

Decisio

SABERES PARA LA ACCIÓN EN EDUCACIÓN DE ADULTOS

Los museos en la educación de personas jóvenes y adultas / Editora invitada: Luz Maceira Ochoa

- | | | | |
|----|---|----|---|
| 2 | <i>Carta del editor</i> | 49 | El Museo Travesti del Perú
<i>Giuseppe Campuzano / Perú</i> |
| 3 | Los museos, espacios para la educación de personas jóvenes y adultas
<i>Luz Maceira Ochoa / México</i> | 54 | Evaluación de exposiciones: una experiencia brasileña
<i>Sandra Murriello / Brasil</i> |
| 14 | La trasmisión de saberes en el museo
<i>Angélica Núñez / Colombia</i> | 59 | De mujeres, museos y monederos
<i>Bessna Raquel Alva Mendoza / México</i> |
| 19 | Los jóvenes opinan: El programa 'Teen Talks'. The Photographers' Gallery de Londres
<i>Brenda Valdés Rosas / Reino Unido</i> | 65 | Educación estética para jóvenes y adultos: los paseos culturales con alumnos
<i>Sonia Carbonell / Brasil</i> |
| 24 | El Museo de la Paz de Gernika y su proyecto educativo
<i>Idoia Orbe Narbaiza / País Vasco</i> | 72 | Museo infantil y juvenil de arte visual. Universidad Nacional de San Martín
<i>Ester Suaya / Argentina</i> |
| 30 | Museos, aprendizajes y tecnologías de la información y la comunicación
<i>Germán Krebs / Argentina</i> | 78 | <i>Testimonios</i> |
| 36 | Museografía con una comunidad de migrantes
<i>Georgia Melville / México</i> | 86 | <i>Acerca de los autores</i> |
| 44 | Reflexiones sobre la capacidad didáctica de los museos y los objetos
<i>Beatriz Moral Ledesma / País Vasco</i> | 88 | <i>Abstracts</i> |
| | | 91 | <i>Reseñas bibliográficas</i> |
| | | 92 | <i>Ahora qué</i> |

Decisio

MAYO-AGOSTO 2008

NÚMERO 20

Editor general

JM GUTIÉRREZ-VÁZQUEZ

Editora invitada

LIZ MACEIRA

Editora adjunta

CECILIA FERNÁNDEZ

Editora asistente

ESPERANZA MAYO

Formación y pre-prensa

JOSEFA ÁVILA FERNÁNDEZ

Diseño

JOSEFA ÁVILA FERNÁNDEZ

VALENTÍN JUÁREZ

Diseño de la versión digital

DAVID SERVÍN

VERÓNICA MESA

ARIEL DA SILVA

Investigación de arte

JM GUTIÉRREZ-VÁZQUEZ

Fotografía

PORTADA Y CONTRAPORTADA: VICENTE GUIJOSA

LAS FOTOGRAFÍAS INCLUIDAS EN LOS ARTÍCULOS FUERON PROPORCIONADAS POR LAS AUTORAS Y AUTORES DE ESTE NÚMERO

Diseño de portada

JOSEFA ÁVILA FERNÁNDEZ

Consejo editorial

Rosana Martinelli

ORGANIZACIÓN DE LOS ESTADOS AMERICANOS

Silvia Schmelkes

UNIVERSIDAD IBEROAMERICANA, MÉXICO

Ana Deltoro

CONSULTORA INDEPENDIENTE, MÉXICO

Raúl Leis

CONSEJO DE EDUCACIÓN DE ADULTOS DE AMÉRICA LATINA

Jorge Osorio

FONDO DE LAS AMÉRICAS, CHILE

Iván Barreto Gelles

ASOCIACIÓN DE PEDAGOGOS DE CUBA

Oficinas editoriales

AV. LÁZARO CÁRDENAS 525, COL. REVOLUCIÓN, C.P. 61609

PÁTUCUARO, MICHOACÁN, MÉXICO

TEL.: (00 52) 434 34 2 81 39

VERSIÓN DIGITAL: <http://decisio.crefal.edu.mx>

Distribución y suscripciones

GABRIELA ARÉVALO

garevalo@crefal.edu.mx

Si usted está interesado en participar como corresponsal o promotor de la revista, o desea hacer un comentario, por favor escribanos: cfernandez@crefal.edu.mx emayo@crefal.edu.mx

*

Precio por ejemplar: \$ 40.00, US \$ 4.00

CREFAL

www.crefal.edu.mx

ISSN 1665-7446

Decisio SABERES PARA LA ACCIÓN EN EDUCACIÓN DE ADULTOS. Revista cuatrimestral, mayo-agosto 2008. Número de Certificado de Reserva otorgado por el Instituto Nacional del Derecho de Autor: 04-2002-070317064500-102. Número de Certificado de Licitud de Título: 12153. Número de Certificado de Licitud de Contenido: 8806. Domicilio de la publicación: Lázaro Cárdenas 525, Quinta Eréndira, Col. Revolución. Pátucuaro, Mich., CP 61609.

Impreso en México

Carta del Editor

Cuando iniciamos la producción de este número de *Decisio* nunca imaginamos que Juan Manuel Gutiérrez-Vázquez, fundador de la revista y editor general, no lo vería.

Decisio, como la concibió su creador en el año 2001, se sitúa como puente entre la investigación en educación de personas jóvenes y adultas, por un lado, y la práctica educativa y la toma de decisiones, por otro. Tiene la misión de contribuir a ocupar ese abismo lamentable.

A casi siete años celebramos nuestra vigésima entrega con un tema poco estudiado y de amplísimas potencialidades educativas: el papel de los museos en la educación de personas jóvenes y adultas. Confiamos en que las reflexiones y experiencias contenidas en estas páginas sirvan de aliciente a la creatividad de investigadores, docentes y administradores interesados en el campo.

En medio de la profunda tristeza que nos embarga por la ausencia de Juan Manuel nos preguntamos: ¿qué más podríamos hacer con el vacío que nos deja, si no continuar con ésta, su obra consentida de los últimos tiempos? Nos hacemos cargo, pues, de esta encomienda, para seguirnos encontrando contigo, querido lector, querida lectora, en los próximos números de *Decisio*.

Cecilia Fernández Zayas



FOTO: LUZ MACEIRA

Los museos: espacios para la educación de personas jóvenes y adultas

Luz Maceira Ochoa

Estudiante de doctorado en Investigaciones Educativas.
Centro de Investigación y Estudios Avanzados (CINVESTAV) / México
lmaceira@iteso.mx

Introducción

El museo no es un almacén de cosas viejas; de acuerdo al Consejo Internacional de Museos de la UNESCO, “es una institución permanente, sin fines de lucro y al servicio de la sociedad y su desarrollo, que es accesible al público y acopia, conserva, investiga, difunde y expone el patrimonio material e inmaterial de los pueblos y su entorno para que sea estudiado y eduque y deleite al público”. A pesar de esta definición no podemos decir que haya una “esencia” que defina al museo, es decir, sus identidades, objetivos, funciones, conocimientos, materias, etc. son variables y están sujetos a las relaciones de poder, a constricciones sociales o políticas. No obstante, los museos han tenido desde siempre un papel activo en la modelación del conocimiento; esto implica que el conocimiento que cada museo genera y difunde no es neutral, tiene sesgos polí-

ticos y sociales derivados de los valores y premisas del contexto en el que se construye y afianza. De la misma manera, su tarea educativa responde a valores y visiones sociopolíticas específicas.

Nos encontramos en un momento en el que, a partir de movimientos políticos, sociales y científicos (incluidos los museológicos), los museos están revisando y ampliando sus discursos, reconociendo los sesgos de sus contenidos y perspectivas, y las exclusiones que éstos suponen, a fin de incluir una mirada más abierta y plural sobre los conocimientos que difunden. Se busca democratizar los museos haciéndolos más accesibles a distintos públicos, incluyendo la difusión de valores democráticos, y/o promoviendo la participación de diversos actores sociales en la formación de las colecciones, en la selección de los contenidos y en el diseño de las exposiciones museísticas. Asimismo está en proceso la experimentación de múltiples formas de interacción



FOTO: LUZ MACEIRA

entre los museos y la sociedad, y se están buscando formas de colaboración más estrechas, así como la diversificación y extensión de la atención y servicios al público. Esta coyuntura es favorable para revisar qué pueden aportar los museos a las prácticas educativas con personas jóvenes y adultas y a la construcción del conocimiento.

¿Para qué sirve un museo?

El mundo de los museos es muy amplio. Los museos se han convertido en instrumentos importantes y de prestigio en la sociedad actual. El crecimiento, o incluso la masificación de la afluencia de visitantes a los museos y el surgimiento de pequeños y grandes museos en todo el mundo, constata el reconocimiento social, político y también económico que se atribuye a los museos en diversas sociedades. Actualmente hay museos grandes y pequeños; que sub-

sisten con recursos públicos, privados, universitarios, comunitarios o mixtos; que atienden a públicos de todo tipo: general, especializado, infantil. Los hay de carácter local, regional, nacional o incluso mundial.

Hay muchas formas de clasificar a los museos. Aquí retomo una tipología de acuerdo a los temas y colecciones: 1) museos de arte; 2) de antropología (incluye museos de historia, arqueología, etnografía); 3) de ciencias (se incluye la historia natural); y 4) generales (pueden ser temáticos y/o abarcar diversas esferas de la vida social que no corresponden a las otras clasificaciones, como museos sobre la industria, los textiles, los deportes, la brujería, oficios, los derechos humanos, etc.). Ante tal diversidad es difícil hacer generalizaciones sobre la utilidad de los museos y sus aportes y retos respecto de la educación; no obstante, en las líneas que siguen presentaremos algunas ideas acerca de lo que, desde nuestro punto de vista, los museos podrían o deberían hacer en ese sentido.

Funciones del museo

El museo no es un lugar, sino una institución que a lo largo del tiempo ha desarrollado formas particulares de comunicación y ha generado diversos conocimientos y estrategias para divulgarlos. La importancia actual de los museos se debe a que se reconocen como potentes instrumentos para el diálogo entre sociedades, para la promoción cultural, para la formación y consolidación de identidades individuales y colectivas, para la expresión de situaciones y perspectivas, para favorecer el encuentro, la interacción y el diálogo entre distintas personas o grupos, para el esparcimiento y recreación, para abordar, informar, sensibilizar y educar sobre todos los aspectos de la vida a fin de comprender la realidad y su evolución. El museo es un recurso útil para mostrar ideas, conocimientos, conceptos y situaciones que puedan ser escuchados o conocidos, comprendidos, confrontados, valorados, reivindicados,

celebrados. Cualquier tipo de actividad o evento -científico, natural y social-, y objetos de toda índole pueden ser mostrados para transmitir contenidos que pueden ayudar a los públicos a examinar los supuestos o informaciones previas, a tener nuevos elementos de juicio y comprensión, a estimular ciertos intereses, lo cual puede traducirse en nuevas valoraciones, habilidades, actitudes y/o en acciones.

¿Control social o desarrollo?

Los museos también se han considerado como un medio de control social, de homogeneización, pues las visiones políticas en que se sustentan y los discursos que difunden pueden ser utilizados con estos fines, ya sea tratando de imponer cierto tipo de identidad, de establecer una cierta versión de la historia, de valorar y exhibir algunas cosas y ocultar otras.

En otros casos los museos se han convertido en instrumentos de “acción afirmativa” y de empoderamiento para ciertos grupos al convertirse en espacios de reunión de personas en situación marginal, como las mujeres en sociedades orientales, quienes difícilmente pueden reunirse en otro lugar público y hallan en el museo un espacio “neutro” y viable para el encuentro; otros ejemplos en los que el museo crea acciones afirmativas son: al visibilizar en las exposiciones puntos de vista, intereses y situaciones de grupos excluidos, como pueden ser los indios o grupos étnicos de distintas regiones; al investigar, documentar y difundir las contribuciones y perspectivas de varios grupos y expresar la realidad con sus contradicciones e inequidades, como puede ser la situación de personas con VIH-Sida o presas, por citar dos casos; al promover actividades formativas, de capacitación o culturales y atender las necesidades de grupos subordinados o en condiciones de vulnerabilidad; al establecer vínculos con organizaciones de la sociedad civil y promover su participación en diversas actividades; e incluso al promover la difusión, valoración y comercialización de productos generados por ciertos grupos sociales, como pueden ser organizaciones cooperativas, grupos étnicos o de personas de la tercera edad, o darles empleo.

Ser espacios de “acción afirmativa” significa que los museos ayudan a contrarrestar o corregir alguna situación de discriminación o inequidad, a través

del empoderamiento y de la construcción de referencias, mecanismos y espacios materiales y/o simbólicos que coadyuven a construir la igualdad, que produzcan un cambio en la condición, la posición o estatus de esos grupos para que puedan establecer con el resto de la sociedad relaciones diferentes y más equitativas.

Que sirvan para el control o reproducción de visiones tradicionales y hegemónicas, o que sirvan a la expresión de múltiples voces y conflictos y/o para la resistencia social, es una situación sujeta al contexto más amplio e institucional de cada museo. Es decir, no es inherente al museo en abstracto, al museo en sí como institución, sino a cada caso concreto, de ahí que pueda haber muchos museos que realmente sean apoyos útiles a diversos procesos educativos y de desarrollo social. Además, es principalmente su uso, la forma de interactuar de los visitantes con el museo, más que lo que exhibe y pretende decir, lo que los hace siempre potenciales recursos formativos.

El funcionar actual de los museos

Las experiencias en que los museos y/o las exposiciones sirven para el desarrollo, entendido en muchos sentidos, son, afortunadamente, cada vez más frecuentes, como podrá verse en este número de *Decisio*. Sin embargo, uno de los desafíos es generalizar a todo tipo de museos y en todos los sitios esta forma de interacción abierta museo-sociedad, pues sobra decir que muchos museos aún permanecen ajenos a sus contextos y a la población a la que supuestamente representan o sirven, que son espacios abandonados y/o cerrados, que sus formas de trabajo son rígidas y se perciben como obsoletas, jerárquicas o excluyentes.

Museos y educación

Los museos son espacios educativos importantes. Cada vez más se piensa en estas instituciones como recurso didáctico, como apoyo para la formación y la promoción culturales, y como espacio que se suma sinérgicamente a una amplia red en la que tienen lugar los aprendizajes, entendiendo por aprendizaje *un proceso complejo y permanente, una experiencia acumulativa y de carácter individual*. Particularmente en el campo de la educación de personas jóvenes y adultas, los

museos adquieren cada vez más relevancia como uno de los escenarios que favorecen la formación a lo largo de toda la vida, y como espacio que permite el “aprendizaje de libre elección”.

Los museos devienen un contexto de aprendizaje en muchos sentidos. La museología contemporánea propone distintos niveles y tipos de educación para cumplir la función educadora de los museos.

Servicios educativos

Por un lado, la museología plantea entre sus elementos formativos los “servicios educativos”, es decir, programas y actividades que complementan la visita al museo y que buscan favorecer la comprensión y una mejor interpretación o asimilación de los temas de las exposiciones; y/o que establecen una relación de éstos con programas escolares. Las actividades para lograr estos propósitos son muy variadas; pueden ser visitas guiadas, conferencias, talleres, cursos, seminarios, proyección de películas, representaciones teatrales, actividades artísticas, la edición de materiales didácticos (audioguías, fichas de actividades en sala, historietas, juegos, videos, etc.) y de publicaciones, entre otras. Con menor frecuencia, estas áreas también hacen estudios de público, trabajan con el voluntariado, pueden -en menos ocasiones de las deseables- intervenir en el diseño, planeación o evaluación de las exposiciones; y realizar actividades fuera del museo como charlas en escuelas, eventos especiales, acciones de investigación participativa en comunidades y proyectos de intervención social.

Una gran parte de la labor de las áreas de servicios educativos se enfoca al público de educación básica, al menos así sucede en México y en muchos otros países: se establecen vínculos entre los programas escolares oficiales y los contenidos de los museos, y se favorece la tarea docente mediante las visitas al museo. Esto, en muchas ocasiones, ha hecho que se deje de lado a otros públicos, como el adulto y/o el no escolarizado, de ahí que no siempre existan tantas oportunidades y recursos complementarios para estas poblaciones. También se observa que aunque existen iniciativas para estos grupos, no es sencillo ofrecerles recursos pertinentes o diseñar actividades adecuadas, ni tampoco es fácil encontrar la respuesta esperada por parte de este sector.

El público adulto, y sobre todo, las reflexiones sobre sus formas de conocer, sobre las estrategias e intereses de aprendizaje, etc. han sido menos estudiadas en los contextos museológicos; además, a diferencia de los grupos escolarizados, no son una población cautiva ni relativamente homogénea. Estas situaciones plantean interesantes desafíos a las actividades educativas de los museos.

Niveles de comunicación

Además de las actividades educativas que suelen estar más o menos estructuradas y formalizadas, la museología emplea tres niveles de comunicación para divulgar el conocimiento en las exposiciones: el emotivo, el didáctico y el lúdico. El emotivo consiste en producir emociones en el público a través de la evocación y de la experiencia estética que se generan mediante la museografía (luces, colores, “escenografías”, etc.). El nivel didáctico implica brindar información organizada y sintetizada para la interpretación o lectura de los temas de la exposición, haciendo más accesible la secuencia, la lógica y los niveles diversos de información a través de mapas, diagramas, fotografías, gráficos, cedulaarios, etc. En el museo se reconoce expresamente el nivel de comunicación didáctica como otro de los caminos para cumplir con la tarea educadora. La comunicación lúdica supone la participación directa de los públicos, y promueve su interacción con dispositivos manipulables o en actividades dentro de la exposición.

La exposición

Más allá de estas estrategias educativas, la exposición en sí misma es un medio de comunicación, y puede ser escenario y recurso de aprendizaje. Los museos ofrecen una realidad propia y multifacética, y suelen ser concebidos como espacios para ser mirados y vividos; en ellos se valora la posibilidad de que el público sea el que interprete y se relacione de diversas maneras con las exposiciones, que construya de manera propia sus sentidos, convirtiendo al museo en una especie de proveedor de insumos y generador de estímulos diversos: evocaciones, emociones y experiencias a partir de las cuales cada persona puede aprender. La característica de un medio de comunicación es “mediar”, o sea, interponerse



FOTO: LUZ MACEIRA

en la comunicación para alterar la manera en que se percibe o interpreta la realidad o contenido en juego; en este sentido, la exposición media al traducir a lenguajes múltiples y asequibles ciertos temas o contenidos que se ponen a disposición de los públicos.

La exposición permite incluir distintos elementos y expresiones culturales: orales, textuales, visuales, auditivas, sensoriales, rituales; recurre a códigos variados que pueden responder a las distintas necesidades de los públicos, ofrece muchos recursos para que la gente pueda establecer relaciones con la exhibición y sus contenidos, y entre sí. Esta variedad en los medios y en los mensajes que se ponen en juego permite que se establezca un proceso dinámico de construcción e intercambio de significados a partir de medios sensoriales, verbales y no verbales, racionales y no racionales, que funcionan conjuntamente y se combinan en un proceso activo en el que se usan todos los sentidos. Este proceso genera experiencias complejas y variadas que tocan la dimensión afectiva, cognitiva, racional, social, etc., y que resultan en nuevas informaciones, ideas o habilidades.

La mirada

Aunque el museo ofrece muchas y distintas posibilidades para atender a los públicos, y para que éstos se involucren, la primera forma de contacto de la gente con la exposición es la mirada. Puede pensarse que mirar no supone ningún proceso educativo o es sólo un requisito para que éste pueda ser posible, pero desde otra perspectiva, mirar es una forma de participar; no es algo pasivo o una respuesta meramente fisiológica, sino que puede considerarse un acto en tanto la mirada remite a la significación. Mirar es un acto cultural que se inscribe en un contexto histórico-social e individual desde el cual se prioriza, selecciona, comprende e interpreta aquello que se mira.

El museo es un espacio para mirar; en él la gente prioriza la observación. A las personas les gusta mirar las escenografías que se montan en las exposiciones, disfrutan al observar los detalles de las piezas, ver el objeto realzado mediante recursos museográficos, con lo que se tiene la posibilidad de tener una experiencia distinta y peculiar de construcción participativa de sentido que no es fácilmente repetible

en otros medios y que tiene, además, una dimensión estética intensa. Frases como: “quiero ver”, “déjame ver”, “¡miral!”, “¿ya viste?”, etc. son de las más frecuentes en las interacciones en el museo. La singularidad de los espacios y exhibiciones, su valor científico, social, simbólico y/o estético, rodean de un significado especial la visita al museo y del mirar en éste, convirtiendo el ver en una experiencia intensa que no se trata sólo de actos visuales, sino de presencia y de participación, de ser parte de un espectáculo o adentrarse en una representación o incluso una realidad distinta, material y/o simbólica.

de estas formas de interrelación entre los públicos y las exposiciones son diversos gestos, actuaciones, performances y juegos que la gente realiza de manera espontánea frente a la exposición, además de la fotografía, la lectura, la escritura y el dibujo. Estas interacciones involucran el uso de conocimientos previos, el pensamiento lógico, la fantasía, la imaginación, la creatividad, la relación con lo cotidiano, la comprensión, la comparación, la apreciación y las experiencias estéticas; también la valoración, el cuestionamiento y la activación del recuerdo, entre otros procesos.



FOTO: LUZ MACEIRA

Otros medios

Más allá de la mirada, la exposición invita y detona formas de relación de los públicos con ésta que suelen ser participativas o activas. Aunque el museo suele pensarse como un espacio rígido y silencioso, en la práctica es utilizado y sentido de manera flexible; es un espacio que genera procesos participativos en tanto es un lugar para ser recorrido, visitado, andado, explorado y mirado-interpretado. Algunas

Discusiones educativas pendientes

A través de estas ideas podemos ver por qué los museos pueden ser importantes para el aprendizaje y para diversos procesos formativos, aunque debemos subrayar que su efectividad didáctica o utilidad en el proceso de aprendizaje es muy variable. Es en el tipo de relación que cada persona o grupo establezca para vincularse con la exposición, y de las experiencias que se detonen en la visita, donde se

puede ubicar dicha efectividad. Los conocimientos previos, la motivación, la concentración, los medios para la interpretación, los propósitos de la visita, el tipo de visita, el contar o no con oportunidades complementarias y otros apoyos pertinentes ofrecidos por el museo, son factores que influyen en el alcance que éste tenga en el proceso formativo.

Un problema en el campo de la educación y de los museos es que, aunque está claro que el museo es un espacio/recurso de aprendizaje, no se ha compartido con igual interés este hecho ni sus posibilidades. En algunos museos prevalecen miradas muy tradicionales y cerradas sobre lo que puede ser un proceso educativo y lo que puede o debe hacer un museo al respecto. En otros se piensa que más que dar respuestas, el museo debe generar preguntas y ofrecer un entorno que favorezca la exploración y el descubrimiento. Independientemente de una u otra postura, no hay una propuesta teórico-pedagógica común ni criterios museológicos para desarrollar la labor educativa en el museo. En cada experiencia se elaboran métodos y propuestas más o menos organizados para cumplir con esta función educativa. El desafío es experimentar, sistematizar y evaluar distintas propuestas y experiencias para ir ampliando las posibilidades y referentes para el trabajo educativo en y desde el museo, particularmente con el público adulto.

El museo: un producto, un insumo, un instrumento y un proceso cultural

Como se mencionó, cada museo está en estrecha relación con su contexto. Tanto las exposiciones como las actividades educativas de los museos reflejan los supuestos culturales acerca del aprendizaje y delinean el entorno de aprendizaje y el tipo de experiencias posibles de acuerdo al contexto cultural.

Las exhibiciones son en sí mismas un “objeto cultural” en la medida en que seleccionan temas, expresan ciertos valores y creencias, suponen un diseño y códigos particulares y realizan ciertas actividades respondiendo a la cultura a la que están dirigidas o en la que se insertan. Todo ello tiene implicaciones pedagógicas para los museos: por ejemplo, en respuesta a las preferencias y tipos de interacción dentro de cada sociedad, se utilizan ciertos colores y no otros, cierta forma de lenguaje y de narrativa, se diseñan espacios y muebles para un

gran número de participantes simultáneos o para pocos, se plantean actividades cooperativas para familias y grupos o para personas solas, etc. Además, la selección misma de los contenidos y objetos debe tener consideraciones contextuales: habrá sociedades en donde cierto tema social o científico pueda ser visto como de “alta sensibilidad” y ser evitado o tratado de forma especial, mientras que el mismo contenido puede no representar ningún carácter especial en otra sociedad.

Cada sociedad se refleja en sus museos, y los museos reflejan su sociedad. Como ya señalamos, los intereses y contenidos de los museos son parciales siempre; no pueden dissociarse del contexto en el que surgen. Esto, más que alejarnos de los museos, demanda promover un acercamiento crítico. El museo puede reproducir o subvertir prejuicios, estereotipos y creencias de la sociedad de la cual forma parte.

Además, cada tipo de sociedad intenta plantear ciertas demandas a sus museos, participa más o menos activamente en ellos y/o se apropia de la idea misma del museo para generar iniciativas museísticas que sirvan para exponer la diversidad cultural y social, las perspectivas y conflictos de ciertos grupos, determinadas versiones de la historia, promover ciertas identidades y valores, difundir ciertos conocimientos, etc.

El museo es también un instrumento cultural para la sociedad. Suele tener locales e infraestructura que se ofrecen a la población para diversos usos y que pueden servir como espacios de encuentro y de recreación, o de inspiración, o funcionar como “aulas” para cursos de formación y capacitación, o como foro para la realización de ferias o eventos culturales y académicos. También pueden servir como medio de difusión de ciertos mensajes a través de sus exposiciones, y para que su colección se pueda aprovechar para distintos proyectos culturales. Pero además, es importante asumir que los museos son un proceso, una práctica cultural donde distintos actores ponen en escena objetos para comunicar un mensaje (o varios mensajes que coexisten), y en este sentido, la creación misma de museos o exposiciones -o la participación en iniciativas museísticas institucionales- es parte de un proceso educativo y cultural.

El museo y los procesos de educación de personas jóvenes y adultas: sugerencias para la acción

Ubicamos dos lógicas principales de vinculación entre el museo y los procesos de educación de personas jóvenes y adultas (EPJA): la primera es la visita al museo, y la segunda, la generación de un proyecto museístico. En este número de *Decisio* se describen experiencias de ambos tipos.

Visitar el museo puede ser una experiencia de aprendizaje inserta dentro de diversos proyectos educativos y que responda a propósitos muy variados. Una serie de propósitos puede relacionarse exclusivamente con el esparcimiento y la recreación, o con el ejercicio y apropiación de los derechos culturales.

Otra se refiere al uso del museo como herramienta didáctica para la introducción o abordaje de ciertos contenidos relacionados a un proyecto de EPJA. Por ejemplo, si se está trabajando en un proyecto de capacitación laboral se puede acudir a un museo de oficios o de economía para tratar determinado tema, o si se desarrolla algún trabajo sobre historia o tradiciones culturales, puede acudirse a una exposición etnográfica. Estos contenidos pueden resultar manejables y/o comprensibles en el espacio del museo por la manera en que suelen presentarse, además de favorecer una integración interdisciplinar. Otros objetivos pueden relacionarse con el desarrollo de diversas habilidades, que pueden ir desde la lectoescritura, la expresión oral o la capacidad de comprensión, análisis, observación y comparación, entre otras, hasta la capacidad crítica, la imaginación y creatividad, la adquisición de conceptos e ideas nuevos, la aplicación de conocimientos previos, el fortalecimiento de ciertos contenidos, etc.

El museo es un espacio donde tiene lugar el asombro, la sorpresa, la espontaneidad, así como donde hay cabida para juicios estéticos, apreciaciones subjetivas o comentarios de diversa índole que no necesariamente tienen que ser verdaderos o correctos, donde la certeza sobre lo que se reconoce puede depender en gran medida de lo que se mira. En el museo cada quien puede asumirse como una fuente fidedigna o válida de interpreta-

ción o conocimiento. En este sentido, la posibilidad de establecer un diálogo creativo e íntimo con la exhibición puede ser una experiencia de expresión y de afirmación personal, de crecimiento. La satisfacción personal, la autoconfianza, la autoestima, pueden desarrollarse en la experiencia estética, en el encontrar algo interesante, en el estímulo de la curiosidad, en el aprendizaje de algo concreto, en el reconocimiento de algún dato personal o científico que contribuya al enriquecimiento personal. La individuación, la autoconfianza, la autoestima, están ligados con el desarrollo de la autonomía, otra clave más en todo proceso educativo que puede trabajarse en el museo.



FOTO: LUZ MACEIRA

Otros propósitos pueden referirse a la sensibilización. En el museo se ofrecen posibilidades para la ampliación de horizontes a través del reconocimiento de la diversidad de la experiencia humana, del acceso a nuevos temas y perspectivas, de la comprensión y el diálogo entre grupos y sociedades, del encuentro con lo diferente y con lo propio, de la reflexión y el desarrollo de actitudes y valores como la empatía, el respeto y la tolerancia.

Otro tipo de objetivos educativos que pueden cubrirse en las visitas al museo tiene que ver con la formación artística, la vivencia de experiencias estéticas y el desarrollo de habilidades creativas. El museo constituye un recurso obligado para los proyectos de EPJA que atienden objetivos culturales y/o artísticos. Además, el trabajo artístico y la experiencia estética pueden integrarse en proyectos con

objetivos sociales, políticos y/o de desarrollo, pues pueden servir para informar y promover la concientización social, así como para la reconstrucción del tejido comunitario, el trabajo sobre aspectos identitarios, la recuperación de raíces culturales, la construcción de la memoria colectiva, etc.

Muchos de estos aspectos de un proyecto educativo con personas jóvenes y adultas pueden también ser promovidos en la generación de una exposición o creación de un museo, la cual es una experiencia educativa sumamente intensa y rica. Lo central del proyecto educativo puede estar en el proceso mismo de construcción del museo o exposición: trabajo colectivo, sensibilización, investigación, producción, reflexión, etcétera. Es decir, el proyecto museístico puede ser un fin educativo en sí mismo, mientras que en otros proyectos orientados a la participación social y promoción del desarrollo se recurre a la creación de exposiciones como una estrategia o medio para impulsar procesos como el desarrollo local o comunitario, la apropiación del espacio social, la intervención en el espacio público, la creación de memorias sociales, el fortalecimiento de las identidades locales, la conservación de tradiciones y saberes y el diálogo con otros grupos. En ambos casos se generan procesos autogestivos de participación y comunicación social con efectos educativos en distintos niveles.

Todos estos propósitos, y otros más, pueden desarrollarse si se tiene la capacidad de reconocer el potencial del museo dentro del proceso educativo, de organizar y disponer los recursos o apoyos necesarios para cumplir esos objetivos, y de acercar al grupo al museo. Además, los museos pueden ofrecer distintos servicios y actividades para la población joven y adulta, los cuales, dependiendo de su carácter y objetivos, pueden aprovecharse dentro de los procesos de educación de personas jóvenes y adultas.

Desafíos de la articulación entre los museos y la EPJA

Los museos enfrentan algunos retos generales para responder a las nuevas demandas y expectativas de la sociedad, así como a nuevas condiciones, como la democratización y la globalización. En términos

educativos, los desafíos que la globalización supone tienen que ver con el fomento de ciertos valores y actitudes (interculturalidad, respeto, etc.); con la comunicación de mensajes relativos al nuevo contexto mundial (y sus contradicciones); con la inclusión de una participación cada vez más extensa de públicos diversos en las actividades de los museos; con el reconocimiento y abordaje de nuevas formas de construcción y difusión del conocimiento; con el uso de diversas tecnologías de la información, promoviendo las mejores alternativas que respondan al entorno donde se ubica el museo; y con la inserción estratégica del museo dentro de una red de recursos y espacios donde todas las personas de todas las edades puedan aprender.



FOTO: LUZ MACEIRA

Otro desafío es la democratización. Si bien hay avances en este sentido, en México, y posiblemente en toda Latinoamérica, quedan pendientes cuestiones cuantitativas (acceso al museo, incremento de la oferta cultural mediante exposiciones itinerantes o

museos virtuales) y cualitativas, para que el lenguaje y el discurso de los museos planteen explícitamente un interés democrático y equitativo, entre otras cosas. Esto supone revisar y ampliar los contenidos de muchos museos, analizar y mejorar la representación de grupos tradicionalmente subordinados (mujeres, indios y campesinos, entre otros) en las exposiciones, visibilizar en ellas lo que hasta ahora ha permanecido invisible o infravalorado en nuestras sociedades. Otro reto de la democratización es que los públicos participen de y en los discursos del

una escuela, y esto no sólo no hay que olvidarlo, sino reforzarlo. Las condiciones para el aprendizaje y los recursos didácticos que ofrece son peculiares y potentes, y ésta es su ventaja. En términos más concretos, el trabajo aplicado a grupos de personas jóvenes y adultas es también un reto. Falta entender cómo se relaciona esta población con los museos y sistematizar experiencias que permitan entender cómo y por qué pueden los museos apoyar un campo tan amplio como la EPJA, cómo converge con sus distintas vertientes, qué respuestas puede ofrecerle, etc.



FOTO: LUZ MACEIRA

museo, es decir, generar mecanismos para favorecer un acercamiento crítico de los públicos a los museos que permita dialogar y cuestionar los mensajes que propone la exposición. También se presenta el reto de ampliar la colaboración con diversos grupos sociales para que cada vez más museos puedan devenir en palancas para el empoderamiento.

Un nudo central está en la reflexión educativa. En términos generales, falta que los museos investiguen, evalúen y desarrollen más y mejores formas de comprender y promover los aprendizajes que tienen lugar en el museo, y que reconozcan su impacto como recurso para la formación. El museo no es

El desafío es, primero, insertar a esta población en los museos, y luego, insertar la educación para personas jóvenes y adultas, es decir, los planteamientos teórico-metodológicos, propósitos y estrategias educativas para este sector en los museos. Lo primero supone, generalmente, romper con prejuicios sobre el museo y su carácter elitista o cerrado, con el recuerdo de una experiencia negativa, con la timidez o la inexperiencia que obstaculizan la participación en cierto tipo de actividades o juegos. El propósito sería lograr que la población joven y adulta se sienta no sólo autorizada, sino en su derecho y en la posibilidad-necesidad de utilizar los museos,

de apropiarse de ellos, de ser parte activa en la vida cultural de la propia comunidad a través de éstos.

Enfrentar estos obstáculos no es tarea exclusiva de los museos; falta un acercamiento entre quienes trabajan en el campo de la educación de personas jóvenes y adultas y el personal de los museos para intercambiar conocimientos, compartir necesidades e intereses, impulsar iniciativas conjuntamente y generar insumos y saberes para resolver las muchas cuestiones planteadas. Este reto también toca a otras instituciones promotoras del desarrollo social y cultural y de participación ciudadana así como a centros de investigación, entre otros, pues son varios los actores que pueden tanto beneficiarse como aportar elementos para fortalecer esa alianza entre museos y EPJA.

Finalmente está pendiente también motivar a distintos actores educativos y grupos del campo para dimensionar la experiencia de la visita a museos o la creación de exposiciones y proyectos museísticos, a fin de que se animen a reflexionar sobre las posibilidades y formas más pertinentes y útiles de integrarlos en los procesos educativos que impulsan y experimentar formas creativas de hacerlo.

Desde diversos actores el museo puede ser replanteado, repensado y reinventado en sus funciones, estructura, actividades, exposiciones y discursos para ser un instrumento educativo, de desarrollo; un objeto y un recurso cultural de gran alcance.



