



En las culturas de las islas del Pacífico los tatuajes son más que simples decoraciones. Fotografía: Archivo

MOANA

Un análisis retrospectivo

Articular para convivir y comunicar fue el objetivo principal del proyecto que ahora comparto con los colegas de educación en museos. El pasado 2010 la Subdirección de Comunicación Educativa (SCE) de la Coordinación Nacional de Museos y Exposiciones del INAH realizó un proyecto para la exhibición *Moana. Culturas de las islas del Pacífico*, que se presentó en la sala de exposiciones temporales del Museo Nacional de Antropología.

POR MONSERRAT NAVARRO HERRERA*

“¿Qué es *Moana*?” era una de las principales preguntas que hacían los visitantes al acercarse a nuestros singulares módulos didácticos. Y con esa duda es con la que deseo comenzar a contar nuestra historia, describiendo el significado de la palabra.

La traducción al español de *Moana* es “mar”. Se trata de un término usado en la familia austronesia de lenguajes del Pacífico, y encierra más conceptos que los relativos a “playa”, “descanso” o “diversión”. Para los habitantes de esas geografías el mar representa un escenario de movimiento, destrucción y creatividad, así como de extensión y continuidad del hogar o del lugar de creación, intercambio y conexión con otras sociedades.

Mediante postales con preguntas detonadoras y respuestas dispuestas al reverso propusimos a los visitantes de la muestra entablar un diálogo con los pobladores del archipiélago, resolviéndose así uno de los objetivos que conformaron nuestro proyecto educativo.

Antecedentes

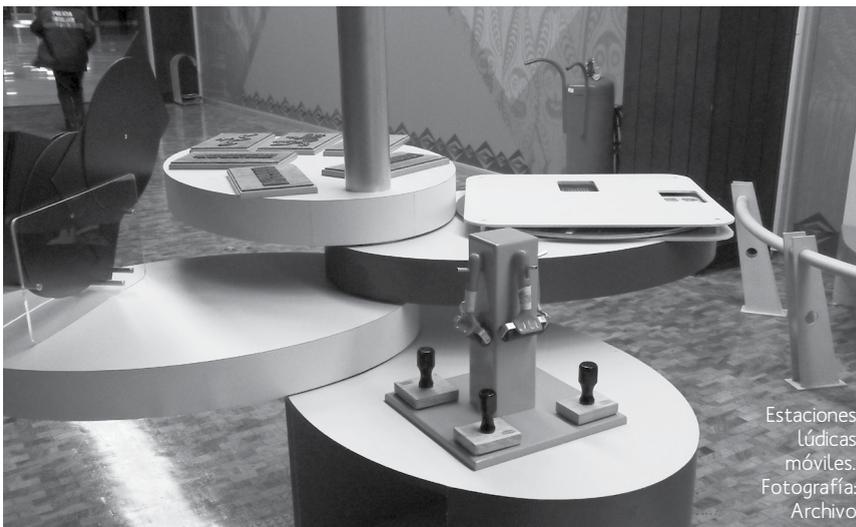
La SCE tiene dentro de sus líneas de acción la conceptualización, el diseño y la elaboración de proyectos didácticos para apoyar exposiciones temporales y reestructuraciones en la red de museos del INAH. Para tales propósitos ha realizado diversas tareas, como la creación de espacios museográficos educativos no convencionales, cuyo diseño responde a las necesidades de los públicos al promover la interacción, el disfrute y el aprendizaje. Cada uno de estos sitios puede contar con núcleos introductorios, hipertextuales, interpretativos, complementarios y lúdicos.

El reto

Además de hacer una propuesta atractiva, educativa, comunicativa, dirigida a públicos específicos, teníamos que tomar en cuenta que:

- El tema de las islas del Pacífico es poco conocido por los mexicanos.
- Aquello que se conoce sobre los habitantes del Pacífico puede confundirse con prácticas de “pueblos salvajes”.
- Debido a las características de la exposición, no se asignó un espacio dedicado a actividades lúdicas; luego, ¿dónde lo conseguiríamos?

Se sumaban así tres elementos que siempre debemos considerar, como la infraestructura humana y material con que se cuenta.



Estaciones lúdicas móviles.
Fotografía: Archivo



La solución

La búsqueda de alternativas nos llevó a realizar un proyecto como el de las estaciones lúdicas, que consistían en móviles flexibles, atractivos, ergonómicos y de uso rudo, útiles para diferentes grupos de personas –incluso aquellas de avanzada edad o con discapacidad motriz.

Las estaciones resultaron ser una mezcla de módulos didácticos y espacios educativos no convencionales; es decir, formas de lugares virtuales que se mueven, se guardan y tienen la posibilidad de ser reutilizados en otra exposición, con gran capacidad de adaptarse a actividades tan variadas como nuestra creatividad lo permita.



