

# El Museu d'Història de València. Nuevos formatos para una nueva didáctica de la historia

Javier Martí Oltra (\*)

\* Director del Museu  
d'Historia de Valencia.  
C/ Valencia, 42  
Mislata, Valencia.

## Resumen

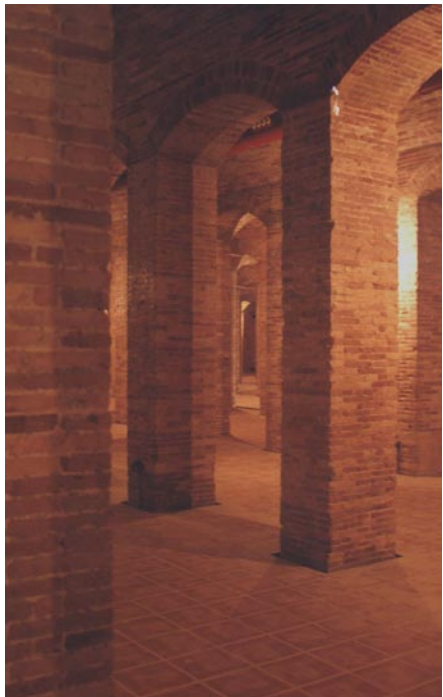
El Museu d'Història de València es un centro de reciente creación (2003), nacido con la vocación de acercar la historia a los visitantes. Mediante una cuidada exposición de fondos y una variada gama de recursos didácticos, en los que interviene de forma decisiva las nuevas tecnologías, se dan a conocer los 22 siglos de historia de la ciudad y se descubre la magia la historia. El artículo expone los antecedentes, los planteamientos museológicos del proyecto y los medios empleados en la ejecución.

## Abstract

The History Museum of Valencia is a recently created center (2003), born with the mission to approach history to the visitors. By means of a wide-ranging collection and a lot of didactic resources, the 22 centuries history of the city can be know while the enjoyment of history is discovered. The article explains the antecedents, the museologic project and the the resources used in the execution.

El 19 de noviembre de 1850 se inauguró el servicio de agua corriente en Valencia. Para celebrar tan histórico acontecimiento se llevó a cabo un solemne acto en la plaza de Calatrava, donde se había instalado una de las fuentes, que contó con la asistencia de las autoridades religiosas, civiles y militares. Ante la expectación de los presentes, el gobernador de la Provincia, Melchor Ordóñez, dio vuelta a la llave y el agua brotó del caño por vez primera. Sonó la Marcha Real, tocada por la Guardia Municipal, se soltaron doce palomas y se leyeron los versos compuestos por Vicente Boix para la ocasión. Una bandera colocada en un tejado de la plaza hizo señal al Miguelete para un vuelo general de campanas que repitieron las torres de todas las iglesias de Valencia, indicando el momento de soltar las aguas en las demás fuentes. A continuación se guardó silencio, volvieron las autoridades a su lugar y se procedió a la bendición de las aguas.

Las obras para la traída de agua habían comenzado cuatro años antes, aunque hacía más de medio siglo que destacados prohombres valencianos acariciaban la idea. Ildefonso Cerda, un joven ingeniero catalán de brillante porvenir, y su homólogo francés, Leodegario Marchessaux, ejecutaron el proyecto diseñado por Calixto Santa Cruz, numero uno de la primera promoción de la Escuela de Ingenieros de Caminos y Canales de Madrid tras su reapertura en 1834 (GONZÁLEZ REGLERO, 1999). El sistema captaba el



**Figura 1.** Foto de Pepe Sapena del depósito tras la restauración.

**Figura 2.** Fachada del MHV.

agua de una presa sobre el río Turia a la altura de Manises y la hacía llegar, tras pasar por filtros y balsas de decantación, hasta una canalización subterránea que la conducía al corazón del sistema, el depósito construido junto a la cruz de término de Mislata, desde donde era distribuida por la capital.

Santa Cruz había previsto construir el depósito intramuros, junto a la puerta de Quart, pero razones económicas y técnicas aconsejaron retrasar su emplazamiento hasta ubicarlo en el límite del término municipal de Valencia y Mislata. Los terrenos en este punto eran mucho más baratos, y al estar a mayor altura sobre el nivel del mar se conseguía mayor presión para hacer funcionar el sistema con menor inversión. El depósito finalmente construido tenía casi 67 m. de largo por 42 de ancho y era subterráneo, con gruesas paredes perimetrales de calicanto para transmitir al terreno la enorme presión del agua embalsada en su interior, que podía llegar hasta los 9500 m<sup>3</sup>. Un bosque de esbeltos pilares sostenía la cubierta, resuelta mediante once bóvedas rebajadas. Los ladrillos de la fábrica procedían de Manises y Aldaya, mientras que la cañería se compró en Londres. Paradójicamente, a pesar de la enorme capacidad del depósito, a los pocos años de su inauguración tan sólo satisfacía la demanda de Valencia durante dos días, por lo que con el tiempo se fueron construyendo nuevos depósitos, que acabaron dejando éste de Mislata en su segundo plano, hasta su total abandono en la segunda mitad del siglo XX (MONFORT & OLIVER, en prensa).

La Historia, con mayúscula, está construida de infinidad de pequeñas historias, con minúscula, como la del viejo depósito de aguas de Valencia. Por más que fuera una gesta del progreso, su creación es tan sólo un apunte en el desarrollo de la ingeniería moderna española, una pieza en la construcción de la ciudad burguesa, un jalón en la senda de la fortuna de la nueva clase. Durante décadas el oficio de historiador ha consistido en analizar una a una esas pequeñas historias para extraer los datos que le interesaban y entretejer pacientemente con ellos investigaciones de "dimensión científica": la ingeniería decimonónica en España, el crecimiento y desarrollo de la Valencia ochocentista, las bases materiales de la burguesía valenciana... El resto, las pequeñas historias de vida, quedaban en la carpeta del archivador, en la papelera de la memoria. La abstracción temática de las investigaciones y el argot empleado en las publicaciones solían y suelen provocar en el neófito la sensación de que la Historia trata de procesos complejos, alejados del devenir cotidiano. Recientemente, sin embargo, el historiador ha descubierto el valor de esas pequeñas historias como laboratorio a escala y ha tomado conciencia de las virtudes de la narración, de contar historias, como medio para exponer sus conclusiones. En palabras de Justo Serna, "la historia puede ser rigurosa, explicativa, analítica y reveladora de lo universal y puede, a la vez, expresarse en forma de relato. La narración histórica no tiene por qué ser sinónimo de fantasía indocumentada ni tiene por qué sacrificar la búsqueda de la verdad al logro de la belleza ..." (SERNA, 2001: 26). La divulgación de la historia debería seguir un camino similar, partir de los conceptos generales para expresarlos a través de datos cotidianos, o mejor aún, enseñar a interpretar los hechos cotidianos del pasado para entender los procesos generales o simplemente como referencia de comparación con el presente. Por mas que no

