

El relato del arte, el arte del relato

ISIDRO MORENO
Profesor Titular de la UCM
Autor y Asesor de Proyectos Museológicos
Multimedia

RESUMEN

A la hora de crear el Proyecto Museológico, la primera pregunta con la que se enfrentan los museólogos es ¿qué queremos contar? Inmediatamente surgen otras: ¿a quién se lo vamos a contar?, ¿cómo lo vamos a contar?, ¿con qué obras lo vamos a contar?... La Narrativa aplicada a la Museología proporciona algunas interesantes claves para que el Proyecto Museológico cristalice en un relato del arte y del conocimiento científico y atractivo aprovechando el arte del relato.

LA SUBLIMACIÓN DE LA PIEZA Y EL DISCURSO ESCONDIDO

Irina, mi hija mayor, siempre ha sido de naturaleza inquieta e independiente y desde pequeña seguía el rumbo que le dictaba su curiosidad en lugar del marcado por sus padres. La única forma de no perderla a cada momento era llevarla bien amarrada. Su natural rebeldía se acentuaba con el aburrimiento que le producían museos y exposiciones a donde había que llevarla literalmente a rastras. Lo único que le amansaba eran los cuentos y las historias de cualquier tipo. Un buen día, en lugar de sujetarla con todas mis fuerzas para que me dejase admirar un cuadro, probé a contarle lo que sabía de él. Cuando ya estaba harto de mirarlo, sus preguntas continuaban y, en lugar de echar a correr, siguió a mi lado durante todo el recorrido asaeteándome con desconcertantes

preguntas que desconocía. Cuando se me agotaron los conocimientos, recurrí a la imaginación. Esta práctica me funcionó para todo tipo de museos. Si la pintura era abstracta, ella no tenía ningún problema para descubrir fantásticas criaturas camufladas entre los manchones o para entrever cualquier mundo imposible al final de una línea. Adivinar las vidas que habían conocido los objetos que se presentaban descontextualizados fue otro de sus pasatiempos preferidos. Museos y exposiciones se convirtieron para ella en lugares mágicos plagados de historias y para mí en complicados ejercicios de memoria e imaginación.

Tradicionalmente se ha depositado demasiada confianza en el valor expresivo de la obra en sí misma, obviando que las claves sociológicas, artísticas y narrativas que rodearon su concepción suelen ser ajenas a la mayoría de los usuarios del museo. Pero no solo hay que lograr un discurso que permita comprender y disfrutar la pieza individual, sino un discurso general en el que la pieza ocupe su lugar dentro del relato expositivo.

En una exposición, los objetos ganan en cuanto a su papel de símbolos sagrados del arte a los que hay que rendir pleitesía, pero pierden parte de su historia y, por tanto, gran parte de su discurso narrativo. ¿Qué sabe el paseante del contexto social, espacial y temporal de los mismos? ¿Qué conoce de los personajes y de sus relaciones?

¿Cómo descubrir las acciones que se sugieren? ¿Por qué el autor ha optado por esas sustancias expresivas? Es harto difícil responder a estas preguntas, incluso frente a obras pictóricas realistas como *La Venus del espejo* de Velázquez. ¿Y si en lugar de un cuadro como *La Venus del espejo* encontramos en un museo del cine una caja de madera con una manivela y una cartela en la que se lee: *Cinematógrafo Lumière*? El experto verá más allá de esa caja una cámara, una copiadora y un proyector con los que se registraron, se copiaron y se proyectaron algunas de las primeras imágenes en movimiento, imágenes mecánicas capaces de alumbrar un arte y una industria definitivas del siglo XX. ¿Y si fuese un libro lo expuesto? No cabe duda de que la página de un libro puede abrir un mundo lleno de sugerencias, pero, hasta para el mayor especialista, es como mirar un fabuloso laberinto por el ojo de la cerradura.

Y no se ha mencionado el supuesto extremo, que cada día es más habitual, de tener que transmitir conocimientos o experiencias sin ningún tipo de obras previas. En cualquiera de los casos, un relato bien articulado y científicamente contrastado utilizando los medios adecuados puede iluminar el cuadro, transformar la caja de madera en un cinematógrafo, liberar el conocimiento escondido en el libro o transmitir los saberes más diversos sin piezas previas.

