

Lo que dice el silencio: dilemas museológicos en la exposición *Mente, el mundo adentro*¹

Ana María Jaramillo Villegas²
Periodista científica

Resumen

En toda exposición se calla algo. *Mente, el mundo adentro* no fue la excepción. Sin remordimiento, muchos temas fueron eliminados para dar prioridad a los criterios de la *forma* —el continente o la manera de presentar los contenidos—, que, para nuestro caso, un espacio que buscaba la apropiación social del conocimiento científico, no

era poca cosa. Sin embargo, en este artículo se presentan algunos asuntos del contenido de la exposición que salieron del guión por motivos éticos y epistemológicos, a pesar de la oportunidad museográfica que significaban. Este artículo es una mirada a esos dilemas y sus silencios.

Palabras claves: exposición, museología, comunicación, mente, cerebro.

1 Las ideas expresadas en este artículo no comprometen la mirada institucional del Parque Explora.

2 Bióloga de la Universidad de Antioquia. Máster en Periodismo y Comunicación de la Ciencia, la Tecnología y la Innovación en la Universidad Carlos III de Madrid. Asesora temática de la exposición *Mente, el mundo adentro*, del Parque Explora. Página personal: www.comunicaciondelconocimiento.com. Correo electrónico: anajaraville@gmail.com.

Principios museográficos: ¿del contenido al continente o viceversa?

Antes que Marshall McLuhan, pionero de la comunicación, pronunciara su afamada idea «el medio es el mensaje», podría parecer obvio pensar que en una exposición todo el contenido debe definirse antes de decidir la forma en que será presentado. ¿*Qué* decir? Parece ser la pregunta fundamental de cualquier proceso comunicativo (Hernández, 1998). Sin embargo, veremos que definir el *cómo* es el verdadero arte de la divulgación.

El diseño de la exposición *Mente, el mundo adentro* hizo parte del primer proceso de renovación museográfica del Parque Explora y se basó en un paradigma de trabajo donde la conversación horizontal entre el *qué* y el *cómo* se mantuvo a lo largo del proyecto, de manera casi paralela, hasta darle forma al guión general.³

Esta simultaneidad en la exploración se hizo a través de lecturas divulgativas de las neurociencias, revisión de referentes artísticos y museográficos, entrevistas con expertos y visitas a laboratorios de la ciudad, buscando siempre oportunidades museográficas y tendencias científicas.

En el día cero del proyecto había unas pocas pero fundamentales claridades: la experiencia del público debía pasar por la interacción con su cuerpo —como la exposición más exitosa del parque: *Física Viva*—, sería sobre el cerebro —conservando la biología como ciencia que da vocación a esa sala— y nos acompañaría el grupo de Neurociencias de Antioquia —cumpliendo nuestra misión de ser *knowledge brokers*—.⁴

Decidimos así centrarnos en la *mente*. Comenzamos a discutir las posibles experiencias interactivas, teniendo en cuenta no salirnos de la pertinencia conceptual, pero apuntando siempre a los principios de la museología total: *minds on, hands on* y *hearts on* como la base de una exhibición exitosa (Wagensberg, 2001).

Las primeras conversaciones fueron directamente con los científicos. Como dice Wagensberg, «el museólogo debe “sacar” al científico sus verdaderos estímulos (que, por supuesto, nunca confiesa en las publicaciones)» (2001: s.p.).

3 El Parque Explora es un centro interactivo para la apropiación social del conocimiento. Está ubicado en Medellín, Colombia. Página web: www.parqueexplora.org.

4 «Los corredores de conocimiento son personas u organizaciones que movilizan el conocimiento y crean conexiones entre investigadores y sus múltiples audiencias» (Meyer, 2010).

Sin lugar a dudas, la clasificación y selección de los interactivos estuvo unida a las posibilidades museográficas. En un museo no tiene por qué estar *todo*. Manda la realidad disponible en cada caso.

Había un gran reto: no basarse sólo en información, sino lograr conexiones emotivas entre el conocimiento y el visitante, convertir una colección de ideas sobre la mente, objetos e interactivos en una experiencia inspiradora, lograr que cada visitante construya sus propios significados en función de su historia, sus conocimientos previos y sus contextos vitales.