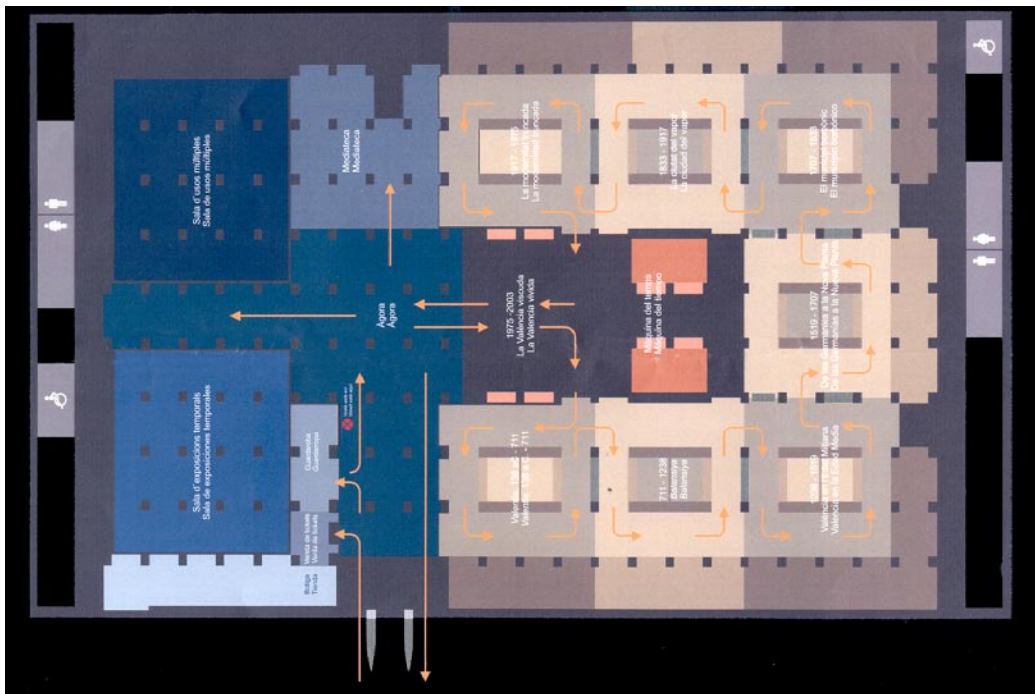


Figura 3. Plano de distribución del MHV.

existiera una formulación teórica, ni nos animara la perspicacia de miras de la microhistoria, esta vocación por presentar los procesos históricos como algo accesible y didáctico inspiró el proyecto del MHV.

### Un siglo tras un museo de historia

La vocación de formar un museo de historia de la ciudad cuenta en Valencia con una tradición tan antigua como falta de resultados concretos hasta fechas muy recientes. Desde época foral el municipio ha venido conformando un archivo que custodia importantes series documentales, a las que se han ido incorporando a lo largo del tiempo objetos singulares revestidos de particular valor simbólico (el Penó de la conquista, la espada de Jaime I, las llaves, de la ciudad, etc.). Este núcleo se enriqueció con los bienes recuperados de la destrucción y expolio de la antigua casa de la ciudad, acaecida a mediados del Ochocientos. En las décadas siguientes hubo algún intento de darle forma museal a estas inconexas colecciones, pero no quedó en nada.

En 1927 se creó el *Museo de Arqueología y Arte de la Ciudad* a instancia del regidor Enric Duran i Tortajada, con la intención manifiesta de reunir todos los objetos pertenecientes al patrimonio municipal en una sede común, aunque no se le asignó ni personal ni locales a tal efecto, por lo que pasó a ser una dependencia más del Archivo Histórico y los fondos asignados siguieron dispersos en diferentes dependencias municipales.

Probablemente el escaso empuje con que fue arropado este museo por la corporación municipal se debió, como señala Miguel Ángel Catalá, a la existencia de otro proyecto previo, el del *Museo de Etnografía y Folklore de Valencia*, promovido por el escritor y político Vicente Blasco Ibáñez a partir de 1921 (CÁTALA, 1988). Blasco, obsesionado por el proceso acelerado de desaparición de las formas de vida tradicionales valencianas, concibió un museo en el que reunir "las glorias de nuestra raza, todo nuestro pasado y todo nuestro presente" (BLASCO IBÁÑEZ, 1931, cit. por GREGORI, 1997: 464), y consiguió implicar en la idea al ayuntamiento de la capital, del que obtuvo la cesión del Palacio de la Exposición y la promesa de que en el futuro museo se integraría una parte de las colecciones municipales. El proyecto fue tomando cuerpo gracias al empuje de Maximiliano Thous y del mismo Enric Duran i Tortajada, que superaron el regionalismo inicial para darle un enfoque marcadamente nacionalista. Desgraciadamente la guerra civil paralizó la iniciativa y la victoria franquista abortó definitivamente la idea.

Mientras tanto, el *Museo de Arqueología y Arte de la Ciudad* prosiguió su lánguida existencia falto de los medios más elementales. Así, aunque a finales de 1935 se aumentó la superficie destinada a archivo y museo histórico con la incorporación de la contigua capilla de Santa Rosa de Lima, los problemas de espacio no se resolvieron, pues a los pocos meses la colección experimentó un incremento notable a costa de los bienes provenientes de las iglesias asaltadas durante el inicio de la contienda civil y que no fueron reclamados tras ésta. Además, la adquisición de la colección Almenar en 1949 y de la de Martí Esteve dos

**Figura 4.** Vista del Ágora desde el hall de entrada. La visita a la exposición permanente comienza a la derecha, con la Valencia vivida.



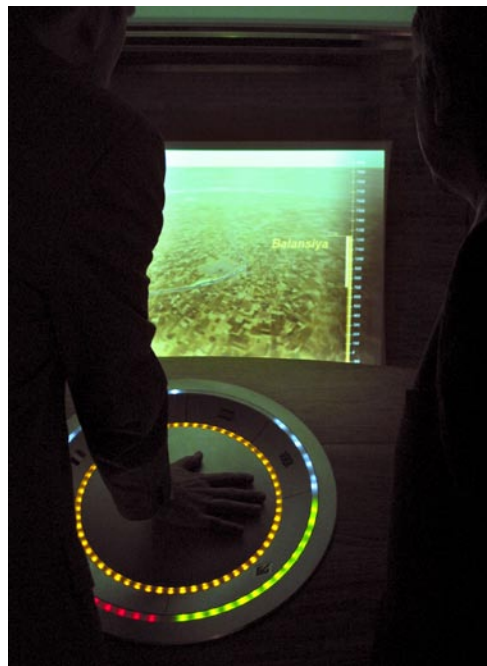
años después, y el inicio de las excavaciones arqueológicas por el recién creado SIAM, con la consiguiente afluencia de materiales, vinieron a desbordar unos almacenes ya de por sí saturados y colaboraron a incrementar el caos organizativo de una institución que no conseguía despegar el vuelo. Si a principios de los 50 se instalaron las piezas más destacadas de la colección arqueológica en la planta baja de la ex capilla de Santa Rosa (donde se mostraba, entre otras piezas relevantes, el espléndido mosaico romano de la Medusa, recuperado poco tiempo atrás), una década después era desmontada la muestra para acoger exposiciones temporales.

La situación no manifestó cambios significativos hasta bien entrada la transición democrática, con la rehabilitación del palacio de Berbedel (adquirido en 1973) para Museo de la Ciudad. Avanzadas las obras, en 1988, Miguel Angel Catalá, Director de los Museos Municipales, enunciaba las líneas maestras del proyecto museográfico, que tenía por objetivo la formación de un museo de historia local, en el que la ciencia histórica y la secuencia cronológica debían cobrar todo el protagonismo, subordinándose a ella el material museable. Atendiendo al carácter heterogéneo de las colecciones municipales, Catalá proponía la apertura a la interdisciplinariedad, siempre dentro de un equilibrio entre los objetos referidos a cada momento histórico, y la utilización generosa de los diversos sistemas de comunicación e información (CATALÁ, 1988).