Lecturas sugeridas

MÉNDEZ LUGO, RAÚL ANDRÉS (s/f). “Teoría y método de la nueva museología en México. El caso de Nayarit”. *Revista Digital Nueva Museología*.

Disponible en:

<http://www.nuevamuseologia.com.ar/ecomuse2.htm>

NÚÑEZ, ANGÉLICA (2007). “El museo como espacio de mediación: el lenguaje de la exposición museal”. *Universitas Humanística*, núm. 63, Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá (enero - junio), pp. 181-199.

Disponible en:

<http://redalyc.uaemex.mx/redalyc/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=79106310>

RICO MANSARD, LUISA FERNANDA (2004). “Museos mexicanos, usos y desusos”, *Correo del maestro*, núm. 93, México (febrero). Disponible en:

www.correodelmaestro.com/anteriores/2004/febrero/2anteaula93.htm

ZAVALA, LAURO (2006). “El paradigma emergente en educación y museos”, *Opción*, año 22, núm. 50, Universidad de Zulia, Maracaibo, pp. 128-141. Disponible en:

<http://redalyc.uaemex.mx/redalyc/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=31005006>

Bibliografía

DUENSING, SALLY (2005). “Museo de ciencia y contextos culturales”, *Sinéctica*, núm. 26, ITESO, Tlaquepaque, Jalisco (febrero - julio), pp. 22-37.

El correo de la UNESCO, núm. 3, UNESCO, 2007.

En: www.unesco.org/es/courier

GARCÍA BLANCO, A. (1999). *La exposición como medio de comunicación*. Akal, Madrid.

HOOPER-GRENHILL, EILEAN (1999). *Museums and the shaping of knowledge*. Routledge, Londres-Nueva York.

Museum Internacional, núm. 236, UNESCO (diciembre) 2007.

SÁNCHEZ MORA, CARMEN (2001). “Educación y museos”, *Gaceta de Museos*, núm. 21-22 (enero-junio), pp. 108-117.

WITKER, RODRIGO (2001). *Los museos*. Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, México.

La poesía es el sentimiento que le sobra al corazón y te sale por la mano.

Carmen Conde, escritora española, 1907-1996.

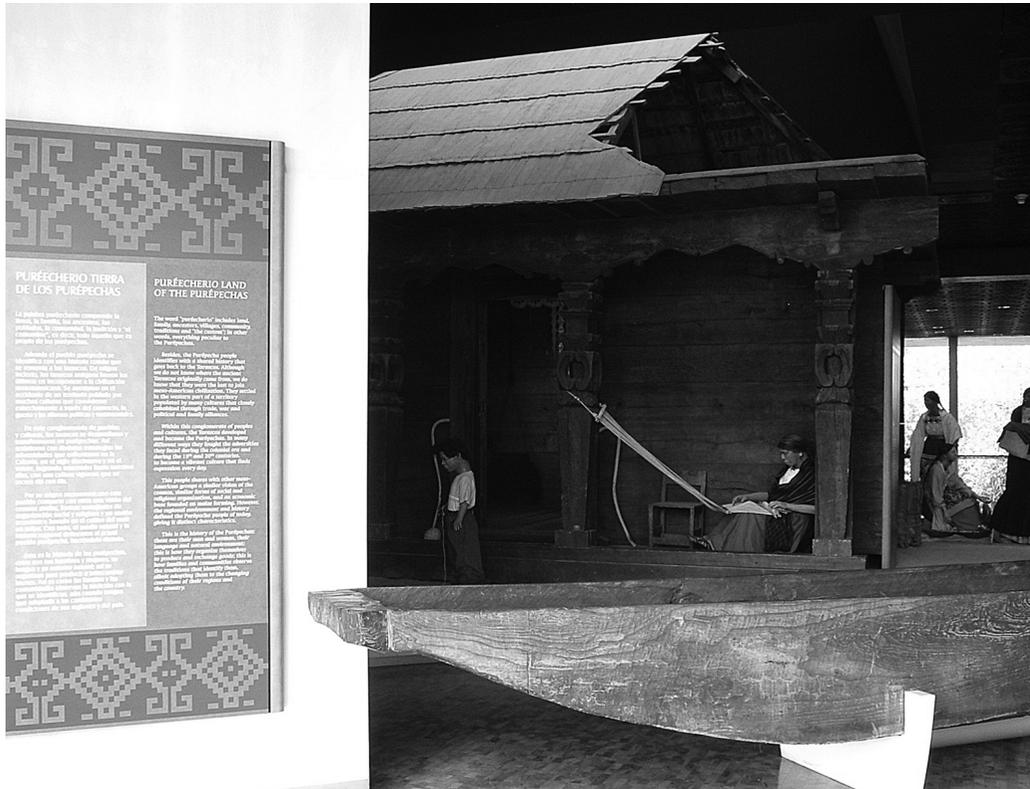


FOTO: LUZ MACEIRA

La transmisión de saberes en el museo

Angélica Núñez

Universidad del Cauca / Popayán, Colombia
 angelnu@hotmail.com

Introducción

En el siglo XVIII los museos abrieron sus puertas al público y adquirieron así el sentido educativo que los caracteriza hasta la actualidad. En un inicio estas colecciones limitaban el acceso a los visitantes de las cortes y gobiernos; allí se relataban las conquistas imperiales y se mostraba la riqueza de las colonias conquistadas. En el siglo XIX y principios del XX los Estados nacionales tomaron el museo como medio para la educación de la historia de las sociedades y culturas. Con la industrialización crecieron las ciudades y los gobiernos adquirieron mayores responsabilidades en la educación y el uso del tiempo libre de los ciudadanos; fue entonces cuando el museo se convirtió en una institución

pública con la finalidad de democratizar el conocimiento y mostrar las bondades de la vida moderna y el progreso.

Ya avanzado el siglo XX los museos se fueron adaptando a la era de la comunicación y paulatinamente fueron concibiéndose como espacios en los que es factible propiciar un encuentro lúdico entre el conocimiento y los visitantes. Fue a partir de entonces que se empezaron a tomar en consideración las teorías educativas para orientar las actividades de los museos y se llevaron a cabo estudios de público para conocer la forma como los visitantes asimilan los contenidos del museo. En ese momento la teoría constructivista resultó de gran utilidad para la educación en los museos ya que son espacios en los que es posible desarrollar actividades donde el visitante

participe activamente y asimile de una manera lúdica e interactiva los mensajes que éste le ofrece.

En el museo del siglo XXI se trascienden las fronteras disciplinarias y profesionales para enfocar los esfuerzos a la transmisión de los saberes y la construcción colectiva del conocimiento. En este artículo se abordan esas propiedades, específicamente aquéllas involucradas en la exposición museal, y su aplicabilidad en la educación no formal.

El lenguaje de la exposición de museo

En el espacio de las exposiciones de los museos se maneja un lenguaje único, porque el visitante, cuando recorre la exposición, participa como actor en la puesta en escena de una temática. En este espacio confluyen diferentes medios para transmitir los mensajes: objetos, textos, ilustraciones, iluminación, color, texturas, sonidos, videos, juegos mecánicos y digitales, etc., que permiten múltiples lecturas del tema según la percepción de cada visitante.

En la mayoría de los casos los objetos son el medio principal de la exposición, adquieren sentido al ser puestos en escena; su propiedad de representación es muy flexible y cada visitante se lleva su propia impresión. En una exposición cada objeto adquiere un significado especial, dependiendo del mensaje que se quiera transmitir: por ejemplo, los objetos antiguos nos remontan hacia los hechos acontecidos en el pasado; los objetos originales permiten que el visitante establezca una relación directa ya sea con el autor o con el contexto social de una obra. Estos atributos hacen del museo un lugar especial, y de la visita una experiencia única, en la medida en que los objetos ahí expuestos están fuera del alcance del visitante en su vida cotidiana.

Los *textos* en la exposición son muy importantes porque llevan el hilo conductor del tema. Su estilo varía dependiendo del público al cual van dirigidos; generalmente este recurso “acompaña” a los demás recursos de la exposición y ofrece al espectador una de las muchas maneras de leerla. La *iluminación* crea en gran medida el ambiente de la exposición; el buen manejo de la luz contribuye a generar sensaciones de tranquilidad, concentración, festividad,

tristeza, etc., además de que da las pautas para que el visitante siga los puntos de atención durante su recorrido. El *color*, la *textura* y los *materiales* son recursos que ayudan también a crear el ambiente de una manera simbólica y a darle una unidad estética a los módulos de la exposición. Los *medios audiovisuales*, por su parte, aportan un mayor dinamismo a la exposición y tienen la capacidad de transmitir una gran cantidad de información en poco tiempo sin necesidad de que el visitante tenga que invertir mucho esfuerzo. Los *juegos mecánicos* y *digitales* son importantes para que el visitante se divierta y aprenda de una manera interactiva.

La asimilación de los contenidos de la exposición depende en gran medida de las características particulares del visitante, el interés que lo lleva al museo, las experiencias vividas y el tema tratado, así como las condiciones de la visita, que puede ser individual o en grupo (familiar, escolar, de amigos) la edad, la profesión y el sexo, entre otros.

En resumen, el museo tiene un gran potencial para la educación, ya que el aprendizaje se da mediante la experiencia sensible, en un evento que se distingue claramente de la vida cotidiana del visitante. Este medio es cada vez más aprovechado por los educadores de todos los sectores, quienes participan en la planeación de diferentes actividades, el diseño de exposiciones, visitas guiadas, materiales didácticos, etc., para que se ajusten a las necesidades educativas y de empleo del tiempo libre de los alumnos.

Programas y actividades educativas

Además de la exposición de objetos y temas, los museos desarrollan programas dirigidos a diferentes públicos a partir de los cuales se pueden incentivar procesos cognitivos y emotivos importantes en los visitantes.

Los **museos de arte**, por ejemplo, son una fuente importante para desarrollar en el alumno aptitudes creativas y para aprender a hacer uso del lenguaje visual para la exploración, interpretación y expresión de su propia visión del mundo. Al respecto encontramos una experiencia pedagógica muy interesante llevada a cabo en el Museo Joan Miró, en Barcelona, en el marco de un programa de becas



FOTO: LUZ MACEIRA

de la Fundació Pilar y Joan Miró de Palma de Mallorca, que desarrolla un proyecto educativo innovador denominado “Quincena Artística”, en el cual se elige a un educador y un artista para que realice, durante cuatro semanas, un taller con dos grupos diferentes de escolares entre 6 y 14 años recreando la obra de Joan Miró.

Otro ejemplo interesante es el programa educativo que ofrece el Museo de Arte Latinoamericano de Buenos Aires (MALBA), donde se invita a jóvenes y adultos a que participen activamente en la construcción de significados, experiencias y procesos identitarios a partir de cuatro actividades:

1. *Experiencia abierta*: dirigida a ciegos, débiles visuales y público en general. En ella el equipo educativo del museo apuesta a la participación del cuerpo en la exploración de nuevas formas de percibir el arte y propone a los visitantes un recorrido a través de descripciones visuales, recursos didácticos o reproducciones, relatos, audio y publicaciones en Braille y tinta sobre algunas de las obras exhibidas en el museo.
2. *Hola Malba*: es una actividad ofrecida para jóvenes y adultos con discapacidades mentales en la que se desarrollan dinámicas pensadas de

acuerdo con las características de cada visitante. Se trabaja en conjunto con los educadores y responsables de las instituciones.

3. *Palabras mayores*: invita a los adultos mayores, educadores y otros participantes a dialogar y compartir experiencias, historias personales, emociones, memorias, puntos de vista y apreciaciones de carácter personal; este programa parte de la convicción de que la participación de adultos mayores puede enriquecer la construcción continua de la identidad local.
4. *Museo para armar*: está dirigida a personas adultas que participan en programas educativos y de formación profesional. El recorrido se arma en conjunto con los visitantes y se activa un diálogo para compartir ideas y construir diferentes significados sobre el arte.

Los **museos arqueológicos e históricos** son importantes en el fortalecimiento de la identidad, ya que en ellos se representa el pasado, elemento vital en la construcción y reconstrucción de la memoria colectiva. En este proceso los educadores tienen mucho que aportar a la forma como los alumnos se ubican en la historia que el museo relata, comparan-

do sus versiones sobre el pasado y aproximándose de una manera crítica y reflexiva a la que presenta el museo.

En la región latinoamericana, es de resaltar la experiencia de apropiación y protección del patrimonio arqueológico en el museo de sitio Kuntur Wasi, que se localiza en el departamento de Cajamarca, en Perú. Desde hace más de 20 años se ha desarrollado un proceso de fortalecimiento identitario a partir de la creación y administración del museo de sitio por parte de la comunidad local. A través del museo se lleva a cabo un proceso educativo sobre su lengua y su cultura, tanto al interior como al exterior de la comunidad, a través de charlas y conferencias en centros educativos de distintos niveles y mediante entrevistas a los periódicos, la radio y la televisión en las cuales presentan sus experiencias y exponen los resultados y conclusiones de las excavaciones arqueológicas, al mismo tiempo que explican la organización sociocultural de su pueblo.

Los **museos de ciencia** tienen una gran apertura a la participación de los educadores ya que en ellos se exploran muchas posibilidades de aprendizaje a través de la interacción de los alumnos y alumnas con los fenómenos naturales. El centro interactivo *Maloka: la fascinante aventura del conocimiento*, en Bogotá, Colombia, ofrece un programa educativo dirigido a diversos tipos de público y sectores de la sociedad. El *Programa para "profes"*, invita a los interesados en la construcción del conocimiento a un diálogo de saberes para la formación de ciudadanas y ciudadanos más críticos, reflexivos y proactivos frente al desarrollo del país con base en la ciencia y tecnología. *Encuentro con grandes Maestros*, *Red de profes y Cafés pedagógicos* son actividades orientadas a desarrollar el pensamiento crítico y propositivo específicamente en los maestros y académicos.

En los **museos de tradiciones** y **economuseos**, la participación de las comunidades que guardan tradiciones artesanales, gastronómicas, folclóricas, etc. es muy activa. Los *economuseos* son empresas de artesanos o agricultores que utilizan una técnica o saber ancestral y autóctono para la producción y que abren sus talleres al público para que participen en las actividades productivas. Se financian con la venta de sus productos. La idea nació en Québec,

Canadá, donde 43 *economuseos* trabajan en red ofreciendo un elemento innovador para el turismo cultural del país.

Recomendaciones para la acción

Los museos están cada vez más interesados en ofrecer a los educadores sus espacios para desarrollar actividades académicas, desde trabajos con temas específicos antes, durante y después de la visita, hasta actividades permanentes donde los estudiantes participan en la construcción del conocimiento y su puesta en escena dentro del museo. Algunos museos en sitios arqueológicos enseñan a niños y jóvenes las técnicas de excavación y les muestran cómo es posible reconstruir los hechos del pasado. Hay museos históricos que preparan a los jóvenes en las artes escénicas para representar personajes y dar vida a los espacios de las exposiciones; museos de ciencia que organizan *clubes o asociaciones* para mantener contactos permanentes con sus socios y programar actividades. En fin, existen muchas posibilidades de participación para educadores y alumnos en los museos; y es a través de esta participación que los museos se transforman en lugares dinámicos de creación, conocimiento y exploración.

En los museos es posible recrear las ideas que se exponen en las aulas de una manera más creativa e interactiva; sin embargo, para que esto suceda es necesario que los educadores se acerquen y se apropien del museo, ya que son ellos quienes conocen de cerca las expectativas y necesidades de los alumnos y pueden llevar a cabo actividades que amplíen sus experiencias cognitivas y sensibles.

Es preciso tener muy en cuenta que el museo es un espacio de educación no formal, donde el alumno se convierte en visitante y tiene libertad para relacionarse con lo que allí encuentra; su voluntad y opinión son muy importantes. No existe una metodología precisa para llevar a cabo programas y actividades en el museo; lo único que hay que hacer es acercarse con una actitud creativa y permitir que los alumnos se relacionen de manera autónoma con los contenidos y objetos que allí se encuentran.



Lecturas sugeridas

Una de las principales investigadoras sobre el tema de la educación en el museo es EILEAN HOOPER-GREENHILL; en su libro *Los museos y sus visitantes* (1998), ed. Trea, aborda el papel de los museos en la educación. En *Los museos y sus visitantes*, de la misma autora, fecha y editorial, se aborda la aplicación de la teoría constructivista.

HEIN, GEORGE H. (1991). "Teoría del aprendizaje constructivista", en *El museo y las necesidades de la gente*. Traducción al español de la Conferencia anual ICOM-CECA, Jerusalén. Buenos Aires: ICOM CA, pp.138 -144.

ONUJI YOSHIO (1999). "Kuntur Wasi: templo, oro, museo... y un experimento de desarrollo comunitario", en *Museum Internacional*, núm. 204 (vol LI, núm. 4)
<http://unesdoc.unesco.org/images/0011/001177/117733so.pdf#117743>

Agregamos una lista de direcciones electrónicas que nos enlazan con programas educativos en museos:

Museos y centros de ciencia

Centro interactivo *Maloka: la fascinante aventura del conocimiento*. Bogotá:
www.maloka.org/2006/maloka/HTML/Home.html

Centro de Ciencias de Montreal
www.centredessciencesdemontreal.com/csm/index.html?lang=en

La Cité de Paris Villette
www.cite-sciences.fr/spanish/indexFLASH.htm

Palacio del Descubrimiento, París
www.palais-decouverte.fr

RED-POP: Red de Museos Interactivos de Latinoamérica
www.redpop.org

Museo de Ciencia e Industria de Manchester
www.msim.org.uk

Museo de Ciencia de Barcelona
http://obrasocial.lacaixa.es/centros/cosmoicaixabcnmuseo_es.html

Museo de Ciencia e Industria de Chicago
www.msichicago.org

Exploratorium de San Francisco
www.exploratorium.edu

Descubre. Museo Interactivo de Aguascalientes, México
www.descubre.org.mx

Estación Ciencia, Sao Paulo, Brasil
www.eciencia.usp.br

Puerto Ciencia Argentina
www.puertociencia.org.ar

Red Liliput: Red de Pequeños Museos Interactivos de Colombia y Ecuador
www.cab.int.co/cab1/index.php?option=com_content&task=viw&id=47&Itemid=0

Museos de tradiciones

Red de Economuseos de Québec, Canadá.
www.economusees.com/index.cfm

UAM: Museos Universitarios. Museo de Artes y Tradiciones Populares Madrid
www.uam.es/cultura/museos/arteytradiciones/actividades-popales.html

Museo de Artes y Tradiciones de París
www.arts-et-metiers.net

Museo arqueológico

Museo Pointe-à-Callière
www.pacmusee.qc.ca/pages/education/programme.aspx?lang=EN-CA

Museo de arte

MALBA - Museo de Arte Latinoamericano de Buenos Aires
www.malba.org.ar/web/educacion.php?subseccion=especiales

FOTO: BRENDA VALDÉS



Los jóvenes opinan: El programa 'Teen Talks' 'The Photographers' Gallery de Londres

Brenda Valdés Rosas

Schools and Projects Organiser, Programming Department. The Photographers' Gallery / Londres, Reino Unido
brendavarr@yahoo.com

Introducción

Mi nombre es Noreen Niazi y acabo de cumplir 15 años hace dos semanas. Hoy voy a compartir con ustedes mi opinión sobre esta exposición de fotografía...

Así dio inicio la charla que esta joven, Noreen, preparó y presentó frente a un grupo de visitantes en un museo de fotografía (The Photographers' Gallery, Londres, Reino Unido). Ella, junto con muchos otros y otras jóvenes, son parte de un programa de charlas denominado 'Teen Talks' que el museo organiza para jóvenes entre 14 y 19 años, dirigido a público en general, no especialista. Esta iniciativa es parte de un programa más amplio de charlas y eventos que organiza el museo con el fin de llegar a todos los públicos.

El programa de charlas consiste básicamente en presentaciones de 20 minutos que realiza la gente joven en las salas de exposiciones, frente a las imágenes sobre las que ellos y ellas deciden hablar y ante un público variado. La esencia de este programa es invitar a los y las jóvenes a compartir su punto de vista sobre aspectos que más les llamen la atención y les interesen de la exposición en curso. Para esto se planean varias visitas al museo y se desarrollan algunas estrategias de apoyo y trabajo a nivel individual.

El programa 'Teen Talks' comenzó en el año 2005 y surgió a partir de una exposición de fotografía de la artista Lise Sarfati que presentaba imágenes sobre adolescentes. En esa ocasión se invitó a una chica de 16 años para que diera su opinión sobre esta serie de fotos que representaban a gente de su

edad. La experiencia fue positiva y a partir de ella surgió la idea de proponer la misma dinámica dentro del programa permanente del museo: en cada nueva exposición se invita a uno o dos jóvenes a compartir sus ideas e interpretación sobre la obra.

Una de las razones por las que este programa educativo destaca dentro de la serie de eventos que organiza el museo es porque lo protagoniza la gente que no está directamente involucrada en las artes y que no es especialista en fotografía, pero que está abierta a ofrecer una interpretación personal, fresca e intuitiva acerca de la obra. Por otra parte, para el museo es también una oportunidad de presentar nuevas maneras de leer e interpretar la fotografía y ofrecer una perspectiva distinta a los visitantes del museo.

Actividades

Hay diferentes maneras mediante las cuales el museo contacta a personas jóvenes para participar en este programa. Algunas veces es a través de colegios o contactos con docentes de fotografía, también a través de centros comunitarios u otras organizaciones -incluidos otros museos locales-, y en otras ocasiones los mismos jóvenes son quienes entran en contacto con el museo, interesados en colaborar o involucrarse de alguna manera con sus actividades.

Los requisitos para seleccionar a los posibles candidatos, además de que estén dentro del rango de edad (14-19 años), es que se considere a jóvenes de diferentes grupos sociales y étnicos, así como promover que estos espacios educativos se abran sobre todo a aquellos que no tengan fácil acceso a los museos y que por lo tanto se puedan beneficiar más de esta experiencia. Dentro de las políticas del Departamento Educativo del museo, interesa sobre todo fomentar el programa entre quienes tienen alguna dificultad en el sistema de educación formal y que posiblemente puedan explorar formas de desarrollo personal más positivas en espacios educativos no formales, como el museo.

Las charlas pueden realizarse de manera individual o en grupos de hasta tres jóvenes. Cuando deciden trabajar en equipo tienen la ventaja de que pueden apoyarse mutuamente, aunque a la vez se reduce el tiempo que cada persona tiene para compar-

tir su punto de vista con el público. Por otro lado, cuando deciden exponer de manera individual, esto les exige más compromiso y redonda, la mayoría de las veces, en una satisfacción mayor. En ambos casos se requiere planear la charla y realizar al menos tres visitas al museo a título personal previas a la charla, además de un proceso de preparación compartida en el que ellos y ellas discuten la obra con una persona del Departamento de Educación del museo.



FOTO: BRENDA VALDÉS

Este proceso de preparación gira en torno a una relación personal que se va creando entre el educador y las y los jóvenes, a través del cual se establece un balance adecuado entre la información que se ofrece desde el museo y la que la persona descubre y elabora por sí misma. El papel del educador del museo, o la persona que coordina el programa, consiste por un lado en escuchar lo que el joven tiene que decir a raíz de sus visitas y observaciones de la exposición, y por otro, en preguntar e impulsar a que reflexione sobre determinados aspectos de la obra. El apoyo por parte del personal del museo consiste inicialmente en proporcionar información escrita y otros recursos acerca de la exposición, como por ejemplo, el catálogo de la exposición, un video con la entrevista que regularmente se hace al artista invitado, recortes de prensa, etc. De manera paralela se lleva a cabo un promedio de tres sesiones de una a dos horas de duración en las que se recorre toda la exposición con las y los jóvenes, tratando de incentivar que ellos mismos generen preguntas sobre las

fotografías y planteen sus perspectivas. Por ejemplo, jóvenes que han estudiado fotografía suelen resaltar aspectos técnicos de la obra y acerca de cómo se hizo, mientras que quienes no lo han hecho suelen basar sus comentarios principalmente sobre el contenido y significado de las imágenes. Finalmente, también se les sugiere ensayar su presentación antes del día de la charla. Todas estas actividades de preparación tienen como fin que la persona joven se sienta en un ambiente seguro para expresar sus opiniones libremente frente al público del museo el día de la charla, responsabilidad fundamental por parte del museo.

Además, durante el proceso de preparación se invita a que los jóvenes formen parte de las actividades paralelas en donde puedan sentirse *parte* del museo. Entre estas actividades están la inauguración de la exposición sobre la que van a hablar, así como todos los eventos relacionados con ella, como pueden ser charlas de los artistas, debates y entrevistas. Siempre que es posible se les invita también a conocer y charlar personalmente con los artistas.

El público que suele asistir a estas charlas es muy variado, incluyendo a visitantes que vienen expresamente a este evento (anunciado en el programa bimestral de actividades del museo), familiares y amistades de los jóvenes que presentan, docentes y compañeros de la escuela, y en muchos casos, simplemente el público general que se encuentra en el museo en el momento en que se anuncia el comienzo del evento. Generalmente asiste un grupo de visitantes de entre 10 y 25 personas que escucha y sigue la presentación a lo largo de la sala de exposiciones durante los veinte minutos que dura la charla.

El tipo de charla suele variar en cada ocasión. Algunas veces está centrada en cinco o siete imágenes de la exposición, otras veces se enfatizan aspectos que contrastan entre varios artistas de la exposición. Hay quienes también relacionan el trabajo con su propia experiencia en fotografía o quienes resumen aspectos importantes de todo el trabajo o de un artista en concreto cuya obra les interesa más.

Al final de cada presentación hay un tiempo para que el público haga preguntas o comentarios. En ocasiones, la sesión de preguntas da pie a discusiones más profundas acerca de la obra comentada, o el público se interesa especialmente por conocer más



FOTO: BRENDA VALDÉS

sobre el punto de vista del expositor. Al finalizar la sesión se pide al público asistente que complete un cuestionario de evaluación del evento que será de utilidad tanto para quien presenta como para el museo. En cuanto al museo, el objetivo de dicho cuestionario es conocer qué es lo que este tipo de charla aporta al público en comparación con otras charlas (con artistas o especialistas), así como si este tipo de eventos atrae a un público nuevo o a otras personas jóvenes. Para quien dio la charla, el cuestionario tiene el cometido de recabar comentarios que le ayuden a mejorar aspectos de su presentación, así como de ayudarlo a valorar y apreciar los aspectos positivos de su trabajo.

Resultados

Para la mayoría de quienes han presenciado una sesión Teen Talk la experiencia resultó positiva, a juzgar por los comentarios expresados en los cuestionarios de evaluación. Consideran que se trata de un evento que los ha enriquecido mucho durante su visita al museo. En algunos casos porque se trata de un evento inesperado y porque proporciona más detalles sobre la exposición, pero sobre todo porque consideran que añade aspectos nuevos a su propia interpretación de la exposición. Algunos visitantes también agregan que las charlas les parecen una buena oportunidad para involucrar a más gente joven en las artes, y que el punto de vista aportado por los jóvenes les ha hecho descubrir nuevos aspectos de la fotografía. Otros también celebraron que no se utilizara un vocabulario muy técnico ni especializado y que se añadiera información a la ya

facilitada en el material oficial de la exposición (cédulas, catálogo, etc.).

Otras personas han comentado la sorpresa de ver a gente joven hablando con seguridad y soltura frente a un grupo de extraños, y sobre todo, tan abierta a compartir sus ideas y perspectivas personales con el público. Este último aspecto ha sido uno de los puntos de mayor interés para el museo, puesto que en el Reino Unido existe preocupación por la brecha intergeneracional entre adolescentes y adultos: posiblemente no haya un solo día sin que los medios de comunicación mencionen algún conflicto de convivencia urbana en el que se apunta a los adolescentes como responsables. En general la sociedad británica percibe a los adolescentes como una amenaza y reacciona contra ellos y ellas tratando de disolver grupos en la calle o en el transporte público siempre que es posible. Frente a esta situación, proyectos como el que aquí se describe pueden ayudar a facilitar el encuentro y el diálogo entre público diverso y las diferentes generaciones. Por otra parte, este programa intenta mostrar una imagen positiva de los jóvenes para demostrar que pueden aportar mucho al proceso de aprendizaje de los visitantes del museo.

En cuanto a los comentarios expresados por los protagonistas al reflexionar acerca de su experiencia en Teen Talk, la mayoría expresa que el hecho de presentar y exponer sus opiniones frente a un grupo, en su mayoría de personas adultas, les ha resultado muy satisfactorio personalmente y les ha ayudado a mejorar sus habilidades para hablar en público. También comentan que tras esta experiencia ha aumentado su interés por la fotografía, y que en general han aprendido y disfrutado. Un ejemplo que prueba la dimensión que puede tomar esto es la experiencia de dos jóvenes de 15 años que a pesar de tener un mal desempeño escolar, reaccionaron de manera muy positiva dentro del museo. La sorpresa fue también para el maestro de estos chicos, quien inicialmente insistió en que no eran “adecuados” para participar en el programa y que posiblemente quedarían mal a mitad de camino, a juzgar por su comportamiento y resultados en el salón de clases. Afortunadamente el resultado fue completamente contrario a la premonición del maestro: los chicos se comprometieron y asistieron a todas las reunio-

nes y, lo que es más, cada uno de ellos realizó una magnífica presentación. Experiencias como ésta confirman una vez más que el museo es un espacio formativo en donde se pueden generar actitudes y procesos distintos a los de la escuela; también ayudan a reconocer el beneficio que el trabajo en colaboración entre el museo y la escuela es capaz de aportar a la gente joven.



FOTO: BRENDA VALDÉS

Conclusión

Durante más de tres años de desarrollo del programa Teen Talks (2005-2008), éste se ha ido puliendo y poco a poco mejorando aspectos sugeridos por los propios jóvenes y por el público. Esto muestra que al museo no sólo le interesa escuchar e invitar a los visitantes a que participen en el programa sino que también, y en la medida de lo posible, el museo utiliza sus comentarios moldeando el programa de acuerdo a sus expectativas. En este tiempo, y después de aproximadamente 28 charlas y de la participación de 35 jóvenes, el programa se ha convertido en una parte esencial de las actividades bimestrales para jóvenes que el museo ofrece en cada nueva exposición.

Finalmente, el análisis de las razones de su éxito ha permitido corroborar que el museo como espacio de educación no formal facilita que algunos jóvenes desarrollen sus ideas y pensamiento creativo con mayor facilidad y motivación que en otros espacios más formales. Esto también ha llevado a que algunos se mantengan en contacto con el museo, por ejemplo, realizando trabajo voluntario u ofreciendo su apoyo para otras actividades. Un siguiente paso

que se está consolidando actualmente es invitar a estos jóvenes no sólo a participar en los programas del museo, sino también a planear y coordinar ellos mismos algunos de estos proyectos para otros visitantes del museo.

Recomendaciones para la acción

Una de las recomendaciones para poder implementar este programa es ser consciente del tiempo que se habrá de dedicar para trabajar y reflexionar con la persona joven y apoyarla durante la planeación de su presentación. Este programa está concebido para trabajar de uno en uno y profundizar en la calidad del proceso educativo, y eso requiere de varias horas de trabajo por parte del Departamento de Educación o de la persona que coordine directamente este programa (de 6 a 15 horas por charla). Esto limita el número de jóvenes con el que se puede trabajar cada año, en este caso generalmente a no más de 20 por año, por lo que el museo tiene la responsabilidad y el reto de ofrecer también otros programas de un alcance más amplio para otras personas jóvenes y para el público en general.

Ya sea a través de unas u otras actividades, la colaboración conjunta entre personal del museo y la sociedad, sean grupos de jóvenes, organizaciones comunitarias, escuelas, familias, y/o público en general es viable y resulta sumamente productiva y satisfactoria para ambas partes. En esta experiencia hay una fuerte intencionalidad y un intenso trabajo del museo para establecer mecanismos de retroalimentación, para hacer partícipes a grupos específicos, para promover actividades de beneficio para la comunidad y para fortalecer ciertos procesos educativos y sociales; asimismo, responde a necesidades particulares del contexto en que se ubica a partir de un medio que está en estrecha relación con el tema y objeto del museo: la fotografía. Esta relación entre el contenido y los propósitos del museo, y las formas de vincularse con la sociedad, son parte importante del éxito de estas iniciativas pues los recursos e intereses dentro de las distintas áreas del museo se suman, en vez de dispersarse.

Otra recomendación de carácter general que puede extraerse de esta experiencia es aprovechar

la oportunidad que puede significar una exposición para promover el encuentro entre grupos diferentes, ya sean generacionales, étnicos, sociales, etc., pues el museo, y en concreto actividades como la presentada, permiten y propician la expresión de puntos de vista distintos de manera libre, lo que favorece que la gente suela ser más receptiva que en otros espacios a encontrarse con la alteridad o con cosas o ideas novedosas. Además de favorecer el diálogo y conocimiento entre grupos o personas distintas, esto puede también ayudar a cambiar las percepciones sociales.



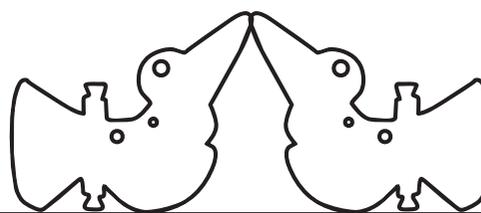
Lecturas sugeridas

The National Association for Gallery Education (**Engage**) es una organización con sede en el Reino Unido que cuenta con miembros individuales en 15 países:

www.engage.org

Envision es parte de la National Association for Gallery Education y su principal interés es promover, a partir de los museos, la participación de jóvenes entre 14 y 21 años en actividades museísticas:

www.en-vision.org.uk



La inspiración existe, pero tiene que encontrarte trabajando.

Pablo Picasso, pintor español, 1881-1973.

El Museo de la Paz de Gernika y su proyecto educativo

Idoia Orbe Narbaiza

Museo de la Paz de Gernika. Gernikako Bakearen Museoa
Departamento de Educación / Gernika, País Vasco
hezkuntza.museoa@gernika-lumo.net

Introducción

El Museo de la Paz de Gernika está situado, tal como indica su nombre, en Gernika (Guernica), una encrucijada de caminos entre Bilbao, Durango y Bermeo, esto es, en el País Vasco, a medio camino entre la montaña y el mar. Una costumbre muy enraizada entre los vascos era la de congregarse bajo un árbol, en general un roble, para tomar las decisiones concernientes a la comunidad. Con el paso de los años y de los siglos se singularizó el de Gernika, donde se redactaron las leyes vizcaínas y se convirtió en el símbolo de las libertades vascas.

Otro momento crucial en la historia de Gernika fue la Guerra Civil española. Esta guerra, que comenzó en julio de 1936, enfrentó primordialmente al bando republicano contra el bando franquista o sublevado. La guerra no se hizo muy patente en Bizkaia, zona republicana, hasta la ofensiva del General Mola (franquista) que dio comienzo con el bombardeo de Durango el 31 de marzo de 1937 y que acabó, en la zona Norte, poco tiempo después de la toma de Bilbao en junio de dicho año. El bombardeo de Gernika, ocurrido el 26 de abril de 1937, arrasó todo el pueblo en menos de cuatro horas; una forma de bombardeo considerada como horror experimental y que más tarde, por desgracia, se pondría en práctica durante la Segunda Guerra Mundial. Este fue el detonante -según muchos- que marcó el curso de los acontecimientos durante la Segunda Guerra Mundial, una guerra tan cruenta que provocó la muerte de millones de seres humanos.

