

## El Museo Castagnino y La Escuela Móvil

PAULINA GUARNIERI, EVELINA PEREYRA, SILVIA MOYA\*

*“Lo que ocurre es que la ciudad ha perdido el espacio común, el espacio compartido: lo que hace de un conjunto de casas una ciudad es la presencia de espacios públicos... La ciudad es una ciudad cuando es para todos.”*

Francesco Tonucci

El objetivo de esta ponencia es compartir una experiencia que resultó gratificante y constructiva. Para el desarrollo de la misma haremos hincapié en dos aspectos centrales:

- la política cultural llevada a cabo por la Municipalidad de Rosario, que genera acciones concretas sobre el acceso al espacio público y desarrolla el programa “La escuela móvil”;
- el trabajo del equipo de Educación del Museo Castagnino, que se suma al programa, creando recorridos y talleres en base a las herramientas metodológicas que considera pertinentes para abordar el lenguaje plástico.

### La Escuela móvil. Un abordaje a la pedagogía urbana desde un museo de arte

El programa “La Escuela Móvil: una experiencia pedagógica” fue desarrollado por la Secretaría de Cultura y Educación de la Municipalidad de Rosario. Planeado para alumnos de los distintos niveles, Inicial, EGB y Polimodal, propone una experiencia de aprendizaje que se construye a medida que un mismo grupo recorre una RUTA EDUCATIVA, compuesta por tres territorios o instituciones denominados POSTAS.

El programa cuenta con un total de cuatro Rutas Educativas y doce Postas, diseñadas especialmente para los distintos niveles escolares.

El Museo Castagnino se encuentra inserto en la Ruta 2 “Habitar espacios”, junto con La Granja de la Infancia y la Escuela de Artes Urbanas. Esta ruta es para chicos de 2º a 6º año, es decir, de 7 a 11 años, y les propone explorar las relaciones entre Cultura y Naturaleza en el espacio urbano, aprendiendo el significado de las vivencias y las representaciones.

Antes de centrarnos en la experiencia desarrollada en el Museo Castagnino específicamente, quisiéramos trabajar sobre algunas nociones y conceptos que se desprenden de la política de la Secretaría de Cultura de la Municipalidad de Rosario y que se reflejan claramente en el programa.

La idea de la Escuela Móvil, elaborada durante más de cinco años, nace de la denominada “**pedagogía urbana**”, que considera a la ciudad en su conjunto como espacio de aprendizaje, planteando el derecho a la participación como un eje central, que debe ser fomentado mediante acciones concretas que aseguren el acceso a las instituciones públicas de mayor relevancia.

“Todo concepto de libertad política, igualdad y justicia, relaciona al ciudadano con el espacio. El espacio público es el lugar para “aparecer” (Hannah Arendt) y no sólo para “parecer”. Aparecer ante los demás, **revelar y rebelarse**, darse a conocer, construir identidad y diferencia<sup>21</sup>.”

\* La Prof. Paulina Guarnieri es Coordinadora del Departamento de Educación y Acción Cultural, Museo Municipal de Bellas Artes Juan B. Castagnino, Rosario, Prov. de Santa Fe, Argentina; la Prof. Evelina Pereyra es integrante del Dpto. de Educación y Acción Cultural del mismo museo; la Prof. Silvia Moya es integrante del Equipo Pedagógico de la Secretaría de Cultura y Educación, Municipalidad de Rosario. Este trabajo se realizó con la coparticipación de la Lic. Florencia Bello, Florencia Cardú, Alejandra Moreno y Guillermina Frutos, integrantes del Departamento de Educación y Acción Cultural, Museo Municipal de Bellas Artes Juan B. Castagnino, Rosario.

<sup>21</sup> González, María de los Ángeles, Secretaria de Cultura y Educación Municipalidad de Rosario.