El Museo de la Ciudad comenzó a hacerse realidad con la inauguración de las salas de la Valencia romana en 1990, a las que siguieron en los años siguientes las dedicadas a la etapa visigoda e islámica, todas ellas realizadas por personas vinculadas al SIAM, fruto de la normal colaboración entre ambos departamentos. El montaje expositivo tuvo desde el primer momento una marcada orientación arqueológica, apoyándose en el binomio vitrina–panel habitual en la época, aunque con un lenguaje bastante depurado en cuanto a grafismos y conceptos a transmitir. Las salas de época medieval, comisariadas por investigadores ajenos a la casa e inauguradas en 1993, manifestaban claros síntomas de agotamiento del modelo expositivo por la dificultad de apoyar los contenidos tan sólo en piezas arqueológicas. Por desgracia, el proyecto de Catalá de integrar en el montaje fondos de naturaleza diferente (obras de arte, documentos, libros y publicaciones periódicas, etc.) no obtuvo el apoyo deseado, por lo que el discurso histórico acabó extinguiéndose por consunción interna y ya no se inauguraron más salas.

Además, en 1997 se comprimió el montaje existente para concentrarlo en la planta baja del palacio, a fin de exponer la colección pictórica en la planta noble; y poco después se trasladó a los bajos de la ex capilla de Santa Rosa, una decisión discutible que cerraba el ciclo. Después de medio siglo volvían los fondos arqueológicos a la vieja sala de exposiciones, aunque sin duda esta vez lo hacían con menor gloria que entonces. Por fortuna el destierro fue breve.

La rehabilitación del antiguo depósito de aguas de Cerdá y Marchessaux abrió el camino para un nuevo cambio de orientación. La propuesta de instalar allí el museo de historia de la ciudad fue bien



**Figura 5.** Visitante ante la Máquina del tiempo. Hay cuatro instalaciones como ésta, con los mismos contenidos, para evitar aglomeraciones de usuarios. Con todo, es uno de los recursos más demandados.

acogida por el consistorio y en 2002 se aportaron los recursos necesarios para llevarla a efecto. La nueva sede brindaba la oportunidad de volver a plantearse el proyecto museístico desde bases renovadas: un contenedor amplio, un enfoque museológico acorde a los tiempos y un presupuesto adecuado. El emplazamiento no era *a priori* el más idóneo, pues se encontraba alejado del centro histórico, pero su cercanía al viejo cauce del Turia, verdadero eje cultural de la ciudad, y al Parque de Cabecera, nuevo pulmón de la urbe, le devolvían su dimensión urbana.

### La magia de un espacio redescubierto

La restauración del antiguo depósito, llevada a cabo por el arquitecto municipal Juan José Garrido entre 1998 y 2001, fue muy respetuosa con el edificio, limitándose a retirar el revestimiento hidrófugo que recubría los pilares, con lo que asomó la cara terrosa de los ladrillos en toda su rotundidad. Asimismo se abrieron varios accesos mediante fosos de escaleras y un ingreso en rampa para carga y descarga de exposiciones, se instalaron dos baterías de lavabos en los extremos del inmueble y se climatizó el espacio interior. El aspecto que presentaba el antiguo depósito a principios de 2001 era de una belleza sobrecogedora, sin duda potenciada por el carácter prístino del espacio, apenas conocido por unos pocos. La mirada se perdía en un mar de pilares, atraída por la cadencia de luces y sombras que definían los arcos en cada diagonal (Figura 1).

Posteriormente se decidió abrir un nuevo acceso por el frente norte, como entrada principal del museo. Se pretendía con ello eliminar el carácter subterráneo del edificio, abriéndolo a la vía pública contigua —la calle Valencia— sensiblemente más baja, y comunicarlo de paso con el Parque de Cabecera. La cuestión no estaba exenta de dificultades, tanto de índole técnica como administrativa, pues la calle inmediata discurre aproximadamente un metro y medio por encima de la base del depósito, desnivel que ha habido que salvar mediante rampas y escalinatas. Además, administrativamente dicha calle pertenece al municipio de Mislata, conurbado con Valencia, con lo que se da la paradoja de que el ingreso al museo de historia de la ciudad de Valencia se efectúa desde el municipio de Mislata (aunque el museo en sí esté en Valencia). Una circunstancia que quizás pueda ocasionar alguna confusión en la etapa inicial del centro, pero que se compensa con creces al abrir el museo hacia la ciudad y vincularlo con el eje de comunicación y cultura que es el antiguo cauce del Turia. Además, eso a permitido dotar al centro de una fachada impactante en consonancia con su interior: una cascada de agua resbala por el frontispicio, en el que se abren dos grandes puertas de acero corten (Figura 2). El rumor del agua en su caída y el juego de luces y reflejos que provoca recuerdan al visitante el origen del edificio.

La implantación museográfica ha exigido alguna modificación del espacio interior, aunque se ha procurado no alterar la belleza del espacio. El suelo del depósito presentaba un desnivel hacia su esquina SE de 80 cm que dificultaba el montaje, por lo que se decidió instalar un suelo técnico que lo unificara. Ello



**Figura 6.** Vista de la ciudad histórica a través de la Máquina del tiempo.

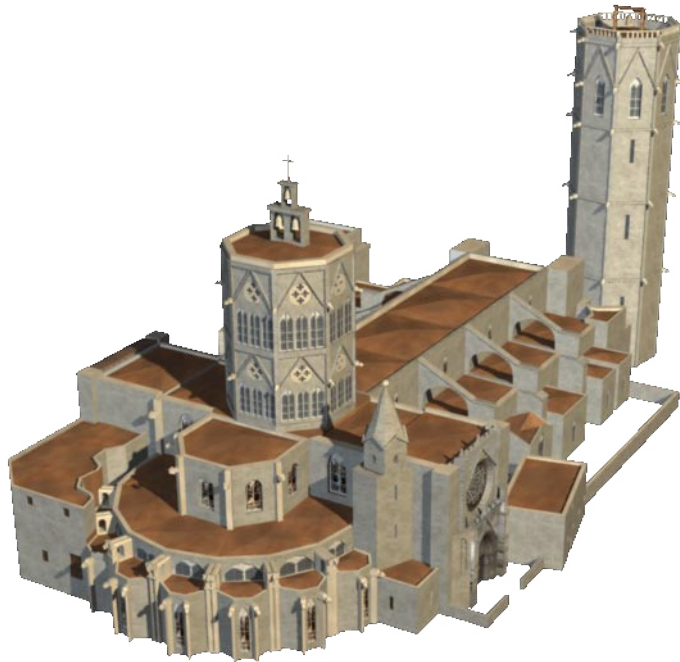
ha permitido además ocultar el complejo cableado de las instalaciones y montar una solería de parqué que ennoblece el espacio al tiempo que “dialoga” a la perfección con la fábrica de ladrillo. De hecho, el suelo interviene también en el proceso de comunicación con el visitante, pues unifica el espacio totalmente, incluso al interior de las vitrinas —de formato panorámico—, creando sensación de continuidad, de inexistencia de barreras. Para reforzar esta impresión, todos los cierres y revestimientos, e incluso las peanas de piezas, se realizaron en el mismo tipo de madera, lo que la aporta una gran sensación de armonía al conjunto.