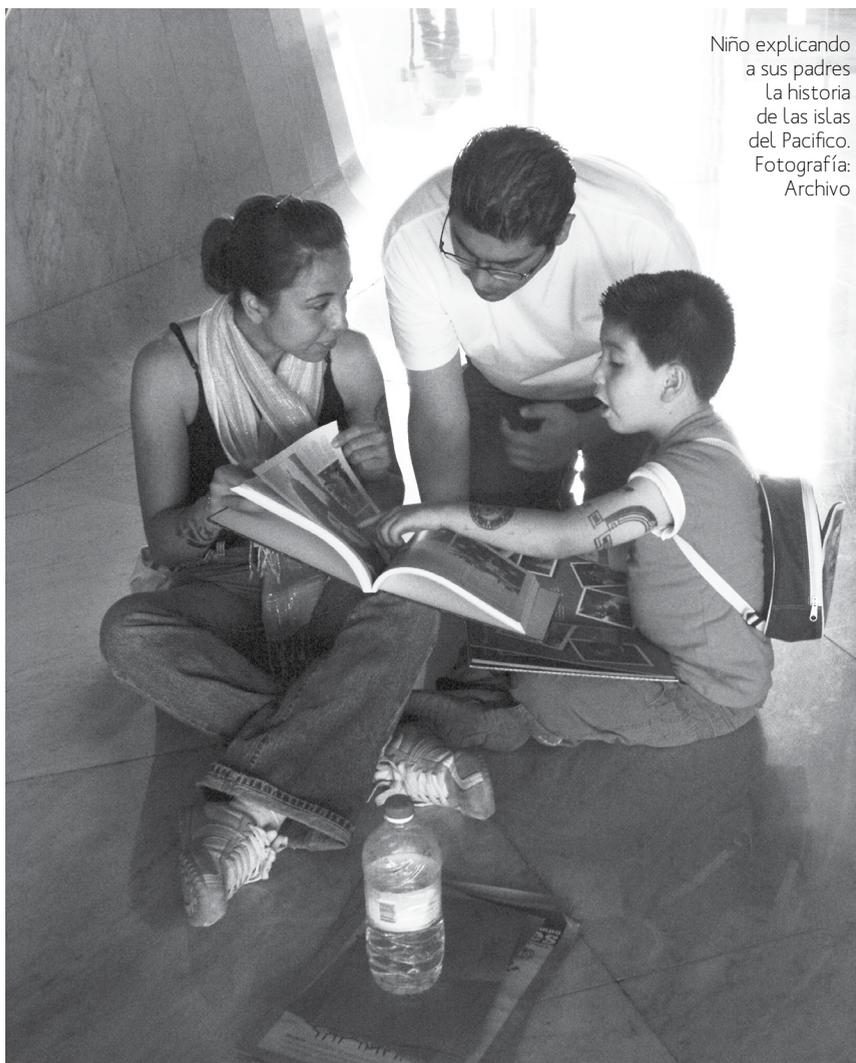
Postal didáctica utilizada en *Moana* (anverso).
Fotografía: Archivo

Los visitantes recibían información introductoria a la muestra y tenían la oportunidad de realizar una serie de ejercicios lúdicos para conocer brevemente los temas de la muestra y establecer elementos comparativos cercanos a ellos.

La puesta en marcha

El proyecto consideró como público meta a familias y niños que visitaran el museo los fines de semana. Nos pareció de gran importancia ofrecer a los adultos preguntas de reflexión e ideas que propiciaran el diálogo.

Para alentar la comunicación entre públicos, aludimos a sus conocimientos a fin de favorecer las experiencias con los otros y con los



Niño explicando a sus padres la historia de las islas del Pacífico. Fotografía: Archivo

social, de modo que hicimos una capacitación para mostrar a nuestros mediadores actividades y escenarios a los que podían enfrentarse.

Colofón

El diálogo comenzó desde el equipo de trabajo, pasando por el curador y continuando con y entre los visitantes. Crear proyectos en los que se involucren el disfrute, la promoción de sensaciones y la experiencia bien valorada, ha desembocado en ejercicios satisfactorios para cada participante.

La evaluación final arrojó resultados positivos. Si en un principio las personas no sabían lo que era Moana, al realizar actividades y visitar la muestra regresaban a consultar nuestros materiales para resolver cuestionamientos surgidos en su recorrido por salas. Se sabe, crear dudas más que respuestas es una de las tareas fundamentales de los educadores de museos ●

* Pedagoga por la UNAM. Actualmente es jefa de Servicios Educativos del Museo Nacional de las Culturas del Instituto Nacional de Antropología e Historia.

objetos. El diálogo¹ que pretendimos promover tenía que ver con una circunstancia interna (personal) que después habría de articularse con la correspondiente a los otros (el grupo).

Por lo anterior, los diferentes lenguajes a los que recurrimos fueron esenciales. Primero entablamos un diálogo entre el discurso curatorial y museográfico, siempre sin repetir el contenido de la exposición aunque sí estableciendo ligas que permitieran diferentes tipos de acercamiento a su temática. Por lo demás, los lenguajes emotivos y sensoriales se abrieron a crear lazos comunicativos y de convi-

vencia entre los participantes.

Las actividades formuladas eran varias, y se distribuían en las dos estaciones. Los visitantes podían “tatuarse”,² calcar una de las piezas presentes en la exposición, aprender dónde estaban ubicadas las islas del Pacífico e identificar la isla de origen de ciertas representaciones. Había una biblioteca, donde concentramos libros de literatura, botánica y zoología de la zona y volúmenes museográficos³ que abordaban dos asuntos: un viaje por las islas y los mitos de creación.

Para atender a los visitantes contamos con el apoyo de jóvenes que realizaron su práctica profesional o servicio

[1] El diálogo provoca experiencias de construcción de significados respecto a los objetos patrimoniales. Para llevar a cabo un proyecto dentro de un ambiente de aprendizaje como lo es el museo, debemos tomar en cuenta tres contextos: el personal, relacionado con la motivación, las expectativas, el conocimiento previo, los intereses y las creencias; el físico, ligado a la orientación, la señalización y el impacto que el diseño de espacio provoca, y el sociocultural, relacionado con la percepción que tenemos del mundo y de nosotros mismos.

[2] Creamos una serie de sellos con diseños originales de tatuajes que se aplicaban con rodillos y planos entintados. La tinta utilizada podía eliminarse con alcohol y algodón.

[3] Término que utiliza la SCE para los materiales de lectura rápida y sencilla, seleccionados y editados para que los visitantes echen un vistazo a un tema en específico de la exposición. Para *Moana...* elaboramos “Cuaderno de viaje por las islas del Pacífico” y “Sobre el origen del mundo y lo demás”.