De esta manera, la propuesta de la Escuela Móvil no es la visita particular a un lugar o institución sino que, en tanto recorrido del espacio urbano, se centra en la **idea del viaje**, que incluye, no sólo el desplazamiento por nuevos espacios sino también, las operaciones de **salir y regresar**.

**Salir** se presenta como la instancia de extrañamiento, un cambio de perspectiva sobre nuestra experiencia habitual, que pone en relación nuestra cotidianeidad (costumbres, lugares de pertenencia, etc.) con otros espacios. Sobre todo, introduce la escuela y el barrio del que provenimos en la trama de la ciudad, descubriendo su complejidad y diferencias. (Una docente cuenta su experiencia y resalta que una de las nociones que más trabajó con sus pequeños alumnos es la idea de diferencia, ¿cómo eran los otros barrios? ¿En qué se parecían y diferenciaban del nuestro?)

**Regresar** es el momento de repensar y reconstruir, para integrar la experiencia en nuestra percepción del espacio urbano.

### *Distancia real y distancia simbólica*

Más allá de la distancia real, nos preocupa desde el museo, el problema de la distancia simbólica, que afecta también a otras instituciones.

Retomando la idea del viaje, podemos pensarlo en referencia a otros conceptos, como experiencia de ruptura en cuanto a la distancia real, pero también en cuanto a la distancia simbólica. Como distancia real, comprendemos no solo la distancia física, sino la distancia económica en cuanto posibilidad de acceso (que puede ser desde un boleto de colectivo a la imposibilidad de pagar una entrada al cine o a un espectáculo en el Teatro El Círculo).

En cuanto a la distancia simbólica nos referimos a un problema más grave que afecta a muchas de las “instituciones públicas centrales”. Se encuentra cimentado en difundidas concepciones de “cultura de elite” que aún hoy sobreviven como una suerte de sentido común que marca qué es y qué no es para nosotros, y cómo “deben ser vividas” determinadas experiencias. A este problema se suma, en muchos casos, la majestuosidad y monumentalidad de los edificios que, tal como sabemos, fueron construidos para transmitir jerarquía.

¿Cómo podemos luchar para desestructurar estas nociones? ¿Cómo podemos inculcar en la gente la seguridad para vencer las barreras simbólicas?

Todo cambio implica una fuerte tarea de gestión, es decir, acciones políticas que operen sobre los modos de relación entre las instituciones, las producciones y los destinatarios.

Podemos decir que la Escuela Móvil opera positivamente en este sentido, como una acción fuerte sobre la relación entre escuelas, instituciones, territorios y destinatarios. No pensemos como destinatarios solamente a los alumnos y docentes. Significa también una nueva modalidad de relaciones interinstitucionales, para plantearnos nuestras concepciones sobre la educación y la transmisión de conocimientos. ¿Sobre qué concepciones de cultura fueron creadas las instituciones en las que trabajamos? ¿Aún las transmitimos sin darnos cuenta?

### *La difícil tarea de construir sentido*

Siguiendo con los objetivos de la Escuela Móvil, el equipo de educación se propone construir sentido en torno a las relaciones entre cultura y naturaleza que ofrece y, a su vez, sobre aquellas que los niños han trabajado en otras instituciones: La Granja de la Infancia y La Escuela de Artes Urbanas. ¿Qué relaciones se construyen en cada institución?

La Granja de la Infancia es una institución perteneciente al proyecto “La ciudad de los niños” y recupera el contacto

directo con la naturaleza, rescatando algunas relaciones primarias. Representa, desde una perspectiva ecológica, el trabajo y la vida rural. Sembrar, cosechar, alimentar animales o elaborar pan son algunas de las actividades que propone.

La Escuela de Artes Urbanas aborda la problemática de las expresiones contemporáneas que se desarrollan en el espacio de la ciudad, reflejando los conflictos y tensiones sociales. Estas artes no utilizan generalmente los canales tradicionales sino que intervienen y ocupan el espacio público. La tensión arte-naturaleza se desplaza hacia el lugar central que ocupa la relación del artista con su medio. Los lenguajes trabajados son corporales y remiten a las disciplinas circenses.