Siempre volvíamos al *cómo*. Según Andrés Roldán, director de Innovación y Desarrollo del Parque Explora, «para que la experiencia del visitante sea memorable debemos basarnos en sus emociones y no en preguntas anticipadas». Y para esto el museógrafo cuenta con objetos reales y piezas artísticas que evocan emociones, fenómenos que desencadenan procesos mentales, testimonios que conectan con la vida cotidiana y metáforas capaces de condensar sentidos.

De hecho, para lograr construir una exposición memorable no es suficiente tener un buen contenido. Según Sheldon Annis, en el museo se dan conversaciones en otros planos: emocional u onírico, pragmático o de interacción social y cognitivo o racional (Betancourt, 2011). Encontrar experiencias que potencien cada plano hace la diferencia. Y es este «viaje tridimensional comprensible» (Hughes, 2010) el que hace del espacio museográfico un rincón evocador.

Aunque a veces nos encontramos con exposiciones que acentúan la transmisión de conceptos científicos por encima de las intervenciones emotivas o evocadoras, hoy en día la tendencia es a tener museografías más enriquecidas por la incorporación de las nuevas técnicas de comunicación, se busca una mayor participación del público. Este es invitado a desarrollar todos los sentidos, desde la vista, el oído, el olfato hasta el tacto y el movimiento del cuerpo, que refuerzan la transmisión del mensaje y convierten al espectador en un elemento activo dentro de la exposición.

Por otra parte, se podría pensar que en museología de la idea (museos de ciencia) el tema es lo más importante. Sin embargo, y volviendo a McLuhan en palabras de Alderoqui, «las experiencias son un fin en sí mismo y no solo los medios para llegar a la información» (Alderoqui, 2009: 33).

Por último, las decisiones museográficas siempre convierten toda exposición en un medio de expresión. Según Betancourt:

una exposición es una representación que tendrá lugar en un escenario teatral distribuido, al decir de Annis, en donde se expresa la mirada del equipo encargado de realizar la exposición, tanto en su contenido como en su estilo de presentación, la cual está cargada de las intenciones y de los valores (conscientes e inconscientes) del grupo. Todo esto reafirma la doble naturaleza de la exposición como medio de comunicación y como medio de expresión (Betancur, 2011: s.p.).

En *Mente, el mundo adentro* se expresaron dicotomías y silencios con respecto a algunos temas de las ciencias cognitivas. Estos nudos significaron importantes criterios museológicos que retornaban la atención al contenido y no a la forma. Vamos a echar un vistazo a dos casos: *dilema epistemológico* (cómo no caer en el dualismo) y *dilema ético* (cómo hablar de enfermedad mental y tener especies vivas en la sala).

Dilema epistemológico: mente versus cerebro

“Nombrar es comprender”

La mayoría de las exposiciones en neurociencias de hoy en día son sobre el cerebro. Nosotros decidimos hablar de la mente. La organización temática de la sala no se hizo en función de un libro de texto, sino de la experiencia directa que un ser humano tiene de sus funciones mentales.

En una aproximación general a la sala no nos interesaba viajar a zonas específicas, porque las discusiones sobre *localicionismo* siempre avanzan, es decir, no queríamos que el visitante hiciera un viaje “frenológico”.

Para poder potenciar la experiencia directa, la sala no sería de anatomía (cerebro), sino de habilidades (mente). Sin embargo, para salir al paso del dualismo, el título de la exposición y de la primera zona —único nivel de lectura que llega a todo visitante— eran claves.

Durante la exploración del título y el sentido general de lo que queríamos transmitir, y buscando siempre condensarlo en una frase simple, pasamos por:

- La mente en juego... Esta exposición es un juego con las diferentes realidades que construye la mente en su incesante juego con el mundo.
- MENTE: fenómenos para (¿interpretar?, ¿narrar?, ¿conversar?) con el mundo.
- CÓMO LA MENTE CONSTRUYE REALIDADES: cuando me cambian las reglas del mundo (zona de percepción). Cuando me describen

el mundo (zona de lenguaje). Cuando me invento el mundo (zona de ensueños).

- Mente, el mundo adentro.

El libro de Eric R. Kandel, *In Search of Memory: The Emergence of a New Science of Mind*, fue fundamental para encontrar una idea simple que ayudara a escapar del dualismo: «La mente es una serie de operaciones que efectúa el cerebro, así como caminar es una serie de operaciones que efectúan las piernas» (2007). La contundencia de esta idea nos llevó a ponerla como epígrafe de la introducción del guión.⁵

La exposición se desarrolló en cinco zonas: cerebros, percibir, pensar, comunicar, soñar. Queríamos conservar un verbo en todos los títulos, pero la primera se salía de la lógica de las cuatro últimas porque su objetivo era hablar directamente de la biología de la mente, es decir, sería la zona donde directamente expondríamos el cerebro desde la perspectiva anatómica y evolutiva.

