonte que coincide con la de nuestros ojos! Mostrar este artilugio superponiéndolo en un cuadro de esta época del renacimiento permite descubrir las reglas de la perspectiva.

El tercer tema digno de ser tratado en esta misma línea es el de la luz. ¿Cómo conseguían los pintores barrocos el efecto de claroscuro? ¿Cómo conseguía Claude Lorrain sus paisajes? ¿Utilizaba un cristal tintado? El uso correcto de la luz es siempre un tema muy difícil. Una empresa dedicada a iluminar interiores mostraba en una exposición un pequeño salón amueblado iluminado con una luz blanca de fluorescente. El visitante era invitado a pulsar un interruptor o botón y se apagaba el fluorescente encendiéndose una seria de luces indirectas que dejaban espacios con luz y otros con penumbras. ¡El efecto era mágico! La estancia, vulgar en principio, ¡se transformaba en acogedora y refinada en el momento que se pulsaba el botón! Era el efecto de la luz... Muchas observaciones como éstas son posibles manejando la luz. Por ejemplo, ¿cómo han utilizado los pintores la cámara oscura? O bien, ¿cómo cambia la percepción de los objetos en el transcurso de un día, tal como mostró Claude Monet?

El tercer tema es el del color propiamente dicho. Los colores no siempre han sido vistos como algo fundamental en la pintura. A menudo el color ha sido como una especie de decoración superficial de una obra de arte. Hoy sabemos muchísimas cosas sobre el color. ¿Cuántas observaciones pueden hacer los visitantes del museo sobre los contrastes de colores? O bien: ¿qué efectos tiene el color en la percepción del tamaño de las figuras?

El cuarto tema es el que trata de la sensación de movimiento; cómo se ha conseguido obtener esta sensación en la pintura es algo que cautiva a muchos visitantes. ¿Quién no ha observado la obra de Velázquez «Las Hilanderas» con ojos de pintor? ¡Cómo pintó el brazo y la rueca!

Otros temas, tales como el sistema de proporciones en el arte o bien las distintas formas de componer, pueden ser objeto de análisis en un museo de arte. ¿Cómo cambia la percepción de una obra cuando de la misma hemos «extraído algunas figuras y las hemos desplazado ligeramente de su sitio habitual? Este simple ejercicio plantea muchísimos interrogantes sobre la composición que a cualquier visitante u observador no le pasarán desapercibidas.

Es evidente que todos estos temas, propios de la creación artística, son susceptibles de ser presentados al público; sin embargo, para hacerlo de forma eficaz, hay múltiples fórmulas que son objeto de análisis por parte de la didáctica. Sin duda alguna, una de las mejores fórmulas es mediante el uso de lo que solemos denominar *interactividad*.

LA INTERACTIVIDAD COMO RECURSO DIDÁCTICO EN LOS MUSEOS DE ARTE

Interactuar significa desarrollar una acción recíproca entre dos actores. En sentido estricto, toda acción humana requiere, pues, interactividad. Sin embargo, cuando la palabra se aplica en el campo de la museografía nos referimos a una forma de presentar el patrimonio que requiere la participación activa del visitante y que va desde la necesaria interactividad mental hasta las acciones manuales. La interactividad en museografía puede desarrollarse sobre soportes clásicos tales como un cartel con mensajes de texto o gráfica, pero, normalmente, se manifiesta mediante el uso de elementos de intermediación didáctica llamados *módulos interactivos.*

Tanto si estos módulos interactivos tienen un soporte de tipo gráfico-mural como si son de tipo electromecánico o electrónico-informático, su estructura suela ser la misma:

1) A plantea la interrogación o el cuestionario.

2) B corresponde a la pregunta con una acción-respuesta.

3) A responde con una o más informaciones.

Las interrogaciones formuladas desde los museos de arte (A) se pueden plantear respecto a los siguientes elementos:

– Cuestiones sobre el autor.