Otro acontecimiento importante que hizo que este pequeño pueblo vasco se hiciera conocido mundialmente fue una obra precursora del artista malagueño Pablo Picasso: *Guernica*, realizada para

ser expuesta en el pabellón de la República española durante la Exposición Universal de 1937 en París.

El precursor del actual Museo de la Paz de Gernika fue el Museo Gernika, fundado por el Ayuntamiento de Gernika-Lumo en 1998 y que estaba ubicado en uno de los primeros edificios construidos tras el bombardeo de la villa. Este museo se podía considerar un museo histórico en el sentido de que hacía un repaso a la historia de Gernika y, muy especialmente, a la Guerra Civil y al bombardeo. Unos años más tarde, y con la idea de dar los primeros pasos en un plan de paz en el País Vasco, se creó una fundación auspiciada por el Gobierno Vasco, la Diputación de Bizkaia y el Ayuntamiento de Gernika. En cuanto al contenido y la estructuración del museo, fue inestimable la labor de equipo llevada a cabo por varios asesores en temas de paz e historia del País Vasco.

El proyecto se hizo realidad en 2003 al abrir sus puertas al público el Museo de la Paz de Gernika con una exposición novedosa y atractiva. Desde entonces no ha cesado en su empeño de transmitir valores universales como la paz positiva, la defensa de los derechos humanos y la renuncia a la venganza. Uno de los principales objetivos del primer y único museo de la paz en el Estado español era hacerlo lo más cercano, comprensible y didáctico posible. No podíamos quedarnos en la simple presentación de unas teorías sobre la paz y olvidar por completo su parte práctica: los sentimientos, la emotividad, la empatía, la creatividad, la búsqueda de un futuro más justo socialmente. El museo se diseñó vertebrado en tres ejes principales: la paz, el bombardeo de Gernika, y la situación actual de la paz en el mundo.

La temática y el contenido del museo lo convierten en un centro dirigido sobre todo al público



FOTO: IDOIA ORBE

adolescente y adulto aunque no deja indiferente al público infantil ni a las personas mayores. El Museo de la Paz ofrece actividades que abarcan desde los grupos escolares de educación primaria hasta las personas adultas, de manera que presenta y acerca temas abruptos pero necesarios a un amplio segmento de la sociedad.

El Museo

El Museo está dividido en varios departamentos: en la recepción se acoge a los visitantes y se les ofrece una pequeña introducción de lo que podrán ver y experimentar en el interior el Museo; también se ofrecen visitas guiadas de la exposición permanente en cuatro idiomas. La tienda ofrece un amplio surtido de objetos de recuerdo; destaca la variedad de libros en torno a los temas de la Guerra Civil española, el bombardeo de Gernika y la paz. El Centro de Documentación sobre el bombardeo de Gernika contiene un fondo de unos cuatro mil volúmenes además de un importante número de periódicos, revistas y fotografías relacionados con la temática. La sala para exposiciones temporales y el Departamento Educativo son las últimas ampliaciones efectuadas en el Museo.

La primera pregunta que se plantea un posible visitante a nuestro museo es: ¿qué voy a encontrar en un museo dedicado a la paz?, ¿qué me puede enseñar que no sepa ya? La exposición permanente sorprende de forma positiva a muchos visitantes; tan es así que muchas personas repiten la visita, solas o en compañía de amigos o familiares. Los grupos escolares de educación secundaria son los más fieles y asiduos visitantes. La presentación de la exposición y los audiovisuales son las áreas mejor valoradas.

Comienza el recorrido con un camino que muestra la gran variedad de acepciones que tiene la palabra paz para pasar a una sala que muestra las connotaciones negativas de todas ellas. A su vez, se presenta una opción mejor, en este caso una definición, que cumple con uno de los objetivos de las teorías sobre la paz: ser proactivo, esto es, cada crítica se acompaña por una propuesta que pretende mejorar lo criticado.

La parte histórica comienza con la recreación del bombardeo de Gernika en una casa de la época. Este ejercicio de empatía llega al fondo del alma tanto de quien ha sufrido una guerra como de quien no ha pasado por esta experiencia; de esta manera se cumple otro de los objetivos de la paz:

ponerse en la piel del otro. La sala siguiente explica la evolución de un momento histórico que se tradujo en el terrible bombardeo de Gernika y los hechos acaecidos con posterioridad hasta la consecución de la reconciliación, 60 años más tarde. El camino hacia la reconciliación se muestra al final de la sala sobre historia y culmina con un audiovisual en el que se recalca la siguiente idea: “nunca olvidaré lo sucedido, pero renuncio a toda venganza”.

La última parte del Museo muestra al visitante la situación mundial de la paz hoy en día. En una primera sala se expone una copia del cuadro de Picasso, *Guernica*, como ejemplo de la vulneración de los derechos humanos. En la última sala se intenta explicar el conflicto vasco, un tema candente tanto en la sociedad vasca como en la española. Cada apartado termina siempre con un mensaje positivo, según la filosofía pacifista, y no podía ser menos al finalizar el recorrido. La frase que resume la misión del museo es la que pronunció Mohandas Gandhi: “No hay caminos para la paz, la paz es el camino”. El Museo es eso, un camino que va mostrando diferentes vías para lograr la paz.

Actividades y resultados

Tal como se ha mostrado, la filosofía de la no violencia y la paz están siempre reflejadas y bien visibles en todo el museo; es por ello que la educación y la difusión de la cultura de paz (uno de sus principales objetivos) se cumple.

Nuestra mayor satisfacción se produce al mirar los rostros de los visitantes a su salida y comprobar que el mensaje ha calado en su interior. Muchos museos de la paz o de la memoria presentan los hechos ocurridos, pero no van más allá. El nuestro, que presenta una guerra y sus devastadoras consecuencias, seguidas de mensajes positivos, como pueden ser la reconciliación, evitar el rencor y la venganza, la paz positiva, la esperanza... provocan emociones muy fuertes en el público. Cuando los visitantes salen del museo salen ilusionados y esperanzados porque saben que la vida puede cambiar, que muchos pequeños cambios provocan grandes cambios. El hecho de que la gente no salga indiferente nos indica que nuestra labor está dando sus frutos, ya que uno de los objetivos del museo es cuestionar, provocar preguntas.

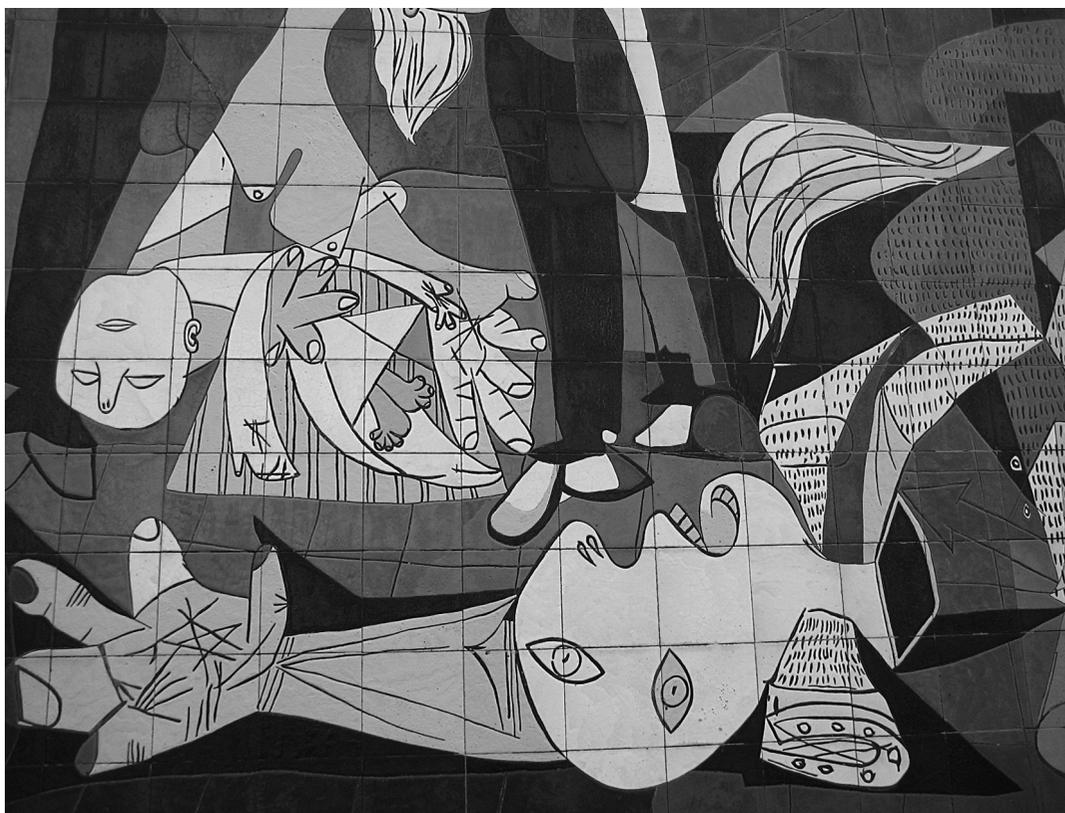


FOTO: LUZ MACEIRA

La Guerra Civil española ha marcado a muchas generaciones y el museo brinda la oportunidad de comentar y conversar con libertad sobre una época que hasta hace poco se había considerado tabú. La transición de la dictadura a la democracia en España se llevó a cabo con la ley del silencio; se prefirió “olvidar” lo sucedido en aras de un futuro democrático. Las excursiones de personas jubiladas al museo son siempre muy interesantes, ya que, a la mínima oportunidad comienzan a relatar los duros momentos que vivieron. Se percibe que tras más de 50 años de silencio se puede hablar del tema sin temor a represalias, a miradas reprobatorias y se sienten liberadas y agradecidas por ello. Hay veces en que la emoción no puede contenerse y el llanto aflora en los rostros de algunas personas. Se ven situaciones tan dispares que hacen pensar que en algunos el periodo de luto acaba de comenzar y en otros, por el contrario, termina y comienza la liberación. Hoy día todavía recibimos visitas de supervivientes del bombardeo de Gernika y de la Guerra Civil, que agradecen el tratamiento que damos a lo sucedido, pero sobre todo, a la labor de difusión que estamos realizando para que no se olvide y no se vuelva a repetir.

Pero no nos parece suficiente. Pretendemos que por medio de la reflexión se remueva la conciencia de la gente que no vivió la guerra y se replantee su pasividad, porque la paz no es algo estático, sino que se trata de un proceso cambiante, como la vida.

Las actividades que ofertamos están dirigidas, en su mayoría, a la gente de la comarca, que es a la que por proximidad le es más fácil acercarse al museo. Siempre se ofrecen visitas guiadas, una manera muy amena de profundizar en la temática de la paz que no exige demasiado esfuerzo. En cada fecha significativa [Día Escolar de la NoViolencia y la Paz (30 de enero), el Día de los Museos (18 de mayo), la Noche de los Museos (mayo), el Día Internacional de la Paz (21 de septiembre), el Día Internacional de los Derechos Humanos (10 de diciembre) y la conmemoración del bombardeo de Gernika (26 de abril)], se organizan actividades didácticas para que los niños, niñas y jóvenes que se acercan entiendan con mayor claridad el tema de la paz.

En una ocasión realizamos una actividad que servía para que los niños y niñas vivieran las

diferencias sociales de nuestra sociedad. Dividimos al grupo en tres subgrupos según el porcentaje de ricos, burgueses y pobres, y se hizo lo mismo con el material. Todos los alumnos debían copiar el mismo dibujo pero las condiciones materiales, de espacio y de convivencia eran completamente diferentes. En un pueblo como Gernika las diferencias sociales no son muy destacadas, por eso nos parecía un ejercicio de empatía necesario. Los niños y niñas que participaron (entre nueve y diez años de edad) respondieron muy bien a la dinámica. Como sucede muchas veces, el tiempo se nos vino encima y no tuvimos casi tiempo para la reflexión pero vimos actitudes muy positivas en ellos: en un caso, los que más material tenían lo compartieron con los que menos tenían; en otro caso, los que menos tenían empleaban la creatividad para conseguir colorear el dibujo. Nos llamó la atención que los que más tenían necesitaban muchísimo más tiempo para realizar su labor en comparación con los más pobres, pero no destacaban por su calidad. Esta actividad refleja la sociedad y la situación mundial y fue muy útil para las personas adultas que participamos.

En sus pocos años de andadura el museo ha ido creando materiales y talleres didácticos dirigidos al público joven y adulto. El primer taller que se creó se llamó “Paz”. El objetivo de este taller fue aprender conceptos y entender situaciones que nos muestran el camino hacia una cultura de paz y que sean los propios participantes quienes vayan desvelando todo lo que se explica en la exposición permanente sobre este tema. Está dirigido a jóvenes a partir de los 15 años y a personas adultas, quienes deben ser capaces de entender textos bastante profundos pero además deben saber reformularlos y reflexionar sobre lo planteado. Este taller exige por un lado saber trabajar en grupo, cooperar; por otro lado, son los participantes los que llevan las riendas del juego. La principal dificultad que se observa es que durante una actividad educativa los adolescentes no están acostumbrados a ser los actores sino simples espectadores. En muchos centros escolares sólo se les exige que escuchen al docente y que demuestren lo que saben por medio de una prueba escrita; la oratoria y la expresión oral son muchas veces descuidadas. También hemos constatado que los grupos de personas adultas no se animan a rea-



FOTO: BRENDA VALDÉS

lizar actividades didácticas; prefieren pagar por una visita guiada y olvidarse de lo que para ellos son “juegos de niños”.

Otro taller interesante es el de “Derechos humanos”. Sus objetivos principales son el conocer la existencia de la Declaración Universal de los Derechos Humanos, ser capaces de explicar qué es y para qué se creó e intentar comprender la complejidad y la problemática de varios derechos. Tras varias sesiones de prueba comprobamos que era necesario intercalar dinámicas que rompiesen el esquema convencional de una clase, por eso probamos juegos que fomentan la cooperación y la creatividad... y funcionaron muy bien. El desconcierto inicial del grupo puede jugar a nuestro favor si sabemos aprovecharlo.

Un proyecto muy interesante que se llevó a cabo en 2003 fue “Kids Guernica”. Este proyecto internacional consiste en realizar un mural con las dimensiones del *Guernica* de Picasso, cuyo tema principal es la paz y debe ser realizado por niños, niñas y jóvenes. Una vez finalizado se organiza un encuentro donde se exponen varios murales de diversa procedencia con el propósito de propiciar que todos los autores se conozcan e intercambien sus impresiones. En Gernika se consiguió movilizar a la mayoría de los centros escolares, gracias a la colaboración de varios docentes. Una vez acabado el mural, los autores realizaron un viaje a Francia, donde se expusieron las obras realizadas durante ese año. De esta manera no sólo se consiguió que jóvenes de diversas nacionalidades se conocieran, sino que además se afanzaron los lazos entre los centros escolares de Gernika.

Con relación al aprovechamiento de las nuevas tecnologías creamos un material acorde con los tiempos y las necesidades del profesorado. El tema elegido esta vez fue el bombardeo de Gernika y la metodología empleada la *webquest*. Se ideó un juego de investigación que requiere la utilización de Internet para enganchar a los jóvenes mientras aprenden un tema de historia. Esta herramienta está en la página web del Museo pero tiene un inconveniente: al ser una actividad que debe realizarse en el centro escolar, y para la cual no es necesaria la ayuda del Museo, es casi imposible valorarla.

Recomendaciones para la acción

1. En la corta andadura del Departamento Educativo hemos podido constatar que la creatividad es una herramienta muy útil en nuestra labor. Sorprender a los participantes con actividades y metodologías diferentes a las empleadas en los centros escolares da cierta ventaja a los animadores, ya que cambia la actitud de los participantes y es más fácil hacerlos participar.
2. La emotividad y la empatía también son aspectos a tener en cuenta. En un museo como el nuestro, donde hay muy pocos objetos tangibles, la experimentación de los sentimientos, los valores, ponerse en el lugar del otro... son el laboratorio y las muestras que podemos utilizar.
3. Los juegos cooperativos y las dinámicas de grupo funcionan muy bien entre los adolescentes. Nada más entrar en el aula donde se lleva a cabo el taller, el primer ejercicio suele ser un juego para “calentar motores”. Es conveniente elegir siempre un juego cooperativo en el que cada participante se sienta parte del grupo y del trabajo en equipo, y a través del cual se propicie la ayuda mutua.
4. El teatro y la mímica suelen ser buenos reclamos a estas edades. Aunque es cierto que el sentimiento de vergüenza está muy presente en la adolescencia y puede provocar momentos de tensión si alguien se niega a participar, cuando conseguimos que todos tomen parte, puede ser muy enriquecedor y esclarecedor al mismo tiempo, puesto que en este tipo de ejercicios aflora el

“yo” interior. También es cierto que hay que ser prudentes y manejar las situaciones con delicadeza para que no se hieran los sentimientos de nadie.

5. El diseño de un aula que no se asemeje a una sala de clase también nos parece muy importante. Los pupitres y las sillas individuales no existen en nuestro espacio de actividades. Empleamos mesas plegables para que sean fáciles de montar y desmontar, de forma que cuando necesitemos un espacio amplio, nos requiera el mínimo esfuerzo. Los cojines para sentarse en el suelo son un buen recurso para actividades en grupo, ya que dan mucha movilidad sin apenas ruido.
6. Se debe mostrar el museo como un espacio que educa pero no de forma convencional. Debemos atraer al visitante empleando técnicas o métodos novedosos y sugerentes, siempre y cuando no olvidemos los objetivos planteados. Es por eso que debemos intentar romper los esquemas del sistema educativo, pero empleando siempre mensajes positivos, pues está demostrado que dicho sistema no es más que un fiel reflejo de la sociedad, con sus jerarquías, sus desigualdades e injusticias.

LEDERACH, J.P. (2000). “El abecé de la paz y los conflictos”, *Educación para la Paz*, núm. 104 (Edupaz; 10), Los libros de la catarata, Madrid.

Catálogo del Museo de la Paz de Gernika. Museo de la Paz de Gernika, 2004.

Páginas web interesantes

Museo de la Paz de Gernika:
www.museodelapaz.org

Escola de Cultura de Pau:
<http://www.pangea.org/unescopau/>

Edualter. Red de recursos en educación para la paz:
www.edualter.org

Seminario Galego de Educación para la Paz:
www.sgep.org

Red Internacional de Museos por la Paz:
www.peacemuseums.org



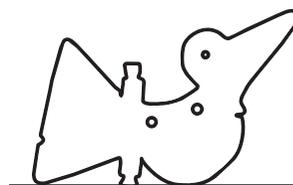
Lecturas sugeridas

CASCÓN SORIANO, P. Y C. MARTÍN BERISTAIN (2006). “La alternativa del juego (1)”, *Juegos y dinámicas de educación para la paz*, núm. 30, Los libros de la catarata (Edupaz; 3).

CASCÓN SORIANO, P. Y C. MARTÍN BERISTAIN (2006). “La alternativa del juego (2)”, *Juegos y dinámicas de educación para la paz*, núm. 26, Los libros de la catarata (Edupaz; 2).

GALTUNG, J. (2003). *Paz por medios pacíficos: paz y conflicto, desarrollo y civilización*, Bakeaz, Bilbao.

JARES, X. R. (1991). *Educación para la paz: su teoría, su práctica*, Editorial Popular, Madrid.



Nota: WebQuest es un nuevo método pedagógico para la investigación donde toda o casi toda la información que se utiliza procede de recursos de la web. Fue propuesta por el profesor Bernie Dodge, de la Universidad de San Diego, en 1995.

Museos, aprendizajes y tecnologías de la información y la comunicación

Germán Krebs

Consultor en la Unidad de Tecnologías de la Información y la Comunicación (UTIC)
Ministerio de Educación de la Nación / Buenos Aires, Argentina.

germankrebs@hotmail.com

Introducción

Comunicar información, y hacerlo cada vez más rápido, ha sido una necesidad humana que podemos constatar desde el uso de tambores y las señales de humo en adelante. Acortar los tiempos de los mensajes llevó a los mensajeros al uso del caballo, a establecer postas, al telégrafo, al teléfono, la radio, la televisión y, en las últimas décadas, al Internet.

El registro y procesamiento de la información viene desde las pinturas prehistóricas; el ábaco, los sistemas de numeración y los lenguajes escritos de hace miles de años; después la imprenta, las máquinas de calcular, las tarjetas perforadas, los grabadores magnéticos, las computadoras y las tecnologías digitales a partir de la Segunda Guerra Mundial.

En la segunda mitad del siglo xx se desarrolla la informática y se expanden los medios masivos de comunicación (la TV, los celulares y la Internet, por ejemplo), generando una nueva globalización en las comunicaciones, mucho más acelerada que la del telégrafo, el barco y el avión. A partir de ese momento las TIC han hecho un aporte clave al desarrollo espectacular y sostenido de aplicaciones en los campos científico, tecnológico, de gestión y en la vida cotidiana que se traducen en posibilidades sin precedentes de comunicación y acceso a la información. Las redes globales han permitido los negocios globales y las comunicaciones personales instantáneas. Hay más de dos mil millones de teléfonos celulares (un tercio de la población mundial). Las aplicaciones científicas son incontables. En los últimos diez años, Internet ha pasado de 15 millones

de usuarios a más de mil millones, aunque todavía es una minoría la que accede a estos recursos. Este avance tecnológico ha hecho posible, entre otras muchas cosas, la aparición de un gran número de “museos virtuales”.

Museos materiales, museos virtuales y TIC

Los museos y las escuelas son instituciones que tienen como finalidad la educación pública, desde propuestas diferentes. Los museos están orientados a la educación informal y permanente y dependen de autoridades muy diversas. Las escuelas están dirigidas a la educación formal, cuentan con planes de estudios por edades y son “certificadas”, “normalizadas” y supervisadas por organismos centrales del Estado.

A lo largo del siglo xx, los museos agregaron a la simple exposición de objetos rotulados y catálogos impresos otras tecnologías de transmisión de la información como el cine, las grabaciones de sonido, la proyección de diapositivas, los videos y las computadoras. Las TIC intervienen en los museos en una doble vertiente. En los museos “tradicionales” o materiales (aquellos que tienen edificio, salas, exhibiciones y colecciones de objetos) las TIC proporcionan al visitante información adicional a la que otorgan los objetos expuestos por sí mismos.

Por otra parte, las TIC hacen un aporte a los museos desde la Internet a través de las “visitas virtuales”, ya sea a museos materiales u otros que sólo tienen existencia en Internet. Un museo ma-

terial involucra la presencia física del objeto (o su réplica), y el visitante debe viajar hasta el museo, entrar, recorrer salas y pasillos, detenerse y observar en fracciones de tiempo que la propia persona define desde sus asombros, sus inquietudes y sus lecturas.

Un museo virtual está en Internet y no está limitado por la distancia, el horario o el espacio físico; puede brindar más información que la que se puede exponer en las salas de un museo material y armar itinerarios “a medida” de los intereses del usuario. Se pueden presentar las muestras virtuales a demanda del usuario, regulando la profundidad de la presentación del tema. Al museo virtual se puede entrar y salir instantáneamente muchas veces sin moverse ni gastar dinero, aunque, eso sí, se necesita una conexión a Internet.

El museo virtual hace accesible el museo material a las personas que no lo pueden ir a visitar, pero

también hay museos exclusivamente virtuales, que no están basados en un museo material.

Desde el punto de vista de las tecnologías, la tendencia principal que se observa en los museos virtuales es el uso de hipertextos. Los hipertextos tienen páginas con texto, imágenes, videos y sonidos con enlaces cruzados entre temas y páginas. Estos sistemas pueden incluir la comunicación bidireccional entre el visitante y el museo, comentarios de los visitantes, foros de discusión y novedades. En algunos casos también se recurre a la realidad virtual, que implica el manejo de imágenes en tres dimensiones, que se pueden recorrer y rotar en la pantalla en forma interactiva.

Al final del artículo hemos incluido una breve lista de vínculos en español a museos virtuales, organizada por rubros (lamentablemente, por ahora, la abrumadora mayoría de los museos virtuales está en inglés).



CUADRO: PATRICIA KREBS



Recomendaciones para la acción

Un ejemplo de uso didáctico del museo

Vamos al museo a mirar, a observar y pensar. La visita puede emocionarnos y despertar nuevas inquietudes. Nos permite conocer cosas nuevas, hacernos preguntas y hacer preguntas a otra gente; puede mostrarnos temas que nos generen inquietudes o despierten nuestro interés. Para dar un uso didáctico al museo es necesario que busquemos una estrategia para que estas inquietudes e intereses sean una puerta de entrada para la construcción de nuevos conocimientos. Una visita al museo, acompañada por las preguntas adecuadas, puede detonar un proceso de búsqueda y organización de información. La discusión respecto a las preguntas mismas, y a la información que se consiga, implica un proceso de aprendizaje individual y grupal que será el objetivo de la visita.

En las líneas que siguen desarrollamos una propuesta de enseñanza-aprendizaje basada en un caso concreto. Los *contenidos* a trabajar son: la historia del chocolate y su uso en distintos lugares y épocas; su relación con diversos aspectos de la historia, la cultura y la economía. Las *competencias* involucran: comprensión lectora, análisis de imágenes, pensamiento crítico, capacidad de aprender a aprender y trabajo en equipo.

Aprendizajes a lograr

1. Que las y los participantes logren una visión global de la historia y geografía de la producción y el consumo del chocolate y de su vinculación con otros aspectos de la cultura y la economía.
2. Que mejoren sus hábitos para la organización del trabajo, el aprendizaje y la discusión en equipo.
3. Que sean capaces de evaluar el proceso realizado y los productos del aprendizaje.

La persona encargada de la coordinación deberá relevar los conocimientos e ideas previas de los estudiantes para definir su nivel de partida.

La estrategia didáctica*

El propósito de la estrategia didáctica que describiremos a continuación es motivar a las personas jóvenes y adultas a que analicen y generen explicaciones acerca de temas culturales, históricos, sociales y económicos de una manera coloquial y poco solemne, y que esta metodología les sea útil para otras experiencias. Consiste en elegir un elemento “disparador” (el chocolate en este caso) que nos servirá para hacer un recorrido desde la vida cotidiana hasta diversos aspectos culturales, históricos, sociales, económicos y geográficos. Hay muchos otros temas de la vida cotidiana que pueden cumplir con ese papel (alimentos, combustibles, herramientas, vestimentas, comunicaciones u otros bienes o servicios).

Una forma de comenzar es repartir pequeños chocolates o trozos de chocolate entre las personas que participan antes de dar ninguna consigna. Posteriormente se integran los grupos y se dan las orientaciones necesarias para emprender el trabajo.

Para orientar la búsqueda de información se propone elaborar una lista de preguntas y llevar a cabo los siguientes pasos:

1. Lectura y aclaración del alcance de cada pregunta.
2. Discusión en grupo del sentido de la pregunta.
3. Búsqueda de información en los museos virtuales del chocolate y complementaria (en libros o Internet), para intentar dar respuesta a las preguntas.

En las líneas que siguen presentamos una lista de preguntas que puede ser ampliada por la persona encargada de la coordinación y por el propio grupo participante.

¿Qué es el chocolate?

¿Es un objeto natural o artificial? ¿Cómo me doy cuenta? ¿De qué ingredientes está compuesto? ¿Dónde se hace? ¿Cuántas variedades hay? ¿En qué se diferencian? ¿Es un objeto artístico, tecnológico o entra en ambas categorías? ¿Por qué?

Distintos lugares y épocas

¿Desde cuándo tenemos noticia de su uso? ¿Cómo evolucionó? ¿De qué lugar procede? ¿En qué lugares hubo o hay productos parecidos? ¿Qué otros objetos se vinculan con el chocolate y de qué manera?

Producción y utilización

¿Quiénes son sus productores y quienes los consumidores? ¿Cómo es el proceso de preparación? ¿Cuál es su propósito? ¿Qué utilidad brinda?

Vinculación con otros temas sociales y culturales

¿Qué nos dicen los libros, el cine, Internet y la televisión sobre el chocolate? ¿Es un alimento habitual en su casa? ¿Es habitual en todos los hogares? ¿Qué recuerdos evoca comer chocolate? ¿A qué cultura pertenece? ¿Qué características tiene esa cultura? ¿Cuál es su valor? ¿Es fácil de adquirir? ¿Es hermoso?

Una vez recopilada la información que dé respuesta a la lista de preguntas e inquietudes, cada grupo procederá a organizarla previa discusión de

los criterios a utilizar (puede comenzarse por confeccionar un índice), y posteriormente se procederá a construir un producto (informe, folleto, presentación u otro), que implica el reparto de tareas y la coordinación del trabajo grupal en su conjunto.

Los **recursos** a utilizar involucran a los museos virtuales:

Museo del Chocolate (España)

<http://patisserie.cat/es/PortadaMuseu>

Museo del Chocolate (España)

<http://www.valor.es/museo/museodelchocolate.asp>

Museo del Chocolate (Bélgica)

http://www.choco-story.be/hist/es_hist_chocolate.htm

y los libros o sitios de Internet que permitan ir aclarando las dudas o proporcionando los elementos informativos faltantes.

Es indispensable que quien coordina haya recorrido previamente y con detalle estos museos antes de desarrollar la actividad. *Lo más importante es que el coordinador nunca pierda de vista que lo que buscamos es desarrollar competencias y que el chocolate es sólo el pretexto para hacerlo.*

Es conveniente **evaluar** en grupo el proceso realizado y el producto obtenido. Esto lo podremos hacer contestando preguntas como ¿nos sirvió?, ¿qué aprendimos?, ¿cómo mejoraríamos el proceso?

Debe tenerse presente que los museos virtuales (e Internet en general) nos permiten “visitar sitios” que antes sólo eran accesibles para quien podía viajar. A diferencia de una biblioteca, los recursos disponibles son incontables (y sin horarios). Textos, imágenes y videos de los temas más variados están al alcance a través de buscadores como Google o Yahoo. Son recursos que nos permiten sustituir otros que no nos son accesibles.

¿Y si hacemos un museo virtual?

Un desafío interesante para pequeñas comunidades es construir un museo que sea capaz de expresar las particularidades de esa comunidad. Este tipo de proyecto apunta a generar redes de comunicación y pertenencia en la comunidad, además de que permite acopiar recursos para que la herencia cultural del grupo en cuestión se mantenga para las próximas generaciones y sea conocida desde otros lugares.

Hoy en día es posible construir un museo virtual con muy pocos recursos. La forma más sencilla es

montar un “blog” (sitio de Internet en forma de bitácora o registro) en el sitio “Blogger” [www.blogger.com/start?hl=es] u otro similar. El sitio puede armarse con cualquier máquina fotográfica digital (que no necesita ser de gran calidad) y un acceso a Internet. Habrá que trabajar en equipo, capacitarse mutuamente, estudiar y organizar el material a comunicar. Siempre será útil comprometer a diversos actores de la comunidad que puedan aportar recursos, tanto materiales como de conocimiento. Cualquier grupo de personas con estos mínimos recursos puede encarar un proyecto de sitio de Internet. A modo de ejemplo presentamos las direcciones de algunos sitios no profesionales hechos con “Blogger”:

<http://higuerasierra.blogspot.com>
<http://museovirtualsiringa.blogspot.com>
<http://gaucinartesaniam.blogspot.com>
<http://www.curanipe1850.blogspot.com>
<http://museovirtualderivera.blogspot.com>
<http://museovirtualscoutvzla.blogspot.com>

Este tipo de proyectos pone en juego aprendizajes muy variados y ayuda a desarrollar competencias técnicas, de pensamiento crítico, de resolución de problemas, comunicacionales y de trabajo en equipo. Una vez construido trasciende a sus constructores y puede ser utilizado por otros.



DIBUJO: PATRICIA KREBS

Lecturas sugeridas

Ministerio de Educación (2001). “Ir al museo. Notas para docentes”, Ministerio de Educación, Argentina.

www.me.gov.ar/curriform/publica/iralmuseo.pdf

G. Krebs y C. Rajschmir (2007). “Museos virtuales, objetos reales y sus posibilidades educativas”, *Novedades Educativas*, núm. 199.

www.scribd.com/full/2273526?access_key=key-a96xqric-ktfk0lcoyvt

Julia Tagüeña, Carmen Sánchez Mora y Mari Carmen Álvarez del Castillo (2007). “Un museo “local” en Chiapas”.

www.cientec.or.cr/pop/2007/MX-JuliaTaguena.pdf

Regil Vargas, Laura. “Museos virtuales: nuevos balcones digitales”.

<http://redalyc.uaemex.mx/redalyc/pdf/340/34004605.pdf>

Iriarte Ahon, Erick. “Los museos virtuales como forma de preservación de los derechos culturales”, Red Científica Peruana.

www.ieid.org/congreso/ponencias/Iriarte%20Ahon,%20Erick%202.pdf

Museos virtuales que sugerimos visitar

El Internacional Council of Museums (ICOM) es un organismo vinculado a UNESCO, con sede en París. Tiene un directorio de museos virtuales: [<http://icom.museum/vlmp/>]

El directorio latinoamericano de museos virtuales de ICOM se puede visitar en:

[<http://icom.museum/vlmp/latin-america.html>]

Guía de museos virtuales (México) [www.ecultura.gob.mx/cultura_en_linea]

Instituto Latinoamericano de Museos (Costa Rica) [www.ilam.org]

Museos virtuales de arte

Museo Reina Sofía (España)
[www.museoreinasofia.es/s-mapa/mapa.php]

Museo uruguayo virtual de arte (MUVA)
[<http://muva.elpais.com.uy>]

National Gallery (Inglaterra)
[www.nationalgallery.org.uk/plan/language/spanish.htm]

Museo del Prado (España)
[www.museodelprado.es]

Museo Guggenheim-Bilbao (España)
[www.guggenheim-bilbao.es]

Museo Thyssen-Bornemisza (España)
[www.museothyssen.org/thyssen/coleccion/visita_virtual.html]

El museo imaginado (España)
[www.museoimaginado.com]

Museos virtuales de ciencias naturales

Historia Natural Patagónica (Argentina)
[www.unp.edu.ar/museovirtual]

Museo Virtual de la Ciencia (España)
[<http://museovirtual.csic.es>]

Museo de Zoología Universidad de Navarra (España)
[www.unav.es/unzyec/mzna/index.html]

Museos virtuales de historia

Museo de Historia de Cataluña (España)
[www.es.mhcat.net]

Museo Bolivariano (Venezuela)
[www.gobiernoenlinea.ve/Visitas_Virtuales/museo_bolivariano/index.html]

Museo Casa de Martí (Cuba)
[www.cnpc.cult.cu/cnpc/museos/marti/paginas/default.html]

Museos virtuales de otras temáticas

Antropología (México)
[www.bigbangmex.unam.mx]

Antropología (México)
[www.mna.inah.gob.mx]

Arqueología (Perú)
[www.naya.org.ar/peru/museo.htm]

Museo del Corcho (España)
[www.museodelcorcho.org]

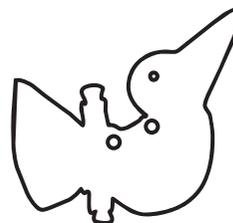
Museo de Instrumentos Musicales (España)
[www.funjdiaz.net/museo]

Museo del Tabaco (Cuba)
[www.cnpc.cult.cu/cnpc/museos/Tabaco%20site]

Museo del Traje (España)
<http://museodeltraje.mcu.es/index.jsp?id=15&ruta=3>

Museo Campesino (Argentina)
[<http://museocampesino.org/visitas.html>]

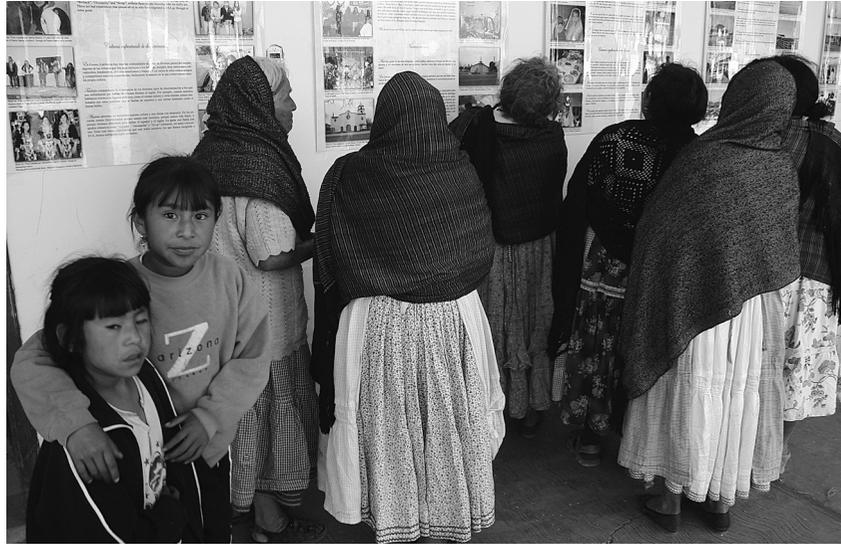
Museo de Herramientas y Máquinas-herramienta (España)
[www.museo-maquina-herramienta.com]



Todos los enlaces que se presentan en este artículo fueron consultados el 15 de julio de 2008, sin embargo, la acelerada dinámica de Internet hace que muchos enlaces queden desactualizados o no funcionen. En ese caso sugerimos utilizar buscadores como Google [www.google.com] y Yahoo [www.yahoo.com] para localizar los museos de nuestro interés.

