

**Museo y ciudadanía: áreas de confluencia en la exposición permanente del MuVIM "La aventura del pensamiento"**

**Museum and citizenship: common areas in the permanent exhibition of MuVIM "The adventure of thinking"**

Luis Noguero. [noguero.luis@yahoo.es](mailto:noguero.luis@yahoo.es)

**Resumen:** Este artículo indaga sobre los valores educativos de la exposición referencial del MuVIM "La aventura del pensamiento", y sus conexiones con la idea del museo actual: dinámico e integrado con la sociedad de su tiempo, implicado en la educación de una ciudadanía informada, sensible y responsable. Este trabajo muestra los resultados de una parte de la investigación realizada durante el curso de postgrado "Diploma en Educación Artística y Museos" de la Universidad de Valencia durante el curso 2009/10.

**Palabras Clave:** ciudadanía, educación, museo, patrimonio intangible

**Abstract:** This article examines the educational values of the reference exhibition MuVIM "The Adventure of thinking" and its connections with the idea of the modern museum: dynamic and integrated in the society of its time, involved in the education of an informed citizenship, responsible and sensitive. This work presents the results of a part of the research conducted during the post graduate course "Diploma in Art Education and Museum" of the University of Valencia during the 2009/10 academic year.

**Key words:** citizenship, education, museum, intangible heritage

## **Introducción**

El MuVIM, que se ha venido presentando como "museo de las ideas", no responde a un modelo museístico tradicional basado en una colección permanente de objetos singulares. Su configuración original se desarrolló en torno a la exposición "La aventura del pensamiento", articulada a través de un recorrido compuesto de proyecciones, escenografías y ambientaciones que traslada al público por el proceso de conformación de los valores de la cultura moderna en Occidente, y su evolución hasta nuestros días, incidiendo en la importancia del período histórico de la Ilustración.

El artículo plantea una aproximación a las estrategias educativas que esta propuesta expositiva refleja sobre los fundamentos del museo, incidiendo en su eficacia para conseguir que sus visitantes valoren y cuestionen las ideas que presenta, así como para que se enfrenten a los retos propios de una ciudadanía comprometida socialmente.

## **El pensamiento como patrimonio**

De este modo el museo convierte algunas de las ideas fundamentales que han sustentado la sociedad contemporánea en el objeto patrimonial que se muestra en sus salas: el principio incuestionable de la igualdad de las personas, la importancia de la educación y el conocimiento como elementos de progreso personal y social, la búsqueda de la felicidad y el bienestar general, el respeto y los valores democráticos como herramientas fundamentales de convivencia, entre otras. Patrimonio intangible, pero vital para comprender nuestro mundo.

Esta interpretación del patrimonio (Juanola y Calbó, 2007) da sentido a un concepto de museo que se explica a sí mismo mucho más en su singularidad como espacio de debate que como escaparate de trofeos.

## **Procesos de renovación museográfica**

El recorrido, guiado por varios personajes caracterizados, intenta activar los sentidos de los visitantes, los sumerge en diferentes atmósferas escenográficas, juega con la sorpresa, plantea retos y preguntas, los envuelve en imágenes, música e incluso olores y sabores. Los visitantes adoptan una posición de espectadores a quienes también se busca inducir respuestas emocionales que faciliten la apropiación simbólica de la experiencia (Calaf y Fontal, 2007). La exposición explica, comunica y transmite, pero también puede conmover. Esta metodología permite que muchas personas entiendan y reconozcan como propios ciertos valores e ideas porque se muestran más como descubrimiento experiencial que como información explícita.

El montaje adquiere connotaciones educativas entre la instalación artística y la performance (Gómez Arcos, 2005), en especial en las salas dedicadas a la imprenta,

la ciencia y el caos. Se convierte en un modo de hacer mirar la Modernidad que provoca procesos cognitivos de aprendizaje y de cuestionamiento intelectual.

En el tiempo y lugar en que "La aventura del pensamiento" fue concebida, resultaba renovadora museográficamente, aunque naciera consciente de la caducidad inherente al avance continuo de las tecnologías en las que se apoya. En cualquier caso, su configuración resta como testimonio de una mirada concreta hacia el nacimiento del mundo moderno desde lo contemporáneo.