El Museo Castagnino se presenta como el espacio con más historia, y podría decirse más “tradicional”, frente a las otras instituciones. Nuestro objetivo es cambiar la imagen de museo cerrado y transformarlo en un espacio de interacción y producción, que fomente el cuidado y valoración del patrimonio. Partiendo de los conceptos Realidad, Representación e Imaginación, retomamos las experiencias vividas y las reencontramos a través del lenguaje plástico.

### *Experiencia en el Museo Castagnino*

Siguiendo la lógica de la pedagogía urbana, en la posta del Museo Castagnino los niños participan de una experiencia que pone en juego todos los sentidos, la observación y la producción, la exploración visual y sensorial del contexto *real, representado e imaginado*.

Tomando el eje de la Ruta 2, la relación entre “Naturaleza y Cultura” se presenta como el disparador fundamental que genera múltiples conexiones entre el parque, el museo, las obras y los estilos artísticos. Las actividades abordan las problemáticas del lenguaje plástico como su eje central. Dichas actividades, alternan la experiencia de un recorrido por el interior del museo y los talleres realizados en la explanada, dividiendo a los niños en dos grupos rotativos. Esta modalidad fue diseñada para optimizar la participación de todos los alumnos en la propuesta, ya que se recibían contingentes de aproximadamente 90 niños. De esta manera, la mitad del grupo ingresa a la institución mientras la otra mitad realiza los talleres rotando aproximadamente a los 60 minutos.

#### ***Real-representado-imaginado:***

Es la tríada de conceptos que se presentan en diálogo constante dentro y fuera del museo para que los niños puedan crear y construir sobre la base de las ideas propias.

### *Algunas estrategias utilizadas en el Castagnino: La transformación del espacio*

Generalmente, un museo se presenta para el común de la gente como un lugar cerrado y hermético, un gran contenedor de obras al que solo se puede acceder bajo determinadas pautas.

Una de las estrategias empleadas para cambiar la imagen del museo como espacio cerrado es la utilización de la explanada y el parque como parte de la experiencia de aprendizaje. Esto nos permite un doble juego, por un lado, los alumnos no van simplemente a “ingresar al museo” sino que comparten una práctica lúdica, de reflexión y producción en el entorno. En segundo lugar, este tipo de experiencia ayuda a los alumnos a comprender, de un modo empírico, que las obras fueron realizadas por artistas que se enfrentaron con diversas problemáticas respecto a la producción plástica. La producción en el “afuera” ayuda a los chicos a comprender las problemáticas del “adentro”.

## *Distintas etapas de la actividad en el museo:*

### ***Recepción del grupo***

El momento de recepción del grupo es el nexo entre las experiencias vividas en la Granja de la Infancia y/o la Escuela de Artes Urbanas, y la que se está por experimentar en el museo Castagnino. A su vez, el parque, marco contenedor del museo, con la confluencia de dos avenidas, se presenta como un punto privilegiado para hablar de la ciudad, la naturaleza y la cultura.

### ***Recorrido interior del museo: Herramientas metodológicas***

El recorrido interior contiene dos instancias diferentes: un primer momento donde organizamos conversaciones sobre obras seleccionadas, y un segundo momento donde el componente lúdico pasa a primer plano. La relación entre el niño y la obra se construirá a través del juego, que moviliza el mundo poético, y que opera como re-ordenadora de la experiencia desde una lógica diferente, sin contraponer teoría y práctica.

¿Cómo organizamos una conversación en el museo?

La principal herramienta de nuestra metodología son las preguntas abiertas. El objetivo es ayudar a los niños a construir opiniones fundamentadas sobre lo observado, respetando la diversidad de pensamientos y construyendo conjuntamente en base al intercambio de ideas.

En cuanto al rol del educador, es fundamental el manejo de la información, que nunca debe darse al comienzo de la conversación sino al final, de un modo breve y en relación a los objetivos del recorrido.

