

## Museo Vivo

Ruth Helena Jaramillo Ramírez

*“Solamente cuando el público disfrute y haga uso del museo éste cumplirá, además de conservar el patrimonio cultural, con sus objetivos primarios de educación y comunicación”*  
Gina M. Cucurullo de Engelmann

El museo ha sufrido en su devenir histórico grandes e importantes transformaciones, ha pasado de una noción estática que lo relacionaba con un verdadero “panteón” de objetos muertos, abierto a una clase privilegiada, a convertirse hoy en un escenario lúdico - educativo que realiza una verdadera acción cultural y de extensión, ubicándose como protagonista en los procesos de desarrollo y arraigo cultural y logrando de esta forma su humanización ya que se ha descosificado el hombre en su relación con este espacio, otorgándosele preponderancia sobre el objeto.

Así se pasa de una actividad basada en la conservación como fin último del museo a privilegiar la utilización del objeto como testimonio de un contexto socio cultural particular, que propende por generar un proceso cognitivo y de identificación del espectador con su entorno o con el reconocimiento de un entorno diferente al propio, otorgándosele de esta forma preponderancia a la difusión y educación a partir de los fondos. “El museo es insustituible porque permite excepcionalmente ese diálogo presencial con el objeto que pertenece a nuestra cultura, a nuestra historia. En él se nos permite recrear ambientes, escenas, modos de vida del pasado y del presente a través de sus útiles, instrumentos, formas, diseños, obras...”<sup>1</sup>

Otra virtud fundamental que éste ofrece en una época en la que estamos inmersos en la cultura del simulacro de la realidad virtual en donde somos espectadores y no protagonistas debido al auge de los mass media (tv, cine, vídeo, etc.), es posibilitar el contacto con un objeto real, propiciando la aprehensión de dicho objeto, a través del museo como mediador, pero generándose un proceso cognitivo propio, vivencial.

---

1 FULLEA GARCIA Fernando. “La Programación de una visita escolar a los museos” Pág 47



“La gran eficacia del objeto real radica en poseer una tercera dimensión, auténtica, que falta en el mundo actual puesto que se vive en un mundo de dos dimensiones, del cómic a la televisión, del prospecto de modo de empleo al periódico. Incluso el arte es más asequible por ediciones baratas que en sus formas originales”<sup>2</sup>

Por tanto, el museo debe ser un centro dinámico que posea implícitamente un valor de uso para el público, además de que se convierta en un símbolo cultural (ubicado en el inconsciente colectivo) al que acuda tanto el visitante como principalmente el residente, ya que debe ser el espacio en donde se privilegie el conocimiento o reconocimiento del patrimonio cultural pasado y presente. “El museo debe ser el símbolo de una cultura combativa, que rechace el ser reducto institucionalizado y parasitario de un nuevo concepto de museo, y consecuentemente, que manifieste el gesto y el criterio de una permanente actividad social”.<sup>3</sup>



Sintetizando lo anterior, el museo moderno debe constituirse en un espacio vivo que medie entre el objeto y el espectador generando procesos de conocimiento, reconocimiento, sensibilización y afecto, utilizando para esto mecanismos educativos y de animación que permitan una verdadera vivencia, convirtiéndolo al visitante en un sujeto activo dentro de un espacio del cual debe apropiarse, además desmitificando la idea de monumentalidad y de elite que por muchos años se manejó y que distanció a la comunidad de estas instancias ya que se anulaba la necesidad connatural al hombre de ser protagonista de sus experiencias vitales, pues el ambiente de sacralidad alejaba inconscientemente al visitante, especialmente al niño (coartaba su espontaneidad y libertad).

2 VARINE - BOHAN, H. "Le musée moderne: Conditions et problèmes d'une rénovation". *Museum* vol XXVI!!! No. 3 pág. 130. 1976

3 LEON Aura. "El Museo: Teoría, Práxis y Utopía". Pág. 63.



## ¿Y cuál es el reto?

La acción y participación de la comunidad es el reto del museo planteado como un centro cultural en donde la política debe ser la proyección pedagógica y comunicativa. El museo tiene que involucrar dentro de su planteamiento una dinámica cultural particular según la región en la que se encuentre, generando en el espectador un sentido de libertad y estimulando su creatividad, creatividad entendida como la posibilidad de recrear y reinterpretar lo comunicado por el objeto, a partir de una carga cognitiva que el espectador maneja y que va a confrontar y enriquecer en el museo.