– Cuestiones sobre la técnica utilizada para conseguir el resultado.

– Cuestiones sobre el resultado de la acción del artista.

– Cuestiones sobre los antecedentes de la obra o los autores.

– Cuestiones sobre las consecuencias de la obra o el autor acerca de otras obras o autores.

– Cuestiones sobre el medio espacio-temporal en el cual se ha desarrollado la obra.

– Cuestiones sobre la recepción de la obra por la sociedad o el público.

– Cuestiones sobre impresiones o emociones suscitadas por la obra en los visitantes.

– Cuestiones sobre las cuestiones que el visitante pueda plantearse acerca de la obra.

Las acciones-respuesta que pueden manifestar los visitantes (B) suelen ser de los siguientes tipos:

– Optar entre una afirmación o una negación.

– Elegir una opción entre otras muchas.

– Comparar elementos mediante la observación-selección.

– Modificar elementos de una obra de arte o un objeto (luz, color, proporción, línea del horizonte, composición, etc.).

– Mezclar elementos (materiales, pigmentos de color, etc.).

– Secuenciar elementos.

– Observar elementos en condiciones especiales (a través de cristales, lentes, etc.).

– Construir artefactos, aplicar colores, trazar líneas... mediante acciones simples.

– Activar o poner en movimiento mecanismos con el fin de realizar una observación determinada (círculo de colores para producir luz blanca, móviles, secuencias de pictogramas, etc.).

– Asentir, disentir, manifestar alegría, asco o cualquier otro sentimiento.

Las respuesta del museo o institución (A) ante las acciones o reacciones del público participante (B) pueden ser también de índole muy variada:

– Presentar una respuesta positiva o negativa.

– Mostrar una secuencia en imágenes fijas o en movimiento.

– Remitir al participante (B) al siguiente enigma o problema.

– Remitir a B a una nueva observación de otro elemento del museo o exposición.

– Mostrar una acción concreta seleccionada de un conjunto.

– Dar por terminado «el diálogo», previa respuesta.

– Incitar a iniciar otras acciones de comprobación

– Mostrar una o más comparaciones.

Naturalmente esta secuencia de A-B-A puede repetirse de forma ilimitada hasta que B ha recorrido todo el espectro del problema que se intenta plantear y resolver.
El esquema hasta aquí propuesto es el más habitual de las exposiciones que disponen de elementos denominados *interactivos*. Resulta fácil hacer una aplicación del mismo esquema a una exposición de arte cualquiera. Vamos a tomar como ejemplo la exposición de la obra de Manet en el Museo del Prado, desarrollada desde octubre del 2003 hasta enero del 2004. En ella se expusieron 103 obras del pintor impresionista francés. Las obras reunidas tenían relación con España y muchas de ellas fueron pintadas a raíz del famoso viaje que en 1865 realizó el pintor a Madrid para visitar, entre otras cosas, las grandes colecciones de pintura española, en especial el propio Museo del Prado. Por lo tanto, en las salas del museo en donde se celebraba el evento cultural, estaban presentes la mayoría de obras de referencia que explicaban e ilustraban las razones o temas que inspiraban al pintor francés.