La principal belleza del edificio ha sido, paradójicamente, la mayor dificultad a la hora de llevar a cabo el montaje: los doscientos cincuenta pilares que sostienen la cubierta. No obstante, tras largas reflexiones, el problema se tornó en ventaja cuando se asumió la racionalidad preeminente de la construcción y el patrón de tres por dos metros (rectángulo máximo definido entre cuatro pilares) como plantilla para organizar el espacio. El recinto se dividió en dos grandes ámbitos: la exposición permanente en el ala oeste, con 1400 m<sup>2</sup>, y el resto de dependencias y servicios en la parte oriental (Recepción y guardarropa 36 m<sup>2</sup>, Ágora 160 m<sup>2</sup>, Sala de exposiciones temporales 200 m<sup>2</sup>, Sala de usos múltiples 200 m<sup>2</sup>, Mediateca 120 m<sup>2</sup>, Tienda y restauración rápida 60 m<sup>2</sup>). Dos grandes ejes en cruz articulan el espacio, uno que comunica los accesos con el ágora central y con la Mediateca, y otro que accede a la Sala de usos múltiples y la Sala de exposiciones temporales (Figura 3). Los únicos cerramientos levantados en el edificio son los utilizados para delimitar estos ejes, sin sobrepasar en ningún caso la línea de imposta de los arcos. El resto del espacio se ha mantenido diáfano.

### Planteamientos museológicos

En todo proyecto en el que intervienen una diversidad de personas suele existir algún desfase entre los planteamientos iniciales y el resultado final, producto del intercambio de pareceres y del debate. El MHV no es una excepción. A lo largo del proceso de creación se han perfilado los contenidos, se han discutido una y mil veces los fondos que debían integrar la exposición permanente, se ha replanteado *ad nauseam* la distribución del espacio y de los circuitos... Pero más allá de esta fructífera controversia, ha existido desde el principio una importante base de consenso acerca de lo que queríamos y no queríamos que fuera el museo, lo que podríamos denominar sus planteamientos museológicos.

1.- Un museo riguroso. Con excesiva frecuencia los museos de historia se asemejan a gabinetes de curiosidades en los que se exponen venerables reliquias de la historia local, supuestos testimonios de pasadas glorias. En ocasiones el visitante se acerca a ellas con el fervor del devoto, pero en la mayoría de casos lo hace con la indiferencia del que contempla objetos que le son completamente ajenos. Estos museos encierran un doble peligro: primeramente porque simplifican y recortan la historia hasta encajarla



**Figura 7.** Maqueta en 3D de la catedral medieval.

en el marco definido por la colección; en segundo lugar, porque la deforman, erigiendo mitos y leyendas que tienen muy poco que ver con el conocimiento derivado de la investigación histórica. Sin lugar a dudas la épica es importante, pues ayuda a configurar la noción de comunidad (y un museo de historia no debe ser ajeno a ello), pero un museo de historia debe conseguir administrar la carga legendaria del pasado y de los objetos que nos ha legado para inscribirlos dentro del análisis crítico y de la correcta exposición del proceso histórico.

La función del museo de historia debe ser generar conocimientos verdaderos sobre el desarrollo histórico de la comunidad a la que sirve. Ello implica tratar con igual atención todos los periodos históricos, incluso aquellos menos atractivos socialmente (sin duda hay épocas que gozan de mayor acogida que otras, como la antigüedad clásica o la edad media). Pero el museo debe ante todo tener los pies en el presente, debe analizar el pasado para reflexionar qué aspectos han caracterizado la historia de la comunidad y cómo se inscriben éstos dentro del desarrollo histórico general, y poner especial énfasis en todos aquellos aspectos que de una manera o de otra han ayudado a conformar la realidad actual. Un museo riguroso no es un museo enciclopédico. Pretender abordar uno a uno todos los aspectos de las sociedades que nos han precedido convertiría la visita en un monótono vía crucis. La exigencia de rigor implica encarar las cuestiones históricas con objetividad, enfrentando al visitante con los hechos y facilitándole los elementos de reflexión para que pueda ejercer el sano ejercicio de la crítica.

Pero la comprensión de la historia no es fácil, pues a menudo se construye sobre conceptos abstractos (BELARTE, 2004: 14). Conceptos como *esplendor*, *crisis*, *esclavismo*, *feudalismo*, *capitalismo*, *antiguo régimen*, *Ilustración*, *modernidad*, *revolución*, solo cobran sentido a través de las historias concretas que se forjan en torno a ellos o de los objetos que pueden evocarlos. Por eso los objetos juegan un papel primordial, pues aportan el componente de veracidad necesario al museo de historia, son los garantes de la autenticidad. Los objetos exhibidos en un museo de historia desempeñan un doble papel. Por un lado son bienes patrimoniales con un valor artístico o histórico singular. Por otro son evidencias de la actividad de la comunidad en el pasado y como tal ilustran las ideas que tratamos de transmitir. "La fuerza de los objetos y su escenografía no son comparables a la frialdad y a la falta de modelo imaginístico de un libro, y tienen la ventaja de la realidad y la contextualización frente a la virtualidad y la lejanía del documental, la fotografía o la ilustración" (ASENSIO & POL, 1988: 17) Desde una tabla flamenca a un cartel de fiesta, o desde una pieza arqueológica a una máquina o un juguete, los objetos tienen la capacidad de evocar, de recordar a las personas que los fabricaron o hicieron uso de ellos, y esa dimensión humana no hay recurso audiovisual que la iguale. Pero la capacidad de evocación suele estar adormecida en la gente, por lo que hay que fomentarla inscribiendo las piezas en contextos que ayuden a comprenderlas. Correctamente contextualizado cualquier objeto, sea de la naturaleza que sea, nos puede ayudar a ilustrar el pasado.



**Figura 8.** Detalle de la reconstrucción en 3D de la Valencia actual, donde se pueden apreciar los acabados y la resolución de imagen.

2.- Un museo didáctico. Un museo de historia debe hacerse entender por el visitante, y para ello debe emplear un lenguaje que éste domine y usar con habilidad todos los instrumentos que la comunicación pone en su mano. Tomando prestados conceptos de la psicología y la interpretación, diríamos que el montaje museográfico ha de ser atractivo, ha de ser comprensible y ha de transmitir mensajes “relevantes al ego” (MORALES, 98: 107 y ss). El contenedor del MhV, el antiguo depósito de aguas, resultaba enormemente seductor por sí mismo, por lo que había que diseñar un montaje que estuviera en consonancia. Ciertamente, la capacidad de atracción de un proyecto cultural, como la de cualquier producto o servicio ofertado, va mucho más allá del producto en sí, y en ella intervienen decisivamente factores como el marketing o la publicidad, pero en la fase de desarrollo museográfico éstos eran aspectos secundarios, aunque éramos consciente de la necesidad de generar una imagen de marca.

La comprensión, por su parte, es una respuesta individual a un estímulo externo, y depende de la edad y de la formación de cada persona. Por ello un museo debe ser capaz de generar mensajes en diferentes planos. Ello puede hacerse empleando canales diferentes (objetos expuestos, grafismos, textos, lemas fuera de contexto, audiovisuales, folletos y guías de visita ...), pero lo ideal es que se consiga en un contexto único, dentro del cual cada uno seleccione la información o el nivel de la misma que desee. Esto no es algo ajeno a la realidad cotidiana, como nos muestra la propia actitud con la que diariamente nos enfrentamos a los medios de comunicación (a veces atenta, a veces distante). El objetivo que se perseguía en el caso del MhV era conseguir un montaje que fuera percibido como atractivo por personas completamente diferentes, y dentro del cual cada cual seleccionara la parte de información que considerara pertinente, sin herir la sensibilidad del resto.

