

Análisis del museo como narración audiovisual **Analysis of the museum as audiovisual narrative**

Rafael Marfil Carmona. *Universidad de Granada. rmarfil@ono.com*

Resumen: El museo se adapta a los tiempos, haciendo propios los recursos audiovisuales con propuestas discursivas para la interacción y el aprendizaje. Este artículo expone algunas líneas de investigación centradas en el museo como narración audiovisual desde la Teoría de la Comunicación y el Análisis Fílmico, entre otras perspectivas, aportando el ejemplo del Museo CajaGRANADA Memoria de Andalucía.

Palabras clave: análisis, narrativa visual, medios de comunicación, museo, cultura visual

Abstract: The museum is adapting and making their own audio-visual resources as discursive proposals for interaction and learning. This paper presents some research focusing on the museum and audiovisual narration from Communication Theory and Film Analysis, among other perspectives, providing the example of the Memory of Andalusia CajaGRANADA Museum.

Key words: analysis, visual narrative, media, museum, visual culture

Introducción. Fundamentos para la Educación Audiovisual

El lenguaje del siglo XXI no es la literatura, ni siquiera la expresión exclusivamente visual, sino la comunicación audiovisual y multimedia. Se puede afirmar, desde este punto de vista, que ‘todo es comunicación’, lo que permite dirigir nuestra mirada analítica al museo y a su vertiente educativa como parte de ese universo audiovisual, atendiendo siempre al objetivo prioritario de educar para una ciudadanía más crítica. Este artículo apunta el interés investigador que ofrece la consideración del museo como una propuesta y una realidad comunicacional (García Blanco, 1999) que, en muchas ocasiones, fundamenta su discurso en recursos audiovisuales y multimedia. El presente texto sugiere un sistema de trabajo interdisciplinar, apuntando algunas posibilidades de investigación y acción analítica centradas en el Museo CajaGRANADA Memoria de Andalucía¹, resultado de ese proceso de hibridación entre audiovisual y museo.

La Educación Audiovisual desde el diálogo interdisciplinar

El análisis audiovisual requiere un trabajo conjunto desde diferentes campos académicos. Hay que fomentar, a cualquier edad y en cualquier contexto educativo, la capacidad crítica ante la Civilización de la Imagen. Esa lectura se fundamenta en la aplicación permanente de un proceso de desmitificación y una “didáctica de la sospecha” (Acaso, 2007) frente a nuestro entorno audiovisual y multimedia, en el que está cada vez más presente un museo que debe convertirse en una “experiencia enriquecedora” y cercana a los intereses de sus públicos (Huerta, 2010). Hay que hacer un esfuerzo para fomentar la Educación Audiovisual, conscientes de la dificultad de ese diálogo interdisciplinar. El pensamiento crítico, de Lyotard a Lypovetsky, conforma una base conceptual que nos advierte de una nueva percepción del mundo a través de las pantallas. Encontramos posibilidades efectivas y recursos para plantear un análisis con toda la consistencia de las perspectivas narratológicas y estructuralistas (García Jiménez, Zunzunegui). Sin embargo, sabemos que hoy día, además de la acción de mirar por parte del visitante, son esas imágenes las que nos miran y sitúan directamente, conformando de manera muy activa nuestra identidad. Tenemos en cuenta, por tanto, la presencia de la Cultura Visual (Hernández, 2000). Por último, y como elemento que arroja bastante luz en ese “puzle de teorías”, la expresión creativa y el uso de los medios audiovisuales es imprescindible en el contexto educativo. Debemos aprender a pensar a través de la creación (Gardner, Marín Viadel), algo deseable pero enmarcado en un proceso más ambicioso que trasciende los objetivos de este artículo.

1. Se trata de unas instalaciones inauguradas en mayo de 2009 en la ciudad de Granada, que cuentan con el museo como exposición permanente en el contexto de un Centro Cultural que dispone de otros equipamientos. Se puede consultar más información en www.memoriadeandalucia.es

Líneas de análisis audiovisual. El Museo CajaGRANADA Memoria de Andalucía

Por qué no considerar el discurso de un museo como una narración audiovisual, por qué no desarrollar un análisis centrado en esos contenidos y en sus estrategias discursivas, cuando sabemos que un elevado porcentaje de la propuesta se centra en recursos y lenguajes audiovisuales y multimedia. Así sucede en el ejemplo propuesto del Museo CajaGRANADA Memoria de Andalucía, que ofrece una doble vertiente educativa en su actividad diaria. Por un lado, a través de una permanente tarea de mediación en el desarrollo de su Plan Educativo. Por otro, son los recursos audiovisuales los que conforman la propuesta pedagógica en sí misma, siendo directamente utilizados en ese proceso educativo por parte de los profesionales del museo.