Es evidente que la exposición se prestaba para infinidad de propuestas de tipo interactivo, con módulos o sin ellos. Quizás la primera propuesta era informar o sugerir ideas al visitante de cómo era el París de 1865, en pleno Segundo Imperio y la España isabelina coetánea. El largo viaje en tren que realizó Manet desde París a Madrid, ¿cuánto tiempo requería este viaje a mitad del siglo XIX? ¿Cómo era el famoso hotel París de la Puerta del Sol en donde se alojó el pintor francés? Cuando se registró en el Museo del Prado, ¿iba solo o acompañado? Cuando visitó el Museo, ¿cómo era el sistema expositivo del Prado? ¿Hay imágenes de las salas que visitó Manet? A Manet le impresionó muchísimo la fiesta taurina y la pintó, pero ¿qué corrida vio? Los toreros y caballos caídos que pintó, ¿los vio realmente o tuvo que imaginarlos? Todas estas cuestiones son fáciles de traducir en un módulo interactivo o en un montaje audiovisual simple; nada lo impide... También sabemos que el autor tenía pánico a que sus obras se expusieran en los museos. A su amigo Antonin Proust le dijo: «Prométeme una cosa, no dejes que me metan nunca en un museo a trozos, al menos sin protestar. ¿Me ves en el Luxemburgo con un solo lienzo, *Olimpia* o el *Pere Llathuille?* No estaría entero y yo quiero permanecer entero»[8]. Manet «quería permanecer entero», es decir, ser expuesto con todo su contexto; la obra del pintor es inseparable de su época y de él mismo. Y es que Manet sabía muy bien que una obra sin contexto, sin las demás obras, es como una rosa arrancada de un rosal; es bonita, sí, ¡pero está muerta! Claro que no se cumplió esta última voluntad del artista, pero, cuando, por fin, alguien reúne muchas de sus obras bajo un mismo techo, ¡no debería ser tan difícil contextualizarlas al máximo!

Estas «Cuestiones sobre el autor» son las que, mediante la interactividad, el visitante puede descubrir sin tener que recurrir a los largos paneles de texto. ¡Y es mucho mejor!

Igual ocurre con las «Cuestiones sobre la técnica utilizada para conseguir el resultado». Es evidente que el pintor francés técnicamente pintaba como los

grandes maestros; visitar su taller y «verle» pintar, descubrir su paleta, sus esquemas compositivos y poderlos comparar hubiera sido muy útil para cualquier visitante de la exposición. ¿Y qué decir de los grandes maestros que le inspiraron? Su gran obra titulada *Olimpia*, ¿no es deudora, por ejemplo, de la *Venus de Urbino* de Tiziano, de la *Maja desnuda* de Goya y de *La Odalisca con esclava* de Ingres? Y esta obra, ¿no le debe nada al arte japonés? Y cuando Manet pintó su celebre *Pifano*, ¿hasta que punto no tuvo en cuenta a Goya? ¿O no es *el Pifano* una obra inspirada en *Manuel Osorio de Zúñiga*, de Goya? Finalmente, a modo de último ejemplo, *El fusilamiento del emperador Maximiliano*, ¿a qué celebre fusilamiento nos remite? ¿Cuál de los visitantes de la obra de Manet, si le colocan al lado un interactivo con *Los Fusilamientos de la Moncloa* de Goya, no es capaz de sacar conclusiones?

Obviamente, todas estas obras son claramente paralelizables. Puede que, para un experto, no se requiera la comparación directa; también ocurre lo mismo con los esquemas de composición y las técnicas. Pero, en otras obras y en determinados casos, la relación entre obras resulta más difícil de establecer, incluso para expertos. Así, por ejemplo, la obra *El Balcón*, de Manet, con su composición diagonal y sus planos sucesivos, con los personajes dispuestos en un escenario, es también paralelizable con el lienzo de Goya *Las majas en el balcón*. Sin embargo, establecer la comparación es más dificultoso en este caso porque Goya puso a los hombres embozados en sus capas oscuras y dominan sordamente sobre las dos figuras femeninas.

En todo caso, el visitante no experto pero interesado en la obra de Manet, con ayuda de estos elementos interactivos a los que estamos aludiendo, es evidente que enriquecería su visión del artista y aumentaría la calidad de su visita a la exposición. Pero no es así; ¡a él se le esconde esta información y tan sólo leyendo los trabajos especializados sobre Manet podrá acceder a similares conclusiones!