NARRATIVA Y RELATO MUSEOLÓGICO

NARRATIVA MUSEOLÓGICA

Estructuras

- Estructura informativa
- Estructura dramática
- Estructura narrativa
- Estructura persuasiva

¿Pueden las distintas narrativas (audiovisual, multimedia, literaria...) aportar elementos capaces de generar un relato museológico científico, atractivo y comprensible para usuarios de museos y exposiciones? ¿Se podría hablar de una Narrativa aplicada a la Museología?

La cautela científica aconsejaría responder estas preguntas en un contexto investigador más amplio que el de un sencillo artículo; pero toda hipótesis tiene mucho de osadía científica que el investigador podrá o no validar. Utilizando esa osadía científica y la experiencia práctica, procuraré responderlas.

La narrativa puede estructurarse en dos partes fundamentales: historia o contenido y discurso o expresión. El qué y el cómo que plantea Seymour Chatman (1978) en su *Story and Discourse*. La historia la componen los personajes, el espacio, el tiempo y las acciones. El discurso es la vehiculación expresiva de la historia a través de las sustancias expresivas propias del medio utilizado. La literatura utiliza los textos escritos; el cine, las sustancias expresivas audiovisuales; la museología aprovecha las piezas y

todo tipo de convergencias arquitectónicas, escenográficas, multimedia... Estos elementos de la estructura narrativa se apoyan en una estructura dramática compuesta de trama y subtrama. La trama es la disculpa narrativa, el hilo conductor para transmitir la subtrama que es el contenido y la visión autorial del mundo. La subtrama cobija, por tanto, la información que se desea transmitir, aunque, naturalmente, se puede crear una estructura informativa independiente de una estructura dramático-narrativa.

La narrativa ha demostrado su eficacia en relatos muy diversos, desde los cuentos al amor de la lumbre hasta los brevísimos relatos publicitarios o los nuevos multimedia interactivos que rompen la linealidad de la trama para intentar que el espectador se convierta en coautor del relato. Así que parece pertinente apoyarse en una Narrativa Museológica que ayude a desarrollar los relatos más apropiados para cada museo.

GÉNESIS DEL PROYECTO MUSEOLÓGICO

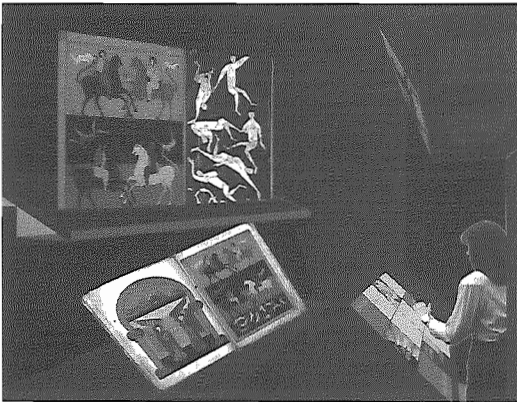
Una colección almacenada, una donación, un edificio emblemático construido, un edificio emblemático que se desea construir, una promesa electoral, un yacimiento arqueológico... La génesis de un proyecto museológico y el proyecto en sí mismo pueden ser muy diversos, pero en la forma de afrontarlos se revelan numerosos puntos comunes que conviene sistematizar, haciendo especial hincapié en los narrativos.

La incubación de la idea se irá generando con el desarrollo del concepto general, con las informaciones de que se disponga, con las obras (si las hubiere), con el estudio de la especificidad del Proyecto, de su público objetivo, de sus constricciones y exigencias, de los proyectos similares ya materializados, con la pormenorización de los objetivos y con una comunicación fluida entre todos los expertos que intervengan.

ESTRUCTURAS

Diversas estructuras van a amalgamarse para crear un relato museológico único. Una mirada independiente a cada una de ellas puede iluminar el conjunto.

Estructura informativa: niveles informativo-explicativos

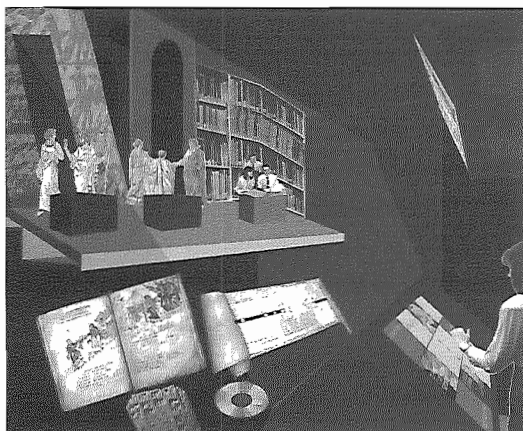


Sistema interactivo "El Beato de Liébana".
Vídeo digital, facsímil y diapositivas. Autor:
Isidro Moreno. Ilustración: Delfina Morán.

