



Acercar las obras a los niños mediante impresos y reproducciones.
Fotografía: Jorge Mo

Cuartos vivos, cuartos muertos

POR JORGE MO*

PARA REVIVIR UN CUARTO TENEMOS QUE DARLE UN NUEVO SENTIDO; DESCUBRIRLO COMO UN ESPACIO VIVO, COMO SI FUERA UNA PERSONA CON ÁNIMO Y FORMA DE SER PROPIOS. DARLE A CADA UNO UN NOMBRE, UNA EDAD, UNA HISTORIA. ESCUCHARLO, HABLAR CON ÉL, QUE NOS DIGA CÓMO SE SIENTE, QUÉ SUEÑOS ESCONDIDOS TIENE. CONVERTIR EL COMEDOR EN UNA ESTACIÓN DE TRENES, EL BAÑO EN UNA CAVERNA MISTERIOSA, LA COCINA EN UN PELIGROSO LABORATORIO DE CIENTÍFICOS LOCOS.

El explorador imaginario es un pequeño libro en el que quien esto firma propone formas creativas y simples de resignificar los ambientes y las tareas cotidianas dándoles otras funciones, otros ritmos y órdenes con el objeto de apropiarnos como espacios de juego. La propuesta de revivir los cuartos de una casa puede aplicarse a cualquier lugar: por ejemplo, a las salas de un museo, de manera que puedan transformarse en sitios con vida propia, con historias interesantes que contar, aventuras que vivir y descubrimientos que realizar.

Transformar el espacio museístico en un lugar para jugar e imaginar.
Fotografía: JM



“ El desprecio a la fantasía y la imaginación, así como la desvalorización del juego, son concepciones comunes en la educación tradicional. Se sigue ignorando o negando que lo más significativo de la experiencia educativa ocurre en las esferas de la subjetividad y no en el ejercicio memorístico. ”

El juego nos brinda la posibilidad de disfrutar y hacer nuestro lo que no nos pertenece: el cielo, una piedra, un cuadro, un personaje. Lo lúdico permite integrar las emociones con los objetos reales e imaginarios; es un vehículo potencial para dar vida y movimiento a todo lo que ha perdido frescura e interés.

La solemnidad es antitética al juego; establece una distancia infranqueable y rígida entre personas, ambientes, objetos. Los hábitos y los rituales ligados a los bienes y espacios culturales resultan ajenos para la gran mayoría de las personas que se ven desalentadas para acercarse a estos espacios.

Exponer la historia y los acervos artísticos no necesariamente significa enseñar a los visitantes los objetos de culto y veneración. Finalmente, éstos les son ajenos, intocables, incomprensibles en el espacio y el tiempo.

Leer la cédula de un cuadro o pararse frente a la vitrina donde reposa un tesoro arqueológico realmente no nos acerca a la comprensión y valoración de una obra. La mayoría de las veces no tenemos vínculos ni con el recinto museístico ni con sus contenidos, en parte, por la carencia de estímulos y puentes para tener contacto con éstos y hallarles un significado vital que mueva nuestras emociones y pensamientos.

Las prácticas escolarizantes, tan reproducidas en los ámbitos de los museos, suponen que la experiencia de recorrer una sala tiene un sentido meramente informativo: que los visitantes se llevan el mejor aprendizaje al portarse bien, guardar silencio, cami-

nar despacio y no rebasar las barreras de contención.

El desprecio a la fantasía y la imaginación, así como la desvalorización del juego, son concepciones comunes en la educación tradicional. Se sigue ignorando o negando que lo más significativo de la experiencia educativa ocurre en las esferas de la subjetividad y no en el ejercicio memorístico.

La información es inútil si no se liga a un sentido práctico o a una experiencia emotiva. Es pues menester redimensionar el potencial educativo de los acervos museísticos, en tanto portadores de significados que otros seres de carne y hueso, como nosotros, han impreso en ellos con sus manos y su sangre, sus historias y sentimientos, sus épocas y contextos sociales que les ha tocado vivir.

La experiencia emocional, el disfrute y el conocimiento significativo son móviles de acercamiento a los bienes culturales, y pueden manifestarse simplemente en el momento en que nos introducimos libremente en un espacio desconocido y ajeno, lleno de cosas interesantes y reveladoras.

¿Por qué no convocar a psicólogos, artistas, científicos e historiadores a divagar, jugar y reinventar las funciones y sentidos de los museos? Es necesario romper la cáscara para que aflore el fruto; refrescar los conceptos y prácticas ligadas al espacio museal.

Sin duda hay intentos rescatables en esta búsqueda, como los experimentos que han logrado tender puentes entre acervos y visitantes o han convertido las salas en cuartos

“ El juego nos brinda la posibilidad de disfrutar y hacer nuestro lo que no nos pertenece: el cielo, una piedra, un cuadro, un personaje. ”



Un texto elaborado a base de preguntas: dos páginas del *Antisope Aventura* completadas por un niño de 5º de primaria.



Provocar al observador, invitarlo a completar lo inacabado.



De *El nieto del Antisope*, páginas que dan cabida a la creatividad del lector-autor. Fotografías: JM

vivos. No obstante, queda mucho por hacer.



¿Con qué recursos contamos para redimensionar un museo y abrir en él espacios lúdicos, tantos como seamos capaces de imaginar? Aunque son innumerables y diversos, generalmente están limitados por factores económicos o directrices impuestas a nivel institucional.

Se pueden aducir muchos pretextos, pero ninguno justifica quedarse cruzados de brazos. Siempre hay algo que hacer. Siempre es posible lograr algo con lo que se tiene a la mano. En este sentido, la tecnología abre un campo enorme de posibilidades, aunque no siempre garantiza buenos resultados. La creatividad es indispensable: permite hallar soluciones idóneas y potenciar materiales y equipos. Ahí donde no es posible contar con recursos tecnológicos, el reto es más interesante. Se trata de sacar jugo a lo que tenemos, a lo que hemos ido abandonando en el camino y aprovechar lo empolvado en las bodegas o detrás de los escritorios.

Las dinámicas interactivas también son una veta rica, como los recorridos de aventura o las bitácoras entre las

que el visitante se mueve, más allá de deambular o perseguir a un guía con megáfono.

Materiales impresos, rutas autogestivas, mapas de tesoros, retos de observación, *rallys* de sensaciones, historietas cuyas claves se van revelando al enfrentarnos cara a cara con las obras, son algunas de estas dinámicas que permiten descubrir los contenidos que subyacen bajo los colores y formas que percibimos.

No es necesario esperar a que los Talleres Gráficos de la Nación programen la impresión millonaria de voluminosos catálogos para hacer algo digno y funcional. A veces una *lap top* y una simple impresora, tijeras y revistas son suficientes para armar un *collage* y mandarlo a la fotocopidora. Hay muchas maneras de darle la vuelta a los obstáculos, es cuestión de “ingenio mexicano”.

La actitud determina la posibilidad de aplicar con éxito las técnicas y los recursos. La forma es el mensaje. Si no somos capaces de disfrutar y divertirnos con lo que hacemos, difícilmente lograremos despertar el gusto e interés de la gente en nuestros museos. El juego es disfrute. Así pues, juguemos ●

* Especialista en publicaciones lúdicas. Colabora en Ediciones del Plumicormio.

“ La creatividad es indispensable: permite hallar soluciones idóneas y potenciar materiales y equipos. Ahí donde no es posible contar con recursos tecnológicos, el reto es más interesante. Se trata de sacar jugo a lo que tenemos, a lo que hemos ido abandonando en el camino y aprovechar lo empolvado en las bodegas o detrás de los escritorios. ”