### **Fortalecer las estrategias renovadoras y las alianzas con la comunidad**

Sin embargo, el planteamiento expositivo contradice algunos de sus objetivos porque no facilita la conexión del público con el espíritu crítico de la Ilustración. En un recorrido establecido, sin posibilidad de rutas alternativas, con los tiempos marcados, se impide que los visitantes participen y se comuniquen durante la visita. Produce extrañeza que la exposición no genere, cuanto menos, un espacio propio donde el grupo pueda intercambiar impresiones y aportar nuevas ideas. Se debería producir una mayor interacción con la experiencia vivida dentro de los muros del museo, de modo que el amasijo de pensamientos-sentimientos-preguntas-símbolos a los que se enfrenta al visitante unidireccionalmente durante una hora, pueda verse enriquecido con la participación grupal y la reflexión individual.

Por ello, tras el proceso de investigación realizado, se propone implementar el carácter educativo de la exposición mediante acciones y proyectos educativos conectados con la misma, de tal modo que se refuerce la idea de museo como comunidad de aprendizaje (Álvarez, 2007).

Una de estas acciones consistiría en ubicar un espacio para la reflexión y el intercambio de opiniones. El lugar debería adecuarse para que invite a permanecer y a descubrir nuevas propuestas, a generar preguntas, complementar contenidos, a conectar las ideas recibidas con cuestiones actuales, y a recoger opiniones que enriquezcan el discurso de la exposición. Se trataría de realizar una revisión crítica de los principios establecidos en el Siglo de las Luces mediante procesos de deconstrucción contemporáneos a partir de proyectos artísticos diversos.

Para incidir en la filosofía renovadora que marcó los inicios del museo sería adecuado dar protagonismo a las nuevas tecnologías, fundamentalmente las relacionadas con la información y la comunicación (TIC). Este aspecto cobrará mayor relieve en el trabajo dirigido a resolver necesidades del público joven.

No es menos importante incidir en la participación de la comunidad educativa, dando entrada al profesorado en la programación de actividades y en la configuración de estrategias didácticas sustentadas en los currículos contemporáneos (Efland, y otros, 2003).

Otras acciones deberían dirigirse hacia la programación de actividades formativas, creativas y participativas, buscando el compromiso de los públicos del museo y de las entidades ciudadanas de su entorno.

### **Conclusión**

"La Aventura del pensamiento" se ha constituido en un potente recurso en el ámbito de la educación no formal que nos confronta con las raíces de nuestra identidad como miembros de una ciudadanía responsable y comprometida con los valores democráticos.

Porque la aventura del pensamiento continúa, el museo debería avanzar reforzando el carácter renovador de sus estrategias museográficas, implementando sus actividades, desarrollando las alianzas con el profesorado, y ampliando la apertura hacia la comunidad, dando mayor participación a sus visitantes, a colectivos y a entidades ciudadanas.

### **Referencias bibliográficas**

Álvarez, M. D. (2007). El museo como comunidad de aprendizaje, Artículo de *Espacios estimulantes. Museos y educación artística*. Universitat de València, pp.109-128.

Ayuste, A. et al (1994). *Planteamientos de la pedagogía crítica: comunicar y transformar*. Barcelona: Graó, 1994.

Calaf, R. y Fontal O. (2007). Metáforas para conceptualizar el patrimonio artístico y su enseñanza. Artículo de *Espacios estimulantes. Museos y educación artística*. Universitat de València, pp.67-89.

Efland, A. D., Freedman K. y Stuhr P. (2003). *La educación en el arte posmoderno*. Paidós, Barcelona.

Gómez Arcos, J. R. (2005). Posibilidades educativas de la performance en la enseñanza secundaria. *Revista Arte, individuo y sociedad*, vol. 17, pp. 115-132.

Juanola, R. y Calbó M. (2007). La educación estético-artística y el museo: un link por sus recorridos comunes. Artículo incluido de *Espacios estimulantes. Museos y educación artística*. Universitat de València, pp. 25-44.

VV.AA. (1999). Razón, Modernidad, Ilustración. *Revista Debats* nº 66. Institució Alfons el Magnànim, Valencia.