Pero además, la información transmitida ha de ser “relevante al ego”, ha de tener algún vínculo con el visitante para que éste pueda asimilarla y hacerla suya. Sin embargo, como antes comentaba, la historia (la Historia con mayúsculas del principio) se basa las más de las veces en conceptos abstractos, que sólo toman forma en nuestra mente a través de figuraciones, de historias concretas. Salvo en el caso de los historiadores de formación, la mayoría de la personas ya tienen su visión formada del pasado a través del largo bagaje de películas y telefilmes vistos a lo largo de sus vidas, por lo general poco rigurosos con la historia. Edificar la comunicación sobre esta base de conocimientos quizás sea contraproducente, pero como no podemos obviarla debemos aprovecharla. Se trataba pues de generar formatos que fueran fácilmente asimilados por el visitante y que en la medida de lo posible corrigieran las posibles deformaciones de los conocimientos previamente adquiridos. El medio escogido, adelantémoslo, fue dramatizar la historia, optando por luchar en el mismo terreno que los demás media, pero con la ventaja de que nosotros custodiábamos la esencia de la veracidad histórica, los objetos.



**Figura 9.** Escenografía *La plaza del mercado*, en la que se recrea el aspecto que debía tener en la época de las Germanías. En primer plano, la consola, y al fondo, la imagen proyectada.



3.- Un museo divertido. No existe didáctica si no hay diversión. Acudir a un museo con la mentalidad de que vamos a aprender es el camino más directo para no aprender nada. El individuo distingue con claridad el trabajo del ocio (aunque éste pueda entrañar esfuerzos sin medida), y adopta una predisposición diferente ante uno y otro.

La diversión implica participación. Con demasiada frecuencia los museos conciben la comunicación como un monólogo de la institución hacia el visitante, que escucha pasivo, anonadado por el peso del saber. La participación puede llevarse a cabo a diferentes niveles. El más obvio es el de la interacción con el montaje mediante el accionamiento de botones y palancas, dirigido a promover en el visitante lo que los pedagogos llaman aprendizajes o conocimientos procedimentales. Pero existe un segundo nivel de participación más interiorizado, que es el que se establece cuando el visitante acepta entrar a identificar y revelar las claves de información que el montaje le va mostrando.

La diversión implica un control minucioso del ritmo y del tiempo. De la cadencia con que se suceden las demandas de atención al visitante y del tiempo que le exigimos en cada una de ellas. Y ambos parámetros varían con la edad y la formación de cada individuo. No obstante, por norma, siempre es mejor pecar por defecto que por exceso.

4.- Un museo comprometido con la sociedad. Un museo de historia no puede vivir de espaldas a la comunidad que lo acoge. Antes al contrario, debe ser capaz de sumergirse en los problemas de aquella y proponer, si no soluciones, al menos nuevos enfoques de los mismos que enriquezcan el debate. Un museo de historia debe ser la vacuna contra el pensamiento único, y la historia proporciona anticuerpos suficientes para fabricarla.

Valencia ha vivido desde la transición democrática un clima enrarecido de crispación en torno a los símbolos y al idioma autóctono que ha provocado en gran medida la fragmentación del tejido social. Esa es una mala base para construir el futuro. Los símbolos, la épica decía antes, son importantes porque contribuyen a cohesionar el grupo, pero sólo serán válidas si son unánimemente aceptados. Por ello es importante encontrar nuevos símbolos con los que identificarse. Ello puede hacerse desde arriba, pero es el pueblo quien al final decide qué le representa y qué no. La historia es una fuente inagotable de símbolos, precisamente porque compendia el pasado común. Por ello, quizás una de las misiones de un museo de historia debiera ser airear el pasado para ventilar las viejas glorias gotizantes y proponer nuevos mitos que nos identifiquen como valencianos.

En esta línea es esencial contribuir a arraigar la noción de diversidad. Diversidad entendida como conocimiento y respeto hacia las formas de organización social diferentes a las actuales, como tolerancia hacia las personas de diferentes razas, nacionalidades y religiones que hoy forman el entramado social de nuestra ciudad, respeto, en definitiva, hacia las formas de pensamiento diferente.



**Figura 10.** Panel informativo de El salón ilustrado.

Aparte de los planteamientos museológicos del equipo encargado del proyecto, los responsables políticos nos transmitieron su deseo de que diseñáramos un museo clásico pero con lenguajes renovados. Clásico pero moderno. Lo que en el contexto de la museística actual se entendía claramente como “usad la tecnología necesaria pero dejad la esencia de los objetos expuestos”. Fuera de este desideratum no hubo ingerencia alguna por parte del estamento político ni en la construcción del discurso histórico ni en su plasmación museográfica, lo que nos permitió trabajar con absoluta independencia de miras.

### Implantación museográfica

El punto de partida era construir el discurso histórico, esto es, determinar qué aspectos de los 22 siglos de vida de la ciudad de Valencia se iban a tratar y cómo íbamos a organizar los contenidos. Después de barajar diferentes alternativas, se optó por una división en ocho bloques o periodos históricos, dentro de los cuales se apuntaban de antemano diversos aspectos que debían ser abordados.

1.- Valentia. La fundación y la organización del territorio. La colonización. Las formas de vida de la sociedad romana. La religión. La ciudad imperial. La crisis del bajo imperio y la ruralización. La degeneración del modelo esclavista. La inserción de la oligarquía visigoda en la vieja sociedad hispanorromana. La aparición y auge del cristianismo.

2.- Balansiya. Las transformaciones introducidas por la cultura musulmana. La religión. La explotación del territorio. Las transformaciones urbanísticas. La taifa y la ingerencia de los reinos cristianos. La vida urbana en época almohade. La familia y la organización social. La lengua y la cultura.

3.- Valencia en la edad media. La configuración de la nueva sociedad dentro de la cultura occidental. Los fundamentos institucionales. Los conflictos sociales y religiosos. La producción y el comercio. De las cofradías a los gremios. El municipio y sus finanzas. Artesanado, burguesía y aristocracia. La cultura en el Siglo de Oro.

4.- De las Germanías a la Nueva Planta. El fracaso de las Germanías y el fin de la sociedad medieval. La oligarquización del gobierno municipal. La imprenta que trajo de la mano el Humanismo. La Universidad. La inquisición. La Corte virreinal y las corrientes renacentistas. La sanidad. Los inicios de la castellanización. La expulsión de los moriscos. La crisis del XVII. La cultura y el ceremonial barroco.

5.- Valencia Borbónica. Las repercusiones del decreto de Nueva Planta. La aparición de una nueva oligarquía de origen foráneo. La Ilustración y la ciencia. La Sociedad Económica de Amigos del país. La industria de la seda. El impacto de la revolución francesa. La conquista napoleónica. La agonía del Antiguo Régimen.

6.- La ciudad del vapor. De las revoluciones liberales a la consolidación de la sociedad burguesa. La primera república. La restauración borbónica. Las transformaciones urbanísticas. La industria. El nacimiento



**Figura 11.** Display con las cinco opciones de la escenografía dedicada a la Valencia romana.



**Figura 12.** Escenografía de La fábrica. Se ha puesto un cuidado exquisito en la recreación del espacio escenográfico y en la continuidad con la filmación.

de la clase obrera. Las condiciones de vida y los inicios de la sanidad moderna. Nuevas formas de ocio. La prensa. Republicanismo y catolicismo.

7.- La modernidad truncada. La convulsión social al final de la restauración. El blasquismo. El ascenso de la clase media. Modernidad y cultura de masas. Los medios de comunicación. La Segunda república. La guerra civil. La dictadura, hambre y autarquía. El expansionismo de los años 60.

8.- La Valencia vivida. La transición democrática. Los cambios sociales. Las transformaciones urbanísticas. La cultura. Cómo éramos y cómo somos.

Existía, como se advierte, una marcada orientación cronológica —aunque los límites han sido a menudo difusos—, pero ante todo se singularizaban un rosario de aspectos que han caracterizado el devenir histórico de la ciudad. Además, existía la voluntad de introducir temas transversales que ayudaran a hacer lecturas comparativas. Para ello se puso especial énfasis en abordar algunos aspectos de forma recurrente a lo largo de las diferentes etapas, como la religión, la familia, la indumentaria, la alimentación, las formas de ocio y cultura, etc.

