

LOS JÓVENES Y LOS MUSEOS. Un punto de encuentro

GRACIELA CACACE, SANDRA COSTA, CECILIA FRANCISCHETTI*

1. Qué es Museo Chicos - Arte, Ciencia, Juegos

1.1. Ejes del proyecto

¿A quién va dirigido? - Nuestra concepción de sujeto

La diversidad de la mirada – Ciencia y Arte como una herramienta de estudio, comprensión y creación simbólica de la realidad que nos rodea.

El Juego - medio privilegiado de comunicación.

1.2. El museo que proyectamos - *Un museo del siglo XXI*

Museo participativo - cuerpo y mente participativa:

Libertad de elección;

Hacer, producir y aprender;

Diversión, el asombro y descubrimiento.

Apertura a la comunidad – Un lugar de y para la comunidad

Un lugar que contempla una nueva forma de comunicar.

2. La muestra – “Museo Chicos mira a Museo Chicos”

2.1. Propósitos

Presentación a la comunidad como una nueva propuesta.

Desarrollo de su identidad desde la acción

2.2. El público

Como objetivo: la Inclusión.

Diferentes niveles de lectura según: edad; nivel socio económico y cultural; competencias.

Posibilidad de autonomía en la visita o *visitas acompañadas*.

Rol de los adultos – Descubrir con los chicos o transformarse en facilitadores de los contenidos.

A modo de cierre

Cantidad de visitantes – 7.317 personas en menos de 2 meses

Demanda de las escuelas – superó expectativas.

Relación con el público.

Los chicos traen a los padres.

Los abuelos traen a los nietos.

Revisita a la muestra.

La muestra demostró la importancia de trabajar desde la acción para llegar al pensamiento.

* La Lic. Graciela Cacace, la Prof. Sandra Costa y la Prof. Cecilia Francischetti son miembros del Proyecto Museo Chicos de la Dirección General de Museos, Subsecretaría de Patrimonio Cultural del Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

Los jóvenes y los museos. Un punto de encuentro

Museo chicos – Arte, ciencia, juegos, es un proyecto generado desde la Dirección General de Museos del Ministerio de Cultura del Gobierno, CABA. El mismo fue concebido como un punto de encuentro entre los jóvenes, los museos y entre las distintas disciplinas.

En el año 2006, tuvimos la oportunidad de realizar una muestra donde pusimos en práctica la filosofía que sustenta el proyecto Museo Chicos.

En esta ponencia presentamos cuáles son los ejes principales del proyecto y cómo se trabajó en la muestra.

Ejes del proyecto

¿A quién va dirigido?

Nuestra concepción de sujeto

Nos manejamos con un concepto de hombre como *un ser de necesidades* que sólo se satisfacen socialmente en relaciones que lo determinan. El hombre es entendido como configurándose en una actividad transformadora, en una relación dialéctica mutuamente modificante con el mundo, relación que tiene su motor en la necesidad.

Nuestra concepción de sujeto, entonces, considera a la persona con sus competencias, su identidad, sus características de ser, pensar y operar en el mundo, rescatando el valor de no sofocar sus iniciativas y el derecho de ejercer autónomamente sus movimientos para, de esta forma, favorecer los sentimientos de autonomía. Consideramos a la persona como un sujeto pleno de derechos.

Cada ser es particular y cada etapa de la vida es también particular. Si consideramos a cada sujeto como único e irreplicable con su especificidad, podemos afirmar que todos tenemos necesidades especiales. Cada niño tiene necesidades especiales, como también las tienen los adolescentes y los adultos. Lograr un proyecto inclusivo implica generar un espacio que permita a cada sujeto transitar su propio camino con las herramientas que posee.

El Juego

“El juego es el patrimonio privilegiado de la infancia y uno de sus derechos inalienables”, artículo 31 de la Convención de los derechos del niño.

En la infancia, el juego es el medio para afirmar su yo, manifestando su autonomía sobre el medio y en este sentido, factor de salud.

Algunas características del juego como: la atracción, la exploración, la creatividad, el asombro, el placer y el ejercicio no definen una actividad especial, si no que están presentes en cualquier actividad del hombre.

“El juego es una experiencia que es siempre una experiencia creativa, es una experiencia que se desarrolla en el continuo espacio temporal, una forma de vida”

D .W. Winnicott-“Realidad y juego”

El deseo de jugar es demasiado importante para agotarse en la infancia, más bien en él se alimenta. El adulto necesita del niño para volver a jugar. Jugar es un hecho de autoría, el jugar no se corrige, no se tacha, no se califica.

