

Las experiencias sensibles y el museo

José Luis Punzo Díaz*



Fotografía Alberto Millán Cuétara

A partir del acelerado cambio en las sociedades mundiales y del comienzo de este nuevo milenio, los museos están inmersos en un proceso de transformación y renovación desde sus bases, que ha tenido como resultado una multiplicación de métodos y teorías. Los museos se han constituido, desde siempre, como los guardianes del patrimonio de los pueblos. Pero ¿qué entendemos por patrimonio? Es lo que heredamos de nuestros padres, abuelos, tatarabuelos, de sus padres y sus abuelos, indispensable para subsistir e identificarnos de manera individual y grupal.

El patrimonio se divide en dos vertientes. Por una parte existe el patrimonio natural, es decir, la amplia gama de recursos naturales y la biodiversidad con que convivimos; por otra, el patrimonio cultural, constituido, en un sentido amplio, por los recursos tangibles, como edificios, obras de arte, restos arqueológicos, e intangibles, como la comida, las costumbres, los mitos, la música, que sirven para definirnos y reconocernos en la diversidad social.

No obstante, la palabra patrimonio no es fácil de definir. Se ha prestado a las más variadas interpretaciones, las cuales son normalmente para el beneficio de algunos, donde se plantean conceptos como público o privado, utilitario, prestigioso, actual o histórico. Esto hace que la defensa del patrimonio no sea una tarea sencilla; por el contrario, al tener tantos intereses en juego e interpretaciones diferentes, es necesario consolidar una postura y trabajar en consecuencia. La defensa del patrimonio es una tarea de importancia capital en nuestras comunidades: sólo por medio de la educación entenderemos sus derroteros.

En un sentido amplio, la defensa del patrimonio obliga a tener otra visión de los museos, no sólo como espacios para la contemplación y la información, sino como medios de comunicación que establezcan lazos estrechos con la comunidad y que funjan como catalizadores de la toma de conciencia colectiva para la conservación del patrimonio



Cueva de la Piedra de Amolar 1, Sierra de Durango

cultural y natural. Por tanto, el museo debe tener en sus visitantes, y en la comunidad, su razón de ser. Autores como Marc Maure¹ nos indican que la antigua relación edificio-colección ya no es válida; se ha suplido por una relación entre territorio (como una estructura amplia), patrimonio (cultural y natural) y comunidad (nuestros visitantes y el entorno social del museo).

Si retomamos la premisa de que el visitante es el actor más importante dentro de los museos, inmediatamente nos tenemos que formular las siguientes preguntas si realmente queremos para el público una experiencia gratificante: ¿qué espera el visitante cuando visita un museo? ¿Cuál es el motivo por el que visita el museo? ¿Qué estrategias educativas tiene el museo para satisfacer al visitante? ¿Qué clase de diálogo establecemos entre el visitante y el patrimonio cultural que queremos divulgar? ¿Cómo evaluar el impacto logrado en los visitantes?²

LA EXPERIENCIA EDUCATIVA

Podemos decir que, hoy en día, los usuarios optan por alguna de estas dos formas de aproximarse al museo:

- La opción tradicional: el visitante observa las colecciones de una manera un tanto impersonal, donde se enfatiza el valor de los objetos por sí mismos, haciendo que su estudio o interpretación sea exclusivo de los especialistas. Esto da a la experiencia de la visita un carácter ritual, como cuando visitamos una iglesia.



Fotografías Gliserio Castañeda

- La experiencia lúdica: el cambio de los museos ha traído consigo nuevos métodos para que el visitante reflexione y “digiera” más fácilmente los contenidos que se desean alcanzar en los museos. En este campo, nuevas estrategias se desarrollan a través de experiencias lúdicas; es decir, mediante el juego puede cumplirse una función recreativa, con un contenido educativo estructurado y de objetivos claros.

Para este proceso, teorías como el constructivismo³ proporcionan herramientas insustituibles. El aprendizaje se logra con talleres de muy diversos temas, unidos por los contenidos del guión del museo, así como por los programas donde se vincula al museo con la comunidad que lo utiliza. Esto posibilita la creación de espacios para el aprendizaje no formal.

La función de la experiencia lúdica es crear en el usuario las condiciones necesarias para el ejercicio de la imaginación, la curiosidad intelectual y la capacidad de asombro. Así, dentro de los museos no sólo deben existir objetos, sino que deben ocurrir cosas.

En el caso de los museos, donde el principal acervo es de carácter arqueológico o histórico, el desafío de hacer reflexionar al visitante sobre los contenidos es constante. Por tanto, es importante destacar que las dos opciones de aproximación al museo no son excluyentes: deben complementarse pensando, sobre todo, en los distintos públicos a los cuales se dirigen.

LA EXPERIENCIA DE VISITAR UN MUSEO

Estudiosos de los museos, como John Falk, nos mencionan que la visita debe analizarse en tres contextos diferentes:

- Personal: éste se refiere a lo que el visitante trae consigo al ingresar en un museo; es decir, sus expectativas, el conocimiento previo sobre lo que verá o su estado de ánimo.
- Social o grupal: tiene que ver con las interacciones durante la visita, tanto con el personal del museo como con los acompañantes.



Fotografía Gliserio Castañeda

- Físico: depende del contenido del museo, el edificio, la circulación, la iluminación y los aspectos físicos que conllevan a que la visita sea placentera o desagradable.

Para la planeación de estrategias de aprendizaje es imprescindible pensar en el público del museo. Debido a esto, la experiencia de visita a un museo es personal y única, por lo que situamos su aprendizaje, exactamente, en el cruce de estos tres contextos. ✂

*Arqueólogo, CENTRO INAH-DURANGO

Notas

¹ Cfr. Luis Alonso Fernández, *Museología y museografía*, Ediciones del Serbal, Barcelona, 1999.
² Ángela Blanco García, *Didáctica del museo. El descubrimiento de los objetos*, Ediciones de la Torre, Madrid, 1994.
³ Frida Díaz Barriga y Gerardo Hernández, *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una interpretación constructivista*, McGraw Hill, México, 1998.