Resumir, ordenar, jerarquizar y amalgamar la información con el resto de estructuras y sustancias expresivas que intervendrán en el discurso (obras, textos, escenografías, multimedia...) es una de las primeras claves para la creación de un relato museológico coherente. Aunque habrá que seguir profundizando a lo largo de todo el proyecto, este primer planteamiento permitirá vislumbrar el tipo y los niveles de información, así como del papel informativo de esas sustancias expresivas. Cuando concebimos el Museo Interactivo del Libro de la Biblioteca Nacional, por ejemplo, el principal protagonismo quedó, lógicamente, asignado a las obras. Complementariamente, unos paneles interactivos comandados por una sencilla botonera y unos innovadores sistemas multimedia interactivos completaban y complementaban las informaciones, y, sobre todo, explicaban y contextualizaban el nivel expositivo. Dentro de los multimedia interactivos, también se produjo una jerarquización informativo-explicativa. Desde un nivel generalista que ayudaba a comprender, por ejemplo, la evolución de los soportes hasta la signatura del soporte que se estaba utilizando audiovisualmente para la explicación, de manera que el experto pudiera solicitarlo en la sección correspondiente.

Este planteamiento expresivo de la información marcará las sustancias expresivas necesarias para el proyecto.

Estructura dramática



Simulación holográfica interactiva "Los soportes". Simulación holográfica, maquetas reales y facsímiles. Autor: Isidro Moreno. Ilustración: Delfina Morán.

Como se ha dicho, la trama es la disculpa narrativa, el *leit motiv* que mueve el relato, mientras que la otra parte fundamental de la estructura dramática es la subtrama, la acción secundaria desde el punto de vista dramático, pero la más importante desde el punto de vista de los contenidos, ya que vehicula las informaciones que se desean transmitir.

Para mantener el interés del relato, la Narrativa propone discursos que avancen y cambien, lo que denomina cambios climáticos hasta llegar al clímax final donde se resuelve la historia que cuenta la trama, con las consiguientes enseñanzas sobre la subtrama. Que nadie piense en analogías literarias y cinematográficas directas mediante la inserción de tra-

mas-cuento. Para evitar esas simplistas traslaciones, se aboga por una Narrativa Museológica. Esos puntos climáticos pueden ser en museología, por ejemplo, una pieza clave que levanta la atención cansada del visitante. Pero esa pieza deberá tener un tratamiento distinto, de lo contrario, muchos visitantes no apreciarán su valor. La acumulación de pieza tras pieza puede mover a la admiración, pero, difícilmente, a la comprensión y a prestarles la atención que merecen. Muchos de ustedes pueden pensar: "eso ya lo sabemos". Soy consciente de que no estoy proporcionando ninguna piedra filosofal. Muchos museólogos recuerdan la importancia del relato en el Museo, como lo hacía Santiago Palomero (1999) en el número tres de esta misma revista. Mi intención es sistematizar lo que, teóricamente, todos saben, pero muy pocos practican, y suscitar algunas preguntas en los lectores que ayuden a mejorar los muchos proyectos museológicos que nos quedan por desarrollar a todos (al menos eso es lo que les deseo y me deseo).

Estructura narrativa

CONTENIDO O HISTORIA

Personajes
Espacio
Tiempo
Acciones

EXPRESIÓN O DISCURSO (sustancias expresivas)

Arquitectura, obras, textos, escenografías,
multimedia, guías...

Cuando se habla de los multimedia interactivos como paradigma de la convergencia interactiva de medios y sustancias expresivas, me gusta hacer la salvedad de que la mayor convergencia se produce en el terreno de la museología. Su principal sustancia expresiva son las obras, obras integradas en un espacio arquitectónico y escenográfico. Pero el Museo se sirve de otras muchas sustancias expresivas, como textos, fotografías, audiovisuales, multimedia interactivos, maquetas, obras complementarias, iluminaciones expresivas...