No es casual la apuesta por el análisis filmico como referencia fundamental. El origen de esta propuesta de investigación parte de un fenómeno relativamente reciente, como es la integración de perspectivas entre museos y cine, entendiendo este último como una forma y un código cultural de representación. En los públicos que llegan al museo encontramos, por una parte, confianza plena en lo que se muestra a través de las pantallas, ya que estamos acostumbrados a asomarnos al mundo a través de un lenguaje televisivo. Por otra parte, el visitante del museo en el siglo XXI es, precisamente, un consumidor habituado a las producciones audiovisuales, por lo que se acerca con gran familiaridad a un espacio como el Museo de CajaGRANADA.

La historia nos mira y nos habla. De los recursos del museo (Atlas, línea del tiempo, Ventanas de la Historia, Protagonistas de la Historia, Vitrinas, Estratos, Paisajes de la Memoria), tres pueden destacarse de una manera especial desde el punto de vista audiovisual, a pesar de que todos conforman un gran imaginario y un espacio interactivo que supera los 3.000 metros cuadrados. Ventanas, protagonistas y paisajes son los recursos más próximos al formato de narración audiovisual. De una forma resumida, atendemos a esta propuesta considerando cada uno de esos espacios como una historia que puede segmentarse desde la clásica división de la diégesis en personajes, acciones, espacio y tiempo (García Jiménez, Chatman). Comentamos esta faceta como ejemplo de esa línea analítica, aunque lógicamente ese proceso sería solo el inicio del análisis. Por una parte, las ventanas, los paisajes y todos aquellos elementos del escenario que aparecen representados en los testimonios de los protagonistas de la historia, conforman una Andalucía atemporal que, aunque sugiere un pasado, existe en un universo propio de representación audiovisual. El uso temporal y las estrategias narrativas destaca por el permanente ejercicio de elipsis y de rastreo a través de instantes que, en muchos casos, son imaginados, aunque sin perder el rigor histórico de la propuesta. En todo ello, un aire formal deconstructivo y didáctico permite una puesta en escena sencilla para contenidos complejos, como es el caso de las Ventanas de la Historia. Por último, y como eje central de esa focalización narrativa, son más de un centenar de personajes los que nos cuentan cómo era la Andalucía del pasado y cómo es la identidad andaluza en el presente, en primera persona y dirigiendo su mirada al

visitante como si de un testimonio se tratara. Un párroco andaluz del XIX o una inmigrante en nuestros días son algunos ejemplos de esa narración audiovisual del Museo CajaGRANADA Memoria de Andalucía, diseñada como narración colectiva con pocos nombres propios, lo que le otorga un aire antropológico y didáctico en su puesta manera de abordar los modos de vida, el arte, la cultura y el entorno natural.

Conclusiones y líneas de investigación

La Educación Audiovisual pasa necesariamente por atender otros entornos para fomentar una actitud crítica en la Civilización de la Imagen. Hoy día, uno de esos entornos es el museo, que en ocasiones contiene un interesante contenido audiovisual y multimedia en su propuesta discursiva. Finalizo con algunas reflexiones finales de interés, válidas como conclusiones y también como futuras líneas investigadoras:

- La interesante hibridación de soportes y lenguajes entre cine y museo.
- La estrecha relación del valor didáctico y educativo con los recursos audiovisuales de nuevas instituciones museísticas. Acciones humanas y tecnológicas que cumplen un mismo fin.
- La valoración del discurso museográfico como una narración, que puede ser analizada desde la perspectiva del análisis filmico, considerando este espacio como portador de significados.

En resumen, la importancia de fomentar la comprensión y la capacidad crítica en diferentes entornos visuales y audiovisuales, como es el museo en este caso, un museo más cercano y que ofrece múltiples posibilidades para la investigación educativa y audiovisual.

Referencias bibliográficas

Acaso, M. (2007). *Esto no son las torres gemelas. Cómo aprender a leer la televisión y otras imágenes*. Madrid, Catarata.

Chatman, S. (1990). *Historia y discurso. La estructura narrativa en la novela y en el cine*. Madrid, Taurus.

Hernández, F. (2000). *Educación y cultura visual*. Barcelona, Octaedro.

Gardner, H. (1994). *Educación artística y desarrollo humano*. Barcelona, Paidós.

García Blanco, A. (1999). *La exposición. Un medio de comunicación*. Madrid, Akal.

García Jiménez, J. (1993). *Narrativa Audiovisual*. Madrid, Cátedra.

Huerta, R. (2010). *Maestros y museos. Educar desde la invisibilidad*. Publicacions de la Universitat de València PUV.

Marín Viadel, R (coord.). (2003). *Didáctica de la Educación Artística*. Universidad de Granada.

Zunzunegui, S. (2005). *Las cosas de la vida. Lecciones de semiótica estructural*. Madrid, Biblioteca Nueva.