

¿SERÍAN LOS MUSEOS INTERACTIVOS MUY DIFERENTES SI PARTIERAN DE UNA GRAN COLECCIÓN? HACER QUE LOS OBJETOS HABLEN

WOULD INTERACTIVE MUSEUMS BE VERY DIFFERENT IF THEY WERE BASED
ON LARGE COLLECTIONS? MAKING OBJECTS TALK

Ernesto Páramo

El reto actual de los museos no es tanto mostrar rarezas, sino abrir al público nuevas perspectivas. Los museos tradicionales cohabitan con los modernos centros interactivos. Se verá que ambas concepciones son compatibles y que evolucionan a medida que interactúan con su público. El Museo de las Ciencias de Granada ha logrado con el tiempo encontrar un justo equilibrio. Los objetos, a la vez que se exhiben, constituyen un universo de comunicación interactiva.

He current challenge facing museums is not so much showing rarities as opening up new public perspectives. Traditional museums cohabit with modern interactive centres. It will be seen that both concepts are compatible and evolve as they interact with their publics. The Granada Science Museum has, over time, managed to find the right balance. As objects are exhibited, they constitute a universe of interactive communication.

Hubo un tiempo en el que atesorar objetos era un verdadero sueño, hoy es casi una pesadilla. Nuestra capacidad de producir bienes materiales, ya sean artísticos o tecnológicos, es tan abrumadora que el archivo material de cualquier legado es un problema de primer orden. Hoy, por ejemplo, el precio de «musealizar» una bicicleta es muy superior al de su propia producción. Fabricar las cosas vale muy poco, pero conservarlas cuesta mucho. Y no digamos mostrarlas al público en el contexto de un museo.

Museos de colecciones y centros interactivos

Los museos se inventaron cuando el mundo era muy distinto. Incluso los museos que han llegado hasta

nosotros surgieron en ese «otro mundo». En cambio, los *science centres*, o museos interactivos, se crearon en el mundo actual; ayer mismo; o, mejor aún, se están inventando ahora. Esto es una obviedad, pero conviene recordarlo, porque en términos históricos, la génesis y definición de este tipo de centros está sucediendo hoy, está en plena ebullición y ya veremos en qué acaba todo esto cuando se enfríe el magma.

Los museos surgen en unas sociedades con aspiraciones y capacidades muy distintas a las actuales. (Subrayo tanto las aspiraciones como las capacidades.) Y si el mundo ha cambiado, ¿por qué no iban a cambiar los museos?

Es lógica la tendencia a sacralizar lo escaso, lo extraordinario, lo único, lo raro, pero la inflación de objetos y la facilidad de producir réplicas ha cambiado radicalmente las cosas. No podemos seguir contando historias

como si todavía no existieran las fotocopiadoras, la televisión, el cine, internet, los teléfonos, la educación universal o la democracia. Hoy podemos incluso escanear tridimensionalmente los objetos y hacer una réplica, a prueba de expertos, de las mismísimas cuevas de Altamira. Vivimos, pues, en un nuevo mundo y deberíamos tenerlo en cuenta a todos los efectos.

Hubo un tiempo en el que para contar que en África existían seres tan extraños como el rinoceronte no teníamos muchos más recursos que hacer un buen dibujo (pero también los centauros poblaban las láminas de los libros) o bien hacer una taxidermia de tan espectacular criatura y plantarla en una vitrina. Hoy ya sabemos que existen, entran rutinariamente en nuestras casas en forma de documental televisivo o se pasean a todo color en cualquier enciclopedia infantil. Podemos verlos en el zoológico o viajar a su encuentro... ¡Qué mundo más increíble! Ahora el reto de los museos no es ya mostrar rarezas sino contar historias interesantes, abrir a la mirada del público nuevos enfoques de la realidad.

En resumen, la capacidad, casi ilimitada, de hacer réplicas de los objetos más diversos es un hecho cotidiano que debería invitar a la creatividad narrativa.