Todas estas sustancias expresivas se amalgaman para constituir el discurso museológico. Un discurso que transmite los contenidos estructurados alrededor de los personajes, del espacio, del tiempo y de las acciones. En estos elementos se enraza la historia y han de crearse y desarrollarse con inteligencia narrativa para lograr un diálogo con los receptores.

Para ejemplificar estos contenidos, entremos en la sala de *Los soportes* del Museo Interactivo del Libro de la Biblioteca Nacional. ¿Qué personajes podrían enseñarnos la importancia de los soportes como transmisores de los contenidos, así como su continua evolución para facilitar una mejor lectura y transmisión de los mismos? ¿En qué espacios y en qué tiempos deberían desenvolverse? ¿Qué acciones deberían realizar para clarificar el tema?

Se optó por elegir tres momentos históricos relacionados con tres soportes paradigmáticos en tres bibliotecas muy significativas en la

historia del saber: la biblioteca de Alejandría, la Ulpia de Roma y una biblioteca-mediateca actual. Se presentaba la actividad de la biblioteca de Alejandría ligada al rollo de papiro. Un joven e inexperto usuario de la biblioteca afirmaba que el rollo de papiro era el formato y el soporte definitivos para la escritura, mofándose de los precedentes, como las tablillas de arcilla. Esa era la lectura principal, pero se ofrecían metalecturas para iniciados, ya que el formulador de esta osadía era Calímaco que, más adelante, descubriría que la tierra era redonda. En la biblioteca Ulpia de Roma, una de las primeras dedicadas a la venta, se presentaban los códices de pergamino como la solución definitiva a los problemas que ocasionaban los rollos de papiro, mientras que en la biblioteca actual se abogaba por el CD-Rom como la solución definitiva para el almacenamiento y difusión del saber. Diversas acciones entre bibliotecarios y usuarios formaban una trama al servicio de una subtrama que mostraba el origen, los tipos, la evolución y la importancia del soporte y del formato en la conservación y transmisión del conocimiento. Al tratarse de sistemas multimedia interactivos, además de ese primer nivel explicativo general, se invitaba al receptor a profundizar en otros aspectos de los soportes, como su fabricación, sus relaciones con la escritura...

Nuevamente surgen las preguntas: ¿Cómo deben interaccionar los espacios, los tiempos, las acciones y los personajes de la narración de

apoyo con los del propio Museo? ¿Cómo lograr que los receptores se integren en ese relato científico y abandonen el impersonal rol de visitantes? ¿Qué sustancias expresivas utilizar?...

La Narrativa ofrece un modelo, pero lo realmente difícil es sus formas de aplicación a cada proyecto museológico para lograr la comunicación interactiva con los receptores. Y recalco comunicación interactiva, porque el viejo esquema de la comunicación unidireccional, EMISOR-MENSAJE-RECEPTOR, utilizado tradicionalmente en museos y exposiciones debe replantearse, de forma que el emisor y el receptor intercambian sus funciones y se produzca una verdadera comunicación. El emisor (Museo) tiene mucho que aprender convirtiéndose en receptor y el receptor (Visitante) tiene mucho que decir como emisor. Es importante hacer realidad el título del libro de Francisca Hernández (1998): *El museo como espacio de comunicación*.

Estructura persuasiva

ETHOS (quién lo dice)
PATHOS (cómo lo dice)
LOGOS (qué dice)

Aunque el fenómeno persuasivo se asocia muy directamente al relato publicitario, ningún relato escapa a sus dominios. Y aquí se podría entrar en un fructífero debate sobre la persuasión más pura y desinteresada que se supone que debería buscar el Museo (convencer de la

necesidad del conocimiento) y la instrumentalización publicitaria (mecenazgo) y propagandística (política) a la que está, parece que irremediablemente, sometido; utilizaciones que demuestran la importancia que tiene como vehículo persuasivo. La historiadora del arte Pilar Aumente (1999) piensa que en la obra de arte, en cuanto se erige en objeto estético privilegiado, lo que se busca no es únicamente transmitir conocimientos, sino movilizar el ánimo, aspecto fundamental de la persuasión publicitaria.