* Esta propuesta que fue presentada por Cinthia Rajschmir, junto con el autor de estas líneas, en la 1ª Jornada Internacional de Educación “La dimensión educativa de los museos de arte y centros culturales”, en el Centro Cultural Recoleta, Buenos Aires, Argentina, en junio de 2007.

FOTO: GEORGIA MELVILLE



Museografía con una comunidad de migrantes

Georgia Melville

Universidad Autónoma Metropolitana - Iztapalapa / México
georgiamelville@gmail.com

Introducción

La comunidad transnacional de San Miguel Cuevas

San Miguel Cuevas es un pequeño poblado del estado de Oaxaca, en el sur de México. Debido a la falta de empleo y de apoyo gubernamental, la mayoría de sus habitantes emigra en busca de trabajo y la mayoría lo encuentra en la agricultura temporalera, en California, Estados Unidos. Actualmente alrededor de 400 personas viven en su lugar de origen, en tanto que otras 700 viven fuera de su ciudad natal, fundamentalmente en Fresno, California.

Debido al elevado número de jóvenes adultos que emigra en busca de trabajo, los ancianos y los niños son los que constituyen la población de ese pueblo; la mayoría de los adultos, junto con parte de la segunda generación que nació en Estados Unidos, reside fuera del poblado. Es por esta razón que la comunidad enfrenta graves problemas en cuanto a la falta de recursos humanos y económicos tanto en México como en Estados Unidos. A pesar de

ello, la mayoría de la población tiene un hogar en ambos países, y ya sea por motivos de trabajo, de desocupación temporal, o para cumplir con las responsabilidades de la comunidad, está en constante movimiento entre esos lugares. Es por ello que San Miguel Cuevas puede ser descrita como una comunidad transnacional.

La alta migración que experimenta San Miguel está tensando el sistema de cargos de la comunidad, el cual no está siendo suficientemente flexible para acomodarse a esas nuevas realidades. Anteriormente, cuando la migración internacional no era tan intensa, el cruce ilegal por la frontera no era tan difícil y costoso, y los miembros de la comunidad no tenían tantos compromisos en Estados Unidos (trabajo, escuela y familia) era fácil cumplir con las responsabilidades exigidas por el sistema de cargos; pero ahora, cuando se requiere un servicio comunitario gratuito (como lo exige la tradición durante un año cada segundo año, o durante tres años cada tercero), los que tienen compromisos en el extranjero han comenzado a sopesar seriamente los costos y

beneficios de su “pertenencia”. En este contexto la comunidad enfrenta actualmente dos grandes problemas que describiremos brevemente en las líneas que siguen.

Una creciente brecha generacional

El primer problema consiste en una creciente brecha entre las generaciones de los mayores y los jóvenes. De la generación de los mayores, que crecieron en el pueblo, algunos han emigrado, en tanto que otros continúan yendo y viniendo, manteniendo fuertes vínculos con su comunidad. Con frecuencia sólo hablan español y mixteco, y tienden a asumir una cultura más “tradicional”.

En contraste con la generación de los mayores, la mayor parte de los jóvenes mantiene lazos estrechos con los Estados Unidos pero aún desea formar parte de su comunidad y seguir contribuyendo para su futuro y en los eventos sociales y culturales. La brecha generacional también se ve exacerbada por las diferencias en el idioma. Los jóvenes se comunican principalmente en inglés, pero también hablan español con el resto de la comunidad. Sin embargo, sólo entienden y hablan un poco el mixteco.

A pesar del deseo de pertenencia a la comunidad, los jóvenes sienten que las generaciones de los mayores y el sistema de cargos no son flexibles, y consideran que no existen espacios formales dentro de la comunidad para lograr este cambio. Estos problemas han llevado a una situación en la que algunos jóvenes cuestionan su pertenencia a la comunidad, en tanto que otros están analizando alternativas y maneras informales de pertenencia, expresando así su deseo de continuar o no como parte del sistema de cargos.

Diversidad entre las generaciones de jóvenes

A estas diferencias, y a la falta de diálogo entre las generaciones, se añade la creciente diversidad entre los jóvenes de la comunidad. Algunos han nacido en México, otros en Estados Unidos. Algunos apenas tienen educación primaria, en tanto que otros asisten a la universidad. Algunos trabajan en campos agrícolas, en tanto que otros han encontrado trabajo en la industria de la construcción, la de servicios o en oficinas. Algunos nunca han emigrado, mientras que otros emigran a pesar de la falta de documentos

legales. La diversidad entre los jóvenes se manifiesta constantemente en la forma en que se expresan a través del lenguaje corporal y su forma de vestir, así como mediante los idiomas que hablan. La incorporación a “pandillas” también es otro de los factores de diferenciación. Todos estos aspectos han dado como resultado diversas experiencias subjetivas y culturales del pueblo, de manera que el futuro de la comunidad causa gran preocupación a los mayores.

Actividades

La museografía como tecnología educativa

Para hacer frente a los problemas enunciados se llevó a cabo un proyecto comunitario para intentar el desarrollo de una comunicación transnacional y transcultural. Este proyecto fue financiado por la Fundación Rockefeller y gestionado por el Departamento de Antropología de la UAM Iztapalapa, México, con el fin de utilizar la museografía como una herramienta para abrir espacios de aprendizaje a partir de la estimulación de la participación y la interacción de la comunidad. El proyecto incluye dos exposiciones de fotografías y textos referidos a las áreas de San Miguel Cuevas, México, y Fresno, Estados Unidos.

Estas exposiciones tenían dos objetivos fundamentales: crear un espacio para que los jóvenes pudieran compartir entre ellos sus puntos de vista, y que compartieran esas visiones con las generaciones de los mayores. De esta manera se pretendía establecer una comunicación entre los diversos miembros de la comunidad y resaltar los distintos puntos de vista de estos diferentes actores. Se esperaba que este diálogo tuviera un efecto educativo y propiciara que los participantes aprendieran de ellos mismos y de los otros a través del proceso museográfico.

Formación de grupos de jóvenes

Originalmente se promovió el interés en ambas localidades a través de presentaciones introductorias a la comunidad (en San Miguel Cuevas y en Fresno) para explicar que un grupo de antropólogas estaba dispuesto a trabajar con la población joven del pueblo con el objetivo de resaltar temas de importancia en torno a la comunidad y su futuro. Esto

dio como resultado la formación de dos grupos de jóvenes de quince individuos cada uno, con edades entre 11 y 23 años. Las reuniones de los grupos y los talleres para desarrollar el proyecto se llevaron a cabo en San Miguel Cuevas, Oaxaca (julio a octubre de 2006) y en Fresno, California (diciembre de 2006 a marzo de 2007).

Durante la primera reunión se explicó que el proyecto sería un trabajo de naturaleza museográfica desarrollado por ellos, que ambos grupos serían responsables de crear su propia exposición y que las reuniones ofrecerían un espacio en el que pudieran aprender sobre ellos mismos, discutir sus diferencias y semejanzas, expresarse sobre su comunidad y enseñar a los otros lo que consideraran importante. Los miembros del grupo de San Miguel Cuevas decidieron que querían crear una exposición de fotografías para la temporada de la fiesta, ya que en esa época muchos migrantes regresan de manera temporal al pueblo. Su objetivo principal era representar al pueblo de manera positiva, explicar cómo viven en Oaxaca y estimular a los migrantes para que regresaran a su pueblo. Por otro lado, en Fresno, los miembros del grupo querían ilustrar que la vida en Estados Unidos no es tan fácil como parece, y que vivir allá hace que los miembros de la comunidad tengan dificultad para satisfacer todas las necesidades del sistema de cargos. Así, los jóvenes del pueblo lo pensarían dos veces antes de emigrar.

La toma y selección de las fotografías

Después de utilizar las técnicas antropológicas de lista libre y *pile sorting** para definir los temas para las fotografías, se proveyó a los miembros de los dos grupos con cámaras digitales para que tomaran fotos de su vida cotidiana; se otorgó especial importancia a las fotos que ilustraran los temas seleccionados en los diferentes espacios en los que viven (la casa, la escuela, el trabajo, los amigos, la familia, los deportes y las fiestas). Resalta que la mayoría de los temas fueron los mismos tanto en San Miguel Cuevas como en Fresno, aunque se observaron diferencias de acuerdo con las distintas edades, siendo los mayores del grupo los más interesados en los aspectos de la comunidad mientras que los participantes jóvenes reflejaron más los aspectos persona-

les. El proceso de tomar las fotos duró casi todo el período del proyecto. Se tomaron en conjunto más de cuatro mil fotos, y las cámaras fueron rápidamente concebidas en la comunidad como “parte” del proyecto. Muchas personas sugirieron los tipos de fotos que podían tomarse, lo que con frecuencia desembocó en conversaciones acerca de problemas de la comunidad.

Durante los nueve meses se llevaron a cabo varias reuniones en cada localidad para gestionar las exposiciones, incluyendo varias juntas para la revisión de las fotografías. Cada participante tuvo la posibilidad de observar el material de los otros miembros de su grupo y eso dio pie para constatar que compartían sus percepciones con otros, o para ver a su pueblo desde otro punto de vista. Las discusiones con respecto a la comunidad surgieron después de estas revisiones, y siempre se dio espacio para que compartieran los distintos puntos de vista. Este fue un grato resultado. Por ejemplo, las mujeres pudieron echar una mirada a cómo los hombres pasan el tiempo fuera de casa, trabajando o con amigos, en tanto que los hombres pudieron ver cómo las mujeres pasan el tiempo principalmente dentro del hogar, haciendo labores domésticas y descansando. La fotografía resultó un método muy útil para destacar distintos puntos de vista.

Discusión en grupo

Estas reuniones también se usaron como un espacio para alimentar los saberes de cada grupo a través de documentales y películas. Afortunadamente había información disponible sobre algunas otras comunidades transnacionales en la región de la Mixteca, que previamente había sido clasificada por el Grupo Multidisciplinario de Estudios sobre Procesos Transnacionales (un grupo de investigación formado por universidades de Estados Unidos y México, patrocinado por la Fundación Rockefeller, Nueva York), de modo que los jóvenes pudieron percatarse de la forma en que otras comunidades enfrentan problemas semejantes a los suyos, y las distintas maneras como han intentado resolverlos. Además, las discusiones abordaron sus problemas y esperanzas para el futuro, así como los cambios que serían necesarios para promover un buen resultado. Durante este proceso los participantes adquirieron más con-

ciencia de la singularidad de su comunidad y la gran importancia de su papel como jóvenes para generar cambios en ella.

Redacción de textos

Una vez que se tuvo una cantidad razonable de fotos, y que se había desarrollado una amplia gama de discusiones, se trabajó sobre los mensajes que corresponderían a cada exposición. Se plantearon preguntas tales como ¿cuál será el público de la exposición?, y ¿qué tipo de mensajes queremos que reciba?

Los temas establecidos en las “listas libres” se ampliaron a través de una lluvia de ideas y de esa manera se seleccionaron. A cada miembro del grupo se le asignaron uno o dos temas para escribir sobre ellos, y con ese resultado se pidió a todo el grupo que redactara un primer borrador. Después de numerosas revisiones, ambos grupos completaron el texto final. El grupo de San Miguel Cuevas redactó 20 textos en español, y el de Fresno 16, en inglés.

Traducción de los textos

Debido a la naturaleza trilingüe de la comunidad (español, mixteco e inglés), se decidió que las exposiciones se presentaran en forma bilingüe, en inglés y en español. Además, los textos producidos en San

Miguel Cuevas se tradujeron al mixteco, porque los miembros del grupo estaban más familiarizados con ese idioma y consideraron que su inclusión era importante. Los jóvenes recurrieron con frecuencia a sus padres y abuelos para estas traducciones. Los trabajos finales los corrigió un traductor profesional, y estos cambios fueron compartidos con los miembros del grupo para perfeccionar su redacción en mixteco.

Selección de las fotos y diseño de la exposición

Una vez que los textos estuvieron listos, se seleccionaron las fotos para su exhibición. Este proceso se realizó de manera distinta en los dos grupos, pero el proceso en general fue bien valorado por los participantes, además de que lo disfrutaron. En esta etapa los jóvenes ya se habían familiarizado con los demás y se sentían a gusto; se puede decir que se habían apropiado del proyecto.

Los trabajos finales se enviaron para su impresión. Los jóvenes de Fresno fueron los responsables de diseñar los carteles para la exposición.

Exhibición de los trabajos

Las dos exposiciones finales contienen 36 textos trilingües y 188 fotografías. Los temas son: fiestas de

FOTO: GEORGIA MELVILLE





FOTO: GEORGIA MELVILLE

la comunidad; pobreza en la comunidad; violencia doméstica; machismo y discriminación contra las mujeres; discriminación hacia la comunidad; educación; falta de respeto hacia los jóvenes; familia y amigos; falta de infraestructura pública y servicios en el pueblo; lengua y tradición; alrededores naturales en Cuevas; el sistema de cargos de la comunidad; deportes; chismes en la comunidad; pandillas; falta de empleos y migración.

Las exposiciones se presentaron en California y en Oaxaca, en diferentes espacios comunitarios (zonas de casas móviles, en donde viven muchos miembros de la comunidad, el auditorio de la iglesia local y en otros edificios públicos, como la agencia municipal). Los jóvenes ayudaron en la instalación de las exposiciones, y las personas analfabetas tuvieron acceso a los textos en mixteco por medio de audio. El espacio museográfico se transformó realmente en un espacio para la reflexión, discusión y educación de los miembros de la comunidad. Los abuelos, padres, jóvenes adultos y niños asistieron para saber lo que los jóvenes de su comunidad a ambos lados de la frontera tenían que decir, y una vez allí, muchos de ellos conversaron acerca de los puntos tratados. En general este diálogo se realizó cuando los curadores y los participantes en el pro-

yecto se acercaban a los asistentes para pedirles su opinión, o bien la discusión fluía libremente entre los asistentes una vez que hubieron leído los textos y observado las fotografías, como fue el caso de muchas de las autoridades del pueblo que asistieron en grupo a la exposición.

Las dos exposiciones se realizaron tanto físicamente como en formato DVD; se proyectaron en pantalla gigante para todo el público en las dos localidades, y a través de Internet. El grupo de jóvenes de Fresno, además, desarrolló una página web y un chat. Este proyecto continúa.

Resultados: diálogo en la comunidad y consolidación del conocimiento

La museografía empleada por este proyecto comunitario se adhiere a la nueva museología, en la cual los museos ya no están confinados a cuatro paredes; en lugar de ser santuarios indiscutibles ahora son espacios de reflexión y crítica, espacios comunitarios, interactivos y flexibles. La museografía ha ayudado a la comunidad a ser un agente activo de sus experiencias de aprendizaje, y no solamente un receptor pasivo.

Los resultados positivos del proyecto cultural han sido numerosos. En primer término el proyecto ha funcionado como una especie de conversación transnacional entre los miembros de San Miguel Cuevas que viven en países diferentes. Además, propició el desarrollo de intensos diálogos intergeneracionales, los cuales tuvieron un impacto en toda la comunidad a través de la creación de un espacio común en el cual estos jóvenes discuten sus semejanzas, sus diferencias y sus experiencias comunitarias, fortalecen su conocimiento y comunican su punto de vista en cuanto a las preocupaciones sobre el futuro comunitario.

El proyecto logró transformar el conocimiento práctico de los jóvenes en un lenguaje museográfico que propició el diálogo en la comunidad. Además, permitió que ese conocimiento práctico se hiciera conciente al ser ilustrado de manera visual, textual y estética.

El terreno común creado al transformar el conocimiento práctico en un lenguaje museográfico accesible puede entenderse como un tipo de conciencia desde la cual los jóvenes reconocen que comparten un punto de vista a partir del cual pueden “negociar” con el resto de la comunidad. Esto refleja la importancia de la participación de la comunidad en la formación del museo, y muestra que la práctica museográfica tiene su propia integridad y valor, independientemente del impacto de sus productos terminados.

El proyecto también mejoró las relaciones transculturales en diversos niveles. En primer lugar, al propiciar el establecimiento de vínculos entre el mosaico de diferencias culturales que se encuentran en el interior de la comunidad y al generar diálogos acerca de temas como los distintos idiomas que se hablan, las creencias, los estilos de vida, etc. También ayudó a disminuir la brecha cultural entre generaciones a través de la redacción y traducción de textos cuando los jóvenes recurrieron a sus padres y abuelos, y también cuando vieron las exposiciones en DVD con otros miembros de la familia en los que se presentaban problemas intergeneracionales controvertidos, como las pandillas y el noviazgo, en un ambiente hogareño más privado.

En segundo lugar, el proyecto ha fortalecido el proceso transcultural que se presenta entre la co-

munidad y el resto de la sociedad. A lo largo del proyecto, los miembros de la comunidad fueron aprendiendo de otros que viven situaciones semejantes (a través de la presentación de otros diagnósticos comunitarios), y mostraron a los demás sus propias experiencias (a través de la exhibición del proyecto fuera de la comunidad). Por ejemplo, el proyecto se presentó en Fresno a otra comunidad de migrantes oaxaqueños (Santa María Tindú), para lo cual se organizó una asamblea comunitaria en la que las mujeres y los jóvenes, normalmente callados, expresaron sus opiniones y explicaron la forma en que deseaban participar en el proceso de la toma de decisiones, hasta entonces obstaculizada por las estructuras de la comunidad. La reunión terminó con la intervención de las autoridades en el sentido de que las mujeres también podían ser comuneras. Las exposiciones también se presentaron a los dueños y gerentes de la empresa que contrata al mayor número de sanmiguelenses en Fresno, quienes expresaron su satisfacción de haber podido aprender más acerca de la comunidad y su expectativa de mejorar sus relaciones con sus empleados, quienes con frecuencia están agobiados por sus problemas.

El proyecto también ha tenido un impacto en la región mixteca. El DVD se está utilizando en la telesecundaria del pueblo y en otras escuelas cercanas para la enseñanza del mixteco (existen pocos textos escritos en mixteco bajo), y para enseñar a los estudiantes diferentes aspectos culturales de su propia comunidad.

El proyecto también ha tenido una influencia política en San Miguel en la medida en que ha propiciado discusiones acerca de los altos costos que implica ser comunero y las preocupaciones acerca del gran número de fiestas. Para dar un ejemplo concreto, durante una asamblea comunitaria, un anciano mencionó que era muy importante tomar en cuenta lo que se expresaba en las exposiciones, porque era la voz de los jóvenes, la del futuro de la comunidad. Además, después de que el agente municipal del pueblo vio las fotografías expuestas preguntó si podía presentarlas en una asamblea comunitaria que tendría lugar para abordar el tema de las fiestas, para que se escuchara la voz de la juventud.

Es imposible mencionar aquí todos los impactos tangibles del proyecto, ya que son muy numerosos.

Sin embargo, podemos mencionar que se hicieron visibles los problemas más importantes que se habían presentado durante la etapa de diagnóstico, entre ellos la falta de entendimiento y de conocimiento mutuo entre los miembros de una comunidad caracterizada por su diversidad cultural y su dispersión geográfica, tanto de manera transnacional como intergeneracional.

Los jóvenes finalmente se apropiaron del proyecto a través de la creación de una página web para mostrar las exposiciones (www.sanmiguelcuevas.com) y con el desarrollo de un *chat* de la comunidad. El aspecto electrónico del proyecto ha permitido a los jóvenes de la comunidad experimentar con las nuevas tecnologías, lo que generalmente no es posible debido a sus bajos ingresos y recursos limitados, y también les ha permitido desarrollar y dirigir su propio discurso más allá de los confines de una estructura museográfica.

En general, a través de las exposiciones y de su producción, muchos miembros de la comunidad

han aprendido a ver a su comunidad con diferentes ojos, a sentirse más orgullosos de sus ricas tradiciones y cultura, a entender que es necesario un cambio, a pensar acerca de lo que se presentará en el futuro, y a comprender la importancia de sus jóvenes en términos de la continuidad de la comunidad. El proyecto ayudó a muchos a comprender la forma en que las diversas formas de ver el mundo enriquecen la cultura mixteca, y que siempre ha sido así porque esta cultura siempre ha usado su capacidad para el cambio, pero ahora más aún por estar inserta en un proceso mucho más dinámico y global.

En conclusión, este proyecto ha utilizado con éxito la museografía como un método para el aprendizaje de la comunidad. Ha dado voz a los jóvenes, que tienen la tendencia a permanecer callados, pero cuyos puntos de vista son claves acerca del futuro. Este espacio de diálogo no debe ser subestimado o dejarse caer. Se recomienda que los jóvenes continúen con las ideas que manifestaron, y que sean estimulados para que el proyecto se traduzca en un esfuerzo comunitario continuo.

Recomendaciones para la acción

Para implementar un proyecto museográfico de esta índole, se recomienda:

1. Acercarse primero a la comunidad para asegurar que se beneficiará de una intervención museográfica; escuchar sus preocupaciones y tomar en cuenta sus necesidades; clarificar los objetivos del proyecto al grupo de participantes y a las autoridades de la comunidad antes de empezar el trabajo.
2. No apoyar la representación de un sector de la comunidad sin pensar primero en las implicaciones y ramificaciones de lo que podría ser expuesto.
3. Enfatizar la importancia del proceso museográfico, con acento en las actividades y las discusiones que apoyan la creación de las exposiciones; es aquí donde la práctica puede llevar a cambios importantes en la conciencia de los participantes.
4. Tomar el papel de facilitador/a (y no de curador/a tradicional) con el fin de proveer los recursos y una estructura al proceso que permita que los participantes asuman sus responsabilidades so-



FOTO: LUZ MACEIRA

bre el desarrollo de su discurso y el contenido de las exposiciones.

5. Entender que los participantes —por sus diferencias de sexo, edad e historias personales— tendrán diferentes puntos de vista sobre los temas seleccionados y por lo tanto será difícil encontrar un punto de vista en común. Es importante discutir cada opinión, con el fin de crear textos que representen al grupo lo mejor posible, y crear así un ambiente incluyente y acogedor.
6. Diversificar los formatos de las exposiciones de manera creativa para cubrir las necesidades de consumo cultural de los diferentes miembros comunitarios (personas analfabetas, otras que migran constantemente, otras que no salen mucho de la casa o del trabajo, etc.).
7. Alentar a que participen diversos miembros comunitarios durante el proceso museográfico y los procesos de consumo cultural o visita de las exposiciones, mediante el diálogo sobre la toma de fotografías, los temas trabajados, los carteles expuestos, etc.

KARP, IVAN (1992). “Introduction” & “On Civil Society and Social Identity”. *Museums and Communities. The Politics of Public Culture*, editado por I Karp, C. Mullen Kreamer & S Lavine. Washington: Smithsonian Institute Press.

SANDOVAL, CHELA (2004). “Nuevas ciencias. Feminismo *cyborg* y metodologías de los oprimidos”, en el volumen colectivo *Otras inapropiables: feminismos desde las fronteras*. Madrid: Traficantes de Sueños, pp. 81-106.

<http://tripitool.net/pages/libros/otrasinapropiables.pdf>

Traducción: Dora Benveniste



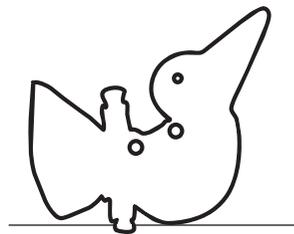
Lecturas sugeridas

“Antecedentes, teoría y método de la nueva museología en México: una experiencia de organización social a partir de la gestión cultural (primera parte)”, México: Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, Instituto Nacional de Antropología e Historia, Centro Nayarit y Movimiento Internacional para una Nueva Museología, Consejo Internacional de Museos, UNESCO.

[http://fespinoz.mayo.uson.mx/Economia/TEOR%C3%8DA%20Y%20M%C3%89TODO%20DE%20LA%20NUEVA%20MUSEOLOG%C3%8DA%20\(PRIMERA%20PARTE\).doc](http://fespinoz.mayo.uson.mx/Economia/TEOR%C3%8DA%20Y%20M%C3%89TODO%20DE%20LA%20NUEVA%20MUSEOLOG%C3%8DA%20(PRIMERA%20PARTE).doc)

BESSERER, FEDERICO (2005). “Luchas transculturales y conocimiento práctico”, en Marina Ariza y Alejandro Portes (eds.), *El país transnacional. Migración mexicana y cambio social a través de la frontera*. México: UNAM-Instituto de Investigaciones Sociales.

<http://cmd.princeton.edu/papers/wp0502a.pdf>



* El método de “lista libre” consiste en que los participantes enlistan una serie de palabras que desde su punto de vista pertenecen a una categoría particular. Por su parte, el método *pile sorting* consiste en agrupar estas palabras por semejanzas con el objetivo de comprobar la cercanía de diferentes conceptos en una cultura determinada. En este caso, las preguntas fueron: “Cosas que me gustan en general, o acerca de mi comunidad”, y “Cosas que me gustaría cambiar en general, o en mi comunidad”. Las palabras se agruparon por semejanzas para determinar los temas de los proyectos.

Reflexiones sobre la capacidad didáctica de los museos y los objetos

Beatriz Moral Ledesma

Farapi, S.L., consultora de antropología aplicada / San Sebastián, País Vasco
beatriz@farapi.org

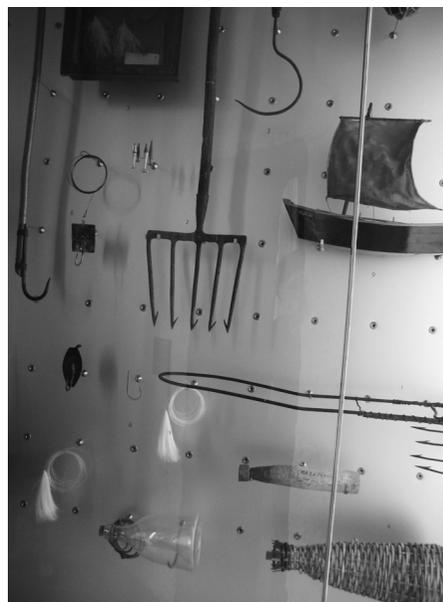


FOTO: LUZ MACEIRA

Introducción

El objetivo de este artículo es mostrar la fragilidad de los fundamentos y métodos relativos a la capacidad de transmisión del conocimiento en los museos etnográficos en particular, aunque puede hacerse extensiva, en algunos casos, a otro tipo de museos. Me baso en mi experiencia como investigadora en varios museos etnográficos de Europa, en los que he estudiado colecciones de objetos provenientes de Micronesia. Mi análisis se refiere en todo momento a objetos de culturas “exóticas” y a los museos que los albergan.

Mi experiencia con los museos está muy marcada por lo mucho que esperaba de ellos, por las características de los objetos que se custodian y se exponen, y por la distancia entre la realidad y mis expectativas.

Es fácil imaginar a los museos como una gran piscina de información accesible a toda persona interesada en el conocimiento o la investigación, así como esperar que podamos encontrar objetos e información que nos aporten profundidad, significado y relevancia a la comprensión de una sociedad. Pero mi experiencia me dice que no es así. En la actualidad, no me cabe la menor duda sobre el hecho de que un objeto únicamente es significativo en cuanto pertenece a una red de significados más amplia que él mismo; es por ello que su traslado a

un museo supone su introducción en una nueva red de significados y, por consiguiente, un cambio respecto de la que tenía originalmente.

En esta intención de aprender algo a través de los objetos, lo que esperaba de un museo es que funcionase, en cierto modo, como una biblioteca en la que el punto de partida fueran los propios objetos. Es decir, que desde un objeto particular del museo se pudiera ir tirando de un hilo de información que nos llevase a ubicarlo en un contexto en el que pudiera hacerse significativo, es decir, que nos permitiera entender la red de significados a la que perteneció. Pero en un museo esto, con algunas excepciones, no es posible. Ya sea como público general, o como persona que investiga el museo, es difícil poder ir más allá de la información que ofrecen los objetos, limitada, en muchos casos, a las fichas que les corresponden. Es por ello que dotarles de sentido requiere de un trabajo que no se ubica necesariamente en el museo; implicaría que cada visitante fuera experto, que conociera los recursos bibliográficos o de archivos (que no se encuentran necesariamente en el museo) o haber recogido la información personalmente para que los objetos expuestos le dijeran algo. Si éste es el caso ¿qué representa el objeto para las personas no expertas?; si el museo no alberga esa información que puede ayudarnos a entender el objeto ¿es únicamente un depósito y una galería de exposición?

Análisis de las exposiciones museísticas

La base de este análisis lo constituye la perspectiva del público y no el punto de vista de la investigadora; a partir de ahí es que cuestiono la validez de la actividad museística tal y como se entiende en la actualidad, al menos en muchos museos etnográficos.

¿Qué esperamos encontrar en un museo?

Cuando acudimos a un museo esperamos encontrar, por supuesto, objetos, pero también, y principalmente, *información*. Y esperamos que ésta sea accesible, autorizada y verídica. El discurso del museo se percibe como un discurso científico, no cuestionable, y objetivo.

En general, los visitantes esperan que el conocimiento y la información se transmitan a través de los objetos expuestos y de eventuales explicaciones que los acompañan. En muchos museos estas explicaciones pueden ser muy reducidas, de lo que se infiere que son los propios objetos (y cómo éstos están expuestos) los que tienen la capacidad de transmitir ese conocimiento.

Otra cosa que los visitantes esperan encontrar son cosas *diferentes*. De poco interés será encontrar en un museo etnográfico un par de sandalias de goma como las que se usan habitualmente en Micronesia, aunque éstas sean las que mejor caractericen el tipo de calzado que usa este grupo humano (o un billete de un dólar, una televisión, una lancha motora, una lata de carne o un generador eléctrico, por nombrar algunos objetos de uso común en la vida diaria de esa región y de muchas otras comunidades contemporáneas). De algún modo, al menos en lo que a los visitantes se refiere, la idea de “curiosidad” sigue estando bastante vigente. En un museo de culturas ajenas (y muy probablemente de historia, de ciencias, de historia natural, de arte) lo que más llama la atención es la posibilidad de ser testigo de mundos diferentes. En el caso de un museo antropológico también se espera en-

contrar objetos de culto, o utilizados en ritos (de iniciación, funerales, etc.) como amuletos, restos humanos, máscaras, ídolos u otros objetos que nos hablan del mundo espiritual y de las creencias de cierto grupo, es decir, se busca y se espera encontrar lo diferente, lo exótico.

Los visitantes también esperan encontrar en el museo cosas *bellas*, o si no, al menos, *visualmente significativas* (podríamos decir, de nuevo, *curiosas*), con un diseño, materiales o figura llamativos. En los museos parece tener mucha relevancia el *aspecto* del objeto expuesto. Esto supone una tendencia “estetizante” en las exposiciones, es decir que lo que se procura exponer de o sobre las *otras* culturas (y probablemente también sobre los descubrimientos científicos, las células de un organismo o muchos otros contenidos) es aquello que se elige mediante un criterio predominantemente estético.

Los públicos también aspiran a admirar objetos en los que se puedan apreciar cualidades *artísticas*. Este aspecto, distinto del anterior, se refiere a que un objeto se expone porque tiene cualidades que han sido identificadas como de interés artístico, es decir, donde la mirada estética es abiertamente reconocida. Estos objetos que se exponen por su belleza pueden ser de muy diferentes tipos (puede tratarse de un contenedor de madera que tiene finalidades prácticas pero que supone un cierto gusto por determinadas formas). En este caso el carácter estético no proviene necesariamente de la intención de quien



FOTO: LUZ MACEIRA

elaboró el objeto, sino más bien de quien decide exponerlo por la belleza que en él encuentra.

En muchos casos los visitantes esperan encontrar objetos *antiguos*, y en el caso de museos antropológicos, cosas *tradicionales*. Como es difícil definir qué es “tradicional”, solamente diremos que los visitantes no esperan encontrar objetos de uso diario y actual de los grupos humanos en cuestión, es decir, aquello que no se distingue por alguna peculiaridad que pueda identificarse como rasgo característico y, sobre todo, que no es diferente de lo que el grupo humano al que pertenecen los visitantes produce (como podría ser una televisión). La noción de “tradicición” incluye rasgos que aunque no se identifican con un pasado delimitado, sí en cambio se diferencian de nuestro actual estado de desarrollo o progreso. En los museos etnográficos pocas veces hay una referencia explícita a la época histórica a la que pertenecen los objetos expuestos, ya que la finalidad es únicamente distinguirlos de los objetos actuales de la cultura y la sociedad a la que pertenecen los visitantes. Al aplicar este criterio para decidir qué se expone en un museo las sociedades y culturas que se representan aparecen como ahistóricas, como al margen del desarrollo y el cambio.

Qué nos dice un museo

La exposición es utilizada para transmitir una información acerca de temas diversos a través de los objetos. A veces también hay otros elementos, como pueden ser fotografías, mapas, vídeos, reproducciones y, por supuesto, algunos paneles con textos. En muchos museos, y en función del tipo de museo que se trate, no cabe duda de que los elementos principales (y razón de ser de estas salas de exposición) son los objetos, los cuales son utilizados para transmitir información, de manera que podríamos considerarlos como la materia prima de la narración. Sirven para ofrecer una representación de un grupo humano, de un evento histórico, de un lugar lejano, de una actividad social determinada, etc. Así, de manera implícita los museos nos dicen que los objetos sirven para representar a un grupo humano. Es decir, que observar un objeto o un grupo de objetos que han sido producidos por cierto grupo humano, de tal lugar o de tal época, nos permite aprender algo sobre ese grupo, ese lugar o esa época. Lo ma-

terial se considera verdadero, nos ofrece una ilusión óptica gracias a la cual consideramos que la materialidad de una cosa es un testimonio de la realidad de aquello que se le ha hecho significar.

