



El placer de descubrir en un museo

LA NUEVA LEY General de Educación colombiana propone que en nuestro país no se enseñen más contenidos repetidos sin mayor sentido, sino que se forje en cada estudiante una capacidad crítica e inclusive una autonomía de investigador que le permita decidir por sí solo ante un problema y buscar las soluciones.

A la vez, las directrices educativas sugieren que los colegios amplíen su horizonte para incluir otras experiencias didácticas: los museos, sin duda, son la primera y mejor opción para enfrentar al alumno a una experiencia de investigador. Antecesores de lo que

hoy en día se llama "multimedios", los museos ofrecen un contenido mucho más rico y enriquecedor que el de los textos que puedan estar escritos en sus vitrinas y paneles. Tampoco son ya solamente una colección de objetos colocados sin ton ni son dentro de vitrinas: el guión museográfico mueve los hilos tras bambalinas y, sin que el espectador sepa cómo, une las palabras a los objetos y a un plan subyacente para sugerir en quien observa toda clase de nuevas ideas, a pesar de no decir en forma escrita sino apenas lo esencial.

Al maestro le corresponde entonces guiar a sus alumnos hacia la experiencia de mirar con ojos nuevos un museo. Es la ocasión, por cierto, de alejarlos del lamentable preconcepción que existe hacia las bibliotecas, donde pareciera que investigar consiste en fotocopiar. Y aunque los museos tienen valiosas bibliotecas, es sin duda hacia sus salas de exhibición que debe dirigirse el alumno en trance de hacer una tarea.

El guión

El guión de una exposición es una estructura en la cual textos, objetos e imágenes se combinan cuidadosamente con el fin de transmitir un mensaje definido de antemano. En esto un museo se asemeja al cine o al teatro: su autor escribió un documento a dos columnas, poniendo en una los parlamentos de los actores y la otra su accionar, sus emociones, la descripción de lo que será la ambientación de cada escena en la que está dividida la obra. Sólo cuando está definido el guión se sabe cómo será la película y cuántos elementos, actores, equipos y costos serán necesarios para su realización.

El guión define además las unidades museográficas, que son como los capítulos en los cuales se organizan los temas de un libro.

Los letreros, en diálogo permanente con la imagen, dan las ideas básicas y dirigen los sentimientos del observador sin tener que repetir lo que el público ve, sólo destacando lo importante. Esa distribución de las ideas entre unas imágenes y objetos muy bien seleccionados, y unos textos precisos y sintéticos, hace que poner al alumno a copiar lo escrito en las vitrinas resulte tan inútil como pedirle que oiga una película sin verla.

Semillas de Investigación

Comparada con otros medios de comunicación masiva, como la radio, el cine, la televisión o los libros y revistas, una exposición presenta características únicas. Es didáctica, porque el público la visita para aprender de algo, para conocer, como cuando se aborda un libro no novelado o un documental de televisión; pero a la vez debe ofrecer una gran dosis de entretenimiento. Un buen museo instruye siendo ameno; a la vez, no aspira a ser muy profundo ni puede abarcarlo todo. Es más bien una revista ilustrada.

¡Este alfiler Calima se me parece a aquella estatua de San Agustín!

En realidad, el alumno puede enfrentarse fácilmente a la dificultad de tener más preguntas de las que el museo resuelve o de las que la ciencia arqueológica ha aclarado. Lo mismo le ocurre al arqueólogo cuando investiga. Sin embargo, para el investigador novato sería una frustración que el maestro preguntara sin conocer él mismo el contenido del museo. ¿Qué preguntar, entonces? Establecer un catálogo de preguntas posibles sería matar la creatividad que buscamos en los cursos de aproximación del maestro al Museo. Pero se entrevén ya algunas directrices:

- Hablar en un museo es esencial: los objetos se comentan, se descubren en grupo. La investigación también debería hacerse en grupos, ojalá trabajando distintas preguntas para luego intercambiar conocimientos y experiencias.

- Más que pedir "investiguen todo", conviene proponer un tema o pregunta clara y delimitada. Puede ser de una sola cultura o de culturas que pertenezcan a una misma tradición arqueológica (Suroccidente o Norte).

- Las piezas nos proveen de información por sí mismas (la balsa muisca tiene once personajes, el del centro es más grande y por lo tanto es el cacique, etc.), y también en su relación con algunas otras o con el contexto donde están presentadas (definido por el guión).

- El guión actual del Museo del Oro es de muy alta calidad museográfica y científica, pero no apunta a los mismos temas que define el pénsun escolar. El maestro es quien puede conectar ambos contenidos, o proponer una lectura que el estudiante ponga en relación con lo que encuentra expuesto.

- Finalmente, tal vez es el estudiante quien mejor nos pueda señalar qué le llamó la atención y le produjo curiosidad. Y, nuevamente, es el maestro quien está en capacidad de acceder a ese conocimiento.