Diseñar un montaje expositivo que cumpliera los requisitos antes enunciados (riguroso, didáctico y divertido) ha exigido un ejercicio de imaginación y poner en juego toda la panoplia de recursos museográficos, entre ellos, como no, el elemento tecnológico. Pero la tecnología no ha sido nunca un fin en sí mismo, sino un medio para conseguir comunicar el mensaje al visitante. Por ello, a pesar de la sofisticación de los equipos informáticos, se ha hecho un gran esfuerzo por ocultarlos a la mirada, de manera que el visitante no tuviera la sensación de estar manipulando ordenadores.

La visita a la exposición permanente comienza en el presente, en la ciudad vivida. El visitante penetra desde el Ágora hacia el espacio expositivo mientras a lado y lado se van proyectando imágenes de nuestra historia reciente. No hay alocución ni objetos asociados; es un ámbito intencionadamente abstracto, donde cada cual, en función de su edad y experiencias, se identifica con unas u otras de las imágenes que desfilan ante sus ojos. Comenzar el circuito por el presente nos inmuniza de la tentación de ver el proceso histórico como un continuo indefectiblemente determinado a acabar en la realidad actual.

### La máquina del tiempo

El centro del espacio expositivo está presidido por la *Máquina del tiempo*, una instalación de evocador nombre pero que no pretende transportar nuestro cuerpo hasta épocas pasadas, sino tan sólo mostrarnos, mediante un navegador virtual, las transformaciones de la ciudad y el territorio circundante a lo largo de su historia. El visitante tiene frente a él una pantalla panorámica en la que se proyecta una imagen en movimiento de Valencia a vista de pájaro, y dispone de una gran rueda desde la que escoge el idioma (1) y la forma de navegación: por épocas históricas, por temas monográficos (*El territorio, Las fortificaciones, La sanidad, La fiesta, etc.*), o a través de un resumen general. Con sólo dos botones, *Aceptar* y *Volver atrás*,

(1) Todos los contenidos del museo están en valenciano, castellano, inglés y francés, y los textos escritos, además, en braille.



**Figura 13.** Algunos de los personajes que intervienen en las filmaciones. Puede apreciarse el detalle puesto en la indumentaria.

controla todas las opciones. Si decide navegar por épocas históricas, aparecen ante él los ocho periodos en que se ha dividido la historia. Con solo girar la gran rueda se pasa de uno a otro, mientras la pantalla de fondo muestra en tiempo real el aspecto de la ciudad en ese momento (Figura 5). Cuando se escoge una época, la imagen cambia para mostrarnos la fisonomía que tenía la ciudad al inicio del periodo, y mediante sucesivos *morphings* nos presenta los cambios acaecidos a lo largo del mismo, mientras en una esquina se van desgranando los años. En función de la etapa escogida, vemos crecer barrios, los caminos se transforman en calles, aparecen edificios singulares, se erigen o derriban murallas, se trazan vías férreas o se abren plazas y avenidas. Finalmente, la imagen se detiene en una fecha y la cámara desciende. Es el plano escogido para la navegación (2).

En este punto el visitante puede desplazarse libremente con sólo girar la rueda. A medida que lo hace aparecen ante sí haces de luz que van señalando puntos concretos en el plano (Figura 6), junto a un breve texto y una fecha alusiva a su construcción. Algunos haces son de color diferente; si los seleccionamos el edificio en cuestión despegga del plano y gira ante nosotros flotando aparentemente en el aire (Figura 7), mientras en la pantalla de fondo se proyecta un breve videoclip que profundiza en el edificio en cuestión o, más frecuentemente, introduce un tema transversal vinculado con aquel. La ficción holográfica, muy realista, se consigue mediante una doble proyección y un juego de espejos que recrea el conocido efecto de *Pepper's ghost* o linterna mágica.

La respuesta del visitante ante la *Máquina del tiempo* es muy buena. La sencillez de manejo anima a todo tipo de público a experimentar y sorprende gratamente ver a personas mayores alentando a otras a usar el sistema e introduciéndolas en la pericia de la navegación. Con todo, para disuadir a los incondicionales de los videojuegos, el sistema no permite salirse del circuito ni alterar la velocidad; hay que ir al ritmo marcado y seguir un procedimiento repetitivo para obtener el premio de localizar la información deseada. La duración de los videoclips se ha limitado a 20 segundos, tiempo inferior a los primeros síntomas de hastío del visitante más desmotivado, pero suficiente para transmitir un volumen de información considerable.

Con este equipamiento se pretendía concentrar toda la información histórica que tuviera un referente espacial. La intención es que el visitante contemple la fisonomía de la ciudad en cada momento antes de pasar al ámbito dedicado a esa etapa, y conozca la ubicación real y el aspecto de los edificios y espacios urbanos del pasado, al tiempo que despierta sus habilidades de orientación. Para llevarlo a la práctica ha sido necesario un largo proceso de documentación y reconstrucción cartográfica, que se ha apoyado en la información arqueológica, la cartografía histórica y los planos y ortofotos actuales. En este sentido, ha sido de gran utilidad la colaboración del proyecto *Archivo del Suelo* del Servicio de Investigación Arqueológica Municipal, que ya contaba con gran volumen de información acumulada y georeferenciada (MARTÍ & PAS-CUAL, 2004). Los planos que han servido de base a las recreaciones son traslados fieles de planos y vistas

(2) El plano de navegación, esto es, el momento escogido para visualizar en detalle la fisonomía de la ciudad en cada época, está determinado de antemano. Generalmente se sitúa en alguna fecha significativa al final del periodo, salvo el época romana, en que se navega a mediados del siglo II.



**Figura 14.** En un primer momento es visitante se siente como el espectador que atisba desde una particular "ventana indiscreta".

históricas, o, cuando no se disponía de mayor información, una hipótesis válida de concreción urbanística a partir de los datos arqueológicos y la comparación con casos similares. La recreación en tres dimensiones se ha realizado a partir de bocetos y fotografías oblicuas, buscando una recreación realista tanto del espacio urbano como del entorno (obsérvese, por ejemplo, el *skyline*), pero sin pretender reproducciones miméticas por el enorme costo que ello hubiera ocasionado y la incapacidad de los sistemas informáticos de mostrar mayor información por encima de una determinada resolución (Figura 8).

### La ventana indiscreta

Tras la Máquina del tiempo la visita prosigue por la exposición permanente, organizada en siete ámbitos históricos, cada uno de los cuales cuenta con un conjunto de módulos expositivos y un núcleo escenográfico.

Las escenografías son recintos escénicos que reproducen espacios históricos con voluntad realista y a escala real. Interiores domésticos, patios, calles u otros espacios públicos, recreados con el paramento y los acabados propios de cada época; y en los que, para mayor verosimilitud, se han incluido mobiliario y objetos acordes al periodo (en su mayoría originales, pero también algunas réplicas). Contra la pared de fondo se proyectan escenas audiovisuales que continúan la línea de fuga del espacio que tienen delante. El objeto es crear un *trompe d'œil* que provoque en el visitante una sensación de continuidad entre espacio real y espacio proyectado. Para facilitarlo, tan sólo una consola corrida se interpone entre la escenografía y el visitante (Figura 9). La gran novedad es que las escenas proyectadas no son reportajes audiovisuales, sino dramatizaciones llevadas a cabo con el concurso de actores.