El museo también nos dice que tienen más valor los objetos “auténticos” (producidos por personas que pertenecen al grupo en cuestión en condiciones tradicionales para usos asimismo tradicionales) que las reproducciones (que se encuentran en algunos museos cuando no se puede contar con objetos “auténticos”), y sobre todo los más antiguos, ya que parecen representar a ese grupo en un estado más puro, menos contaminado de influencias externas (probablemente occidentales). Esto se valora pues proporciona la ilusión de estar en contacto con un tiempo o una época primitiva y, en cierto sentido, “pura”. Sin embargo, el hecho de que un objeto sea auténtico no garantiza su significado.

En las exposiciones también se nos dice que le está transmitiendo un conocimiento objetivo; no obstante, pocos museos le explican al público los criterios de la elección de los objetos y de la manera de presentarlos. A esto se suma el hecho de que la exposición se ubica dentro de una institución como es el museo, revestida de autoridad y solidez, y que, en principio, pareciera no representar a ningún grupo de interés concreto (sea económico, político, ideológico, religioso, etc.), sino que se trata de una institución pública, de interés público. Si consideramos que los visitantes no suelen tener ni tiempo ni ganas ni medios de mirar más allá, de preguntarse por qué el museo expone tal cosa de esta manera y no de otra, lo cierto es que se corren pocos riesgos de que esa autoridad sea puesta en cuestión y es fácil que se tome la información que se presenta como objetiva.

Cómo nos lo dice

Este punto supone abordar lo que considero una cuestión peliaguda: la capacidad representativa del objeto. El museo justifica sus actividades de acumulación y exposición de objetos partiendo de la idea de que portan o median significados útiles para entender el contexto del que provienen. A menudo se considera que tienen una capacidad privilegiada para ello, pues se presentan como si se tratara de testimonios puros y directos. Esta idea tiene con-

secuencias relacionadas con los fundamentos y los métodos propios de los museos, que analizaremos brevemente en las líneas que siguen.



FOTO: LUZ MACEIRA

El museo clasifica cada objeto que entra en su dominio para ubicarlo dentro de su propio orden. La gran cantidad de objetos que entran en un museo y su variedad exige unos criterios de clasificación muy limitados y rígidos, los cuales muchas veces se basan principalmente en las características visibles del objeto a clasificar. Tal vez resultaría más interesante (aunque no necesariamente factible) que la clasificación se centrara en las relaciones sociales de las que el objeto es producto, aspecto éste que queda normalmente relegado ante las exigencias de la clasificación por criterios visuales. Los criterios que se utilizan para clasificar los objetos, además, hacen difícil (o imposible) recoger, por ejemplo, los diferentes significados que pueda tener un mismo objeto, y de esta manera se descarta la posibilidad de que un objeto pueda tener más de un significado, que pudiera ser multiusos, reciclado, o transforma-

do. Además, cuando se trata de la representación misma de grupos humanos —como en los museos antropológicos—, la concentración en el mundo material excluye aspectos de la vida, de las relaciones humanas, de la organización social, de la visión del mundo, etc., que no están necesariamente atrapadas en un objeto. Esto no quiere decir que los objetos no puedan representar aspectos inmateriales, incluso de cierta complejidad. De lo que dudo es de la capacidad de los museos de registrarlos debidamente, teniendo en cuenta sus limitadas y rígidas formas de clasificación, el aislamiento al que es sometido el objeto al entrar en una colección de un museo con respecto a la red de significados a la que pertenecía, y que le dotaba de significado y matiz, y el énfasis en los aspectos visuales.

La complejidad de la realidad de la que proviene el objeto es reducida a una visión plana, sin matices. La mejor muestra de ello son los carteles que acompañan los objetos, escuetos y, a menudo, innecesarios, puesto que tan solo nos indican el tipo de objeto ante el que nos encontramos: “anzuelo de nácar”, “recipiente de madera”, “peine de carey”.

No digo que se exija de los objetos algo que no pueden dar, simplemente señalo las limitaciones que hay que tener en cuenta a la hora de abordar la capacidad representativa y significativa de los objetos en el marco museístico, y por tanto, de su capacidad didáctica.

Como se dijo, el papel de los objetos en los museos se basa en la creencia de que éstos cuentan con la capacidad de ser testimonio directo y material de la realidad a la que un día pertenecieron, y que aparecen ante nosotros sin manipulación alguna, tal y como estaban en su contexto originario. No obstante, un objeto, y más aún dentro de la escenografía de una exposición, tiene demasiadas añadiduras y manipulaciones a su supuesto significado originario. A pesar de la ilusión que el museo puede producir, el visitante nunca está en relación directa, en contacto inmediato con la realidad de la que proviene el artefacto.

El problema de muchos museos, y en concreto de los etnográficos, es que en ellos los objetos siempre representan a algo más que a sí mismos, sobre todo expuestos dentro de una exposición temática, por ejemplo, sobre el modo de vida de algún grupo

humano. Este problema se resuelve si el objeto sólo se representa a sí mismo y no a todo un contexto o grupo, por ejemplo, en los museos de tecnología donde se exhiben artefactos cuyo interés reside en sus propias características técnicas, o en los museos de arte, donde la importancia de un objeto está en sus cualidades artísticas. En estos casos, aunque el objeto no deja de ser susceptible de manipulaciones e incluso puede ser utilizado del mismo modo que lo es en un museo etnográfico o de historia, es más fácil que no se expongan para explicar sentidos que rebasan por mucho a los objetos mismos.

Recomendaciones para la acción

Cómo plantear actividades educativas y de desarrollo del conocimiento en el museo

Mi visión crítica sobre los museos supone cierta reserva sobre su capacidad didáctica. Mi recomendación al hilo de esta reflexión, y siempre y cuando el museo o la exposición tengan fines educativos, es utilizar los objetos como un recurso más y no maximizar su importancia o su papel.

Sin duda existen objetos que nos van ofrecer más apoyatura que otros para su uso dentro de actividades educativas: pueden ser ilustrativos, pueden representar un hito, pueden ayudarnos a hacer la exposición de algún tema más atractiva o didáctica, e incluso algunos pueden ser ellos mismos el objeto de la exposición o reflexión.

Se pueden utilizar los objetos para representar la manera en la que se han representado e interpretado ciertos grupos humanos, ciertos acontecimientos, ideologías, etc. Un ejemplo puede ser la manera en la que los objetos de las culturas “exóticas” han sido utilizados para vehiculizar una manera concreta de representarlas o interpretarlas, o también cómo se utilizaron para resaltar ciertas características de la sociedad en la que fueron expuestas (destacar la modernidad frente a la tradición, la civilización frente al salvajismo, etc.).

En cada caso sería necesario evaluar qué papel van a jugar los objetos dentro de un discurso u objetivo educativo dentro del museo, pues en todo caso es imprescindible tener en cuenta la capacidad limitada de un objeto para transmitir información y co-

nocimiento, y saber utilizar y adaptar esta capacidad para los fines de la exposición.



Lecturas sugeridas

BIALOGORSKI, MIRTA Y JUAN MAGARIÑOS DE MORENTIN. *Las relaciones posibles del objeto de museo*.

Disponible en:

www.centro-de-semiotica.com.ar/OBJETO-MUSEO.html

BOLAÑOS, MARÍA. *Desorden, diseminación y dudas. El discurso expositivo del museo en las últimas décadas*.

Disponible en:

<http://forumpermanente.incubadora.fapesp.br/portal/painel/artigos/desorden-diseminacion-y-dudas-el-discurso-expositivo-del-museo-en-las-ultimas-decadas>

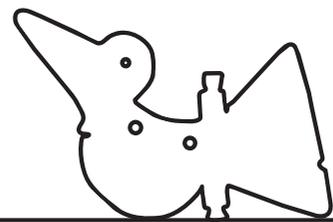
MORAL, BEATRIZ (2004) “Reflexiones sobre los objetos de culturas ‘exóticas’ y su acumulación en los museos etnográficos”, en ANKULEGI. *Gizarte Antropología aldizkaria*, núm. 8 (diciembre).

PRADA, JUAN MARTÍN. *El museo y la invisibilidad de “el otro”*. Disponible en:

<http://reddigital.cnice.mecd.es/5/arte/art4.html>

SPRINGER, JOSÉ MANUEL. *Réplica 21. Obsesiva compulsión por lo visual*. Disponible en:

www.replica21.com/archivo/articulos/s_t/503_springer_castillo.htm



Los malos libros provocan malas costumbres y las malas costumbres provocan buenos libros.

René Descartes, filósofo y matemático francés,
1596-1650.



FOTO: GIUSEPPE CAMPUZANO

El Museo Travesti del Perú

Giuseppe Campuzano

Museo Travesti del Perú / Lima, Perú

giucamp@gmail.com

Introducción

Perú es un país muy diverso y rico en tradiciones mestizas que permanecen inconexas en el discurso nacional. Nuestra singular historia de sucesivos colonialismos (los incas, la Corona española, la ilustración francesa, el neoliberalismo), puede ser interpretada de dos maneras: la de un encuentro, una retroalimentación que ha ido definiendo lo peruano en su continua transformación, y la de un discurso totalizante en el que los grupos con mayor poder monopolizan no sólo la riqueza sino, sobre todo, el discurso acerca de lo peruano.

Esta situación se evidencia en los discursos que los museos elaboran en torno a sus colecciones y, como interesa destacar aquí, particularmente las colecciones de arte. Ante el acuerdo de que el arte no debe responder a discurso político alguno, muchas obras son desechadas —aunque posteriormente se les incorpore cuando ya han dejado de ser poderosas y por tanto “peligrosas”—; así, el discurso dominante toma forma en las colecciones de los museos y en la manera como son expuestas. La exposición, las imágenes ordenadas y contadas como verdad irrefutable representan un discurso político contundente que gran parte de los espectadores acepta; y al asumir ese discurso se aprende que no somos protagonistas de nuestra propia historia.

Uno de esos discursos es el de la historia de la sexualidad peruana, que responde a la misma lógica de colonización, monopolio y marginación. El discurso colonizador fue y ha sido incapaz de concebir una sexualidad más allá de la genitalidad, es decir, se niega a reconocer identidades sexuales que tras-



FOTO: GIUSEPPE CAMPUZANO

ciendan lo masculino y femenino exclusivos. Las “otras” sexualidades no han tenido cabida dentro del nuevo discurso dominante no obstante que existen identidades —como la travesti— cuyo poder reside en su capacidad de complementar lo masculino y lo femenino. En la lógica de los opuestos, esta identidad ha sido considerada como imposible, incluso una aberración.

Hoy en día, en Perú, el mercado ha convertido las identidades sexuales en productos de consumo. Los museos más importantes han abrazado esta tendencia de mercadeo y perpetúan discursos que podrían considerarse ya superados por los nuevos estudios en materia de diversidad de identidades sexuales y de género (teoría *queer*; el feminismo, etc.); las otras historias del Perú, las de las minorías y las nuevas generaciones y sus medios de expresión, quedan al margen, a la espera de que algún escaparate o museo se halle dispuesto a admitir nuevos puntos de vista.

El Museo Travesti surge en Lima, capital del Perú, en noviembre de 2003, ante la necesidad de una historia propia del travesti peruano. Mover lo travesti del margen al centro de la discusión en un proyecto de museo es una forma de plantear una nueva historia del Perú. El Museo Travesti construye un territorio que sirve para plantear reflexiones y llevar a cabo diversas actividades.

El potencial del Museo Travesti no equivale a la cantidad o el costo de su colección sino a su audacia para deconstruir y replantear continuamente

sus supuestos. Este Museo más que adquirir obra pretende discutirla; se define a partir de su potencial y no de su materialidad. Como propuesta de largo aliento, el Museo crece además hacia dentro, complejizando su estructura con el afán de transmitir la historia travesti sin simplificaciones.

Actividades

El proyecto del Museo inició con un trabajo de investigación que ha continuado hasta la fecha y cuyos resultados se encuentran en el libro publicado en abril de 2008: *Museo Travesti del Perú*. La investigación rescata la diversidad de los significados del travestismo en el contexto peruano, en espacios tan disímiles como el arte, la fiesta patronal o lo cotidiano. Para ello se han documentado y contrastado diversas fuentes sobre el tema, tanto “oficiales” (el arte, la antropología y la historia) como “informales” (los procesos judiciales y la prensa escrita), y más allá de una escritura occidental, las coreografías y los textiles costumbristas. También se ha reunido información de los estudios feministas y *queer*. De acuerdo con estas teorías, las identidades sexuales son determinadas social y no biológicamente, por lo que clasificar a los cuerpos, sus características y deseos en masculino o femenino, corresponde a convenciones culturales que varían según el espacio y el tiempo.

En el año 2004 el Museo Travesti llevó a cabo una serie de exhibiciones en Lima y luego en otras ciudades del país y del mundo. Estas exhibiciones itinerantes de obras de arte e información sobre las y los travestis desde tiempos antiguos hasta la época actual se hicieron en parques, plazas, avenidas, mercados, universidades, galerías y centros culturales, y también en zonas rojas donde las personas travestis trabajan o se reúnen; fue así como se tuvo acceso a un público sumamente variado.

Los contenidos de la exposición incluyen aspectos de la vida de las personas travestis en espacios públicos, en sus familias, en el mercado laboral, y esto supone abordar cuestiones como la violencia, la discriminación, etc. Más que denunciar, el propósito del Museo ha sido comunicar que las personas travestis se relacionan íntimamente con la comunidad en sus diversos planos y participan activamente

en la producción de la cultura, entendiendo ésta en su sentido más amplio.

El Museo Travesti no pretende determinar qué es travesti y qué no para plasmar una identidad inamovible, sino trasladar el/la travesti desde la periferia hasta el núcleo de la discusión para así, desde su circunstancia, hacer visible su tradición histórica y repensar la historia peruana. Ello sólo es posible en la medida en que el discurso ya no se hace “desde afuera”, sino desde la propia experiencia, “desde dentro”. También se muestra que el intento por categorizar a todos los seres humanos como hombres o mujeres plantea problemas no sólo para travestis sino también para otras personas.

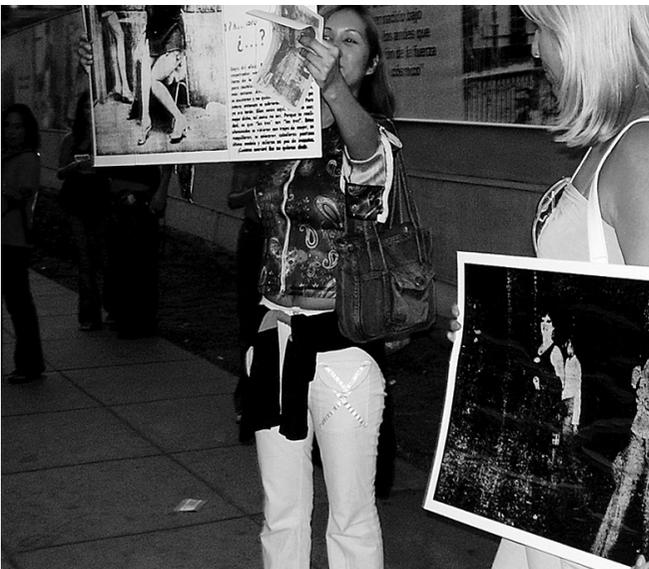


FOTO: GIUSEPPE CAMPUZANO

El Museo también se propone replantear conceptos, incluidos el de “museo” y el de “travesti”. La figura del travesti deja de ser un tabú o una imagen estereotipada porque se aborda al travesti real, desde el ejercicio del trabajo sexual hasta el ritual de las fiestas patronales. La colonia, la religión o la academia son instituciones y conceptos que también se replantean en la medida en que se revisa el papel que históricamente han jugado en la reproducción o transformación de las identidades y de las sexualidades y en el surgimiento y valoración de otras alternativas. Por ejemplo, se plantea que las personas travestis han logrado superar la marginación de la institución católica participando activamente de la religiosidad popular, espacio social que resulta rele-

vante para reconceptualizar la religión y la fe como rasgos de la identidad peruana y herramienta de empoderamiento para sus comunidades.

Conforme se ha ido extendiendo, el Museo ha ido incorporando acciones que inducen la participación de la comunidad más allá de la recepción de la información que el Museo propone. Entre estas acciones está el cuaderno de comentarios en el que se invita a los asistentes a expresar sus opiniones. En las muestras públicas de la investigación de cuatro décadas de prensa, en la que se expone la persecución y el asesinato de travestis a través de las notas de prensa, se consulta al público de dos distintas maneras: una pública, a través de un panel donde la gente escribe sus puntos de vista, y una privada, una cabina donde se graban las sensaciones que estos reportes generan. Estas actividades permiten conocer los puntos de vista del público y medir el nivel de incidencia de la propuesta del Museo Travesti.

En el Museo las imágenes juegan un papel fundamental en la comunicación de los resultados de la investigación. También se recurre al cuerpo —teatro y performance— para acceder a un público no habituado a los formatos de las exhibiciones o publicaciones. De este recurso se echó mano, por ejemplo, durante la presentación del libro del Museo Travesti.

Otra actividad más del Museo Travesti consiste en identificar piezas travestis en otras colecciones y relacionarlas con sus discursos originales, no oscurecidos por los prejuicios del discurso oficial: por ejemplo, se identifica una cerámica de la cultura moche, propiedad del Museo Larco, que muestra una escena ritual donde un individuo ataviado con ropas de ambos sexos coita con otro sobrenatural; esta pieza ha sido agrupada en un conjunto de ‘huacos moralizantes’, es decir, que indican lo socialmente prohibido. El papel del Museo Travesti es discutir esta posición enfrentándola a los resultados de nuevos estudios antropológicos.

Además de las actividades anteriores, el Museo realizó en 2006 una primera intervención pública en el contexto de las elecciones generales peruanas para inquirir acerca de las estrategias políticas de los contendientes y discutirlos. Las y los activistas del Museo realizaron una manifestación contra la homofobia en las campañas electorales, denunciando



FOTO: GIUSEPPE CAMPUZANO

el hostigamiento contra la comunidad travesti, los asesinatos contra miembros de la comunidad y la resistencia frente a estos ataques. En la manifestación se mostraban algunos materiales de la "colección" del museo y se informaba a transeúntes sobre los motivos de la manifestación.

Resultados

A lo largo de estos cinco años el Museo Travesti ha ido incrementando su "colección". El hecho de exteriorizar y hacer público el proceso mismo de la creación y conceptualización del Museo ha impedido que se estanque en sus primeros planteamientos; más bien ha supuesto un proceso continuo de discusión y ampliación que se ha llevado a cabo de manera interactiva gracias a los aportes recibidos. La necesidad original de contar con una historia travesti individual ha devenido en historia colectiva y en una nueva estrategia para razonar el Perú. La comunidad travesti, como cualquier otra, dista de ser un bloque homogéneo; la comunidad continúa siendo una utopía, una finalidad. No siempre se comprende el papel de la historia y del arte en la lucha por los derechos cotidianos ni el poder de la memoria, la cultura y la resemantización de lo travesti para la transformación de las condiciones de

vida de la comunidad travesti y de la población en general.

Entre los resultados pragmáticos del Museo están el brindar a la comunidad travesti una memoria a partir de un discurso fincado en la observación y no en el juicio; el Museo constituye un vehículo para el empoderamiento de las personas con identidades no aceptadas y la valoración del trabajo sexual como cualquier otro en tanto productor de bienes e ingresos; la reflexión acerca de las características de una comunidad formada por entes complejos y no simples personajes.

El Museo también ha conseguido visibilizar y reconocer el papel del travestismo en la historia del Perú y ha propiciado un avance en su conceptualización en tanto identidad transformadora, así como del museo, de la historia y del arte en su potencialidad incluyente, en diálogo con la visión "oficial" que obscurece y niega la "otra" historia y las "otras" identidades.

El Museo Travesti desarrolla un trabajo único en el campo de los derechos humanos al ofrecer una serie de recursos novedosos y útiles para quienes están comprometidos en las luchas por los derechos sexuales. Desde ahí contribuye al cuestionamiento de prejuicios y promueve el reconocimiento y la participación de grupos marginados muy diversos.

Un elemento central de esta iniciativa es que aborda una temática que suele quedar excluida de los proyectos comunitarios y sociales; la discriminación de género, y particularmente de personas con identidades genéricas y sexuales distintas a las consideradas “normales” en nuestras sociedades, rara vez son reconocidas, y difícilmente trabajadas. En este sentido, y desde diversos contextos, el Museo Travesti ha apoyado trabajos vinculados a temas como el VIH-Sida, género, derechos humanos, ciudadanía sexual y el empoderamiento de grupos subordinados; además, constituye, en sí mismo, un medio para replantear el trabajo museístico.

Recomendaciones para la acción

El método contenido en la investigación que ha conducido a la creación del Museo Travesti puede aplicarse para reflexionar y contrarrestar la discriminación de otras minorías. Esta experiencia demuestra que las personas travestis no sólo son sujetos capaces de autodeterminar su género, sino también de construir sus propios discursos a partir de su experiencia, y de ser agentes activos en su sociedad.

Considerar una lectura alternativa de las fuentes de información y de las colecciones de los museos permite que la investigación se desarrolle no sólo a partir de estudios “amigables” sino también tomando en cuenta otros enfoques que por haber sido considerados “hostiles” han sido desechados, es decir, se requiere un criterio incluyente y abierto en el proceso de documentación que admita una amplia diversidad de lecturas.

Establecer la acción del museo como un proceso de intercambio continuo es el punto de partida para un proyecto que no sólo no tergiversa definiciones y reivindicaciones, sino que además permita un encuentro cultural y social más allá del reclamo violento y árido.

El museo puede ser un medio ideal, flexible y creativo para la reunión y difusión de información, para su lectura crítica, para la reescritura de historias, memorias y discursos grupales, sectoriales o nacionales, y con esto, para el rescate del “otro”, de grupos que han permanecido en los márgenes,

que han sido estereotipados y representados de manera limitada. Más que un mero recurso de comunicación, es un medio para la sensibilización, un dispositivo para el diálogo social, un espacio para el activismo político. Lograrlo requiere retar la idea misma del museo, reordenar críticamente las obras y la información, incorporar lo que ha sido tradicionalmente ignorado y destacar omisiones, quiebres, olvidos.



Lecturas sugeridas

Art: 21 (2003), “Fred Wilson”: www.pbs.org/art21/artists/wilson (en inglés)

BADIA, MONTSE (2007). “Sobre museos y modelos”, en *A-Desk*, 21:

www.a-desk.org/21/museos.php

CAMPUZANO, GIUSEPPE (2007). “Son suficientes dos géneros. El Museo Travesti del Perú”, *In Brief*, núm. 18
www.bridge.ids.ac.uk/docs/EnBreve18_Sexualidad.pdf

CAMPUZANO, GIUSEPPE (2006). “Reclaiming Travesti Histories”, *IDS Bulletin*, vol. 37, núm. 5
www.siyanda.org/search/summary.cfm?nn=2530&ST=SS&Keywords=campuzano&SUBJECT=0&Donor=&StartRow=1&Ref=Sim

CÁNEPA KOCH, GISELA (1998). *Máscara, transformación e identidad en los Andes. La fiesta de la Virgen del Carmen, Paucartambo-Cuzco*. Lima: PUCP
www.comunidadandina.org/bda/docs/PE-CA-0005.pdf

Comisión de la Verdad y Reconciliación del Perú (2003). *Informe Final*, tomo II, Lima.
www.cverdad.org.pe/ffinal/index.php

Sobre el Museo Travesti del Perú:

CAMPUZANO, GIUSEPPE, *Museo Travesti del Perú*, 130 p. (il.), Giuseppe Campuzano editor, Lima.

www.ids.ac.uk/index.cfm?objectId=882C448D-0940-D9A6-37D1A81858D5D861

www.ciudadaniasexual.org/expresiones/muestra9.htm



FOTO: SANDRA MURRIELLO

Evaluación de exposiciones: una experiencia brasileira

Sandra Murriello

Laboratório de Estudos Avançados em Jornalismo, Núcleo de Desenvolvimento da Criatividade,
Universidade Estadual de Campinas / São Paulo, Brasil

sdrnano@yahoo.com.br

Introducción

En el año 2004 en la *Universidade Estadual de Campinas* (UNICAMP), en Brasil, se puso en marcha el proyecto para crear un museo de ciencias. El primer paso fue crear una exposición itinerante que permitiese poner en marcha el museo aún antes de contar con un edificio propio. Nació así la NanoAventura, una exposición sobre nanociencia y nanotecnología. Estas áreas involucran, respectivamente, el estudio y la manipulación de la materia a una escala diminuta, específicamente de objetos que tengan al menos una de sus dimensiones menor que algunas decenas de nanómetros (10^{-9} m). En esta escala se encuentran átomos y moléculas. A través de estos instrumentos altamente especializados es posible identificar y alterar la disposición atómica de los materiales y, por lo tanto, crear nuevos materiales

(nanomateriales) que ya ocupan un lugar entre las tecnologías comerciales, otros que aún están en fase experimental y muchos que todavía son especulaciones tecnológicas.

Esta área científico-tecnológica está expandiéndose rápidamente y ya ha comenzado a ganar espacio en los medios de comunicación, en los materiales escolares, en las películas de ficción y en los dibujos animados. Por nuestra parte, en la ciudad de Campinas, contamos con la presencia de un importante grupo de investigadores en el área, lo que permite un trabajo conjunto con actores de la producción científica-tecnológica.

La creación de una exposición sobre nanociencia y nanotecnología nos resultó un hecho desafiante. Por una parte era la primera exposición de un museo aún en formación pero, además, era un tema nuevo y con pocas experiencias museográficas de-

sarrolladas hasta ese momento a nivel internacional. Decidimos crear una exposición que fuese especialmente atractiva para un público infantil y juvenil pero que también estuviese abierta para el público adulto. De hecho, hemos recibido visitas de personas adultas en papel de padres, de docentes y como público independiente. Nos preguntábamos cómo abordar un asunto que presumíamos era desconocido para nuestro público meta, cuál habría de ser el punto de partida y cuál el lenguaje y la museografía apropiados. Cabe destacar que al momento de iniciar la planificación de esta exposición no existían datos sistematizados respecto de la percepción pública, ni del nivel de información de la nanotecnología en Brasil. Entonces decidimos hacer un sondeo procurando entender qué pensaban chicos y adolescentes sobre el tema que íbamos a abordar, si tenían información al respecto y cuáles eran sus ideas previas sobre temas relacionados. Comenzamos así un proceso de evaluación de la exposición.

Las evaluaciones en museos pueden ser consideradas dentro de la museología, en el campo de estudios de público. Existe diversidad de perspectivas teóricas y de prácticas involucradas en las evaluaciones; puede ser que estén centradas en el tipo de paradigma de referencia, en el tipo de objetivo, o en un determinado foco de interés. Una clasificación ampliamente utilizada organiza las evaluaciones de público según la etapa de desarrollo de la exposición en la que son implementadas: evaluación previa, evaluación formativa, evaluación sumativa, y evaluación correctiva. La *evaluación previa* se desarrolla durante la planificación de la exposición y tiene como principal objetivo averiguar el interés y los conocimientos previos en el asunto propuesto para la exposición. La *evaluación formativa* es una fase de prueba de los componentes, textos, módulos, etc. de la exposición que están siendo desarrollados, y muchas veces se llevan a cabo con base en prototipos, lo cual permite mejorar el producto final. Una vez que la exposición ya está instalada se hace una evaluación sumativa en la cual se busca conocer el alcance de los objetivos de la exposición, su funcionamiento y la experiencia de los visitantes. La *evaluación correctiva* es aquella por la cual se corregirían problemas detectados en la práctica después de la apertura de la exposición.

Comentaré aquí brevemente nuestra experiencia de evaluación haciendo hincapié en el valor de esta práctica como proceso participativo; esta característica permite establecer un diálogo con los visitantes y conocer el impacto de una exposición.

Actividades

Con el objetivo de atraer a nuestros visitantes, en especial a los más jóvenes, desarrollamos una propuesta museográfica altamente sensorial. El visitante entra en un ambiente que lo invita a explorar el nanomundo por medio de imágenes y simulaciones. Un presentador conduce la visita, de una hora de duración, compuesta por videos y juegos electrónicos colectivos. Un video especialmente producido para la experiencia del museo introduce la noción de escala y presenta los fundamentos de la nanociencia y nanotecnología mostrando el desarrollo de esas áreas en Brasil. A continuación el grupo de visitantes es dividido en cuatro subgrupos que transitan por las estaciones de juego. Tres de los juegos permiten manipular objetos virtuales simulando prácticas de laboratorio y de la industria; el cuarto es un paseo virtual para explorar espacios de investigación del *Laboratório Nacional de Luz Síncrotron* y de la UNICAMP. El cierre de la experiencia es también colectivo, con la presentación de un video 3D.

Más allá de la propuesta museográfica, la definición del contenido de la exposición y del abordaje que le dimos se planteó en la fase de planificación. Allí jugó un rol fundamental la evaluación preliminar que hicimos mediante la aplicación de un cuestionario que nos permitió encontrar los puntos de partida para la narrativa de la exposición y delinear los ejes sobre los que debíamos transitar. Las preguntas que hicimos tendían a identificar ideas intuitivas. No nos interesaba conocer los resultados de evaluaciones escolares porque sabíamos que el conocimiento sobre ciencia producido en ese contexto dista de las ideas arraigadas e intuitivas. Los datos obtenidos fueron refrendados por los resultados de otras investigaciones en el área que mostraban resultados semejantes.

Nos encontramos con el desconocimiento previo del tema específico por parte de la población en general, y nos aproximamos a algunas de las



FOTO: SANDRA MURRIELLO

concepciones presentes en el público meta respecto a la conformación de la materia y a la percepción de tamaños que se revelaron distantes del universo nanoscópico. Esto nos llevó a hacer énfasis en lo que consideramos conceptos básicos para la construcción de un concepto científico más complejo: la escala nanométrica, la conformación particulada de la materia y la posibilidad de manipulación de la misma.

Una vez puesta en marcha la exposición decidimos hacer una evaluación correctiva de la propuesta realizada. Así, en los primeros meses de funcionamiento, con público espontáneo y escolar, la evaluación mostró los aciertos y los problemas de la exposición y nos orientó en las decisiones de mejora y solución de problemas. Numerosas reformas fueron planteadas para satisfacer las demandas de confort de los visitantes, así como ajustes a las propuestas museográficas para disminuir problemas de comunicación y legibilidad de la narrativa propuesta. Se reformaron el video introductorio y el relato del presentador para evitar algunos problemas conceptuales como, por ejemplo, entender la actividad de investigación en las ciencias exactas como un campo de acción reservado a los hombres, o la imagen del átomo como la menor porción de materia conocida.

Finalmente, la evaluación sumativa nos permitió profundizar el análisis de las interacciones del público con la exposición y entre pares, valorando las ganancias afectivas, sociales y cognitivas de la expo-

sición. Cabe destacar aquí que, desde nuestra concepción, estos tres aspectos son constitutivos de la experiencia de aprendizaje. El rol educativo de una exposición es operar como lugar de encuentro con nuevas ideas y modelos, como un espacio donde se pueda despertar el interés y la curiosidad. A su vez, y desde una concepción de aprendizaje a largo plazo, la experiencia museal de la visita a la exposición puede nutrir la formación personal y la incorporación de nuevos conceptos que se van conformando a lo largo del tiempo.

Resultados

El carácter multidimensional de la experiencia museal debe ser considerado desde una perspectiva que concibe el aprendizaje en museos como el resultado de la interacción de los contextos físico, socio-cultural y personal que acontece a largo plazo. A través de los cuestionarios y entrevistas realizados con público escolar y no escolar entendimos que la exposición ofrece la posibilidad de entusiasmar al público frente a un doble “descubrimiento”: el de la existencia de partículas diminutas, mucho menores que la menor estructura por ellos conocida, y el de la capacidad actual de manipularlas. Comprobamos que las aplicaciones actuales y futuras de la nanotecnología son también un factor de atracción siendo los usos en salud los que parecen resultar más llamativos. Los resultados de esta evaluación suma-

tiva nos son útiles para comprender la actitud y el conocimiento del público frente a la temática y se convierten en materiales de insumo para el diseño de nuevas propuestas expositivas.

Es interesante destacar que en el análisis de ideas emergentes a partir de la exposición no se muestran grandes diferencias generacionales. Si bien, en general, se observa en las respuestas el uso de un lenguaje más técnico, las ideas sobre escala y materia y las impresiones sobre las nuevas propuestas tecnológicas es semejante. Se observan diferencias de información y apreciación específicamente en personas con algún grado de especialización o instrucción en áreas afines.

El análisis de las interacciones promovidas por los videos y juegos electrónicos nos permitió también aproximarnos a un campo aún en desarrollo en el área de museos: el de la relación visitante-propuestas virtuales. Este aspecto nos resultó sumamente interesante y complejo y nos planteó cuestionamientos que precisarían de una investigación específica. Por una parte pudimos hacer una evaluación de los equipamientos producidos (juegos electrónicos) que nos permitió delinear las características de un videojuego ideal para el contexto museológico. Por otra parte el lenguaje de los juegos electrónicos se mos-

tró apropiado para la fase de edades para la cual fue específicamente pensado pero de alta dificultad para la mayor parte de la población adulta. Inclusive nos encontramos que en los grupos escolares la mayoría del personal docente desconocía el manejo de este lenguaje. Esto levanta varias cuestiones: como autocrítica pensamos que podríamos haber propuesto algunas alternativas que hicieran la exposición más inclusiva pero, por otra parte, nos resultó interesante ver plasmada en la exposición la dificultad de comunicación intergeneracional cuando existe una mediación tecnológica.

En nuestras observaciones vimos que este problema de comunicación llevaba a dos respuestas: al aislamiento de la persona adulta que no se sentía capaz de operar los juegos o a la colaboración niño/adulto/a. La primera es más común en grupos escolares mientras que la segunda aparece en contextos familiares revirtiendo el sentido tradicional de “explicación” en los contextos museales. Las personas adultas, en rol de padres, aceptan ser conducidas e instruidas por sus hijas o hijos. Sin embargo, esta actitud es más difícil de observar entre docentes. Esta diferencia de comportamiento plantea una problemática que debería ser profundizada: ¿cuál es la predisposición a aprender y divertirse que presenta el público adulto en una exposición basada en un lenguaje lúdico? Los museos y centros de ciencia suelen tener propuestas lúdicas dirigidas al público infantil y juvenil donde los padres y docentes asumen un rol de “guía” o “instructor”... pero ¿qué acontece cuando este rol ya no puede ser cumplido?

Pudimos valorar también la experiencia de la visita en su sentido social y recreativo comprobando la intención de volver que manifestaban las y los visitantes. En entrevistas posteriores a la visita con grupos escolares encontramos que los niños y las niñas deseaban volver a realizar el paseo porque les había resultado divertido e instructivo. Desde nuestra concepción el aprendizaje informal se da en un contexto donde diversión y aprendizaje están integrados y, en ese sentido, pensamos que la exposición cumple su cometido.

De esta forma el proceso de evaluación fue mostrándose como un instrumento útil para la toma de decisiones en el proceso de planificación y desarrollo de la exposición. Nos permitió evaluar la



FOTO: SANDRA MURRIELLO

concreción de nuestros objetivos a partir de lo que los visitantes apreciaban; en definitiva nos dio la oportunidad de aproximarnos a su mirada sobre la exposición y comprender el rol educativo y comunicacional que estaba desempeñando. De este modo fue también una forma de oír la voz del público visitante para el cual fue creado. También nos resultó imprescindible para aprender de nuestros errores y valorar nuestros aciertos.