Quizás por todo esto Manet odiaba los museos de arte y afirmaba: «Me ha producido siempre horror esta manía de amontonar las obras de arte sin dejar espacio entre los marcos, igual que como se exhiben las últimas novedades sobre los anaqueles de los almacenes de moda. En fin, quien viva, lo verá. A la suerte del destino.» Cabe preguntarnos si no le hubiera gustado, al genio francés, ver su obra enmarcada y flanqueada por módulos de interpretación, capaces de obligar al visitante a reflexionar sobre la misma. Nunca lo sabremos, pero lo que sí sabemos es que los conservadores del *Louvre* no le entusiasmaban. Decía Manet, al referirse a ellos con objeto de comentar cómo habían expuesto a su admirado Courbet: «Los conservadores del Louvre, ¿han rectificado? ¡Han metido a Courvet en salas oscuras a una altura lamentable![9]»

A MODO DE CONCLUSIÓN

Es difícil extraer conclusiones sobre el panorama de la museografía en las exposiciones y museos de arte. Naturalmente hay propuestas valientes, inteligentes y con voluntad de alcanzar a un público variado; sin embargo predomina la museografía conservadora, vacía y elitista; predomina la exposición al servicio de una supuesta elite intelectual y a espaldas del público. Parece como si algunos museólogos sólo confiaran en el valor de «talismán» mágico que tiene el arte, impidiendo a la mayoría acercarse a él. Y, cuando alguna vez esta raza de museólogos desciende de su ajado Olimpo y accede a «divulgar» el arte almacenado –mejor que expuesto– en el museo que la sociedad toda le ha confiado, lo hace de forma condescendiente, como si graciosamente «vulgarizara» su saber para que estos pobres visitantes puedan entender algo. Ante esta situación, cabría recordar que las colecciones públicas fueron creadas para el goce de todo el público, que se sostienen con recursos públicos y que están al servicio de la instrucción pública. Si los artistas, museólogos y los historiadores del arte no acceden a sociabilizar sus conocimientos, corren el riesgo de perder su propia libertad de trabajar. No podrán lamentarse después del escaso interés del «vulgo» por su obra; habrá sido el resultado de un conjunto largo y sostenido de acciones, prejuicios y omisiones deliberadas.

NOTAS

[1] Véase a este respecto el interesante artículo de Ester Prat Armadans, «Los inteactivos en los museos de Arte. Del museo de ciencia al museo de arte», en *Íber*, 39, enero-marzo 2004, pp. 84-94.

[2] Abert Boadella, «La casa del bricolage», *La Vanguardia,* 10 octubre 1992.

[3] Gombrich, E. *Historia del arte*, Ed. Garriga, 1975, p. 29.

[4] Juan Carlos Rico, *Museos, arquitectura, arte.* Ed. Sílex, Madrid, 1999, p. 256.

[5] Sobre los museos y la didáctica véase M. Inmaculada Pastor, *Pedagogía museística. Nuevas perspectivas y tendencias actuales.* Ed. Ariel, Barcelona, 2004. También es muy interesante el texto de Joaquin Prats, «Valorar el patrimonio histórico desde la educación: factores para una mejor utilización de los bienes patrimoniales», en J. Morales, M. C. Bayod, R. López, J. Prats y D. Buesa. *Aspectos didácticos de las ciencias sociales*, 15. Zaragoza: ICE de la Universidad de Zaragoza, 2001

[6] R.L. Heath y J. Bryant, *Human comunication Theory and Research: concepts, contexts amb challenges.* Hillsdale. Nueva Jersey, Hove, Londres, Lawrence Erlbaum Associates, 1992

[7] Véase como ejemplo de los puntos que aquí tratamos el magnífico trabajo de Christopher Frayling, Helen Frayling y Ron Van der Meer, *The art Pack,* 1992. Traducción en castellano y en catalán de Editorial Destino, 1993.

[8] Manuela B. Mena Marqués, «Manet en el Prado», en *Manet en el Prado,* Museo Nacional del Prado, Madrid, 2003, p. 17.

[9] Manuela B. Mena Marqués, *op. cit.,* p. 27.