Aplicamos este tipo de metodología porque nos parece la mejor manera de fomentar visitas autónomas al museo, ya que propone un modo de vincularse con las obras desde el propio interés y conocimiento, donde observar, descubrir y construir la propia mirada son las actitudes fundamentales.

### ***Núcleos trabajados en el interior del museo***

La selección de los núcleos fue realizada por el Dpto. de Educación sobre la muestra de patrimonio “La vida de un día”. El curador, Roberto Echen, propone una muestra que no apela a una lógica cronológica, sino a un diálogo entre obras históricas, modernas y contemporáneas, de acuerdo a determinados ejes temáticos.

Debido al gran número de obras y a la complejidad de sus relaciones, se realiza la selección de nuevos núcleos, pensados especialmente para la Escuela Móvil. Los mismos son:

#### *La naturaleza en movimiento*

Este núcleo nos muestra a un artista que se mueve, que viaja y se traslada desde el oscuro interior de su taller hacia el espacio abierto. Querrá captar en su tela las impresiones que los movimientos de la naturaleza y la luz provocan en sus sentidos.

Fernando Fader, en su serie “La vida de un día”, nos muestra, a través de ocho pinturas, las distintas visiones de un paisaje cordobés desde la mañana hasta el anochecer.

#### *La naturaleza transformada*

Sobre la naturaleza crece con el tiempo un nuevo paisaje: el paisaje urbano. Lentamente, la ciudad transforma su contexto y se transforma a sí misma. Este núcleo se presta especialmente para reflexionar sobre las relaciones entre pasado y presente.

Un artista inmigrante, Salvador Zaino, pinta en una fecha incierta la obra titulada “Plaza Belgrano”, hay en dicha obra un dato insoslayable: sobre el parque que nos muestra la pintura hoy se encuentra el Monumento Nacional a la Bandera.

### *Naturaleza en reposo*

El artista reencuentra la naturaleza en la intimidad de su hogar: las flores que alegran la vista, las frutas con sus aromas y colores. El artista la eterniza en su quietud, captando la individualidad de estos objetos únicos, irrepetibles...

Estas obras nos invitan a viajar a la intimidad del taller del artista y a conocer su manera de interpretar la belleza de lo cotidiano.

Oscuras y coloridas, con frutas o con flores, las naturalezas muertas se suceden en el recorrido mostrando las infinitas variantes del género...

### *La naturaleza abstraída*

Confiado en la capacidad del observador, el artista ha abstraído la naturaleza. Sintetiza, dejando solo los rasgos esenciales de aquello que quiere representar. Estas obras nos invitan tanto a descubrir como a imaginar. Ya no hay una respuesta correcta, ni un solo sentido explícito, cada observador aporta sus lecturas e interpretaciones.

A diferencia de la serie de Fernando Fader, Kenneth Kemble representa el día y la noche en un solo cuadro. Abstrayendo, logra dejar los datos esenciales para establecer el contraste entre claridad y oscuridad, luz y sombra, amarillo y negro...

### *La naturaleza imaginada*

Estas obras son la puerta de entrada a un viaje por la fantasía y la imaginación que se materializan a través de nuevas tecnologías, materiales y técnicas. El recorrido se transforma en un juego de descubrimiento a través de pistas y acertijos.

Nubes de puré de calabaza, naturalezas sugeridas, luminosas, transformadas... son algunos de los descubrimientos que cierran el recorrido con una experiencia lúdica.

## **Actividades en la explanada**

### **1) Problematicaciones sobre la representación: Debate de los tres artistas (10 minutos)**

Como introducción a las problemáticas y dinámicas específicas de los talleres, tres actores personifican a artistas que reflexionan sobre la representación con posiciones muy diversas. Esta actividad pretende demostrar que no hay posturas correctas frente a la creación plástica, sino una amplia gama de posibilidades donde cada creador toma una postura.