Recomendaciones para la acción

Desde esta experiencia nos parece necesario poner en primer plano la práctica de evaluación en museos como un instrumento de participación y como una manera de revertir la tradicional linealidad de los procesos museográficos que suelen olvidarse del público, su destinatario.

Al planear y desarrollar una exposición es recomendable:

1. Tener en cuenta al público meta de una exposición desde el momento de la planificación.
2. Proponer lenguajes y propuestas apropiados para todos los tipos de visitantes potenciales.
3. Evaluar los conocimientos previos sobre el tema a abordar en los grupos de público meta y potenciales.
4. Crear espacios y mecanismos de opinión durante el desarrollo de una exposición.
5. Evaluar el proceso desde el inicio, con la participación de todos los actores involucrados.
6. Aprovechar la experiencia, con sus aciertos y fracasos, para nuevas propuestas expositivas.
7. Específicamente en el campo de la comunicación de la nanociencia y la nanotecnología pensamos que los puntos de partida son semejantes para públicos infantiles, juveniles o adultos. Es necesario recurrir a diferentes lenguajes y propuestas expositivas pero la narrativa de la exposición puede ser semejante pues se presentan ideas que son desconocidas para todo público no especializado.



Lecturas sugeridas

CONTIER, D., S.E. MURRIELLO Y M. KNOBEL (2006). *Nanoaventura na escola*, Instituto Sangari: São Paulo, 2º edición.

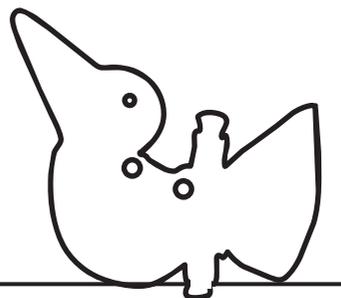
www.mc.unicamp.br/nanoaventura

MURRIELLO, S.E., D. CONTIER Y M. KNOBEL (2006). “Desafíos de una exposição sobre nanociência e nanotecnologia”, *Journal of Science Communication (JCOM)*, vol. 5, núm. 4.

<http://jcom.sissa.it/archive/05/04/Jcom0504%282006%29A01/>

Se puede encontrar más información sobre la creación del *Museu Exploratório de Ciências da UNICAMP* en: <http://www.mc.unicamp.br/nanoaventura>

La exposición fue realizada junto con el *Laboratório Nacional de Luz Síncrotron (LNLS)* y el Instituto Sangari. Contó con financiamiento de la *Fundação Vitae*, de la *Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo* y el apoyo de otros patrocinadores.



El arte de dirigir consiste en saber cuándo hay que abandonar la batuta para no molestar a la orquesta.

Herbert Von Karajan, director de orquesta austriaco, 1908-1989.

FOTO: RAQUEL ALVA



De mujeres, museos y monederos

Mujeres por el derecho al disfrute de las artes

Bessna Raquel Alva Mendoza

Consultora independiente / México
raquel_alva@hotmail.com

Introducción

La ciudad de México cuenta con una oferta cultural muy amplia, que va desde la puesta en escena de diferentes obras de teatro, exposiciones en museos, diversas salas de cine y festivales o ferias sobre diversos temas, que pueden contribuir a la adquisición de nuevas experiencias y conocimientos. No obstante, hablar de equidad social en una sociedad tan llena de desigualdades como la mexicana es difícil, sobre todo cuando se trata del acceso a diferentes formas de creación y recreación para la población en general.

Si bien es cierto que hay eventos que son gratuitos, hay muchos más que no lo son y cuyos precios rebasan las posibilidades de que cualquier persona acuda a ellos, sobre todo cuando desea hacerlo en familia y ésta es numerosa. Esta situación ha contribuido a que un amplio sector de la población cuyas

condiciones económicas son desfavorables, considere que el acceso al disfrute de las artes es elitista, ya sea por falta de dinero o por la falta de difusión de los eventos. Más allá de las barreras económicas o de difusión para el acceso al disfrute de las artes, muchas mujeres mexicanas continúan cumpliendo con los roles tradicionales de género en cuanto al cuidado de los hijos, la familia y las labores del hogar, por lo que es difícil que contemplen la posibilidad de dedicar parte de su tiempo al disfrute de actividades como asistir a un museo, a una exposición de arte o a un concierto.

En el presente artículo se expone la experiencia de un grupo de más de 30 mujeres que participaron en el proyecto “De mujeres, museos y monederos”, el cual fue coordinado por Pilar Murieras, de Territorios de Cultura para la Equidad, AC* en el año 2007. El objetivo principal del proyecto fue generar, con las participantes, procesos creativos y recreati-

vos para contribuir al acceso a una vida sin violencia y el derecho al disfrute de las artes desde una perspectiva de género y de equidad social.

Actividades

La convocatoria inicial para participar en el proyecto se realizó con el apoyo de la Secretaría de Desarrollo Social del Gobierno del Distrito Federal, que tiene contacto con grupos de mujeres que trabajan en organizaciones de productoras en el Centro Histórico. El criterio fundamental fue el de que sólo participaran mujeres. El éxito en la amplia participación de mujeres de todas las edades se debió a que se motivó a que ellas mismas invitaron a otras compañeras y familiares, hijas, nietas, comadres, vecinas, de tal manera que a lo largo del proyecto se logró constituir un grupo heterogéneo de participantes.

El proyecto buscó articular los tres elementos (mujeres, museos y monederos) de la siguiente manera: a) se conformó un grupo de mujeres dispuestas a aprender y a disfrutar del arte, así como de la experiencia de compartir su espacio y su tiempo con otras mujeres; b) se diseñó un taller que incluyó diversas actividades culturales, como visitas a museos y a un concierto, con el único fin de hacer más accesibles para las mujeres este tipo de eventos; y c) en cada actividad se integró la perspectiva de género y de derechos humanos, sobre todo en materia del acceso a una vida libre de violencia y del empoderamiento de las mujeres a través de la independencia económica, expresada simbólicamente a través del monedero.

El taller

Entre las actividades del proyecto, todos los viernes de los meses de agosto a octubre de 2007 se realizó el taller “Disfrutarte”, en las instalaciones del Museo Interactivo de Economía (MIDE), el cual nos abrió sus puertas y resultó ser el escenario ideal para albergar las actividades de nuestro proyecto. Tomando en cuenta que normalmente las mujeres estamos acostumbradas a dar a los demás y que pocas veces pensamos en nosotras mismas, hicimos énfasis en que participar en el taller era una forma de darse a sí mismas la oportunidad de conocer y compartir experiencias nuevas en compañía de otras mujeres.

El primer módulo del taller fue el de Sensibilización y creatividad, y en él se invitó a las mujeres para que se dieran la oportunidad de disfrutar y experimentar con su cuerpo distintos olores y sensaciones. La primera sesión estuvo a cargo de Solange Lebourges, bailarina reconocida a nivel nacional e internacional, quien mostró a las mujeres cómo es que la danza puede ayudar a expresar diferentes emociones y a conectarnos con nuestros propios cuerpos, dándonos una sensación de libertad y de amor hacia nosotras mismas.

En la segunda sesión contamos con la presencia de Cristina Solís, quien nos ayudó a transportarnos al pasado o a lugares conocidos, a través de la percepción de los olores de distintas hierbas y de la lectura de algunos pasajes de la novela *Los bandidos de Río Frío*, de Manuel Payno. Los olores fueron el pretexto para introducirnos a una plática sobre la comida, la cocina y los recuerdos que nos traen los olores asociados a ellas, lo cual favoreció un intercambio de conocimientos entre las mujeres del taller, ya que algunas de ellas ayudaban a las demás a identificar de qué tipo de hierbas se trataba y para qué podían utilizarse.

En la siguiente sesión la fotógrafa Frida Hartz habló de lo difícil que fue para ella entrar al mundo del fotoperiodismo hace muchos años, ya que tradicionalmente era un trabajo realizado por hombres. Nos hizo ver que todas hemos estado en contacto con la fotografía, porque a final de cuentas “¿quién no tiene una cámara en su casa?”. Las participantes en el taller aprendieron que la fotografía es una forma de detener el tiempo y de captar instantes que pueden repre-

FOTO: RAQUEL ALVA



FOTO: RAQUEL ALVA



sentar distintas cosas para cada persona que observa una misma fotografía.

En otra sesión la instructora fue Martha Chapa, reconocida pintora mexicana que se ha distinguido porque le gusta pintar manzanas, las cuales simbólicamente han sido asociadas a dos cosas que les han sido prohibidas a las mujeres a lo largo de la historia: el placer y la sabiduría. Además de relatar las dificultades para que su trabajo como pintora fuera reconocido —históricamente las mujeres en la pintura solían ser las musas, no las pintoras—, hizo énfasis en que a las mujeres nos fortalece trabajar, “nos hace invencibles y nos da mucha seguridad en nosotras mismas”, lo cual fue una parte introductoria al tema del empoderamiento femenino a través de la independencia económica, que sería retomado en sesiones posteriores.

En el segundo módulo se realizaron dos sesiones a cargo de Luz Maceira, quien investiga los museos vistos desde una perspectiva de género y educativa. En estas sesiones el grupo pudo conocer y analizar el origen de los museos y cómo los hombres y las mujeres tenemos diferentes formas de ser representados en los mismos, de participar en ellos con obras, así como de acercarnos a las exhibiciones. También se comentó cómo los museos pueden ser espacios para el aprendizaje, el descubrimiento y la participación de quienes los visitan. Se enfatizó que las visitas a los museos no deben ser consideradas como algo estresante, sino como espacios que

existen para que disfrutemos de ellos y aprendamos cosas nuevas.

Tomando como punto de partida estas reflexiones, se organizó una visita guiada por las instalaciones del MIDE en donde se pudo conocer la historia del edificio histórico que alberga actualmente el museo, y de la forma en la que se concibió la idea de desarrollar el museo temático, enfocado a hacer más accesibles para el público en general los conocimientos de la economía, el dinero y el mercado. Posteriormente realizamos una visita guiada al Museo Nacional de Arte, donde se conoció la historia del recinto, la exposición permanente sobre obras del siglo XXI, y hubo un acercamiento especial a la obra de la pintora mexicana María Izquierdo.

En la recta final del proyecto (tercer módulo), se realizó una sesión a cargo de Pilar Muriedas en la cual se abordó el tema del disfrute de las artes como un derecho humano a partir de lo establecido en el artículo 27 de la Declaración Universal de los Derechos Humanos (1948), el cual señala que “Toda persona tiene derecho a tomar parte libremente en la vida cultural de la comunidad, a gozar de las artes y a participar en el progreso científico y en los beneficios que de él resulten”, y de la Convención sobre la Eliminación de todas las Formas de Discriminación contra la Mujer (1979), la cual obliga a los gobiernos a garantizar a las mujeres “el derecho a participar en actividades de esparcimiento, deportes y en todos los aspectos de la vida cultural” (Artículo 13, párrafo c). Se proyectó la película española “Te doy mis ojos”, a través de la cual se introdujo el tema de la violencia en la pareja, recordando que la exposición final de nuestro proyecto se realizaría precisamente en el marco de la Campaña de 16 días de activismo contra la violencia de género, del 25 de noviembre al 10 de diciembre.

En otra sesión Patricia Illescas realizó una actividad en la que a través de la música las mujeres pudieron reconocer que tanto los hombres como las mujeres tenemos el potencial de ser tranquilos o agresivos según el momento en el que nos encontremos; también se explicó cómo es que los roles de género establecen que las mujeres deben inclinarse más a ser tranquilas, y que la sociedad y las personas con las que interactuamos cotidianamente suelen discriminar y presionar tanto a las mujeres como a

los hombres cuando no cubren con las expectativas sociales determinadas por los roles de género asignados a unas y a otros.

Después intervino Yanina Ávila, quien enfocó su participación al tema del dinero y los monederos, es decir, ¿cómo es que los monederos son algo cercano a las mujeres? Para introducirnos a la reflexión sobre este tema se apoyó en el libro de Virginia Wolf, *Un cuarto propio*, en el que la autora señala que las mujeres, para poder crear y desarrollarse, ya sea en el ámbito literario o creativo, requieren de dos cosas: dinero suficiente para poder concentrarse en el proceso creativo y cubrir sus necesidades básicas, y un cuarto propio, en el que tengan la libertad de crear. Se habló de cómo es que la imagen de un monedero en la mano de una mujer representa el poder, un poder que va más allá de poder comprar, sino de decidir, de elegir, de autonomía y libertad.

Las participantes aprendieron a identificar la complejidad del vínculo de las mujeres con el dinero, ya que desde la antigüedad eran pocas las que trabajaban y podían tener un ingreso propio, aunque hoy en día cada vez son más las mujeres que trabajan a cambio de una remuneración. En el taller se hizo un ejercicio en el que se analizó en qué suelen gastar las mujeres su dinero, y cómo es que para ellas, desde su papel de madres, esposas, hermanas, etc., les es difícil gastar en ellas mismas sin sentir culpa, o sin anteponer a sus necesidades o deseos los de las demás personas que las rodean. También se reflexionó acerca de cómo, a través de la historia, el trabajo que las mujeres realizan dentro de sus hogares ha sido invisibilizado, ya que por lo general no perciben ningún pago a cambio de éste. Las mujeres reconocieron de qué manera afecta la dependencia económica que tradicionalmente se genera a partir de la relación con el padre o el esposo en sus propias decisiones y en su vida, reafirmando que dos factores importantes, aunque no determinantes para el empoderamiento de las mujeres, son el trabajo y la autonomía económica.

En una de las últimas sesiones del taller, Silvia Navarrete, museógrafa, se encargó de introducir al grupo en el tema de qué es y cómo se organiza una exposición temporal como la que las mujeres del taller realizarían como punto culminante del proyecto en el mes de noviembre. Se habló de la función de la

fantasía para poder crear e imaginar los contenidos de la exposición, haciendo énfasis en que el montaje no era sólo poner un cuadro o un objeto tras otro, sino que se trata de que al poner todos juntos se logre expresar algo, apoyándose también en una adecuada escenografía e iluminación.



La exposición

El nombre de la exposición fue "El sexo oculto del dinero", en la cual presentamos los monederos de las participantes y de otras mujeres de diversas áreas como el arte, la ciencia, la política y líderes del movimiento feminista, acompañados de unas cédulas o letreros cuyo contenido fue redactado por cada una de sus dueñas y en la que expresaron de qué manera suelen relacionarse con el dinero, partiendo de la premisa establecida por Clara Coria (psicoanalista argentina) de que el dinero no es neutro, y que tanto los hombres como las mujeres nos relacionamos de distinta manera con él.

Debido a que esta exposición serviría para inaugurar la sala de exposiciones temporales del MIDE, la responsabilidad de llevar a cabo un buen montaje era mucha, por lo que se planeó a través de varias sesiones en las que se pidió la colaboración de las mujeres para elegir los contenidos y los materiales

que nos ayudarían a realizar un trabajo sencillo (ya que no contábamos con mucho dinero), pero de calidad. De esta manera surgieron muchas ideas, entre ellas la de pintar los muebles para exhibir las piezas en color rojo, el cual fue elegido por ser el que las participantes relacionaron con el dinero. Se elaboraron etiquetas y carteles que contenían frases extraídas de las sesiones del taller, las cuales fueron colocadas en varios lugares de la sala de exposición. También se montaron varias instalaciones: 1) un maniquí que mostraba los distintos lugares en los que las mujeres solemos guardar nuestros monederos; 2) un “monedero imaginario”, que fue elaborado por una artista plástica con las ideas de las participantes en relación a las cosas reales (boletos del metro, seguros, amuletos, condones, etc.) y abstractas (salud, paz, amor, etc.) que cada mujer quería dejar en él; 3) una sección de audio, en la que los visitantes podían escuchar melodías de distintos géneros, con letras alusivas al dinero; y 4) un video que proyectaba fotografías de las sesiones del taller.

En las labores del montaje no participaron todas las mujeres, ya que se realizó prácticamente en un día; sin embargo, quienes colaboraron en él se mostraron muy entusiasmadas y motivadas por el hecho de que para todas fue una experiencia nueva que requería de todo su empeño y colaboración. Debido a que el museo no contaba con personal de vigilancia que pudiera destinar para cuidar la exposición, se organizaron roles de guardia en los cuales se involucró a la mayoría de las participantes, quienes se comprometieron a cuidar de su trabajo y el de sus compañeras. Esto, además, les permitió interactuar con las personas que visitaron la exposición y reafirmar los conocimientos adquiridos durante el taller, ya que tenían que dar una breve explicación de los contenidos y de lo que se quiso expresar a través de ella, en relación a las formas diferenciadas en las que los hombres y las mujeres nos relacionamos con el dinero.

La exposición se inauguró el 25 de noviembre, día internacional por la no violencia hacia las mujeres, y fue realmente un éxito. Para la mayoría de las participantes, ver montada su exposición fue algo que las llenó de satisfacción, pues si antes del taller pocas de ellas solían visitar algún museo, mucho

menos habían tenido la oportunidad de montar una exposición. Un ejemplo de lo motivadas que estuvieron durante la inauguración se reflejó en la iniciativa que una de ellas tuvo para vestirse como la “Malinche” y obsequiar unos granos de cacao, que eran la moneda en la época de los aztecas. También fue importante que muchas invitaran a sus familias a la exposición para que vieran su trabajo, lo cual las llenó de orgullo y fortaleció su autoestima.

Como parte de las actividades de los 16 días de activismo por la no violencia hacia las mujeres se invitó a varios grupos de mujeres a que acudieran a visitar la exposición, de tal manera que fueron grupos de policías, sexo servidoras, mujeres que vivían junto con sus hijos en un albergue porque fueron violentadas por su pareja, entre otras. Tras la visita a la exposición se les invitó a hacer un recorrido por el Centro Histórico de la Ciudad de México, y al finalizar se reunieron a brindar en una de las cantinas tradicionales de la ciudad, para darse un día de festejo y esparcimiento.

Para clausurar las actividades del proyecto las participantes fueron invitadas a asistir al concierto de *Carmina Burana* en el Palacio de Bellas Artes, lo cual para muchas de ellas resultó ser una experiencia fascinante, sobre todo porque era la primera vez que tenían oportunidad de asistir a un evento de este estilo.

Resultados

Los principales resultados del proyecto fueron el haber logrado conformar un grupo de mujeres dispuestas a aprender y disfrutar del arte; el haber establecido un ambiente armónico que favoreció la convivencia e intercambio de experiencias y saberes entre mujeres de distintas generaciones (jóvenes, adultas y niñas) y niveles educativos (ya que hubo al menos dos mujeres que eran analfabetas, pero también participaron mujeres que contaban con estudios de preparatoria, licenciatura, e incluso de posgrado).

Otra aportación importante fue la de haber ofrecido a las mujeres un espacio de aprendizaje innovador y motivante que les permitiera acercarse al disfrute de distintas expresiones artísticas y culturales.



FOTO: RAQUEL ALVA

Si bien en esta iniciativa se contó con múltiples apoyos y la colaboración de varias artistas y formadoras, está claro que los principales recursos de esta experiencia son la motivación para participar, la creatividad, y el tener algo que comunicar; con estos elementos es viable diseñar exposiciones o participar en distintas iniciativas museísticas, las cuales, para ser realizables, dependen de las siguientes claves: colaboración, trabajo conjunto a partir de un proceso de sensibilización, información, reflexión, investigación, capacitación y producción.

Recomendaciones para la acción

Las recomendaciones que desde nuestra experiencia podemos hacer para futuras intervenciones son las siguientes:

1. Impulsar procesos de aprendizaje colectivo en los que las mujeres puedan participar activamente.
2. Enfatizar que el disfrute de las artes es parte de los derechos humanos de todas las personas.
3. Invitar a que todas las personas, y en específico las mujeres, se apropien de espacios culturales y se den la oportunidad de disfrutar de las visitas a los museos, como una forma de ampliar sus conocimientos y experiencias personales.
4. Reforzar el empoderamiento de las mujeres a través de la autonomía económica y de la reflexión de la forma en la que ellas, a diferencia de los hombres, se relacionan con el manejo del dinero.

5. Reconocer el papel que pueden jugar los museos y exposiciones en procesos formativos de las personas adultas, sobre todo al abrir espacios de participación como el que se generó con el montaje de la exposición de las mujeres en este proyecto.
6. Fomentar iniciativas ciudadanas que enriquezcan lo que se presenta en los museos a partir de sus propias experiencias y capacidades personales.



Lecturas sugeridas

CORIA, CLARA, *El sexo oculto del dinero*:
www.daracoria.com/?sec=libro3.php

WOLF, VIRGINIA (2003). *Un cuarto propio*, Alianza Editorial, Madrid.

Algunas páginas de museos o proyectos afines a los objetivos de la experiencia relatada:

Museo de Mujeres Artistas Mexicanas
www.museodemujeres.com

Museo de la Mujer, Buenos Aires
www.museodelamujer.org.ar

Museo Internacional de las Mujeres
www.imow.org

The Guerrilla Girls
www.guerrillagirls.com

Museo Interactivo de Economía
www.mide.org.mx

* *Territorios de Cultura para la Equidad* es un grupo interdisciplinario que busca facilitar la apertura de espacios para la recreación y creación de la cultura y las artes a las mujeres que por sus condiciones de género y de desigualdad económica y social se les han restringido históricamente las oportunidades ejercer sus derechos culturales elementales. Una de sus principales líneas de acción es la de abrir espacios para el acceso de las mujeres al derecho a la cultura y al disfrute de las artes, con la finalidad de contribuir al ejercicio de su ciudadanía y empoderamiento.



MUSEU DE ARTE DE SÃO PAULO
ASSIS CHATEAUBRIAND

Educación estética para jóvenes y adultos: los paseos culturales

Sonia Carbonell

Curso Supletivo Santa Cruz. São Paulo / Brasil
soniacarbonell@terra.com.br

La visita al *MASP* [Museo de Arte de São Paulo] fue un capítulo aparte. Yo, que vivo en São Paulo desde hace más de veinte años, nunca había ido. Reconocí muchas de las obras de arte, pues ya las había visto en los libros de la escuela. Pero es muy diferente verlas de cerca. Es diferente la emoción, y mucho más intensa. De todos los temas, tanto en las aulas como en el *MASP*, lo que más me gustó fue el Impresionismo, en especial las pinturas de Claude Monet. Pues eso de querer captar la luz del sol era cosa de magia.

Y él lo logra como nadie.

Rosileide (Alumna de la EPJA)

Introducción

Cuando nos referimos a la educación estética frecuentemente la asociamos a la enseñanza del arte; sin embargo la estética, como componente de un proyecto educativo con jóvenes y adultos, nos remite a una metodología enriquecida por aspectos que son peculiares al arte, pero que también se hallan en las otras áreas del conocimiento.

Los paseos culturales constituyen una práctica pedagógica que retoma esta concepción educativa. Llevar a alumnos jóvenes y adultos a museos, galerías, centros de cultura, teatros, ferias, plazas y eventos culturales, es fundamental para la apreciación del arte y de la cultura en su forma genuina, viva, original, además de ser un excelente medio para motivar a que después ellos acudan, por iniciativa propia, a esos espacios. Recorrer las salas de un museo, escuchar un concierto, asistir a un espectáculo de teatro, sentarse en una banca de la plaza para conversar sobre la escultura que nunca ha recibido la debida atención, son actividades que abren los caminos para el disfrute y el placer que puede proporcionar el contacto con las manifestaciones culturales.

Muchos locales, principalmente los institucionales como los museos y los teatros, difícilmente son frecuentados por los alumnos de la educación de personas jóvenes y adultas si la escuela o la institución que los atiende no funge como intermediaria. Son espacios ajenos a los alumnos trabajadores, donde se confrontan con la propia exclusión. Es necesario que los museos y los espacios culturales sean desacralizados por los profesores para que los estudiantes puedan usufructuar el universo de encantamiento y de conocimiento que ocultan y para que tengan acceso al cultivo del gusto estético.

Las reflexiones que presentamos en estas páginas son fruto de una práctica educativa que tiene lugar en un curso de educación de jóvenes y adultos en Brasil llamado *Supletivo Santa Cruz*, perteneciente al Colegio Santa Cruz, una escuela particular que durante el día atiende a niños y adolescentes de la ciudad de São Paulo y por la noche abre sus puertas a alrededor de 450 estudiantes jóvenes y adultos pobres que atienden cursos gratuitos de alfabetización y enseñanza primaria y secundaria. Los alumnos son, en su mayoría, trabajadores migrantes de otros estados brasileños.



FOTO: LUZ MACEIRA

A lo largo de los más de 20 años que llevo trabajando como profesora de artes en el Colegio he coordinado numerosas salidas culturales de alumnos jóvenes y adultos a museos, teatros y espacios culturales. Estas actividades trascienden las cuatro paredes de los salones de clase y expresan una serie de valores culturales y sociales, incluidos aquellos relativos al ocio. El joven o adulto estudiante generalmente transforma una salida al museo en un gran acontecimiento: se viste con ropa bonita, toma fotografías, en resumen, asume una actitud festiva; todo ello revela que la persona está abriendo un espacio interior para el aprendizaje, que está dispuesta a disfrutar de esa experiencia compartida con sus colegas y profesores.

La experiencia estética en la persona adulta

Al inicio del espectáculo creía que no me gustaría la música porque no la conocía. Pero la curiosidad hizo que me quedara allí. Comencé a poner mucha atención. Cuando me di cuenta, estaba encontrando la cosa más linda del mundo, porque eran unas mezclas de diferentes sonidos que hacían que la música se escuchara muy bonita. Me quedé emocionado con todo lo que vi, con todos aquellos sonidos, porque tenían una cosa hermosa, que hacía como que la gente se relajara. Eran unos sonidos que llegaban al interior de la gente [...]. Ahora, si alguien me pregunta cuál tipo de música me gusta puedo incluir al jazz, porque es un tipo de música que sólo escuchándola te das cuenta de que es tan buena como lo estoy diciendo.

Adelvir (alumno de la EPJA)

Si las obras de arte tienen el poder de conmovernos tan profundamente es porque constituyen respuestas a una vida vivida. El alumnado adulto tiene un pasado que le permite entender y apreciar el cúmulo de humanidad que existe en la creación artística, y por eso podemos considerar que el goce estético se da asociado a la experiencia del sujeto, se genera a partir de sus motivaciones, sus creencias, sus saberes.

FOTO: LUZ MACEIRA



Es importante tener en cuenta que la experiencia estética en los niños y niñas no ocurre con la intensidad y la magnitud que puede alcanzar en la persona adulta. Un niño de preescolar, por ejemplo, no ve en una imagen un todo diferenciado. Existen perspectivas en la pintura que en la infancia no se dominan y que se adquieren con el tiempo.

Ivonildi, una alumna de aproximadamente 40 años, revela el grado de madurez de su percepción en su testimonio de la visita a una exposición de Pablo Picasso. En su escrito se distingue una lectura profunda de la imagen, en la medida en que relaciona cualidades expresivas de la obra con la subjetividad del artista:

El cuadro que más me llamó la atención fue *El beso*, un cuadro enigmático, porque tu lo miras buscando la emoción del beso y no la encuentras. Es una pintura con muchos colores, colores fuertes, movimientos bruscos, mucha euforia, pero sin la emoción del beso. En este cuadro el beso está escondido entre siete llaves, parece más una revolución que un beso. Pienso que eso revela que el amor que Picasso sentía en cada momento de su vida era retratado en cada nueva tela. La vida de Picasso era pura emoción, su proceso creativo era emocional.

La experiencia estética nace a partir del encuentro de la persona con lo infinito del universo, y de la constatación de sí misma como parte de ese universo. Es en ese momento de encantamiento cuando ocurre el encuentro de dos grandes sentimientos

humanos: el de ser infinitamente pequeño, contenido en la inmensidad del infinito, pero también el de ser infinitamente grande, en tanto que contiene en sí mismo todo el universo.

Vicente, otro alumno que también ronda los 40 años, expresa lo siguiente al término de un concierto:

[...] el sonido de los instrumentos te mueve por adentro del cuerpo y la música, cuando está cantada, la emoción sigue siendo más grande, se mueve en el alma. Es la primera vez que voy a una presentación de ese tipo, pero espero que no sea la última porque es muy bonita, quedé encantado con la música que oímos. No sé los otros, pero yo llegué a pensar que no estaba allí. Es muy emocionante vivir momentos así.

Cláudia, de 25 años, también disfrutó de verdaderos momentos de encantamiento al visitar la exposición de Picasso con la escuela:

Cuando fuimos a la exposición de Picasso sentí una emoción muy fuerte con aquellas pinturas enormes, que se reflejaban en mis ojos. Me quedé como flotando en el espacio que a veces era pequeño pero se hacía grande y empecé a analizar cada cuadro. A cada paso que daba surgía una emoción nueva al ver el arte de Picasso.

Otro aspecto interesante es que la experiencia estética no tiene ninguna finalidad, no tiene una función práctica, no sirve para nada. Es justamente ahí donde reside su grandeza: sólo es vivida por la armonía que irradia. Podemos entonces caracterizar el placer estético como una sensación que se experimenta en todo el cuerpo, que ocurre a partir de una comunicación del sujeto con el ambiente por medio de los sentidos.

A partir de lo anterior nos preguntamos, ¿cómo podemos enseñar a los alumnos y alumnas a disfrutar de una manifestación estética?, ¿cómo podemos enseñar a alguien a tener la vivencia de un proceso que es, por naturaleza, tan personal, tan subjetivo?

Ciertamente, el disfrute no es algo que se enseña, sino que se estimula. El educador crea situaciones para que ese proceso ocurra. Además de las salidas,



FOTO: LUZ MACEIRA

otras prácticas como la lectura de imágenes, la apreciación de manifestaciones culturales, la lectura y producción de textos, la confección de objetos artísticos y las exposiciones de los trabajos de los alumnos y profesores también pueden propiciar experiencias estéticas en la escuela.

Actividades: la educación estética en la escuela para jóvenes y adultos

Educar es un acto impregnado de estética. Educador y educando, juntos, dan significado a sus experiencias de vida. Al crear nuevos sentidos para su existencia, al transformar su visión del mundo, el individuo moviliza todo su cuerpo: razón y emoción, afectividad y cognición, respondiendo con todo su ser intelectual, sensible y sensual. Al *conducir el mundo hacia adentro*, que es uno de los significados que los griegos le daban a la palabra “estética” (o *aisthèsis*), el sujeto se desprende de su mirada sobre sí mismo y ve al ser humano en toda su plenitud.

Aprender puede ser maravillarse. El aprendizaje estético es dinámico, aproxima íntimamente al aprendiz hacia sí mismo, y al mismo tiempo lo aleja. Genera una nueva visión, pues al conducir la mirada hacia campos que ora se reducen, ora se amplían, ora están cercanos, ora distantes, ora son pequeños,

ora grandes, el aprendizaje genera un movimiento de construcción de sí mismo. Ese modo de aprender desarrolla habilidades metacognitivas en el sujeto y facilita la construcción de un pensamiento más abstracto, prospectivo, que articula relaciones conceptuales más generales, que formula concepciones universales.

La estética se encuentra en la base del conocimiento humano, es una parte esencial del acto de aprender. Cuando tenemos la vivencia de un aprendizaje significativo buscamos un orden íntimo en las cosas, establecemos relaciones que produzcan sentidos, que originen una verdad. Y al apoderarnos de esa verdad encontramos la belleza. La búsqueda de la belleza se encuentra en la esencia del acto de enseñar y de aprender, en cualquier esfera del conocimiento humano, independientemente del contenido.

Hacer emerger la naturaleza estética del conocimiento presupone una relación de enseñanza y de aprendizaje que coloque a la experiencia humana en el centro del escenario pedagógico y que, desde ahí, sea capaz de reconocer la interacción entre las experiencias particulares y la experiencia común de la humanidad. El conocimiento se revela, de este modo, como un eco de la propia experiencia que el sujeto ve desdoblarse para testimoniar la experien-

cia humana universal. La educación estética descubre la verdadera grandeza del ser humano, un modo de existencia esencialmente humano, alejado de la animalidad.

En la cotidianidad de la escuela difícilmente tomamos en cuenta la experiencia estética. Sin embargo, el aprendizaje de un contenido es, o debería ser, una verdadera experiencia estética en la medida en que el diálogo entre el profesor y el alumno deje espacio tanto para lo inteligible como para lo sensible.

Un ejemplo de cómo la educación estética puede ser practicada en el interior del salón de clases de ciencias, historia, matemáticas o de cualquier otra materia es el caso de Leda Maria Lucas, profesora de portugués del Supletivo Santa Cruz, quien regularmente organiza con sus alumnos la elaboración de un cuaderno de recetas de cocina a partir de sus recuerdos de la infancia. Transcribimos algunos testimonios:

La comida que más me gustaba eran los frijoles verdes. Mi madre preparaba aquel plato con leche de vaca, en una olla de barro. [...] Los frijoles no se podían recalentar porque la gente decía que si alguien los comía así podía morir. Por eso, siempre que sobraba mi mamá se los daba a los chanchos. A mí me gustaba cuando mi mamá servía aquel plato. Me gustaba comerlos con harina de mandioca para hacer *bolinho* de frijoles.

(*João Batista*)

Comida rica era cuando mi madre ganaba bebé. Era un “*pirão*” de pollo *caipira* bien gustoso. Quien cocinaba era mi padre, pero él lo hacía con tanto esmero que de lejos se podía sentir el aroma de aquella comida. Cuando quedaba listo, papá me mandaba a llevar la comida al cuarto para la mamá y dejaba mi porción en la olla. Después yo regresaba corriendo a la cocina y mi padre ponía un poco de arroz en aquella olla con lo que quedaba del “*pirão*”. Yo agarraba la olla y me iba al cuarto para hacerle compañía a mi mamá. Como no me podía sentar en su cama comía en el piso, cerca de los pies de la cama.

(*Alice*)

La profesora Leda afirma que el poder sensorial de la memoria gastronómica y la afectividad de esos recuerdos fomentan una producción escrita bastante fluida; el hecho de que el registro escrito traduzca la vivencia, el recuerdo, ayuda al alumno a resolver algunas dificultades para la expresión. El registro escrito de los recuerdos proporciona un recuento amable de la vida de los alumnos, al tiempo que los hace ver como sujetos que hacen historia.

Resultados para las personas jóvenes y los adultos

La visión del mundo de una persona que retoma los estudios después de un tiempo de estar alejada de la escuela, o incluso de la que inicia su trayectoria escolar en una época adelantada de su vida, es muy peculiar. Personajes de historias reales y ricos en experiencias vividas, esos individuos jóvenes y adultos configuran tipos humanos muy diversos, hombres y mujeres que asisten a la escuela con creencias y valores ya consolidados. En su mayoría trabajadores, fueron excluidos un día del sistema escolar y buscan en el estudio no la posibilidad de recuperar un tiempo perdido y distante, sino la satisfacción de sus necesidades actuales de crecimiento, de dignidad, de transformación de sus vidas. Son personas portadoras de un significativo repertorio de conocimientos adquiridos a lo largo de sus experiencias. Esos saberes se originan en el oficio de las innumerables profesiones que ejercen, en los usos y costumbres de sus grupos sociales o en su propio día con día.

Ante este panorama, ¿cómo lograr que esos individuos participen más de la vida cultural de la ciudad en que viven, para que se perciban a sí mismos más como ciudadanos, como consumidores del arte, de la cultura, de las instancias humanizadoras que ofrece la ciudad?