Los museos de historia, por lo general, tratan de transmitir a sus visitantes un volumen considerable de información sobre el proceso histórico al que aluden. Paisaje e infraestructuras, urbanismo y técnicas constructivas, formas de organización social, cultos, estructuras productivas, redes de comercio, hechos bélicos o manifestaciones culturales son algunos de los muchos temas que habitualmente se abordan en sus salas. Estos datos se vehiculan por lo general en paneles con profusión de grafismos, audiovisuales, maquetas o, cada vez más, dioramas. La comunicación mediante paneles exige del visitante la voluntad decidida de leer para comprender aquello que se expone. Los audiovisuales son, por lo general, demasiado largos para el grado de atención que el visitante está dispuesto a conceder (a los pocos minutos de contemplar un audiovisual cualquier visitante se hace la misma pregunta: ¿cuándo durará esto?, ¿habrán muchos más?). Las maquetas, y sobre todo los dioramas a escala real, facilitan notablemente la comprensión, pues recrean ante sus ojos los escenarios de la historia. Las escenografías son la alternativa propuesta por el MhV a los sistemas tradicionales de información. Son un híbrido de diorama, audiovisual y panel explicativo, pero con ventajas.

**Figura 15.** Todos tenemos en la mente el viejo cine de barrio de nuestra infancia.



En cada ámbito histórico hay dos escenografías (salvo en *La modernidad truncada*, donde sólo existe una, como luego veremos). La consola situada frente a cada escenografía muestra tres elementos: un panel retroiluminado a la izquierda, una vitrina encastrada a la derecha, y una pequeña pantalla táctil en el centro. Cada panel retroiluminado va encabezado por un lema y una fecha y contiene un breve texto. En él se describe sucintamente la trama de una acción, cuyos personajes podemos ver a la derecha con su nombre y datos biográficos esenciales (Figura 10). Con estos elementos se informa al visitante del contexto histórico y se le pone en situación de las circunstancias que concurren en ese lugar y momento concretos. Las escenografías así construidas son las siguientes: *Valentia romana* (año 123), *La villa visigoda* (año 642), *Balansiya bajo el Cid* (año 1097), *Un patio de Balansiya* (año 1233), *El obrador medieval* (1316-1413), *La Lonja* (año 1499), *La plaza del mercado* (1519-1573), *La Valencia barroca* (1619-1648), *El salón ilustrado* (1719-1799), *La seda* (siglos XVIII-XIX), *La fábrica* (año 1901), *La taberna* (año 1901). En ellas se han condensado los aspectos más significativos del desarrollo histórico desde la fundación de la ciudad hasta principios del siglo XX.

A continuación el visitante puede parar su atención en el *display* central, donde aparecen cinco enigmáticos títulos o lemas: por ejemplo, en el correspondiente a *Valentia romana* leemos *El mercado*, *La Educación* y *el matrimonio*, *La política*, *La Valentia imperial* y *Los dioses* (Figura 11). Si pulsa cualquiera de ellos el fondo de la escenografía, en penumbra hasta ese momento, cobra vida y muestra una escena alusiva al tema escogido. La sensación es de gran realismo, pues la escena proyectada continúa de forma natural el espacio escenográfico, y los personajes son de proporciones naturales (Figura 12).

No hay unidad cronológica en todas las escenografías. En algunas de ellas las cinco escenas transcurren en el mismo momento, mientras que en otras hay largos intervalos entre unas escenas y otras, consecuencia de la diversidad de temas a tratar y de la cronología de los mismos. El afán de verismo ha comportado recrear sucesivas generaciones de personajes e introducir las oportunas modificaciones de vestuario y atrezzo que cada momento exigía. Con todo, el espacio proyectado es siempre el mismo, pues guarda unidad con la escenografía recreada en el museo, que es forzosamente inalterable.

En conjunto hay sesenta escenas. Cada una de ellas puede ser visionada de forma independiente, pero —como los capítulos de un telefilm—, cobra todo su sentido si se contemplan las cinco escenas de cada escenografía y en el orden propuesto. La elección de esta estructura fue deliberada, con la intención de sugerir formatos que resultaran familiares al visitante. Las escenas tienen el ritmo de cualquier producción cinematográfica, pero si se analizan en detalle se percibe que en el fondo son en realidad un minucioso hilvanado de datos y referencias históricas sutilmente entrelazado a través de los diálogos, los gestos, la indumentaria y el escenario. En función de la formación de cada persona, del interés y de la preparación previa de la visita, las escenas son percibidas con un grado mayor o menor de densidad. Esto es lo que aludíamos más arriba como “múltiples niveles de percepción dentro de un mismo contexto”.



Son como pequeños ejercicios de microhistoria (en el sentido estricto de la palabra), en los que, a partir de la exposición de una historia singular se extraen conclusiones de aplicación general. La mayoría de los personajes son ficticios, o mejor dicho “para-históricos”, recrean arquetipos y modelos entresacados de las fuentes o de personajes reales. Fue necesario construir una historia de vida para cada uno de ellos, con su genealogía, estatus y condiciones materiales de existencia (Figura 13). Sólo la implicación en el proyecto de destacados investigadores del ámbito universitario permitió tal alarde de erudición. En algunas ocasiones se han introducido personajes históricos, e incluso se han construido algunas escenas muy estrechamente vinculadas a hechos históricos concretos. En esos casos es cuando el discurso roza más de cerca la microhistoria pura. De todas formas, se ha obviado la presencia de las grandes figuras de la historia local. Un cierto recato y una deliberada voluntad de mostrar a la gente corriente como actores de la historia nos ha llevado a ello.

La primera reacción del visitante es de sorpresa. En cierta manera se siente como un intruso que atisba a través de una ventana indiscreta (Figura 14). Sin embargo, de inmediato se sobrepone y da muestras de comprender los mecanismos del medio. Está ante un lenguaje conocido, aunque la escala y la cercanía de la acción le desbordan. Para evitar cualquier tentación de hacer *zapping*, una vez escogida una escena, deberá verla hasta el final. Pequeño esfuerzo, en todo caso, pues ninguna de ellas supera los tres minutos.

El ámbito expositivo de *La Modernidad truncada* constituye la única excepción a los montajes escenográficos. La cercanía en el tiempo multiplicaba los hechos historiables, y hacia parecer la dramatización como demasiado forzada. Por ello se escogió un formato diferente, plenamente acorde con la época. El siglo XX se presenta, como corresponde al siglo de la imagen, a través de una proyección cinematográfica en un cine de barrio. La película, un noticiario que arranca en la Valencia de 1900 y acaba con la transición democrática. El espacio, con su escenario, su telón y sus butacas de madera, se construyó tomando como base un cine histórico de la capital (Figura 15), pero todos los visitantes afirman que les recuerda al cine de su infancia, prueba de su capacidad de evocación.

### Los fondos expuestos

El montaje expositivo se concibió como un todo armónico que integra recursos multimedia y piezas originales. Y sólo cuando se para atención en ambos cobra la visita todo su sentido. Delante de cada escenografía hay una vitrina encastrada que muestra objetos que aparecen en el plano fílmico o que hacen referencia a la trama histórica. Además, rodeando cada núcleo escenográfico (formado por dos escenografías contrapuestas) hay una serie de hornacinas que presentan piezas singulares.