El acceso a las colecciones

Cuando se estaba gestando el Parque de las Ciencias, allá por el año 1989, no existía este debate sobre el papel de los objetos en los nuevos museos. Los museos históricos miraban por encima del hombro a los centros interactivos, y desde éstos se veían las colecciones como algo muy lejano a sus propios intereses educativos o culturales. Lo nuevo era la interactividad, la posibilidad de que el público se implicara con los cinco sentidos en experiencias significativas. Participar, manipular la realidad y no sólo observarla. Por tanto, los objetos en vitrinas no parecían aportar mucho a las estrategias profundamente renovadoras de estos proyectos. Sin embargo, ya entonces nosotros pensábamos que un buen objeto «no podía molestar a nadie» en una exposición interactiva si participaba bien del guión. Pero lo cierto es que no teníamos colección alguna de la que poder nutrirnos, ni el valor de pedir a los museos piezas en depósito. Seguramente tampoco ningún museo nos las hubiera dejado entonces. Por suerte pudimos inaugurar el centro, en 1995, con una buena muestra de piezas históricas de una colección privada, del ingeniero Jiménez Yan-

Ernesto Páramo



Director del Parque de las Ciencias de Granada de cuyo Proyecto Museográfico fue autor en 1990. Licenciado en Derecho y Doctorando en pedagogía. Diploma del Museo Alemán de Ciencias y Master en Gestión ambiental. Es profesor invitado de los Master de Comunicación científica y museología de las Universidades Pompeu Fabra de Barcelona, Salamanca y Granada. Fue presidente del Primer Congreso sobre Comunicación Social de la Ciencia (1999). En la actualidad trabaja en la ampliación del museo con 5 nuevos pabellones como el dedicado al Legado Científico de Al-Andalus, el Ciencias de la Salud, el Tecnoforo o el de la Cultura de la Prevención; es responsable del Programa Andaluz de Divulgación Científica y desarrolla una variada actividad en áreas como la formación, el diseño expositivo o la comunicación pública de la ciencia y la tecnología.

ernesto@parqueciencias.com

«Los objetos históricos hablan un idioma muy raro. Con nuestras exposiciones debemos hacerles hablar un lenguaje comprensible.»



Parque de las Ciencias de Granada

guas y, poco a poco, algunas pequeñas joyas fósiles se pudieron incorporar a la sala Biosfera, entre otras. ¡Qué suerte disponer de una ignita de dinosaurio si estás hablando de los testigos pétreos del pasado..! ;no? Pero la idea en el fondo era, sobre todo, mostrar que no había confrontación entre los museos clásicos y los interactivos. Podíamos convivir perfectamente y compartir muchas cosas.

Diez años después las cosas han cambiado notablemente. Es una evolución lógica. Las piezas originales, históricas o no, fueron incorporándose de forma natural a las exposiciones temporales. Primero de la mano de la Casa de las Ciencias de La Coruña y luego de museos como el Natural History de Londres, los de Ciencias Naturales de Madrid y Barcelona, el Patronato de la Alhambra, el Padre Suárez o las colecciones de la Universidad de Granada. Ahora el acceso a las colecciones es mucho más fácil y se realiza de forma natural. Sus piezas son un recurso muy útil que puede integrarse perfectamente en cualquier proyecto. Pero hay más.

Colecciones y comunicación. La convergencia que viene

En las últimas dos décadas hemos visto el inicio de una convergencia real en las estrategias de comunicación entre los museos de colecciones y los *science centres*. De hecho, las técnicas y la filosofía de la interactividad ha

ido entrando poco a poco en muchos museos clásicos. Es lógico. En las sociedades democráticas el centro de gravedad de las instituciones culturales se ha situado definitivamente en los ciudadanos. Se terminó el ensimismamiento. Son los ciudadanos los que justifican la acción pública cultural y, por tanto, la inteligibilidad y la comunicación han pasado a ocupar un lugar central.

En este contexto, las colecciones y los objetos también son poderosas herramientas para los «contadores de historias», sean museos, *science centres* o documentales de televisión. Pero, por sí solas, son insuficientes. Hay que hacerlas hablar. Esa es la tesis central de esta reflexión. Un fósil, o una botella de Leyden, le cuentan maravillas al especialista pero enmudece ante el profano. Para el historiador los objetos son una cosa, para el caza tesoros otra y para los educadores otra. Para nosotros son una herramienta fabulosa para comunicarnos, pero no más.