A partir del juego, que parece ser propio sólo de los niños y adolescentes, nos acercamos al mundo de los artistas y científicos. Ellos también juegan. El juego es la base del arte y la ciencia, de la creatividad, de la producción...

El museo que proyectamos

Museo Chicos es un museo del siglo XXI

Un enorme laboratorio de pedagogía donde confluyen distintas prácticas con un enfoque muy claro: despertar el interés por **la Ciencia y el Arte** en forma articulada a través del **Juego**.

Consideramos:

- a las distintas disciplinas que conforman el arte y la ciencia;
- sus distintas miradas sobre un mismo objeto.

Para esto, se trabajó a partir de un guión con un tema transversal que permitió transformar el mensaje expositivo en un puente de construcción permanente y compartido de conocimiento. No debemos olvidar que el aprendizaje es un proceso constructivo propio, por lo tanto el visitante debe participar e "interactuar" para poder aprender.

Un **museo participativo**, significa cuerpo y mente participativa.

Bajo este concepto, "Museo Chicos" debe ser:

- un espacio que dé libertad de elección, donde el visitante tenga la posibilidad de manipular objetos y materiales; que pueda "hacer", "producir" y "aprender";
- un museo con espectacularidad pero sin dejar de lado la reflexión, la exploración y el descubrimiento. Un lugar que permita que los chicos confronten sus propias ideas mediante la experimentación, entendiendo a la Ciencia y al Arte como una herramienta de estudio, comprensión y creación simbólica de la realidad que nos rodea;
- un lugar *de y para* la comunidad, en donde se reconozcan en la Ciencia y en el Arte aspectos de la vida cotidiana y del contexto social;
- *un lugar que contempla una nueva forma de comunicar.*

Desde su concepción, este espacio se presenta como una experiencia única para el visitante donde la diversión, el asombro y el descubrimiento están siempre presentes con un respeto absoluto a los modos y formas culturales de cualquier comunidad.

"Si la actividad del hombre se redujera a repetir el pasado, el hombre sería un ser vuelto exclusivamente hacia el ayer e incapaz de adaptarse al mañana diferente. Es precisamente la actividad creadora del hombre la que hace de él un ser proyectado hacia el futuro, un ser que contribuye a crear y que modifica su presente"

Vigotsky, "La imaginación y el arte en la infancia"

La muestra

Del 19 de julio al 10 de septiembre del 2006 se realizó en la Dirección General de Museos la muestra Arte, ciencia, juegos. Un punto de encuentro.

Propósitos

Desarrollar la esencia del museo construyendo desde la acción su propia identidad; presentarlo a la comunidad como una nueva propuesta.

En esta oportunidad Museo Chicos miró a Museo Chicos.

Un círculo amarillo representa al museo. Algo tan simple como el círculo simboliza el movimiento, lo cíclico, lo que muta y varía. Trabajarlo desde lo morfológico y lo cromático permitió disparar distintos significados e implicancias según la

perspectiva desde donde se lo analice. El Arte y la Ciencia conformaron el punto de partida y de encuentro para el desarrollo lúdico de la muestra.

La confluencia de las diferentes miradas de la realidad sólo son posibles desde un trabajo transdisciplinario, pero a la vez integrador. La articulación de Arte/Ciencia/Juego, los discursos abiertos, el pensamiento crítico, la imaginación y el asombro son los elementos que constituyen el sello personal de Museo Chicos.

A modo de cierre

En menos de 2 meses nos visitaron 7.317 personas: muchas escuelas quedaron sin posibilidades de visitar la muestra; los chicos que venían con las escuelas traían a sus padres, hermanos y amigos; los adultos que nos visitaron traían a los chicos; varias familias re visitaron la muestra.

Respondiendo a nuestra concepción de sujeto, la muestra fue totalmente inclusiva: se posibilitaron diferentes niveles de lectura según las edades, los niveles socio económicos y culturales, las competencias; los distintos visitantes optaban por desenvolverse con total autonomía o requerir *visitas acompañadas*; el público fue realmente heterogéneo y la muestra fue accesible para todos; los adultos que acompañaban a los chicos cumplían un doble rol, explicaban aquello que conocían y descubrían y se asombraban junto con los chicos.