Los objetos en el nuevo museo deben ser sentidos, vividos e interpretados subjetivamente mediante este estímulo de la creatividad a través de la activación de los sentidos.

En términos pedagógicos, el proceso de decantación de la información debe empezar por un acercamiento al objeto de tipo racional objetivo a un proceso de acercamiento subjetivo-estético. “El conocimiento científico del objeto permite una recreación del mismo, una interiorización de lo que significa, lo cual se puede expresar intelectualmente o poéticamente”.

La importancia educativa del museo se le debe otorgar a CÓMO se aprende más que al CUÁNTO se aprende, convirtiendo así al visitante en activo y facilitando un proceso no sólo cognitivo sino afectivo y de sensibilización, por lo que los beneficios de las visitas se medirán, más que por cantidad de objetos vistos, por conocimientos afianzados, por los mecanismos intelectuales que el visitante ha utilizado, y además, como lo afirmara Angela Blanco García, “por las destrezas mentales que se han adquirido y por poner en acción el intelecto”.

Para el logro de estas premisas es necesario brindar ciertos niveles de autonomía en la visita, especialmente en el caso de profesores y alumnos que desde su acervo intelectual construirán sus propios conocimientos.

## Las funciones actuales

De conformidad con la idea actual de museo las funciones de estas instancias trascienden lo netamente expositivo a dos funciones más que son consideradas primordiales la enseñanza o didáctica y la divulgación o proyección exterior. Siendo entonces las funciones básicas:

---

4 GARCÍA BLANCO Ángela “Didáctica del Museo El descubrimiento de los objetos” pág. 80

5 CABALLERO ZOREDA Luis. “Funciones, organización y servicios de los museos”, pág. 53

- Comunicación.
- Divulgación.
- Didáctica.

La función comunicativa se realiza a través de la exposición de las colecciones cuyo montaje debe ajustarse a una estructuración pedagógica tendiente a facilitar y motivar la lectura, optimizando el uso del espacio, pero sin llegar a niveles de saturación que alejen al visitante; esta función debe estar íntimamente ligada a las dos funciones restantes para lograr un montaje que posibilite un diálogo entre el objeto y el espectador.

La función de divulgación o proyección exterior se relaciona con todas las actividades tendientes a:

- Atraer al público.
- Sacar el museo y su quehacer hacia la comunidad.
- Apoyar la exposición permanente y darle vida complementando su capacidad comunicativa innata con acciones que la refuercen y amplíen.
- Potenciar los recursos del museo para realizar actividades culturales que coadyuven al desarrollo intelectual, creativo y cultural de la población.

En cuanto a la función didáctica se puede afirmar que es “la situación intermedia entre el público y la pieza y el conocimiento que se tiene de ella”<sup>6</sup>, tiene como objetivo educar y formar, pero en un esquema de educación no formal.

Esta función es la base de las funciones de comunicación y divulgación ya que involucra los mecanismos necesarios para facilitar el acercamiento cognitivo y sensible hacia la exposición y su información inherente. La función didáctica debe apoyarse en actividades y materiales que, como se decía antes, “accionen el intelecto” del visitante considerando su bagaje intelectual previo, además de su capacidad creativa y sensitiva; deben explotar el potencial lúdico del museo manejando la animación como herramienta.

Es importante resaltar que no se puede desplazar la temática del museo por darle primacía a la actividad de animación, por lo que “las actividades de animación y didácticas tienen que surgir de la pieza y no ser la pieza objeto forzoso de actividades ajenas” tal como lo planteara Caballero Zoreda.

El museo, en el marco de las funciones citadas, debe establecer claramente cuál es su público activo y potencial a fin de organizar sus actividades de conformidad con las

---

<sup>6</sup> Idem



Museo Vivo



necesidades e intereses del segmento poblacional objetivo, pero sin ignorar que es una herramienta pedagógica por naturaleza que debe apoyar los programas académicos escolares, por lo que su mayor interés y esfuerzo, en términos educativos y de animación, debe estar orientado a la comunidad docente y discente. Es necesario, además, considerar que el niño y el joven se encuentran en proceso constante de formación y que son receptivos y activos por naturaleza, constituyéndose en la población objetivo No.1. del museo.