*El clásico:* retomando una frase de Leonardo Da Vinci, este personaje reflexiona sobre la eternidad e inmutabilidad de las representaciones pictóricas. Verdad, claridad y perfección son las ideas centrales que guían su quehacer artístico.

*El abstracto:* este artista abre el juego a una nueva problemática: La parte puede remitirnos al todo. No es necesario poseer todos los elementos para que los niños puedan, mediante sus sentidos y conocimientos previos reconstruir el objeto.

*El surrealista o “el loco”:* este artista pone en discusión el sentido mismo de la obra, preguntándonos ¿Es realidad? ¿Es representación? ¿Qué se representa?

El arte no es realidad, ni el sujeto es sólo racionalidad.

### **2) Talleres en la explanada: Metodología de trabajo.**

Partimos de una motivación que pone en juego los conocimientos previos de los niños y la experimentación con el propio cuerpo en todas sus dimensiones: sensaciones, percepciones, imágenes, afectos y conceptos.

La dinámica de cada uno de los talleres se diseñó especialmente para sus objetivos particulares y proponen la reali-

zación de una producción, de manera individual o colectiva, tomando como eje central el lenguaje plástico.

### Primer taller: Observación y representación

Objetivos específicos:

- exploración lúdica a través de la acción y el movimiento del cuerpo, de nociones como el equilibrio, el peso y la simetría;
- vivenciar un proceso de selección y composición para la producción artística, reconociendo las implicancias de las elecciones previas en el resultado;
- experimentación, selección de elementos y materiales en relación a la intención representativa.

#### *Propuesta para la producción plástica:*

Invitamos a los niños a armar una **composición** seleccionando diversos elementos propios de las naturalezas muertas: debemos **observar** los objetos individuales, sus formas, colores y texturas, y sobre todo las relaciones con respecto al conjunto. ¿Cómo podemos ubicarlos? ¿Qué **contrastes de colores y formas** podemos generar con ellos?

Giramos alrededor de esta composición **tridimensional**, y la miramos desde distintos **puntos de vista**. Reflexionamos sobre las distintas **situaciones e indicadores espaciales**.

Posteriormente los niños se colocan en atriles ubicados alrededor del modelo para realizar una producción con distintos materiales.

### Segundo taller: Abstracción

Objetivos específicos:

- desarrollar la percepción sensorial a través de una dinámica que permita entablar asociaciones a partir de algunos elementos táctiles, olfativos, sonoros o visuales;
- experimentación lúdica de puntos, líneas y formas del propio cuerpo y de objetos naturales y construidos del entorno;
- resolución grupal de problemáticas concretas planteadas para una representación no convencional.

#### *Propuesta para la producción plástica:*

Invitamos a los niños a reunirse en pares. Repartimos tarjetones y leemos en voz alta las consignas. Las mismas presentan problemáticas que se debatirán entre todo el grupo, pero cada equipo resolverá su representación plástica.

Como ejemplos mencionamos:

- construir un paisaje urbano solo con figuras geométricas de color gris, azul y rojo;
- construir un paisaje de colores dulces;
- construir un paisaje utilizando cuatro formas y dos líneas;
- construir un paisaje natural sin usar el marrón y el verde;

Para cerrar la actividad reflexionamos grupalmente sobre las producciones realizadas.

### Tercer taller: Experimentación y descubrimiento

Este taller se divide en dos etapas distintas de reflexión y producción grupal. Un grupo trabaja antes de entrar al museo sobre un lienzo de 2,5 x 1,5 metros colgado en la pared exterior y, posteriormente, la obra será completada por el grupo que sale del mismo.

Objetivos específicos:

- exploración del ritmo y la gestualidad del propio cuerpo en relación a sensaciones y sentimientos de la vida cotidiana;

- experimentación sensorial a través de la acción, el juego y el movimiento de los gestos y del ritmo como productores de movimiento virtual en imágenes plásticas visuales;
- exploración de las posibilidades expresivas del color.