Los paseos con alumnos jóvenes y adultos como una práctica de educación estética constituyen un excelente medio para que tengan acceso a los bienes culturales acumulados por la humanidad.

De acuerdo con Bourdieu, la escuela debería, por lo menos en parte, compensar las desventajas de aquellos sujetos que no encuentran, en su medio familiar, la motivación para llevar a cabo prácticas sociales que cultiven la apreciación de obras

de arte; el autor apunta que los bienes acumulados en la historia de cada sociedad no pertenecen realmente a todos (aunque formalmente sean ofrecidos a todos), sino solamente a aquellos que disponen de los medios para apropiarse de ellos. El sistema educativo beneficia a los de mejor posición socioeconómica al ofrecerles los recursos para apropiarse del capital cultural.

La escuela o proyectos educativos para adultos necesitan encontrar un equilibrio entre las prácticas escolares y las prácticas sociales, o sea, precisan ampliar sus acciones educativas para promover conocimientos que tengan sentido y se articulen también en la vida en sociedad.

Al visitar espacios de cultura, las personas jóvenes y adultas transforman su visión del mundo, experimentan el placer estético en sus encuentros con el arte. A medida que cultivan la percepción para disfrutar de la belleza, adquieren más recursos para familiarizarse con la diversidad cultural y se sienten motivados a regresar a los locales visitados con las personas con las que conviven.

Con esa visión estética de lo que es y debe ser la educación de adultos la escuela habrá cumplido su función, pues formará alumnos capaces de trascender su vivir cotidiano por medio de la reflexión crítica y habrán adquirido competencias para la producción de nuevos conocimientos que superen el sentido común.

Para concluir, presentamos dos testimonios de alumnos del Supletivo Santa Cruz que nos revelan

cómo estos dos jóvenes cambiaron su mirada sobre la ciudad de São Paulo después de participar en prácticas de educación estética:

Ahora veo la ciudad, los locales por donde paso, con mayor atención, buscando alguna obra de arte. Me quedé mucho más feliz después de conocer sobre arte porque aprendí a observar con más detalles las bellezas que existen a nuestro alrededor. Antes no tenía esas curiosidades.

(Elisangela)

La belleza y la armonía en el arte tienen otro sentido para mí a partir del momento en que empecé a visitar museos y asistir a las aulas de arte [...]. Antes, los cuadros y las estatuas que veía en las avenidas no tenían ningún significado para mis ojos. Hoy tengo una forma diferente de ver el arte. Presto más atención a mi entorno y me quedo a imaginar qué fue lo que el artista quiso transmitir a las personas.

(Helio)

La educación estética promueve la construcción de conocimientos en la medida en que descubre la superficialidad de la mirada, que lleva a los educandos a desarrollar un contacto más profundo con la lectura y la interpretación de su día a día, ayudándolos a extraer sentidos del paisaje excesivamente masificado que los circunda. Después, la propia



FOTO: LUZ MACEIRA

obra de arte se encarga de educar a su público, porque no se descubre totalmente al primer contacto. Ella misma hace que el espectador regrese en busca del placer de descubrirla. Al final nosotros, las y los educadores, lo que realmente queremos es que la mirada de nuestro alumno desee siempre más de lo que le es ofrecido.

Recomendaciones para la acción

1. La preparación de una visita a un museo, teatro o espacio cultural es fundamental. Es importante que el profesor asista al evento programado, entrando en contacto con el departamento educativo de la institución, para planear la visita de los alumnos.
2. Otro aspecto que forma parte de la preparación consiste en las actividades pedagógicas que anteceden la salida. En la escuela, el profesor despierta el interés, proporcionando a los alumnos información sobre los artistas (su vida y su obra) y la obra que será apreciada. Para ello puede recurrir a materiales de apoyo, videos, libros, la apreciación de reproducciones de algunas de las obras que serán observadas.
3. Al visitar un museo es importante reservar un tiempo para que los alumnos puedan recorrer de manera autónoma el espacio de la exposición, deteniéndose ante los objetos que les hagan más sentido. La visita a una exposición de artes visuales puede volverse cansada y aburrida si el educador que acompaña al grupo despliega demasiada información en el momento en que el disfrute es el enfoque de la actividad, y por lo tanto cuando lo fundamental es observar. Está claro que la información contextualizada es esencial en el diálogo que una persona entabla con una obra de arte, pero es necesario garantizar que ese contacto vivo sea placentero, que esté imbuido del encantamiento que le es propio. Por eso es conveniente seleccionar el que sea más adecuado para explorarlo pedagógicamente en el salón de clases, y dejar que en esas visitas los alumnos agudicen sus sentidos para el placer estético.
4. El día de la visita, siempre que sea posible, es importante llevar algo para comer e incluirlo en el tiempo programado. Como el paseo tiene un carácter de enriquecimiento cultural, es una actividad que abre un espacio para una mayor convivencia entre los alumnos. Ir a comer después de la visita, en un lugar agradable (no en el autobús) sirve tanto para aplacar el hambre como para intensificar la convivencia en ese momento especial. Otro aspecto que hay que tomar en cuenta es orientar a los alumnos sobre la forma de vestirse para que no se sientan incómodos; que usen ropa y zapatos confortables durante la visita.
5. Después de la visita, en la escuela, es aconsejable rescatar y compartir las impresiones del grupo mediante una conversación y con acciones ligadas al evento que den un significado a ese contacto directo con el arte: la producción de objetos artísticos, de textos, de trabajos en grupo, etc.



Lecturas sugeridas

ALVARES, SONIA CARBONELL (2006). *Arte e Educação Estética para Jovens e Adultos: as transformações no olhar do aluno*. Tesis de maestría en educación, Universidade de São Paulo-Faculdade de Educação, 180 p.
www.teses.usp.br/teses/disponiveis/48/48134/tde-22062007-094232

BOURDIEU, PIERRE Y ALAIN DARBEL (2003). *O amor pela arte*. São Paulo: EDUSP.

OTT, ROBERT W. (1977). "Ensinando Crítica nos Museus, en Ana Mae Barbosa (org.). *Arte-educação: leitura no subsolo*. São Paulo: Cortez, pp. 111-139.

PAIM, SARA (2000). *Os aspectos estéticos da aprendizagem escolar*. São Paulo: Palestra proferida no Cevic-Centro de Estudos Educacionais Vera Cruz.

Traducción: Dora Benveniste

FOTO: ESTER SUAYA



Museo Infantil y Juvenil de Arte Visual Universidad Nacional de San Martín

Ester Suaya

Escultora / Buenos Aires, Argentina
ester@tree.com.ar

Introducción

El nacimiento y desarrollo de la Universidad Nacional de San Martín (UNSAM) se halla espiritual y territorialmente ligado al partido (distrito) de Gral. San Martín, ciudad de importante tradición y capital de la industria. Es una universidad pública que inició sus actividades en 1994, y desde su fundación ha respondido al deseo de la propia comunidad de San Martín de contar con una universidad que atienda las demandas locales y promueva sus capacidades.

El Museo Infantil y Juvenil de Arte Visual (MIJAV) se inaugura en la UNSAM en el año 2006 con el objetivo de conservar, difundir e investigar la producción artística infantil y juvenil. General-

mente los museos de arte albergan obras de artistas consagrados, así como también obras que han sido significativas para determinadas culturas. En algunos casos las obras nos remontan al pasado, destacando las virtudes de su autor y, en otros, el objeto contribuye a la construcción del pasado histórico. La particularidad del proyecto del MIJAV es que los autores de las obras son jóvenes o niños y niñas. Las obras no serán conservadas por la trascendencia de su autor, ni para reconstruir el pasado de una cultura, sino para fundar la historia del arte infantil y juvenil de la localidad.

La importancia de crear este segmento histórico se inscribe en la intención de conocer las pautas culturales que enmarcan las distintas épocas desde la

mirada de los protagonistas a los que hacemos referencia. Este material que comenzamos a conservar no sólo nos da una lectura de cómo es el mundo de los jóvenes y de los niños y niñas en un determinado momento, sino que permite un análisis interdisciplinario desde distintas áreas de conocimiento. Las obras que pasarán a ser parte del patrimonio del museo nos hablan de un presente que será historia en un futuro.

Uno de los objetivos del MIJAV es construir un espacio referente de propuestas y proyectos donde se utilice el arte como herramienta para la expresión subjetiva de aquellos que no son necesariamente artistas, y para ello programamos una serie de actividades que involucran a la comunidad toda. Consideramos que este proyecto es un colectivo de trabajo, pues únicamente con la participación de los distintos sectores sociales es que se logrará el objetivo deseado.

Actividades

En el marco del MIJAV hemos realizado algunas actividades que involucran a distintos sectores de la comunidad. Las actividades que se describirán a continuación responden a distintos niveles de participación respecto del arte y la comunidad: la Fiesta de la forma y el color; el Concurso de arte infantil y juvenil, y la Jornada docente de reflexión “Arte y acción”.

Fiesta de la forma y el color

El objetivo de esta fiesta es acercar el arte a la comunidad en espacios recreativos, públicos y populares, de manera que todos los que acudan a ellos puedan acceder a trabajar con distintos materiales en el campo de las artes plásticas. Esta actividad es presentada con un carácter lúdico con el objetivo de difundir desde la acción el vínculo con el arte. Nos interesa que el museo sea parte de la ciudadanía de San Martín y que ponga de manifiesto la necesidad que tiene la institución en que toda la población participe activamente de este emprendimiento.

El lugar en el que se lleva a cabo este evento es la plaza central del partido de San Martín, un espacio propicio por su infraestructura y por ser centro recreativo de la zona. La plaza tiene a su vez un

carácter simbólico: no sólo es un lugar de esparcimiento familiar, sino que es un lugar de encuentro. Al instalar esta actividad en la plaza estamos reforzando la idea del espacio público como espacio de todos y para todos, con la finalidad de aprovechar el momento creativo para encontrarnos con amistades y vecinos residentes del mismo barrio.

Se disponen distintas mesas de trabajo en forma de círculo en las que se ofrecen técnicas como modelado en arcilla, pintura con témperas, crayones, marcadores, tallado en jabón, etc. La modalidad de trabajo es abierta: se invita a todos los que concurren al ese espacio público a trabajar en artes plásticas.

Es importante incentivar la actividad grupal ya que lo que se produce trae como resultado el asombro y la satisfacción por parte de los participantes. Muchos jóvenes y adultos no suelen trabajar con materiales de artes plásticas y generalmente hace bastante tiempo desde que dibujaron o pintaron por última vez. Al encontrarse con las mesas de trabajo en un primer momento ofrecen cierta resistencia a manchar la hoja, tocar la arcilla o dibujar con crayones; la tarea de los coordinadores consiste en incentivar a que se acerquen a las mesas sin plantear ninguna exigencia en cuanto al resultado posible. Es así como la gente por fin comienza a trabajar; primero tímidamente y luego con mucho entusiasmo. Recuperan una actividad olvidada y descubren el placer de producir formas y colores más allá de los resultados. Muchos también se sorprenden al descubrir capacidades que no sabían que tenían.

Este encuentro con el material y con su propia imagen genera cierta alegría y naturalmente se van creando vínculos con los otros participantes; ese es el momento de estimular el trabajo grupal a través de los vínculos espontáneos. En este sentido, el trabajo grupal tiene una doble impronta en los participantes: por un lado trabajan con mayor libertad, ya que la responsabilidad del producto es compartida, y a su vez se comunican con otros a través de las formas y las imágenes incluyéndose dentro de un proyecto en común.

A medida que la gente va terminando sus producciones se cuelgan las obras bidimensionales en cuerdas que se atan de árbol a árbol, mientras que las obras tridimensionales se colocan en una mesa

que se deja libre especialmente para ello. Al término de la jornada queda armada la exposición al aire libre.

Esta actividad permite pensar al museo como un espacio abierto y móvil, un espacio del que todos somos protagonistas, sea como espectadores, sea como autores. Desde esta perspectiva el Museo se ha convertido en un centro de educación no formal, un espacio de aprendizaje abierto a toda la población, que convoca a grupos heterogéneos que acuden a él de forma voluntaria.

En la actualidad el Museo, como institución, propicia la reflexión del ser humano y su participación en su medio ambiente social. Su lenguaje es tan directo y específico como el de los objetos, los cuales se transforman dentro de él en fuentes de conocimiento de múltiples saberes; es así como las obras de niñas, niños y jóvenes, al ingresar al patrimonio del MIJAV se transforman en objeto de análisis para la comunidad. El Museo realiza actividades para públicos diversos, pero su patrimonio proviene de la producción de las obras de los jóvenes, las niñas y los niños.

Concurso de arte infantil y juvenil

Desde el año 2006 se lleva a cabo, en el marco del MIJAV, un encuentro de arte infantil y juvenil. Para ello se convoca a niños, niñas y jóvenes a la presentación de trabajos con un tema pautado. Recibimos alrededor de 500 obras por año, que previamente han sido preseleccionadas por docentes de arte o coordinadores de grupo en sus respectivas escuelas y lugares de trabajo (fundaciones, ONG, talleres hospitalarios, institutos de minoridad, etc.). Los temas que se han planteado son: “Cuidemos el medio ambiente”, “Cuidemos el agua”, y el de este año (2008) será “Los derechos de l@s jóvenes y l@s niñ@s”. Hemos recibido aproximadamente 200 trabajos de niñas y niños de 5 a 12 años y 300 de jóvenes de 13 a 18 años. Un jurado de reconocida trayectoria selecciona los trabajos premiados por categoría, y éstos son los que se conservan como patrimonio del museo.

El objetivo de conservar estos trabajos es documentar la producción plástica infantil y juvenil con la finalidad de narrar la historia de dicha producción. Tenemos muy pocas referencias de cómo pin-

taba la población infantil y juvenil en la antigüedad; solamente contamos con algunos documentos de hace aproximadamente 50 años que muestran naturalezas muertas o paisajes que fueron pintados a la manera de los adultos. Hoy vemos imágenes y modos de realización relacionados con el imaginario propio de la infancia y la juventud, lo cual nos habla de un innegable cambio de lugar social de estos sectores de población.

No dudamos que seguirán ocurriendo cambios a lo largo de los años venideros. Documentarlos a través de la producción plástica permite leer en las obras la genealogía de cada época, creando material de investigación para las distintas disciplinas que tienen como objeto de estudio la infancia y la adolescencia.



FOTO: LUZ MACEIRA

Jornada docente de trabajo y reflexión “Arte y acción”

En noviembre del año 2006, año de la inauguración del MIJAV, se llevó a cabo una jornada de reflexión docente a la que se denominó “Arte y acción”. Participaron en ella más de 200 docentes del área artística de nivel inicial, primario y secundario de escuelas públicas del partido de General San Martín. El objetivo de esta jornada fue presentar el MIJAV de la UNSAM a las y los docentes de arte y hacerlos partícipes de este proyecto.

La jornada se desarrolló con base en los siguientes puntos: a) la discusión acerca de los concursos

de arte, herramienta que el MIJAV utiliza para seleccionar los trabajos que serán patrimonio del museo; b) propuestas y proyectos artísticos para exponer en el MIJAV.

Los docentes se reunieron en comisiones para discutir los temas planteados. Con base en los resultados se diseñó la programación del año 2007, en la que contamos con la participación concreta de los docentes de arte. A su vez, desde el Museo comenzamos a suplir necesidades de actualización en educación artística, que fue una de las demandas docentes en la jornada.

El MIJAV representa un espacio para los docentes y sus proyectos de educación artística tanto en el nivel formal como en el no formal. Producto de este encuentro se produjo una ida y vuelta en la cual el Museo ha tomado en cuenta sus observaciones y sugerencias para planificar los concursos y las exposiciones, fomentando las visitas guiadas del público en general, y de los estudiantes de las distintas carreras de la UNSAM en particular.

Resultados

La *Fiesta de la forma y el color* del MIJAV muestra que el trabajo espontáneo de la población en general en un espacio público, le brinda la posibilidad de convivir y de conectarse con técnicas y materiales que rara vez son usadas por ellos. Esto es especialmente significativo en el caso de las personas jóvenes y adultas, ya que mientras los niños y niñas que se encuentran en la escuela primaria tienen clases de arte y están acostumbrados a utilizar diversos materiales, para la mayoría de los jóvenes y adultos esta fiesta se presenta como “una posibilidad” de expresión fuera de lo común.

Sostenemos que todas las personas pueden expresarse a través del arte. No se trata aquí de establecer juicios de valor en relación a las obras producidas, ni de enseñar una técnica ni de tratar una temática específica; nuestra intención es propiciar un espacio y un tiempo para la realización de un trabajo creativo que produce un efecto positivo en las personas jóvenes y adultas porque descubren parte del potencial de sus capacidades expresivas.

Si bien los museos son entidades públicas abiertas a todos los ciudadanos, la realidad nos muestra



FOTO: ESTER SUAYA

que la mayoría de las personas que los visitan pertenecen a un determinado grupo sociocultural. A través de iniciativas como las que hemos descrito el MIJAV se difunde ante un público potencial que generalmente no acude al museo y para el cual muy pocas veces está en su imaginario acceder al ámbito universitario.

Las tres actividades que presentamos convocan la participación activa de la población y el trabajo con distintas instituciones educativas. Esto nos está permitiendo introducir en la comunidad el concepto de museo, y con él la idea de conservación y difusión del arte. Poco a poco el museo se ha ido incorporando como término en el lenguaje de la comunidad.

Por otro lado, abrir el espacio universitario al mundo de la infancia y la juventud, como creadores y espectadores, es propender a familiarizar la institución con la comunidad. De esta manera la universidad que crea el Museo se posiciona en un lugar de compromiso social en tanto brinda un espacio de circulación abierto a toda la comunidad, y borra la escisión existente entre los que acceden al nivel

superior de enseñanza y el resto de la población. Podemos anticipar una mayor afluencia al Museo de quienes en otras circunstancias se autoexcluirían por no poder reconocerse y apropiarse del derecho a la educación permanente.

Conjugar museo-universidad requiere dar cuenta de los hilos que enlazan los dos eslabones. Afirmamos que es pertinente tal conjunción si nos posicionamos en un espacio comunitario sin reductos de pertenencia para algunos y exclusión de otros. Adicionalmente, si la población infantil y juvenil tiene la oportunidad de crear con sus obras un museo, es posible que esto genere su interés por ver las obras de grandes artistas que albergan los museos tradicionales de las distintas ciudades.

Uno de los mayores aportes de la educación en el arte es la noción de búsqueda y proyecto que conlleva todo acto creativo. La búsqueda está guiada por algo que queremos decir, algo desdibujado, sin forma: una emoción, un sentimiento, una idea. Este momento de búsqueda es el impulso del proceso creativo; es la etapa en la que vamos trabajando, desechando, esbozando, rodeando, confiando en que encontraremos ese punto de unión entre la materia y la idea que nos brinda la imagen.

En la enseñanza del arte es fundamental tener en cuenta este trabajo de experimentación, de ensayo y error, de encuentro y desencuentro. Una tarea crucial del docente es acompañar al alumnado en este proceso, brindarle confianza y apoyo en sus produc-



FOTO: LUZ MACEIRA

El Museo también funciona como un espacio para la formación de formadores en respuesta a las necesidades particulares de las y los docentes de arte. Uno de los propósitos del MIJAV es trabajar conjuntamente con el personal docente porque consideramos que en sus manos está la llave que permitirá cambiar de lugar el arte en la sociedad. Con la *Jornada de arte y acción* creamos un espacio de reflexión, elaboración y concreción de propuestas en el área artística para impulsar el crecimiento de la educación en arte.

ciones, facilitarle las técnicas y materiales necesarios de acuerdo con su edad para que pueda lograr aquella imagen que le resulte satisfactoria.

El arte es un camino espiritual, y lo ha sido a lo largo de toda la historia de la humanidad. Tiene una praxis particular y como herramienta educativa brinda una posibilidad de expresión a personas de cualquier edad y condición social; es por ello que cada obra revela las situaciones singulares por las que atraviesa cada sujeto. EL MIJAV ha logrado instituir un espacio plural en la comunidad utilizando el

arte como herramienta universal de todos/as para todos/as.

Recomendaciones para la acción

Es importante incentivar la experiencia y la participación práctica de las artes plásticas como modo de aprendizaje y de acercamiento al arte. La pintura y la escultura no son sólo para unos pocos seres dotados de talento, sino para cualquier persona. Una buena manera de lograrlo es implementar actividades similares a la *Fiesta de la forma y el color* como parte de las tareas que realizan tanto los museos como los proyectos de educación de personas jóvenes y adultas.

Para llevar a cabo actividades como la *Fiesta* se puede trabajar por mesas individuales (se sugieren como técnicas la pintura con temperas, modelado en arcilla y/o en plastilina, marcadores, crayones, máscaras) y grupales (las mejores técnicas son pintura con temperas sobre grandes hojas de papel madera, bloque de arcilla para trabajo grupal, marcadores sobre cartulina blanca y crayones sobre papel de escenografía —trabajo de convivencia—). Durante la jornada los participantes pueden rotar por las distintas técnicas de acuerdo con sus intereses. Cada mesa debe contar con una persona que funja como coordinadora y guía de los participantes, y que será la encargada del orden y el cuidado de los materiales.

Los concursos son una buena estrategia para crear un patrimonio propio; a través de ellos se fomenta la creación y la participación de la comunidad en el museo, a la vez que se obtiene un fondo que servirá como material de consulta y de análisis. Los concursos pueden estar dirigidos a públicos y sectores específicos y pueden involucrar la participación de diversas instituciones.

En cualquier actividad que se promueva para la creación plástica es importante buscar un espacio de exposición de los trabajos elaborados o presentados, ya que es el intercambio de miradas entre la obra y el espectador lo que enriquece el trabajo. El acto de “ver” está relacionado con captar el carácter del objeto-sujeto. Aquello que queda plasmado en una obra nos habla de la mirada del artista. Una de las particularidades de la museografía actual es la recu-

peración del vínculo sujeto-objeto: la obra ya no se concibe como el producto de un ser genial que es observada pasivamente por el espectador, sino que lo que ahora interesa profundizar a los museólogos es la relación en la que el sujeto se modifica por la acción del objeto y el objeto se transforma por la mirada del espectador. El museo es, en este vínculo, el mediador que le da un continente a este encuentro.



Lecturas sugeridas

DUSCHATZKY, SILVIA Y CRISTINA COREA (2002). *Chicos en banda. Los caminos de la subjetividad en el declive de las instituciones*. Buenos Aires: Paidós.

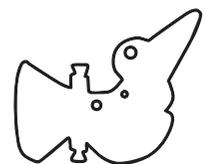
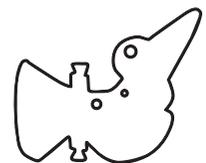
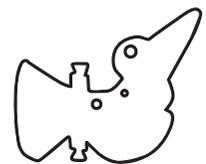
IGUITIÁN, HENRIK (1998). *Catálogo de la exposición del Museo de arte Infantil de Armenia en el Centro Cultural Recoleta*. Buenos Aires: Fondo Nacional de las Artes.

LEÓN, AURORA (2000). *El Museo. Teoría, praxis y utopía*. Madrid: Cátedra.

MASCELANI, ANGELA (2002). *Museu casa do pontal. O mundo da arte popular brasileira*. Río de Janeiro: Mauad Editora.

Museo de la UNSAM:

www.unsam.edu.ar/escuelas/humanidades/mijav/index.htm





Iker Larrauri en caleidoscopio

En estas páginas se transcriben fragmentos de una conversación con Iker Larrauri. Iker, artista plástico, antropólogo, arquitecto, es, por sobre todo, uno de los mejores museógrafos de nuestro tiempo, con una experiencia que se remonta al tiempo anterior a nuestro máximo icono museográfico, el Museo Nacional de Antropología en la ciudad de México, en cuyo diseño participó, además de como museógrafo, como artista. Su obra museográfica ha marcado tendencias en México y el mundo, desde los museos escolares de hace décadas en el país, hasta el Museo Olímpico de Lausanne, en Suiza, en el que participó y obtuvo el Premio al Mejor Museo Europeo del Año en 1995 [www.museum.olympic.org].

La conversación, el 29 de abril del 2008, fue conducida por Teresa Márquez Martínez y Juan Cristián Gutiérrez Maupomé, que trabajan en museos desde hace muchos años y han colaborado con Iker en varios proyectos. *Decisio* agradece su colaboración. También estuvo presente Luz Maceira Ochoa, editora invitada de este número.

El museo y el quehacer museográfico

El fenómeno museos es tan rico que se escriben y se escriben libros, pero ¿para qué sirven los museos?, ¿por qué hacemos museos?, ¿para qué hacemos museos? Para conservar cosas que se pueden perder, para explicar cosas que ya no están en uso... Los tratados de museología son muchos y siempre darán qué hablar, pero se siguen haciendo museos sin que se sepa para qué sirven.

Yo he insistido en que la misión museográfica consiste en formar relaciones significativas entre los objetos. Cada cosa que existe tiene significados que reconocemos por sus características: su forma, tamaño, estilo, el material de que está hecho, etcétera. Sabemos que éste es un vaso y no una botella por su forma. Es de vidrio, como una botella, contiene líquido, como una botella, pero no puedes decir que es una botella porque su forma te dice que es un vaso. Ahora, ese vaso tiene un significado en sí mismo, pero tiene un significado que cambia de acuerdo con la posición que ocupe en el espacio. Si a un vaso con agua le ponemos una flor, ya no es un vaso con agua para beber, aunque sea el agua que bebes y el mismo vaso. Al ponerle la flor le estás agregando una función que modifica su significado. Un objeto, sin perder el significado original, se enriquece, se altera, se modifica, simplemente por su posición o por su relación con otro objeto. Ese significado siempre está afectado por las condiciones en que está y por lo que lo acompaña, por el ambiente o composición alrededor del objeto.

En un museo hay una manera de comunicación museográfica, que no es la escrita, sino que tiene que ver con el agrupamiento de las piezas y la manera en que las muestras. La museografía consiste en formar conjuntos, en decidir en qué secuencia pones las cosas para que tenga un sentido el vaso, o un conjunto de vasos a través del

tiempo, o un conjunto de vasos de distintos fabricantes, o un conjunto de vasos de distintos usos.

La museografía es un juego permanente y constante de ese establecer secuencias y relaciones de objetos para que la gente los aprecie, los vea, pero también comprenda su función y su relación con aquello que al museo le interesa dar a conocer. En cada exposición hay una intención. Si es un museo industrial es distinto de uno de diseño o de un museo histórico, y cada uno toma el vaso y otros objetos y los agrupa de una manera distinta para acentuar esa relación complementaria, ese “discursito” en ese conjunto dentro del gran discurso de la exposición.

La museografía consiste en armar un discurso con objetos. Es como las letras. Los objetos juntos van formando oraciones según los objetos que agrupes unos con otros. Por ejemplo, una vela. Si pones la vela en una mesa donde hay un banquete, tiene un sentido; si la vela la lleva una niña que va a hacer su primera comunión tiene otro sentido, si pones la vela junto a un sarcófago tiene otro sentido, si pones la vela junto al enfermo tiene otro sentido, si la pones en un árbol de Navidad tiene otro sentido... La vela no tiene la culpa, y ésta, que es un objeto tan simple, es de una riqueza tan grande. Varía su tamaño, desde la velita del pastel hasta un cirio pascual gigantesco, pero es vela siempre. También, si pones 15 velitas en un pastel dice una cosa diferente que si pones 70: tiene la misma función, está con los mismos elementos, lo que cambió fue el número de velas y eso hace una diferencia.

Hay piezas que se exhiben por sí solas porque tienen un valor y un significado muy especial y no quieres contaminar ese significado propio de esa pieza con otros objetos y quieres que luzca. Sin embargo, lo estás modificando, ¿por qué? A lo mejor es una jarra que estás poniendo en una vitrina, y estás eliminando cualquier otro elemento que la pueda afectar en su significado original, pero adquirió el significado de que es una pieza de museo... una pieza en una vitrina, iluminada con una luz especial y no sé qué.

Hacer museografía es bien divertido. ¡Tienes además el privilegio de manosear los objetos!: “a ver, tráete el mono no sé qué”, y lo pones, lo mueves, que cómo se ve mejor, que si lo subes... ¡Es muy agradable el quehacer de planear museos! Es, además, un quehacer colectivo. Un museógrafo solo no sirve para nada. Entran los carpinteros, los electricistas, los pintores, los restauradores de piezas, los científicos, los que escriben las cédulas, todo mundo. Entran todos los saberes.

¿Cualquiera puede hacer museografía? Yo creo que sí. Los museos tienen la función de guardar cosas que se consideran valiosas y que corren algún riesgo. Al hacer museografía les das un uso nuevo que no tuvieron o para el cual no fueron hechas: el uso de comunicar, de armar discursos. Los que nos dedicamos a la museografía ya tenemos ciertos requisitos, ciertas mañas, y estamos muy conscientes de la conducta de la gente en el museo, de la conservación de las colecciones, de la manera más eficaz de presentarlas ante la gente, pero yo creo que todos hacen museos en su casa ¿no?

El museo y la educación

El museo tiene que proponer relaciones entre objetos, más que tratar de explicarlas. Los objetos son la propuesta y es el público quien la percibe. La sabiduría que puedes sacar de un museo es... ¡es una satisfacción! Puedes sacar sabiduría o satisfacción de cosas interesantes, y también de cosas terribles. Hay museos donde se exhiben las cá-

maras de tortura, los instrumentos... ¡te horroriza! Es una experiencia que atemoriza, y eso que pasa ahí es algo que sólo allí puedes sentir.

No es lo mismo ver un esqueleto que un diagrama de un esqueleto. En el diagrama aprendes muchas cosas que viendo el esqueleto no aprendes, pero el esqueleto te da otra cosa: emociones, conciencia... como en el chiste del que le sacan rayos X y se asusta pensando que trae un muerto adentro. Eso pasa en el museo. Esa experiencia emocional es una lección, digamos, una lección de sensibilidad. En el museo encontramos cosas que desconocíamos, que son una novedad, aunque se parecen a otras que sí conocemos y con las cuales las podemos asociar y saber qué son. Se sacan conclusiones. En un museo el chiste es que la gente capte esas cosas aunque racionalmente no llegue al fondo de ello. Para eso ayuda la cédula, pero en un museo la gente tampoco va a leer. En los museos no se lee, se ve; sólo cuando aquello que estás viendo te interesa, buscas la explicación o el complemento o la información, pero la exposición no es para leer. Los textos son un complemento del sentido que está en el objeto que estás percibiendo.

La intención del museo no es pedagógica, es educativa. Es decir, presenta una nueva experiencia a través de la cual puedes comprender la relación de un objeto expuesto con los otros. Esa es la lección. El nuevo concepto moderno de museo supera eso, pero a la larga resulta que lo que ves en un museo lo puedes ver en condiciones en las que no lo ves en otro lado. Por ejemplo, todos los días vemos coches de distintas marcas circulando por las calles, en la publicidad, en las películas... Pero a la hora que ese coche lo metes en un museo, lo levantas un poco del piso y le pones luces y todo eso... ¡haz de cuenta que es la primera vez que ves un coche! No está en movimiento, no está funcionando como debería funcionar, estamos mintiendo porque está sostenido y no sobre el piso, está deshabitado, sin conductor, pero para muchos es la primera vez que lo ven en detalle; le ves la manija (aunque todos los días subes al coche y haces funcionar la manija), luego le ves la trompa, y te das cuenta de muchas cosas. O sea, al sacar un objeto de su ámbito, de su función habitual, es como si estuvieras diciendo: "¡fíjate!, ¡míralo!, ¡aquí está!". Eso es lo que se logra en un museo.

Yo francamente no sé explicar ese fenómeno; tal vez tiene que ver con todo lo que es el museo: el coche en esa sala, dentro de ese edificio, con esa entrada, con esa solemnidad, todo contribuye a que se note, a que se le reconozcan toda una serie de cosas y detalles —aunque lo usamos todos los días—. Si te interesa, porque si no te interesa te sigues de frente y nadie te va a decir: "¡oiga, ya se saltó usted el coche, le vamos a cobrar multa!". No, en el museo haces lo que te da la gana en ese sentido. Y cada quien lo interpreta a su modo, no necesitas que te lo expliquen. El museo puede darte ciertos datos, pero la interpretación que hagas es tuya. Nadie te va a hacer un examen. Mucha de la experiencia en el museo se procesa después de la visita. Es como toda buena experiencia, te deja una huella, la recuerdas, la revisas, la comentas, como cuando ves una buena película.

La experiencia personal

¿Por qué hacer museos? En mi caso, porque me gustan. La verdad, si me preguntas qué es lo que más me gusta... bueno, me gusta mucho el cine, pero ya no voy al cine. Me gusta ver ratitos el fútbol en la televisión, pero luego me fastidia, ¡hay tantas cosas que me gustan! Pero lo que más me gusta, lo que más, más, me gusta, es ir a los museos. ¿Y por qué? Porque hay museos a los que voy y vuelvo y vuelvo a ir para volver a ver las

mismas cosas. Llegar al museo de Antropología sin pasar a ver la Coatlicue y La Piedra del Sol... ¿sin verla?... ¡No! La he visto cientos, miles de veces, y la he analizado, y la he revisado, y la he dibujado. Pero ver la piedrota labrada, llena de cosas, y saber que cada una la hicieron con otra piedra... ¡Todo eso se junta...!

Cuando voy a Nueva York visito el Museo Metropolitano, lo visito varias veces. A mí me gustan las armaduras, me parecen unas esculturas de fierro maravillosas. Cada vez que voy me indigesto de armaduras. Me llaman mucho la atención esos hombres de fierro articulados, los veo como esculturas. Y los caballos, llenos de placas, de fierro, con sus cuernos... Y veo eso, y ya. Y al día siguiente vuelvo y veo otra cosa.

¡Y los museos de arte! Vuelves a ver los mismos monos que has visto en estampillas, y en libros... y los vuelves a ver. El Guernica de Picasso, que es tan horroroso, no sé por qué me gusta tanto. Será por la publicidad, no sé, pero ves el cuadro, el caballo, el ojo por acá... ¡tan mal dibujado!, y se emociona uno. Me gustan mucho los museos y por eso me entusiasma hacerlos.

Vamos a hacer un museo

Juan Cristián Gutiérrez Maupomé

A los museos llegamos, ya de adultos, siempre cargados de expectativas. Solemos creer que vamos a aprender algo, que el museo tiene algo que enseñarnos. Visitar un museo está considerado como el acto cultural por excelencia, pues a ojos de todos, el museo es el recinto donde se guardan los vestigios materiales de la cultura. Incluso, hay quien sostiene que los museos son los depositarios de las verdades eternas, recintos que albergan entre sus muros cosas tan importantes como nuestra historia, nuestra identidad, nuestro arte, nuestra ciencia y tecnología.

No es realmente así. Por razones de espacio, hablaré tan sólo de algunos puntos sobre los museos que considero centrales, y sobre todo útiles, para quienes estamos aprendiendo.

Se piensa en los museos como extensión de las aulas. No. Ni los museos, ni los archivos, o bibliotecas, zoológicos, jardines botánicos, zonas arqueológicas o monumentos históricos son extensión de las escuelas. Son acervos y bienes culturales sociales a los que nosotros, la gente, tenemos acceso, o deberíamos tenerlo.