Pero la mayor parte de los objetos se exhiben en una gran vitrina corrida en forma de U que enmarca el ámbito de exposición permanente. Para su construcción se ha aprovechado la crujía perimetral de la

**Figura 16.** Vitrinas corridas de la Valentia romana.

**Figura 17.** Vitrinas de La modernidad truncada.



**Figura 18.** Detalle de la vitrina dedicada a la religiosidad medieval.

sala, cerrada mediante grandes cristales panorámicos que arrancan desde el mismo suelo y ascienden hasta los 2'20 m. Dentro de ella, cada dos pilares definen un ámbito expositivo independiente, 31 en total, que actúan a la manera de vitrinas-escaparate, sin ninguna clase de cierre entre ellas. Cada uno de los espacios así definidos se destina a tratar un aspecto histórico de forma monográfica (por ejemplo, la fundación, la islamización, la conquista cristiana, el ceremonial barroco, la ilustración o el expansionismo de los 60, por poner sólo algunos ejemplos), para lo cual se apoya en un gran grafismo que ocupa el fondo de vitrina, en el que se recrea alegóricamente el tema central de la misma. Las piezas se disponen en posición de uso siempre que es posible, pero sin pretender componer dioramas, sino antes bien, presentadas asépticamente, descansando directamente sobre el suelo de parqué o sobre una peana a manera de protuberancia de aquel (Figuras 16 a 18).

A pesar de lo dicho acerca de la voluntad de integración de los recursos expositivos, se ha querido salvaguardar la independencia del plano real y el virtual, para tratar de acomodar todas las sensibilidades. Por ello, gracias a un pensado diseño del circuito, el visitante que lo desee puede visitar el museo exclusivamente a través de sus piezas, sin que ningún audiovisual se interponga en su camino.

### La mediateca

El contrapunto a la exposición permanente es la Mediateca, un espacio concebido para el descanso relajado y la documentación. En el podemos encontrar una biblioteca tradicional de libre acceso, con obras dedicadas a Valencia, y cuatro interactivos (Figura 19). Dos de ellos contienen información sobre la literatura y la música vinculada a Valencia a lo largo de su historia. El visitante selecciona el periodo y el autor, y a través de auriculares escucha fragmentos literarios o musicales en el idioma en que fueron escritos, mientras va leyendo su traducción en su propio idioma.

Una tercera mediateca está dedicada a la historia de la fotografía en Valencia, desde mediados del siglo XIX a mediados del XX, con un apartado especial (*Valencians*) dedicado a recopilar la imagen gráfica de los valencianos del pasado. Este bloque se nutre de las donaciones de particulares, y constituye uno de los instrumentos de comunicación activa de la institución con el público. El museo no persigue la donación de las fotografías, sino solamente de las imágenes, que son almacenadas en un archivo gráfico e introducidas en el sistema para el general disfrute.

Finalmente, la cuarta mediateca contiene la base de datos gráfica de todos los fondos del museo, lo que permite al visitante inquieto consultar cualquier información relativa a las piezas expuestas.

### ¿Hacia donde vamos?

La mayoría de los visitantes encuestados describen el MhV como un museo "sorprendente" y "diferente". La primera opinión tiene que ver con el emplazamiento del centro y la magia consustancial al espacio,





**Figura 19.** Vista general de la Mediateca.

meticulosamente diseñado para crear un ambiente cálido e intimista. La segunda, en cambio, ahonda en reflexiones más complejas. Es diferente, dicen, porque es divertido y te induce a indagar más y más. En realidad, lo que seduce al visitante es descubrir formatos inesperados en un museo, formatos que están a medio camino del teatro, del cine, de la televisión. Probablemente el mayor logro del museo sea el haber conseguido recrear una historia de dimensiones humanas. Sin gráficas ni porcentajes, ajena a las gestas patrias pero también a la exposición tipológica de los vestigios del pasado. Una historia poblada de personas y en donde los objetos se presentan con la mezcolanza y diversidad que caracteriza a la realidad.

En la sociedad postindustrial que vivimos la cultura se ha convertido en un poderoso sector económico y de consumo de masas, y dentro de él, los museos en una de las ofertas más demandadas (HERNÁNDEZ, 1998: 32). Como cualquier producto de consumo, cada institución debe encontrar su perfil y su segmento de público. Los grandes museos seguirán manteniendo su cuota de mercado, la parte de león, pues lo que impulsa a la gente a visitarlos está mucho más allá del apego al saber o a la belleza, son santuarios de culto obligado. Bien resguardados tras la solidez de sus colecciones o bajo el impactante atractivo de su caparazón, por lo general prestan escasa atención al visitante.

Los demás deberán jugar sus bazas, y la proximidad es una de ellas. Queda mucho margen todavía hasta convertir la *visita* al museo en un hábito de consumo usual, como se acude semanalmente a las grandes superficies. Pero en el camino habrá que renovar el concepto mismo de visita por otro menos cargado de formalidad, más cercano al de *uso*, y consecuentemente habrá que revisar también la oferta de contenidos y servicios. La tecnología puede ser una ayuda en este camino, pero una ayuda con trampas.

El uso de tecnologías audiovisuales es un recurso habitual en museos que no poseen grandes colecciones, pero la tecnología no puede ser en modo alguno lo que los singularice, porque se exponen a la obsolescencia en pocos años y porque deben sufrir la competencia feroz de todos aquellos sectores (culturales y no culturales) que hacen un uso masivo de ella. Creo que en el futuro lo que marcará la diferencia entre los museos que apuesten por la tecnología no será tanto el grado de virtuosismo tecnológico —siempre será posible dar otra vuelta de tuerca a la sofisticación de lo virtual—, cuanto la capacidad para generar nuevos lenguajes que faciliten la comunicación y nuevos formatos que favorezcan la comprensión de los contenidos. De lo que se trata es de comunicar, de generar espacios sentidos como propios por el visitante y en los que obtenga conocimientos, información, o simplemente sensaciones. Quizá entonces nos tengamos que volver a plantear qué es un museo.

### Bibliografía

- ASENSIO BROUARD, Mikel y POL MÉNDEZ, Elena: "La comprensión de los contenidos del museo". *Íber*, 15. 1998, 15-30.
- BELARTE, Carme: "Historia, museografía y didáctica. Conversaciones con Joan Santacana". *Íber*, 39. 2004, 7-16.
- BLASCO IBÁÑEZ, Vicente: "El Museo de Etnografía y Folklore de Valencia". *Valencia Atracción*, 64. Valencia
- CATALÁ GORGUES, Miguel Ángel: "El museo de la ciudad de Valencia. Sus orígenes, desarrollo y proyección de futuro". *I Congrés d'Història de la ciutat de València (s. XIX-XX), t. II*. València, 1988.
- GONZÁLEZ REGLERO, Juan José: "La enseñanza del abastecimiento y saneamiento de aguas en la escuela de caminos desde los inicios hasta 1868". *III Congreso Nacional de la Ingeniería Civil*. Barcelona, 1999.
- GREGORI BERENGUER, Joan: "Identitat i nacionalitat en els inicis de la museografia etnogràfica valenciana". *Scripta in honorem Enrique A. Llobregat Conesa*. Alicante, 2000, 453-469.
- HERNÁNDEZ CARDONA, Xavier: "Museología y didáctica. Consideraciones epistemológicas". *Íber*, 15. 1998, 31-37.
- MARTÍ, Javier y PASCUAL, Pepa: "Los archivos del paisaje histórico. Una herramienta al servicio de la historia urbana". *Curso de Historia de la Ciudad III, 2004*. Colegio de Arquitectos de Valencia, Valencia, 2004.
- MONFORT, Francisco y OLIVER, Pilar: "El proyecto de traida de aguas a la ciudad de Valencia". *Aigua de la font. La llegada del agua potable a Valencia*. Valencia, (en prensa).
- MORALES MIRANDA, Jorge: *Guía práctica para la Interpretación del Patrimonio*. Junta de Andalucía, Sevilla, 1998.
- SERNA, Justo: "El historiador como educador". *Archipiélago, Cuadernos de crítica de la cultura*, 47. 2002, 21-30.