El título de la primera zona evolucionó así:

- LA CASA DE LA MENTE... Somos nuestros cerebros.
- LA CASA DONDE JUEGA LA MENTE. Este juego con el mundo al que llamamos mente sólo sucede en un lugar: el cerebro.
- EL TABLERO DE JUEGO. Este juego con el mundo al que llamamos mente sucede en un lugar: el cerebro.
- CEREBRO Y MENTE. Este juego con el mundo al que llamamos mente sucede en un lugar: el cerebro.

Finalmente se llamó CEREBROS. Un título que permitía incluir los temas de evolución y de las mentes de otras especies y que no hacía énfasis en la dicotomía mente-cerebro.

En esta zona también omitimos hacer un relacionamiento directo entre moléculas o genes y comportamientos, asumiendo que falta tiempo de investigación para dar al reduccionismo el lugar que se merece dentro de las ciencias cognitivas.

⁵ Dualismo: doctrina filosófica que afirma que la mente no se puede reducir a la materialidad del cerebro. En contraposición, las neurociencias modernas son monistas al afirmar que la mente es una función del cerebro.

Dilema ético: enfermedades mentales y animales amaestrados

Enfermedad mental (y otros viajes mentales)

Nuestro primer comité creativo estuvo lleno de ideas alrededor de lo que sería la salida de la exposición: un espacio para el surrealismo, la ensoñación, el sonambulismo, la hipnosis, las drogas, la brujería, los zombis, las sustancias insólitas.

Soñábamos con todos esos rincones de la mente que exploran los límites de la conciencia. Pensábamos que los viajes mentales estaban llenos de imágenes que serían puestas en escena por animadores y graficadores de la ciudad de Medellín.

La evolución de la zona fue la siguiente:

- Surrealismo, sueños y sustancias: ¿Qué tienen en común un cuadro de Dalí, nuestros sueños nocturnos, una alucinación esquizofrénica y el efecto de algunas sustancias psicoactivas? En esta sección visitaremos mundos irreales a los que también nos lleva la mente.
- Alucinar. Somos una especie que se pregunta por el mundo, que tiene conciencia de sí misma aunque a veces esta propiedad se vea alterada y nuevos mundos aparezcan ante nosotros.
- IRREALIDADES (el juego de soñar).
- EL JUEGO DE ENSOÑAR. «Al soñar, liberado de la tiranía de los sentidos, el sistema generará tormentas intrínsecas que crean mundos “posibles”, en un proceso que quizá se asemeja al pensamiento» (Llinás, 2002).

Hicimos una indagación etnográfica a través de diferentes personajes que pudieran contarnos sus experiencias en tres niveles: estados alterados por patologías, por consumo de sustancias y por prácticas mentales. Luego de pasar dos días en urgencias del Hospital Mental de Bello, supimos que el tema no nos permitía dar un adecuado tratamiento ético y museográfico.

¿Cómo transmitirle al público un tema tan complejo sin caer en prejuicios morales pero sin incentivar el consumo? Sabíamos que los estados oníricos no solo se alcanzan a través del sueño nocturno. Diferentes técnicas químicas y mentales pueden desencadenar imágenes sin lógica aparente, pero llenas de sentido. Esta habilidad humana, asociada a procesos automáticos y no racionales, ha sido explotada por corrientes como el surrealismo o el mismo psicoanálisis.

También sabíamos que sujetos conscientes y bajo voluntad propia, ayudados por sustancias, se lanzan a esos mundos irreales, que a otros el consumo no los deja volver. Sin embargo, contrastar estos “viajes” con aquellos a los que la biología obliga, los esquizofrénicos, nos embarcaba en dilemas éticos.

Finalmente, en esta zona solo quedaron los ensueños nocturnos. Esos otros temas inquietantes de la conciencia y sus diferentes estados debían ser tratados con otro lenguaje, de otra manera. Renunciamos por ética («¿o por moralismo?»), como nos preguntó un amigo).