Lo que yo llamo la “tentación pedagógica” suele atacar a quienes creamos museos, a quienes trabajamos en ellos, y a quienes hacemos uso de ellos. Buscamos que el museo contenga y nos ofrezca todo lo que hay que saber. Esto conduce a la pretensión de que el museo sea exhaustivo en sus explicaciones y contenidos, se pretende agotar los temas, como si el museo fuese un libro, o peor aun, una biblioteca, y se olvida que la fuerza de un museo radica en sus colecciones, en las emociones que nos despiertan, al ofrecernos la posibilidad de acercarnos a objetos reales que de otra forma, conoceríamos tan solo por imágenes, palabras o el dicho de algún docto compañero.

Aparecen entonces las enormes cédulas explicativas, las cédulas de identificación de objeto en sus múltiples variantes, desde la clásica “Campana-Bell”, o las legendarias del tipo “Cajete trípode zoomorfo policromo. Preclásico tardío”, hasta los intentos de sintetizar la historia, significado y contenidos de un pieza, en una tarjetita de 10 por 15 cm. Y entonces, tenemos a niños y jóvenes copiando en sus cuadernos las cédulas, sin

ver nunca el objeto de referencia. O adultos como yo, esforzándonos por leer de pie las tres cuartillas de sesudo discurso serigrafado en una mampara de bonitos colores apas-telados. Las nuevas soluciones tecnológicas no son más que versiones electrónicas de lo mismo. ¿En serio esperamos que la gente consulte de pie los acervos de un interactivo de cómputo, tras pasar dos horas recorriendo una exposición? Y más aún, ¿nosotros, la gente, asistimos a un museo para consultar una computadora? ¿Vamos al museo a ver la televisión? Yo pienso que no.

En muchos casos, la cédula, la pantalla de cómputo o el televisor sustituyen al objeto. Parados frente a uno de los más hermosos dinteles de Yaxchilán, hay quienes dedican su tiempo a leer y copiar un largo texto colocado justo al lado, o a mirar en la pantalla, la imagen de... el mismo dintel. La mediación del objeto sustituye a la apreciación del objeto mismo.

Sin embargo, me tocó vivir una experiencia reveladora y esperanzadora, en la Gran Galería de la Evolución, en París. Desde el café que domina la vista de la parte central de la galería, pude observar como un grupo de jóvenes recorría la exposición: jugaban, se hablaban, se acercaban a los animales, cuchicheaban; algunos, sentados en el piso, dibujaban los animales en sus cuadernos. De pronto alguno se acercaba a un interactivo de cómputo, tocaba la pantalla y regresaba de inmediato junto a las corvas de una jirafa de cuello muy largo. Ni siquiera se había tomado la molestia de esperar al cambio en la pantalla de cómputo. La sala de videos, al fondo, transmitía sus imágenes al vacío. Ni uno solo de los niños ocupaba las butacas. Estaban donde debían estar, entre los animales que forman la galería y muestran, aunque sea de manera parcial, la diversidad de la vida en la Tierra, a la que ellos también pertenecen.

Otro ejemplo, esta vez de la ciudad de México, que es donde habito, me ha orientado en varias ocasiones en mi quehacer museográfico. Somos muchos en esta ciudad los que guardamos en nuestra memoria dos imágenes memorables, provenientes del Museo de Historia Natural. Una es el gran oso polar con sus garras al aire en posición de amenaza. La otra, el esqueleto de un enorme dinosaurio. Algunos de nosotros las recordamos incluso de antes, en su vieja casa, el Museo del Chopo. ¿Cuántos de nosotros recordamos su nombre científico? Les aseguro que estaba escrito en la cédula colocada en lugar visible, que todo niño de la ciudad de México se ha visto forzado por sus maestros a copiar al menos una vez en su vida. Pero la emoción de estar de pie, junto a la enorme bestia de pelo blanco, tiembla aún en nuestros corazones. No dudo que más de uno haya decidido en ese momento convertirse en zoólogo. Incluso es posible que lo haya logrado.

Pero el museo es algo más que un recinto en el que podemos contemplar las cosas, incluso si esto, en sí mismo, fuera suficiente.

El museo, con sus colecciones, con sus materiales de apoyo y con la información que puede, razonablemente, aportar, puede despertar la curiosidad, el interés, las vocaciones. Todo depende de lo que podamos hacer con nuestra visita al museo, y lo que el museo puede hacer para complementar su labor fundamental.

Sobre nuestra visita, es mucho lo que puede decirse, pero centrémonos en dos cosas, nuestra reflexión sobre lo percibido, y lo que podemos trabajar a partir de ello.

Pensemos en que el museo puede hacer que nos veamos a nosotros mismos con otros ojos, puede ponernos en perspectiva. En este sentido, el museo es un espejo, y como todo espejo, se refleja no sólo nuestra imagen, sino también la del entorno. Qué tan amplia sea la imagen reflejada depende de la temática del museo, de la calidad del diseño museográfico, y de nuestra capacidad de percibir y pensar en lo que vemos.

El museo nos permite reflexionar y seguir muchos caminos. Por ejemplo, en los temas que aborda, en las piezas que guarda, en los hombres y mujeres que las hicieron, y en quienes las recolectaron. El museo nos permite trabajar los temas que toca, nos da pautas y materiales para investigar de diversos modos. Podemos dialogar entre nosotros sobre aquello que nos es nuevo, y sobre aquello que nos es propio.

El museo nos aporta también lo que podamos hacer más tarde, en nuestros grupos de trabajo. Debemos aprovechar nuestra visita más allá de nuestra permanencia al interior de las salas. Pensemos y diseñemos actividades que enriquezcan la experiencia, que afiancen los conocimientos que el museo evoca y convoca. Lo que no podemos, lo que no debemos, es creer que lo que el museo nos otorga, termina y muere en el momento en que cruzamos la puerta de salida. Lo que un museo nos deja ha de acompañarnos toda la vida.

¿Qué puede hacer un museo por sus visitantes? Hay un ejemplo que retrata al menos en parte lo que la creatividad puede ofrecernos en el mundo de los museos. En Roskilde, Dinamarca, hay un museo vikingo. A partir de unos pocos restos de barcos encontrados en el fiordo de la localidad, se construyó un área de exposiciones permanentes, un taller donde el visitante puede realizar diversas actividades, desde la lectura de ensayos sobre el tema hasta disfrazarse de vikingo y jugar a vivir en tiempos pasados. La información en la sala es poca, aunque suficiente. Pero la verdadera riqueza de este museo extraordinario está fuera del edificio. Con gran inteligencia y creatividad, el museo y su personal, a lo largo de los años, han ido construyendo un puerto que alberga una serie de reproducciones de barcos construidas por los propios visitantes. Cada año, decenas de personas de todas las edades se incorporan a los cursos de verano, donde, guiados por especialistas, construyen durante seis semanas la réplica de algún barco vikingo, o tan solo antiguo, usando las herramientas del período correspondiente, viviendo en las condiciones de la época, comiendo lo que entonces se comía. Al término del campamento, los visitantes navegan por el fiordo en el barco recreado, y lo incorporan después a la colección desplegada en los muelles junto a la sala de exposiciones. La experiencia educativa que esto implica es amplia y profunda en todos sentidos: conocimientos, experiencias, trabajo, emociones, relaciones personales, técnicas y tecnologías, saberes antiguos y contemporáneos, en fin, la historia vivida más allá de la glorificación del pasado propio.

En nuestras localidades y regiones podemos llevar a cabo experiencias similares, quizá no con los mismos alcances en términos materiales, pues no todas las regiones cuentan con los mismos recursos, pero sí en términos de experiencia humana.

En otras palabras, lo que los visitantes y el personal del museo podamos construir en torno a la visita al museo, determinará los alcances del aprendizaje en el mismo, enriqueciendo el universo emocional que la visita misma nos ofrece.

Como grupo, elijamos un tema, un objeto, algo que, en colectivo, nos haya atraído. Construyamos una maqueta, un modelo, una réplica, pintemos un cuadro, escribamos un texto, investiguemos, siguiendo con rigor científico y artístico el universo cultural al que pertenece el objeto o tema elegido. Esto involucra una gran diversidad de destrezas y conocimientos: leer, investigar, discutir, planear, ejecutar, entre muchas otras. Habremos transformado la visita al museo en una herramienta más en el proceso educativo, una herramienta muy poderosa, tan poderosa como queramos hacerla.

Pero estas destrezas que menciono, esta forma de hacer crecer nuestra visita al museo abre nuevas puertas, en especial para grupos en procesos de educación: tenemos ya

sentadas las bases para la posibilidad de crear una exposición, incluso un museo. La tarea parece titánica, pero si lo pensamos bien, es realizable.

Como grupo de adultos inmersos en un proceso de educación, somos también personas con experiencias de vida, oficios, profesiones, intereses, tradiciones, en fin, somos personas, pues. Sentémonos a platicar qué tipo de museo o exposición quisiéramos tener, crear, construir. Discutamos los temas en colectivo, y decidamos juntos qué queremos mostrar. Entonces, investiguemos el tema, y escribamos tan en detalle como podamos nuestras decisiones, ideas, definiciones e investigación. Mientras más detallada y clara sea nuestra descripción, más fácil será crear nuestra exposición. El texto será muy parecido a lo que los profesionales llamamos guión científico, o temático. Pero recordemos, no tratemos de abarcarlo todo, de decirlo todo.

Nuestra segunda etapa será pensar, y escribir, cómo vamos a mostrar lo que hemos aprendido del tema, con qué objetos, con qué imágenes, con qué textos. Pero cuidado, recordemos que la gente no viene a nuestra exposición a leer un libro. Hay cosas que nuestra exposición no podrá decir, aunque las sepamos. Tratemos siempre de privilegiar los objetos que tenemos. Si anotamos todo esto en forma de una tabla, agrupando por temas y por tipo de exhibidores (objetos, imágenes, textos, etcétera) tendremos algo similar a un guión museográfico. Es nuestra guía, que va a ayudarnos a llegar a las decisiones que habrá que tomar.

Pongamos por caso que hemos elegido el maíz como tema, y su cultivo e historia. Elegimos exhibir diversas mazorcas, granos de maíz, olotes; elegimos también mostrar cómo se cultiva, sabemos entonces que mostraremos la coa, el palo sembrador, el bolso para los granos, quizá tengamos un arado disponible, como el que desde hace años guarda en su casa doña Luisa; pero estos objetos no son suficientes, pues nos importa mucho cómo se hacía —y se hace— la milpa, entonces pensamos en una maqueta con sus surcos, su maizal, sus frijoles y sus jitomates, su calabacita y su chile, su epazote... y sus campesinos trabajando, y algunas mujeres echando tortillas en el comal. Podemos investigar en libros las representaciones del maíz y sus dioses en nuestra región y en otras partes del mundo. Podemos averiguar cómo el antiguo teocintle cruzó los mares y ha llegado a cultivarse por todo el mundo, transformándose siempre según la tierra y las personas que la habitan y lo acompañan, lo cuidan, lo crecen. Vamos a necesitar mapas, ¿verdad? En fin, aquí detengo el ejemplo, pues el maíz es tema grande.

Hemos hecho nuestro guión y conocemos el espacio donde vamos a montar nuestra exposición. ¿Por dónde vamos a entrar? ¿Hacia qué lado avanzamos? ¿Cuál tema es el primero, cual el segundo? El orden es terriblemente importante en una exposición. Hemos definido nuestras circulaciones y podemos dibujar un plano, con sus temas y con sus exhibidores. Ojo, tiene que estar todo, aunque no en detalle.

Ahora tenemos que definir cómo vamos a mostrar cada cosa, y en qué tamaño. Por ejemplo, nuestra maqueta de la milpa debe poder verse desde todos lados, y debe estar a una altura conveniente para los niños, y para los adultos, ¡ni unos de puntitas, ni los otros encorvados! El mapa del mundo con las rutas de expansión del maíz debe ser de un tamaño que facilite su comprensión, pero no tanto que le quite atención a las otras cosas que nos interesan. Así con cada objeto, cada imagen, cada cosa debe tener su ubicación, su dimensión y su posición entre las otras. Cuidado con la luz. Sin ella no vemos nada. Tiene que ser adecuada y suficiente, pero no excesiva. Podemos entonces detallar nuestro plano de exhibición, y diseñar las bases, los soportes y los muebles que necesitamos para nuestra exposición.

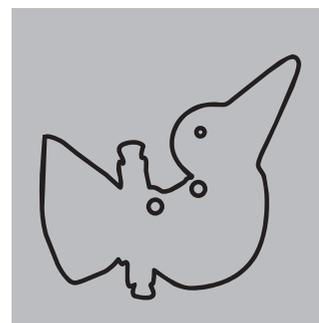
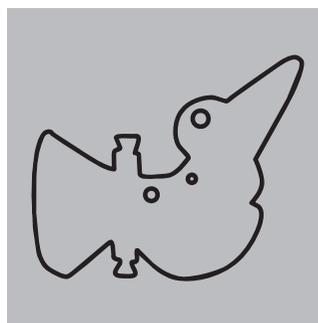
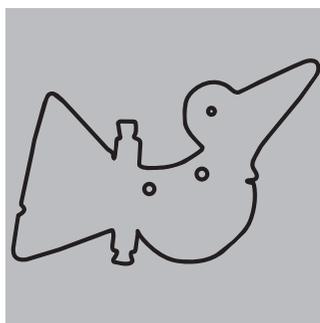
Manos a la obra, entre nosotros habrá quienes saben trabajar la madera, quienes saben dibujar, o escriben muy bonito, quizá quien algo le sabe a la serigrafía, a la electricidad, a la albañilería. Es decir, los oficios que se requieren para hacer una exposición o un museo. Aquello que no sabemos, podemos preguntarlo, en nuestra localidad o en sus cercanías, habrá quien lo sepa, quien nos ayude. Como decía un *maracame* huichol, cada uno de nosotros sabe muy poco, pero entre todos, lo sabemos todo.

Crear la exposición nos habrá enseñado mucho sobre aquello que para nosotros es tan nuestro y tan importante, como el maíz, pues hemos tenido que hablar entre nosotros, leer, investigar, buscar y juntar imágenes, representaciones, objetos que muestren lo que estamos aprendiendo y lo que hemos decidido mostrar. Nos habrá enseñado a producir textos, imágenes, maquetas, y la exposición misma, con sus oficios y demandas. La exposición nos habrá enseñado también a compartir nuestros saberes, y a expresarlos, a organizar, jerarquizar y darle direccionalidad a la información que tenemos, y a pensar en cómo compartirla mejor.

El día de la inauguración, la gente se acercará a mirar nuestro trabajo. ¿Termina ahí la experiencia? No. ¡Ahora nosotros somos los responsables de la exposición, y somos quienes debemos pensar en ofrecerle a nuestros visitantes actividades y acciones que enriquezcan su visita, como ha hecho la gente de Roskilde en Dinamarca!

Tendremos en nuestras manos una herramienta poderosa, tan poderosa como queramos hacerla, en los procesos de aprendizaje de nuestra localidad, nuestra región, nuestra gente. Habremos construido un espejo, nuestro espejo, en el que se reflejará nuestra imagen y la de nuestro entorno. Crear la exposición o el pequeño museo, del tema que hayamos elegido, habrá sido, quizá, una de las más profundas experiencias de aprendizaje y enseñanza de nuestras vidas.

¿Necesitamos pedirle más a una exposición o a un museo? Yo pienso que no.





Acerca de los autores

Bessna Raquel Alva Mendoza

Es egresada de la licenciatura en psicología social por parte de la Universidad Autónoma Metropolitana-Iztapalapa; realizó la maestría en Estudios de Género, perteneciente al Programa Interdisciplinario de Estudios de la Mujer de El Colegio de México. Ha sido colaboradora en diversas organizaciones de la sociedad civil, desarrollando proyectos en las áreas de la salud sexual y reproductiva, desarrollo rural y empoderamiento de las mujeres y los jóvenes. El año pasado colaboró con la ONG Territorios de Cultura para la Equidad, en el proyecto “De mujeres, museos y monederos”. Actualmente trabaja como consultora en Ipas México, A.C.

Giuseppe Campuzano

Nació en Lima, en 1969. Es filósofo, y desde 1990 registra su propio cuerpo travestido como proyecto estético. A partir de 2003 desarrolla una investigación acerca de los orígenes del travestismo en el Perú, sus realidades y significados. Ha realizado diversas muestras y publicado entre otros *Reclaiming Travesti Histories* (2006, IDS Bulletin 37.5), “Gender, Identity and Travesti Rights in Peru”, en *Development with a Body. Sexualities, Development and Human Rights* (2008, Zed Books) y *Museo Travesti del Perú* (2008, Giuseppe Campuzano editor).

Sonia Carbonell

Brasileña, oriunda de Porto Alegre y residente en São Paulo. Se formó en artes escénicas, fue actriz y bailarina. Después estudió artes plásticas y actualmente es ceramista. Su oficio principal es el de arte-educadora, y lo practica desde hace 30 años. Trabaja en el Colegio Santa Cruz donde da clases de Artes para adolescentes y adultos. En 2006 concluyó la maestría en Educación, en la Universidad de São Paulo y su tesis, “Arte y educación estética para jóvenes y adultos: las transformaciones en la mirada del alumno” obtuvo el Premio Crefal 2007 a la mejor tesis de educación de jóvenes y adultos.

Juan Cristián Gutiérrez Maupomé

En 1984, y por azar, pasó de la filosofía a los museos. Ha dirigido y asesorado proyectos diversos de museos

y exposiciones. Su especialidad es el aspecto conceptual de los museos y exposiciones y el desarrollo de sus contenidos: una especie de traductor, encargado de pasar el contenido científico de un museo, a la exposición definitiva. Ha trabajado en México en la concepción, planeación ejecutiva, investigación previa, renovación, diseño y/o desarrollo de diversos museos y exposiciones permanentes. Entre los más recientes están el Museo de Necaxa, Puebla (2007-08); el Museo Carlos Pellicer de Villahermosa, Tabasco (2006); y Crisol, Museo de Arqueología Industrial, de Monterrey, Nuevo León (2004-05).

Germán Krebs

Es ingeniero, y reparte sus actividades entre la informática y la docencia. Ha sido docente y directivo en instituciones de enseñanza secundaria y universitaria. Actualmente es consultor en la Unidad de Tecnologías de la Información y la Comunicación (UTIC) en el Ministerio de Educación de la Nación, República Argentina.

Íker Larrauri

Nació en la Ciudad de México en 1929. Arquitecto, antropólogo, museógrafo y artista plástico. Entre 1961 y 1964 estuvo a cargo de la dirección técnica del equipo que elaboró el programa arquitectónico del Museo Nacional de Antropología. Su obra museográfica ha marcado tendencias en México y el mundo, desde los museos escolares hasta el Museo Olímpico de Lausanne, en Suiza, en el que participó y obtuvo el Premio al Mejor Museo Europeo del Año en 1995. En el año 2000 recibió el reconocimiento anual del Comité Nacional de México del Consejo Internacional de Museos (ICOM por sus siglas en inglés), por sus casi 40 años dedicado a la museografía.

Luz Maceira Ochoa

Mexicana, estudiante del doctorado en Investigaciones Educativas (CINVESTAV), maestra en Estudios de Género (El Colegio de México), especialista en Estudios de Género en la Educación (Universidad Pedagógica Nacional) y licenciada en Ciencias de la Educación (ITESO). Feminista. Consultora educativa.

Experiencia profesional en organizaciones civiles, instancias gubernamentales e instituciones académicas en proyectos de educación no formal, sistematización, desarrollo de materiales educativos, capacitación e investigación en temas como: educación popular, ciudadanía, desarrollo local, derechos universitarios, derechos sexuales y reproductivos, derechos humanos de las mujeres, derechos culturales, feminismo, educación y género, currículo oculto, educación y museos.

Georgia Melville

Estudió Antropología en la Universidad de Melbourne, Australia, y después la maestría en Ciencias Antropológicas en la Universidad Autónoma Metropolitana - Iztapalapa, de la Ciudad de México, donde actualmente estudia el doctorado en el mismo tema. Cuenta con experiencia en museografía por su trabajo en el National Wool Museum de Australia, Bunjilaka, la Indigenous Gallery del Museo Victoria, The Little Malop Fine Art Gallery, de Australia, y el Museo de Arqueología de Mazatlán, México. Actualmente es coordinadora del proyecto “El pueblo de mis sueños” con la comunidad de San Miguel Cuevas, de Oaxaca, México.

Beatriz Moral

Doctora en Antropología Social por la Universidad del País Vasco. Especializada en Micronesia. Realizó investigaciones en el área de la museología durante tres años, en diversos museos de Europa. Actualmente es directora de proyectos en FARAPI, una consultora de antropología aplicada ubicada en Donostia (San Sebastián, País Vasco) de la que es socia fundadora y donde realiza labores de investigación en temas relacionados mayoritariamente con los estudios de género.

Sandra Murriello

Bióloga, doctora en Educación en Geociencias, especializada en el área de Museos. Actualmente es investigadora de posdoctorado del *Laboratório de Estudos Avançados em Jornalismo* de la Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP), Brasil. Con apoyo de la FAPESP (Fundação de Amparo a Pesquisa do Estado de São Paulo) está trabajando en la evaluación de una exposición de Nanotecnología desarrollada por el *Museo Exploratório de Ciências* de esa Universidad.

Angélica Núñez

Antropóloga y museóloga, docente de la Universidad del Cauca Popayán Colombia. Su interés se centra en la divulgación del conocimiento, especialmente en el campo de la arqueología y el arte.

Idoia Orbe Narbaiza

Se licenció en Filosofía y Letras y cuenta con experiencia en la enseñanza en centros privados y públicos de secundaria. Sus inquietudes no se vieron cumplidas en este campo y por ello decidió cambiar de ámbito de trabajo. Así es como comenzó su labor como guía en el Museo de la Paz de Gernika en 2004, y desde 2006 colabora en el Departamento de Educación.

Ester Suaya

Escultora, egresada de la Escuela Nacional de Bellas Artes “Prilidiano Pueyrredon” y licenciada en arte por la Universidad Nacional de San Martín (UNSAM), ambas en la ciudad de Buenos Aires. Ha realizado obras escultóricas para el espacio público y es autora del texto “Un grito de vida” en el libro *Escultura y memoria* publicado por EUDEBA en 2000 (entre otros). Fundó el Museo de Arte Infantil y Juvenil en el Jardín Zoológico de la Ciudad de Buenos Aires en 2003 y tres años después el Museo Infantil y Juvenil de Arte Visual (MIJAV) en la Universidad Nacional de San Martín. Participó con la Asociación de Mujeres Arquitectas e Ingenieras (AMAI) en la elaboración del Plan Estratégico de la Ciudad de Buenos Aires con el Proyecto de Arte Público.

Brenda Valdés Rosas

Coordinadora de Educación y Proyectos en The Photographers' Gallery en Londres, Reino Unido. Antes de comenzar en este museo, colaboró con una organización de educación en museos de arte (Engage), promoviendo los proyectos de la organización en otros países. También trabajó durante tres años en un museo para niños y niñas, Globo, en Guadalajara, México; primero como jefa de Educación y más tarde como directora del museo. Comenzó su carrera en México, después de graduarse de la licenciatura en Ciencias de la Educación, y realizó una maestría en Estudios en Museos en la Universidad de Leicester (Reino Unido) con especialidad en educación.



Museums: Places of Adult and Youth Education

Luz Maceira Ochoa

The amount, diversity and scope of museums today are outstanding. This article reviews the features and functions that museums fulfill as institutions within specific societies, and which thus respond to an array of specific social needs ranging from the imposition of a single point of view, to those which aim at transforming culture through diverse contents and dialogue with the public. Taking the type and scope of the museums into account, the author analyzes their potential to generate educational processes, and specifically their pertinence for the education of adults and youths.

The Conveyance of Knowledge in Museums

Angélica Núñez

This article introduces basic and general aspects of museums such as the language specific to museums (the objects, texts, lighting, games...) as well as the types of museums that exist (those dealing with art, archeology and history, science, traditions and economuseums). The author includes several examples of educational programs from different Latin-American museums and a list of museums that have an educational program. A web page address is included for every example.

Youths Voice their Opinions: The 'Teen Talks' Program of the Photographers' Gallery Museum of London

Brenda Valdés Rosas

In this article the author reflects upon The Photographers' Gallery of London's experience with groups of youths aged between 14 and 19. The museum selects a small number of youths for each exhibition who later analyze what is on display and prepare a talk which they later present in front of those who visit the museum. When selecting the participants, a wide range of social and cultural diversity is sought and those with fewer means or less opportunities to visit museums are given priority. This program aims at establishing ties between the museum and the community, in which free speech and group work is encouraged for youths with different cultural backgrounds.

The Gernika Peace Museum and its Educational Project

Idoia Orbe Narbaiza

The Gernika Peace Museum was created in 2003 with the purpose of promoting a culture of peace and refusal of vengeance. In this article the author describes the way in which an outline of the history of the Spanish Civil War and the review of several possible definitions of the word "peace" incite the public to reflect upon war and peace, human rights and democratic coexistence. The museum strives to maintain close bonds with the people of Gernika of all ages. The museum organizes a number of workshops for youths and adults related to the topics of Peace and Human Rights. It has also designed didactic materials for professors and virtual games to aid and assist history classes for youths.

Museums, Ways of Learning and Information and Communication Technologies

Germán Krebs

Information and communication technologies (ICT) in today's world aid the population's access to museums of every kind. The author develops a didactic example in which, through a series of questions that initiate a process of group research -that may occur exclusively through virtual visits to museums-, adults and youths develop a series of abilities concerning reading, writing, research and organization of information and group work. Through this proposal, the participants are expected to understand an event from its historical, geographical, economic, social and cultural context.

**Museography with a
Migrant Community**

Georgia Melville

The focus of this article is the author's experience of educational work with youths and adults from the indigenous locality of San Miguel Cuevas, Oaxaca, Mexico, in which museography was used to create ties and encourage dialogue between the population that resides in the United States (mainly in Fresno, California) and that which lives in their place of origin. The project consisted on forming two groups of youths, one in Oaxaca and another in California, which created a photographic record that was later organized and exhibited in both places along with written aid in Spanish, English and Mixtec and audio in Mixtec. Both exhibitions include 36 trilingual texts and 188 photographs. Along with the physical exhibitions themselves, a film was created in DVD format and played on large screens in both places.

**Reflections on the Didactic
Capacity of Museums and
Objects**

Beatriz Moral Ledesma

The author analyzes, from a critical posture, the potential that objects exhibited in anthropological and ethnographic museums have to transmit information that is significant for non-specialized public. The author revises what museums communicate and how that is done from the point of view of an ordinary visitor and states that, in order to be significant, the pedagogical application of museums must be accompanied by other educational actions.

**The Transvestite
Museum of Peru**

Guiseppe Campuzano

The Transvestite Museum of Peru is the name under which an ample array of activities are grouped, some of these include the research and recovery of the history of transvestitism in Peru, the itinerant exhibition of objects and images and the mobilization in favor of homosexual and transvestite rights. What the author describes questions the traditional concept of "museum" and underscores the potential of a museum or museum-like space for the struggles against social prejudice created by gender discrimination.

**The Evaluation
of Exhibitions:
A Brazilian Experience**

Sandra Murriello

The evaluation of museum educational programs is the focus of this article. The topic is dealt with using the museography of a nanoscience and nanotechnology exhibition in the Universidade Estadual de Campinas, in Brazil as an example. The resources used in the exhibition (principally electronic videos and games) and the moments of evaluation (preliminary, corrective and cumulative) are described in the article. The research indicates that differences exist in the way in which people of different ages approach and interact with the games and amongst themselves.

**"Women, Museums
and Wallets"
Women for the Right
to Enjoy the Arts**

Bessna Raquel Alva Mendoza

The author describes a non-formal working experience concerning education that was carried out thanks to the initiative of the Mexican non-governmental organization, Territorios de Cultura para la Equidad (*Cultural Territories for Equality*). The workshop was attended by a very heterogeneous group of women who, in three groups of activities, reflected upon the arts and how women relate to them and the right women have to artistic creation and enjoyment. Also, within the Museum of Economics, a discussion on how gender differences and inequalities are experienced in relation to money was carried out. The final activity was an exhibition entitled "The Hidden Sex of Money", organized by the participants and put on display in the *Museum of Economics in Mexico City*.

Esthetic Education for
Alumnae Youths and
Adults:
Cultural Tours
Sonia Carbonell

The author reflects upon the importance of esthetic education for youths and adults drawing from her experience as a professor in the Supletivo Santa Cruz (Colegio Santa Cruz, Sao Paulo, Brazil), attended by poor students enrolled in literacy and basic education programs. The article shows how education can enable marginalized youths and adults to discover the means to develop their sensitivity and creativity and how esthetic education can improve general learning. In this experience group visits to and the reflection around art museums constitute a main didactic resource.

The National University of
San Martin's Children and
Youth Visual Arts Museum
(MIJAV)
Ester Suaya

The MIJAV was created in 2006 with the aim of preserving, disseminating and researching the artistic production of children and youths in the district of San Martin (Buenos Aires, Argentina) and of stimulating the population's interest in art and their artistic sensitivity whilst creating a record of the cultural characteristics of that group from the point of view of the participants. In order to accomplish these goals the museum carries out several activities such as *The Form and Color Party*, an outdoor event in which all of the community participates, the *Children and Youth Art Contest* and the *Professor's Workshop of Work and Reflection "Art and Action"*.

Traducido por: Andrés Sebastián Besserer



Luis Salinas Romero, *Aetos*.
Cortesía del Museo de la Caricatura.
Sociedad Mexicana de Caricaturistas.



Reseñas bibliográficas



Medina, Diego

(con la colaboración de Luz Maceira), 2007

Manual para facilitadores y facilitadoras del Taller de Arte y Migración

Universidad de las Américas, Puebla, México

Los talleres de Arte y Migración surgieron a partir de la experiencia de vida del autor como artista y promotor cultural en la comunidad mexicana inmigrante en la ciudad de Nueva York. Se parte de la idea de que la migración implica hibridaciones, contactos y enfrentamientos con nuevas culturas, y la creación de nuevas identidades, que hacen fundamental la expresión de los migrantes y de los que se quedan en los lugares de origen.

Los talleres se han impartido entre la comunidad mexicana en Nueva York con un abanico amplio de perfiles —líderes comunitarios, artistas, amas de casa, trabajadores de la construcción y servicios de comida, estudiantes—, desde 12 hasta 70 años de edad, hombres y mujeres; y en México con estudiantes y profesionales de las ciencias sociales en universidades, casas y centros comunitarios del estado de Puebla y de la ciudad de México. Está dirigido a comunidades donde la migración tiene una presencia fuerte, ya sea de recepción, expulsión o tránsito. Pretende facilitar la puesta en práctica de los talleres con el propósito de crear conciencia sobre el fenómeno migratorio, el arte y la vida cotidiana, así como de los cambios que aquella genera en la identidad.

Desarrollar estos talleres no requiere experiencia ni antecedentes relacionados con el arte, pues el objetivo es trabajar con y sobre arte de la manera más sencilla y práctica posible. El fin no es el dominio de destrezas artísticas sino que se retoma el sentido creativo y formativo del arte y se aprovecha para el desarrollo del pensamiento y los sentimientos, para

la reflexión crítica de la propia experiencia, de la vida personal y colectiva, para la comunicación, y por supuesto, también para el goce estético.

El *Manual para facilitadores y facilitadoras del Taller de Arte y Migración* aborda de manera sencilla algunos planteamientos conceptuales y una serie de actividades flexibles que pueden implementarse por promotores culturales, docentes y personal directivo de escuelas, dirigentes y profesionistas que trabajen en organizaciones comunitarias, sociales, civiles, educativas, y también en programas públicos, así como artistas vinculados a comunidades de migrantes.

Se divide en cuatro partes: 1. ¿Qué es el arte?, 2. Expresión del aprendizaje sobre el arte, 3. Acercamiento a la obra de arte desde la experiencia, y 4. Evaluación. Las tres primeras partes se proponen acercar al lector a la comprensión y a la experiencia del arte como un medio de expresión de ideas, identidades, sentimientos, situaciones individuales y colectivas. Todas las reflexiones buscan partir de y aterrizar en aspectos cotidianos de la cultura, de las manifestaciones artísticas, y también de la experiencia personal y comunitaria ante diversas situaciones derivadas de la migración y el intercambio entre culturas. La última parte propone una serie de recursos para el cierre del taller a partir de la reflexión y valoración de lo sucedido en éste.

El *Manual* puede conseguirse con el autor: circuloartecultura@gmail.com

Reseñado por Diego Medina



Los museos comunitarios cumplen un papel importante en la preservación y difusión de las culturas autóctonas. Constituyen espacios de decisión y de acción de los propios pobladores sobre su riqueza arqueológica, artística y cultural, y abren al mundo la posibilidad de conocer y valorar esas culturas. En las líneas que siguen acercamos a nuestros lectores a algunas experiencias que, esperamos, sirvan como puerta de entrada al amplio mosaico de museos comunitarios en el mundo.

Unión de Museos Comunitarios de Oaxaca A.C.

La Unión de Museos Comunitarios de Oaxaca (México) agrupa a catorce comunidades indígenas y mestizas del estado que han creado museos. Entre los proyectos principales de la Unión se encuentra la operación de un centro de capacitación que ofrece talleres a niños, jóvenes y adultos de las comunidades, una cooperativa de turismo comunitario y el fortalecimiento de redes solidarias de alcance estatal, nacional e internacional. Ha sido impulsora de la Red de Museos Comunitarios de las Américas desde el año 2000, la cual ha organizado cuatro encuentros internacionales y un taller de facilitadores.

Museo comunitario “Rabinal-Achí”

Con sede en Rabinal, departamento de Baja Verapaz, Guatemala, este museo se creó en 1998 no sólo para preservar y difundir la cultura maya-achí, sino también para dar testimonio de la represión sufrida por ese pueblo entre 1981 y 1983, cuando el ejército y grupos paramilitares de ese país masacraron a cerca de 20% de la población de Rabinal. El museo se propone ser un vehículo para promover la reconciliación local y nacional.

www.enlacequiche.org.gt/centros/rabinal/intro.html

Museo de la Nación Kuna

Se encuentra en la isla cabecera de la Comarca Kuna Yala, Panamá. Abrió sus puertas en 2005, en un esfuerzo de servir como un centro de educación y de expresión cultural a los miles de visitantes que llegan a la isla Gaigirgordup (Porvenir). El Museo cuenta con diversas secciones, entre las que se encuentran: la ceremonia de la chicha brava, cocina, el cementerio kuna, cestería, instrumentos musicales y pesca, entre otras.

www.congresogeneralkuna.org/museo_nacion_kuna.htm

Uashat mak Mani Utenam

Este museo, de la comunidad innu (aborigen de Canadá), surge en 1995 de las negociaciones entre el gobierno canadiense y la compañía Hygdo Québec (proveedora de electricidad), en retribución al daño que causaría al entorno la construcción de una presa. Posteriormente, en 1998, la comunidad se hizo cargo del museo y actualmente tiene la función de preservar y difundir la cultura innu desde sus propias prioridades.

Museo Comunitario “Shan Dany”

Se localiza en Santa Ana del Valle, Oaxaca, México, una comunidad zapoteca asentada sobre un sitio prehispánico que data de unos 600 años a.C. El museo abrió sus puertas en 1986. En él se exhiben piezas arqueológicas y un acervo fotográfico de la revolución mexicana, donado en su mayoría por los lugareños. Forma parte de la Unión de Museos Comunitarios de Oaxaca, A.C.

www.oaxacalifornia.com/index.php?option=com_content&task=view&id=461&Itemid=8