### *Propuestas para la producción plástica:*

#### Primer grupo:

En esta dinámica se trabajará la idea de ritmo y gesto artístico. La idea es que los niños puedan plasmar las distintas sensaciones y sentimientos que experimentan en la vida cotidiana (bronca, vergüenza, alegría) a través del gesto de sus cuerpos y la huella del mismo en la tela. A su vez, deberán elegir los elementos y colores que les parezcan más indicados para cada una de las sensaciones que les toque representar.

La producción debe comprenderse como la huella de una acción, que es tan importante como la obra misma.

Algunas consignas trabajadas son:

- mancho como si rompiera;
- mancho como si acariciara;
- mancho con vergüenza;
- mancho para no pegar;
- mancho con alegría.

Finalmente, los niños podrán observar y reflexionar sobre la producción lograda.

Les contamos que muchos artistas mancharon y chorrearon para representar sus sentimientos ¿podrán encontrar alguna obra como esa en el museo? ¿Qué piensan que verán otros niños al mirarla?

#### Segundo grupo:

Este grupo parte de una dinámica distinta, ya que poseen otro bagaje al salir del museo, donde trabajaron con obras que les permitieron disparar su imaginación a través de asociaciones de formas y colores.

Los invitamos a observar detenidamente la pintura que hicieron sus compañeros, con el objetivo de descubrir personajes y figuras imaginarias. A través de una intervención lineal con plasticotas de colores resaltan y construyen las formas.

### **Conclusión general**

Esta experiencia que compartimos funcionó como prueba piloto de un ambicioso programa que continuará durante el 2007. Debido a esto, nos encontramos en una etapa de evaluación, donde todo está sujeto a cambios. Rescatamos del camino recorrido el valioso trabajo interdisciplinario que nos permitió afianzar vínculos con otras instituciones, para seguir trabajando en pos de un real acceso de la ciudadanía a la cultura.

Pensar la dimensión educativa de un museo no es pensar sólo las mejores acciones que pueden desarrollarse en su interior, sino preguntarnos por sus proyecciones, relaciones posibles con el entorno, para que pueda ser verdaderamente un espacio de construcción de conocimientos. Debemos tender puentes, y no esperar que sean solo los niños y docentes quienes puedan construirlos en base a lo que brindamos.

Frente al análisis de su patrimonio, su contexto y sus posibilidades, cada museo encontrará sus propias respuestas, que pueden ser compartidas y retomadas por otras instituciones.

Finalmente, mediante esta ponencia quisimos compartir una acción educativa de nuestro museo que nos brindó la alegría de cientos de niños que se divirtieron, jugaron, aprendieron y, en muchos casos, convocaron a sus familias para mostrarles algunas obras, pero, sobre todo, para demostrar que el museo es para todos.

**Bibliografía:**

- AA.VV., “Escuela Móvil: Cuadernillo Docente”. Editorial Municipal. Rosario. 2006.
- ALDEROQUI, Silvia (1993), “La ciudad se enseña”. En: Aisenberg, Beatriz y Silvia Alderoqui (comp.), *Didáctica de las Ciencias Sociales. Aportes y reflexiones*, Paidós, Buenos Aires.
- BRARDA, Analía y RÍOS, Guillermo, “Argumentos y estrategias para la construcción de la ciudad educadora”. *Cuadernos de Ciudades Educadoras América Latina*. Dirección de Relaciones Internacionales. Municipalidad de Rosario y Ayuntamiento de Barcelona. 2000.
- NAVARRO, Fernando, “La literatura de viajes como suceso de alteridad”. Ponencia presentada en las Jornadas La experiencia del viaje, miradas e imágenes urbanas en la literatura de viajeros. Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo. CEHCAU. UBA.
- AA.VV. (1999), *Lo público y lo privado en la gestión de museos*. FNA, Fundación Antorchas, FCE, Buenos Aires.
- SCHMILCHUK, Graciela (comp.) (1987), *Museos: comunicación y educación*. CENIDIAP, INBA.