Respondiendo a la propuesta articulación Arte–Ciencia–Juegos:

- la muestra resultó novedosa y atractiva;
- destacamos la calidad de los artistas que nos acompañaron así como la colaboración de las escuelas ORT desde el área de ciencia y técnica;
- reconfirmamos al juego medio privilegiado de comunicación.

La muestra demostró la importancia de trabajar desde la acción para llegar al pensamiento.

Bibliografía

ALDEROQUI, S. (1996), *Museos y Escuelas: socios para educar*, Paidós, Buenos Aires.

ADORNO T., *Mínima Moralía. Reflexiones desde la vida dañada*, Akal, Madrid, 1978.

Al Reís Posicionamiento .El concepto que ha revolucionado la comunicación publicitaria y mercadotecnia. Colombia 2000.

ALONSO FERNÁNDEZ, Luis (1999), *Museológica y museografía*, Ediciones del Serbal, España.

ASENSIO, Mikel y POL, Elena (2002), *Nuevos escenarios en educación. Aprendizaje informal sobre el patrimonio, los museos y la ciudad*, Aique. Buenos Aires.

BERMAN, M., *Todo lo sólido se desvanece en el aire*, Siglo XXI, México, 1997.

BOURDIEU, P. y DARBEL, A. (2004), *El amor al arte. Los museos europeos y su público*, Paidós, Buenos Aires.

CALABRESE, O. (1994), *La era neobarroca*, Cátedra, Madrid.

CALMELS, Daniel, *Cuerpo y saber*, Buenos Aires.

- CASSETTI, F., *Introducción a la semiótica*, Fontanella, Barcelona, 1980.
- CURRAN, J., MORLEY, D., WALKERDINE, V. (1998), *Estudios Culturales y Comunicación*, Paidós, Barcelona.
- DISEÑO CURRICULAR PARA LA EDUCACIÓN INICIAL. Marco general G.C.B.A. 2000.
- DUJOVNE, M. (1995), *Entre musas y musarañas. Una visita al museo*, Fondo de Cultura Económica, Buenos Aires.
- ECO, U., *La estructura ausente*, Lumen, Barcelona, 1972.
- ESTEBAN, I. (1999), *¿Es el Museo Guggenheim un museo?*, La balsa de la medusa.
- GARCÍA BLANCO, Ángela (1994), *Didáctica del Museo. El descubrimiento de los objetos*, Ediciones de la Torre, Madrid.
- GARCÍA CANCLINI, N. (1989), *Culturas híbridas*, Grijalbo, Méjico.
- GREIMAS, A.J. y COURTÉS, J. (1982), *Semiótica. Diccionario razonado de la teoría del lenguaje*, Gredos, Madrid.
- GREIMAS, A.J. (1987), *Semántica estructural*, Gredos, Madrid.
- HALL, S. y DU GAY, P. (1972), *Cuestiones de Identidad*, Amorrortu.
- KOTLER, N., y P. (2001), *Estrategias y marketing de museos*, Ariel, Barcelona.
- LIBEDINSKY, M., "Museos interesantes, inteligentes e inteligibles", en *Revista Versiones* N° 3, Programa la UBA y los profesores secundarios.
- LORD, G. y DEXTER, G. (2000), *Manual de Gestión de museos*, Ariel, Barcelona.
- LEÓN, Aurora (2000), *El museo. Teoría, praxis y utopía*, Cátedra ediciones. Anaya, Madrid.
- MILLER, Marina (1998), *Docentes tutores*, Editorial Bonum, Buenos Aires.
- (2000), *Orientar para el siglo XXI*, Editorial Bonum, Buenos Aires.
- OBIOLS, Guillermo y OBIOLS, Silvia (2000), *Adolescencia, posmodernidad y escuela secundaria*, Kapelusz, Buenos Aires.
- Perry, A., *La cultura represiva*, Anagrama, España, 1969.
- SELING, H. y PEVSNER, N., "Museos", en Pevsner N., *Historia de las tipologías arquitectónicas*, Gustavo Gili, Barcelona, 1979.
- VIGOSKY (1998), *La imaginación y el arte en la infancia*, Ediciones Akal, Madrid.
- WILLIAMS, Raymond (1978), *La política del modernismo*, Manantial.
- (1984), *Cultura y Sociedad*, Nueva Visión, México.
- (1978), *Marxismo y literatura*, Península, España, Manantial.
- WINNICOTT (1971), *Realidad y juego*, Gedisa, Barcelona.
- ZUNZUNEGUI, S. (2003), *Metamorfosis de la Mirada. Museo y Semiótica*, Cátedra, Madrid.