Animales amaestrados

Queríamos tener especies vivas en la exposición. Eran un elemento museográfico muy útil para vincular al público —el acuario del Parque ya lo había demostrado— y además nos permitía abordar el tema de la evolución del sistema nervioso. Inicialmente la experiencia se llamaría “Inteligencias animales”; luego de conversaciones y reflexiones decidimos nombrarla “Muchas mentes”.

En el ejercicio que hicimos seleccionamos especies con las cuales nos dábamos cuenta de momentos importantes en la historia evolutiva del sistema nervioso: el movimiento, la resolución de problemas de manera intencionada, la predicción, el agrupamiento para formar sociedades y, sobre todo, la capacidad de aprendizaje.

Uno de nuestros referentes era la “Escuela de ratones” del museo francés Palais de la Découverte. Allí los ratones salen, encuentran un laberinto y, si superan las pruebas (bajar, subir, apretar un botón), llegan a la comida. La idea era hablar sobre la memoria y el aprendizaje.

Comenzamos un trabajo con el grupo de Neurociencias, quienes conseguirían los ratones y los amastrarían. Pero empezaron a llegar voces que nos pedían no tener animales en la sala. Entonces vino la pregunta: ¿cuál era la pertinencia de las colecciones vivas dentro de la exposición?

Hicimos una reflexión interna que movilizó varias instancias del parque. Teniendo en cuenta que tenemos un acuario y un vivario con más de doscientas especies vivas, la pregunta tenía toda la pertinencia institucional.

Luego de lecturas, conversaciones y de recibir la mirada del comité de bioética de la Universidad de Antioquia, una idea vino a resumir nuestra decisión: «Hay

que enseñar a los niños a respetar las demás formas de vida... seguramente a todos nos causa gran impresión ver a los animales, pero es mejor verlos en su comportamiento, no realizando trucos». ⁶ Es decir, tendríamos animales vivos, pero sin amaestrarlos. Aunque esto implicaba cambiar el guión —ya no hablaríamos de memoria y aprendizaje—, la ética ganó la partida.

Reflexión a modo de conclusión

Como lo dijimos al principio: en toda exposición se calla algo. Para el caso de *Mente, el mundo adentro*, los silencios en la muestra final estuvieron marcados, la mayoría de las veces, por las posibilidades narrativas y museográficas, siguiendo siempre el principio de que una buena mediación profundiza el arte del *cómo*. Sin embargo, algunos *qué* —¿hablaremos de mente o de cerebro?, ¿abordaremos viajes mentales?, ¿tendremos animales amaestrados?— se trataron en este artículo por haberse convertido, en el interior del equipo de trabajo, en discusiones fundamentales para el resultado final.

El contenido ha sido el eje central de las exposiciones de temas científicos y en general de toda la divulgación de la ciencia. Nos resta seguir profundizando en su aliado fundamental: el arte de cómo comunicarlo.

Referencias bibliográficas

ALDEROQUI PINUS, Diana (2009). «Aprendizaje en museos interactivos de ciencias como herramientas de aprendizaje científico». En: *Los módulos interactivos en un museo de ciencias como herramientas de aprendizaje científico*, cap. 2. Madrid: Universidad Autónoma de Madrid, Facultad de Psicología. Tesis doctoral. Director: Juan Ignacio Pozo Muncio.

BETANCOURT MELLIZO, Julián (2011). «Museo, comunicación y educación». En: Red de Popularización de la Ciencia y la Tecnología en América Latina y el Caribe (Red-POP). Río de Janeiro: Programa de Ciencia, Tecnología y Sociedad de la UNESCO.

HERNÁNDEZ HERNÁNDEZ, Francisca (1998). *El museo como espacio de comunicación*. Gijón, Asturias: Ediciones Trea.

HUGHES, Philip (2010). *Diseño de exposiciones*. Barcelona: Promopress.

6 Anima Naturalis: Organización Iberoamericana por la Defensa de los Animales.

KANDEL, Eric R. (2007). *In Search of Memory: The Emergence of a New Science of Mind*. New York: W. W. Norton & Company.

LLINÁS, Rodolfo R. (2002). *El cerebro y el mito del yo. El papel de las neuronas en el pensamiento y el comportamiento humanos*. 6.^a reimpr. Bogotá: Norma.

WAGENSBERG LUBINSKI, Jorge (2001). «Principios fundamentales de la museología científica moderna». En: *Cuaderno Central*, N.º 55, pp. 22-24. Barcelona: Barcelona Metròpolis (B.MM).