Un ejemplo: el astrolabio en su vitrina

Durante años he visto con asombro los maravillosos astrolabios encerrados en sus vitrinas. Es lógico protegerlos, claro, pero hoy es un anacronismo insostenible



Detalle de la exposición «Anatomía: Viaje al cuerpo humano», en el Parque de las Ciencias de Granada

no dar un paso más. El astrolabio en su vitrina es, para la mayoría de los visitantes, sólo un objeto mágico, una reliquia casi religiosa. Algo incomprensible que da testimonio del poder de la ciencia. Un objeto de culto, un objeto de fe. Esto no tiene sentido hoy. Hay que mostrar al público que existieron una vez esas calculadoras prodigiosas, pero tratando de ofrecerle también la oportunidad de comprender para qué servían, cómo se usaban, etc. ¡Pero si hoy podemos hacer réplicas casi perfectas para que la gente pueda tocarlas! ¿Cómo es posible no dar el paso? He visitado decenas de exposiciones y museos donde había astrolabios, pero nunca me habían ofrecido la oportunidad de acercarme a ellos, en el sentido más amplio de la palabra.

Los objetos históricos hablan un idioma muy raro. Con nuestras exposiciones debemos hacerles hablar un lenguaje comprensible. Tienen que contar cosas a públicos muy diversos y no sólo a los expertos. Los objetos necesitan de otras herramientas para contar las historias que encierran.

El patrimonio y las historias

La pregunta que debemos hacernos hoy es: ¿quién posee las historias; los objetos o las personas que pueden interpretarlos?

En 1999 tuve una experiencia muy clarificadora al respecto. El Museo de la Facultad de Medicina de Granada, la Galería Médica del Dr. Guirao, quería mostrar a la sociedad su rico patrimonio con motivo del 50 aniversario de la creación de la Sociedad Anatómica Española (fundada precisamente en Granada). Visitamos entonces la Galería Médica y pude constatar que aquel atiborrado e impenetrable laberinto de objetos se convertía en un libro abierto a medida que el profesor Guirao nos iba relatando las historias que encerraba, su origen, las anécdotas particulares de cada pieza... De pronto un objeto insignificante, rodeado de otros cien casi idénticos, cobraba personalidad propia y se volvía especial gracias a un comentario. Las antiguas ceroplastias o los testigos mudos de rudimentarias técnicas de anestesia me hablaban de la lucha contra el dolor, del sufrimiento humano y la esperanza que aportaba la ciencia. Mi conclusión fue que no quería mostrar aquellos

objetos simplemente, sino construir con ellos, y con las historias que me habían contado, un verdadero viaje a la Anatomía.

Así surgió la exposición «Anatomía: Viaje al cuerpo humano», que resultó una experiencia impresionante de diálogo entre la ciencia, la historia y el público. En ella había objetos históricos, pero también modelos actuales de plástico para poder manipular, prótesis de última generación. Infografías, fotos, vídeos y realidad virtual.; juegos y talleres de disección; experimentos, libros, facsímiles y acceso a internet.

Los museos actuales, como espacios de comunicación contemporánea, tienen la obligación de hacerse multimedia. No tenemos por qué renunciar a ningún medio útil a nuestros objetivos. Por ello, la pregunta formulada en el título de este artículo (¿serían los museos

interactivos muy diferentes si partieran de una gran colección?), debe completarse con otra: ¿serían los museos de colecciones muy distintos si dispusieran de las nuevas técnicas de comunicación, incluida la interactividad?

La respuesta a las dos cuestiones es afirmativa, pero hay más preguntas: ¿tienen acceso a otras colecciones? ¿Y a un buen presupuesto? ¿Tienen sala de exposiciones temporales, cañones de vídeo, iluminación adecuada, personal bien formado, maquettistas, acceso a internet, medios para hacer difusión externa, monitores para montar talleres..? Un *science centre* o un museo será muy distinto si tiene o no estas cosas. Por tanto, no debemos sacralizar ni las colecciones ni la interactividad, lo que queremos es comunicar ciencia y para ello debemos simplemente utilizar los mejores medios disponibles. ¶