### Ojetivos educativos

Para poder establecer los objetivos educativos del museo se debe tener en cuenta que la experiencia debe generar 3 tipos de aprendizajes: cognitivo, afectivo y sensorial-motor, que son definidos de la siguiente manera por María Pastor Homs :

- **Objetivos cognitivos:** Se relacionan con el aprendizaje de información, vocabulario, definiciones, categorías, generalizaciones y principios.
- **Objetivos afectivos:** Se refieren a las actitudes, valores, apreciación, sensibilización y tendencias de aproximación - rechazo. (son las más fáciles de alcanzar).
- **Objetivos sensoriales - motores:** implican el aprendizaje de técnicas o habilidades.

Es importante, además, brindarle al museo el papel que juega en términos de convivencia social, ya que en este espacio el visitante (especialmente el niño y el joven) se interrelaciona aprendiendo a respetar a los demás, a ser solidario y tolerante, a autoorganizarse despertando sentimientos de autonomía, además despertando la sensibilidad.

7 PASTOR HOMS María Inmaculada. "El museo y la educación en la comunidad" pág 49.



En este lugar se potencia el respeto a la diferencia y se genera especialmente un sentimiento de fraternidad y pertenencia. Por estas razones el museo cumple un papel preponderante en la educación integral del individuo.

### **Acerca del concepto de animación**

Se ha hecho mención a un concepto muy actual pero ambiguo en la mayoría de los casos, este es la ANIMACIÓN, término que surge y se relaciona con la pedagogía a finales de los 60 y principios de los 70, cuando se plantea la escuela activa en donde el maestro es un facilitador de un proceso de aprendizaje y no un transmisor unilateral de información.

Hasta el momento no es muy claro este concepto, siendo importante acudir a la idea general de que animar es dar vida. "La animación es más una actitud que una acción específica".<sup>8</sup>

La animación busca dinamizar los espacios y en ellos a los grupos de personas a partir de las características de dichos grupos y de sus expectativas, no maneja verdades, es un planteamiento totalmente participativo y de retroalimentación, en donde el elemento lúdico se potencia junto con las posibilidades creativas del individuo.

La animación como herramienta es pertinente en todos los espacios con vocación educativa y en los museos ha sido fundamental en las últimas tres décadas, siendo actualmente un instrumento más del museo.

En esta se privilegian las relaciones humanas por encima de las posibles técnicas y conocimientos.

El animador tal como lo afirmara M. Hicter " es un agente cuya misión prioritaria es la de servir al dinamismo de un grupo de personas determinadas adaptando la actividad a las aspiraciones y objetivos expresados en este grupo, no en término de solución sino de asistencia, permitiendo al propio grupo que sea quien de respuesta a sus propias necesidades".<sup>9</sup>

Por sus características los animadores por excelencia deben ser los maestros, por lo que a éstos se les debe capacitar para que asuman esta responsabilidad y logren optimizar su labor.

---

8 RODRÍGUEZ Julia, SAAVEDRA Helena, "Reflexiones sobre animación", pág. 14

9 Hicter M "Informe inductivo" en animación socio-cultural" Ministerio de Cultura, Madrid, España. 1980, pág. 198.

## Museo Vivo

---

En el museo la animación debe abarcar dos opciones como lo plantea Gina M. Cucurullo<sup>10</sup>:

- Valoración real del objeto expuesto: El animador debe hacer que la pieza cobre vida.
- Devolución del contexto al objeto.

Los museos para llegar a ser espacios vivos “animados” deben manejar la animación como posibilidad educativa y lúdica, deben contar con equipos que cumplan estas veces y si les es posible lograr que el maestro se convierta en un animador en la visita que realice al museo. La animación en este contexto hace la comunicación más activa y logra que el individuo tome conciencia de su pertenencia a un grupo particular y diferenciado.

---

10 CUCURULLO DE ENGELMANN Gina M. "Sobre Museo y sus servicios educativos". Pág. 67