Aristóteles en su *Retórica* plantea que la persuasión reside en tres especies: unas se basan en el talante del que habla, otras en predisponer al oyente y, las terceras, en el discurso mismo, merced a lo que éste demuestra o parece demostrar; especies que corresponden al *ethos* (persuade el emisor), *pathos* (persuade la pasión, la fuerza, el tono...) y *logos* (persuade el contenido).

No es difícil realizar analogías directas de la visión aristotélica, tan usada en publicidad, con la utilización persuasiva de museos y exposiciones. Una doble mirada es imprescindible para analizar la persuasión publicitaria y propagandística que se realiza desde fuera y la persuasión interna que comporta cualquier proyecto museológico. Asociar el nombre de una firma comercial a un Museo (persuade quien lo dice) y a ciertas obras (persuade el contenido) es algo habitual. Se preocupan mucho menos las empresas e instituciones por el *pathos*, es decir

por el cómo se dice, salvo que no exista obra, como en los museos de la ciencia. De aquí se desprenden nuevas e inquietantes preguntas sobre la influencia museológica del patrocinador; pero esa no es la cuestión que se está abordando. Volviendo a la persuasión desde dentro, ¿dónde basan los museólogos la persuasión?, ¿conceden la importancia debida al cómo se dice o predomina el qué se dice?, ¿qué importancia se da a quien lo dice?...

Cualquier respuesta sería incompleta y la reflexión puede ser la mejor consejera. Conviene meditar sobre ese doble nivel apuntado del discurso en sí mismo y del metadiscurso publicitario y propagandístico que tiene cualquier proyecto. Un equilibrio entre el contenido (*logos*) y la expresión (*pathos*) es la clave de un relato sólido, estas son, como se ha dicho, las partes nucleares de la Narrativa.

GRADOS DE PARTICIPACIÓN

- CONTEMPLATIVA
- SELECTIVA
- TRANSFORMATIVA
- CONSTRUCTIVA

Ahora que todo el mundo habla de interactividad, conviene plantearse los distintos grados de participación que pueden ofrecerse a ese visitante que se quiere convertir en partícipe de la aventura museística. El nivel predominante suele ser el contemplativo, pero podría hablar-

se de una mirada contemplativa activa y pasiva. Espolear la curiosidad a través de la mera contemplación mutará al visitante en participante. Querrá saber más, profundizar, volver al museo...

En los multimedia interactivos, la participación selectiva constituye el nivel más básico de interactividad. El receptor selecciona la parte, el orden, la duración de lo que desea visionar. También usa este nivel a la hora de visitar cualquier museo. Aunque no haya una propuesta selectiva concreta, cada persona la aplica según sus apetencias, especialmente en los grandes museos y en las exposiciones río. La capacidad receptiva de cualquier mortal es limitada y en museos y exposiciones con excelentes obras, la cantidad hace que no se disfrute de buena parte de la exposición, algo que debería incitar a la reflexión a los directores de museos a la hora de la distribución de las obras y a algunos comisarios que priman lo cuantitativo por encima de todas las cosas, olvidando que "más puede ser menos".

La participación transformativa implica una manipulación más o menos creativa por parte del visitante y está muy cerca de la participación constructiva que permite al receptor convertirse en autor o coautor del relato museológico. Por citar un ejemplo, en la exposición *Sóñar el cine* para la Filmoteca Nacional optamos por la participación transformativo-constructiva para mostrar el proceso del doblaje. Se ofrecen varias secuencias que los visitan-

tes pueden doblar y comparar su versión con la que realizó en su día el director Fernando Trueba.

ENUNCIADOS PARA LA REFLEXIÓN

Como epílogo, propongo los enunciados principales que pueden configurar los fundamentos de un modelo narrativo aplicado a la creación museológica y que se han tratado en el artículo. Repasarlos a la hora de replantearse un museo existente o de crear otro nuevo puede constituir una interesante herramienta reflexiva para la creación del proyecto museológico. Y esto es válido para cualquier tipo de proyectos. En la práctica, aquella frase de un patrono del Museo del Prado, "Aquí se viene sabido", no es un anacronismo, como sería deseable; sino una realidad subyacente. He de reconocer que cuando estoy en Cuenca aprovecho cualquier rato libre para visitar su excelente Museo de Arte Abstracto, al que, necesariamente, hay que ir "sabido", pues sus escuetas cartelas (*Manuel Millares, Sin título, 1969, Técnica mixta*) poco aportan al visitante que desea acercarse al arte abstracto. Este museo, como tantos, propone un diálogo para iniciados; de ahí que resulten "lógicos" los comentarios impertinentes ("Esto lo hace mi niño mejor") de algunos turistas que se tropiezan con él. Si se ejemplificasen algunas de las investigaciones que dieron lugar a ciertas obras, los contextos en los que se produjeron, la influencia de las mismas en la evolución del arte

contemporáneo... muchas personas abiertas, entre ellas los niños, comprenderían mejor la obra y la valorarían en su justa medida, en lugar de fortalecer sus bloqueos cognoscitivos.

El historiador del arte Arturo Colorado (1997) piensa que "la historia del arte, quizá la más académica y tradicional de las disciplinas humanísticas- va a sufrir a corto plazo una auténtica renovación gracias a los beneficiosos efectos que los nuevos soportes hipermedia le aportan como vía de comunicación" y que esta renovación también repercutirá positivamente sobre los museos.

El Museo como sistema de comunicación, el Museo como relato científico, el Museo como centro interactivo de cultura... ¿Por qué no terminar el artículo hablando abiertamente de Narrativa Museológica?

NARRATIVA MUSEOLÓGICA: ESQUEMA BÁSICO

ESTRUCTURAS

- Estructura informativa
- Estructura dramática
- Estructura narrativa
- Estructura persuasiva

• GÉNESIS DEL PROYECTO

- Concepto general
- Informaciones
- Obras
- Objetivos

Museo

El relato del arte, el arte del relato

Público objetivo
Conocimiento de exposiciones o museos similares
Elementos diferenciadores
Constricciones y exigencias
Posibles sustancias expresivas (obras, escenografías, apoyos multimedia...)

• ESTRUCTURAS

Estructura informativa

Primer tratamiento

Resumir

Jerarquizar

Ordenar

Amalgamar las informaciones con el resto de estructuras y sustancias expresivas

Niveles informativo-explicativos

Tipo de informaciones

Niveles

Asociación de la información a las sustancias expresivas (obras, textos, multimedia...).

Estructura dramática

Trama

Leit motiv

Puntos climáticos

Subtrama

Incardinación del tema en el relato

Estructura narrativa

Contenido o historia

Personajes

Espacio

Tiempo

Acciones

Expresión o discurso (sustancias expresivas)

Arquitectura

Obras

Textos

Escenografías

Multimedia...

Estructura persuasiva

Ethos (emisor)

Pathos (forma)

Logos (contenidos)

• GRADOS DE PARTICIPACIÓN

Contemplativa

Selectiva

Transformativa

Constructiva

BIBLIOGRAFÍA

- AUMENTE, Pilar. (1999) "Arte y Publicidad. Breves notas en torno a sus relaciones". *Área 5* (Madrid), núm. 6.
- CHATMAN, Seymour. (1978) *Story and Discourse*. Londres: Cornell U.P. Versión castellana: *Historia y discurso*. Madrid: Taurus, 1990.
- COLORADO CASTELLARY, Arturo. (1997) *Hiper-cultura visual. El reto hipertexto en el arte y la educación*. Madrid: Universidad Complutense.
- GARNER, Robert & KOZAK, Kris. (1995) *Make an Interactive Science Museum : Hands-On Exhibits*. McGraw-Hill.
- HEIN, George E. (1998) *Learning in the Museum (Museum Meanings)*. Londres: Routledge.
- HERNÁNDEZ, Francisca. (1998) *El museo como espacio de comunicación*. Madrid: Trea.
- MCSHINE, Kynaston. (1999) *The Museum As Muse : Artists Reflect*. Nueva York: Museum of Modern Art.
- MORENO SÁNCHEZ, I. (1997) "Multimedia y museos en España: de prohibido tocar a toque por favor". *Cinevideo 20* (Madrid), núm. 136.
- Narrativa Audiovisual Aplicada*. (1998) Madrid: Universidad Complutense, (Proyecto docente y de investigación inédito).
- NEWHOUSE, Victoria. (1998) *Towards a New Museum*. Nueva York: Monacelli.
- PALOMERO, Santiago. (1999) "Los museos y el público: veinte poemas de amor y una canción desesperada". *Museo* (Madrid), núm. 3.