

# MUSEOS y MEMORIA.

## IMAGINAR y CREAR

### HACIA un NUEVO CONCEPTO de MUSEO

### DIALOGAR con los OBJETOS

# MUSEOS y MEMORIA.

## IMAGINAR y CREAR

Desde 1977, a propuesta de ICOM (Consejo Internacional de Museos), el 18 de mayo se celebra en todo el mundo el Día Internacional del Museo. El evento se conforma como una jornada de puertas abiertas, en la que es habitual la organización de visitas guiadas, conferencias, conciertos, talleres y otras actividades que sirven para renovar los votos que unen a los museos con la sociedad.

Cada año ICOM propone un lema, generalmente inspirado por las tendencias de actualidad, que sirve de argumento motor de la celebración en todo el mundo. **En el presente año el lema es "Museos y memoria"**. ICOM España ha preparado un kit didáctico pensado para ahondar en la capacidad de evocación de los objetos y el valor de la mirada creativa sobre ellos. El kit está ideado para ponerse en práctica en los departamentos de Didáctica de los museos o en las aulas mediante la colaboración de profesor y alumnos. No requiere recursos especiales y el tiempo de dedicación es moderado, pero necesita contar con la implicación de los participantes.

En el plano proedimental, el objetivo es enseñar a indagar sobre la historia de los objetos y fomentar el espíritu crítico y la capacidad creativa a partir de modificar piezas procedentes de nuestro entorno cotidiano. En un plano más amplio, el objetivo es difundir la misión humanista del museo a través de una actividad interactiva y hacer partícipe de la celebración del DIM a los centros escolares como punto de apoyo para extenderlo al conjunto de la sociedad.

Ciertamente el concepto de museo se ha ido transformando con el tiempo pero la principal evolución que ha tenido es la de acercarse a todos los públicos y comunidades, a la vez que ser un referente cultural imprescindible.

El museo no es ya únicamente un lugar para expertos, sino un termómetro social que recoge la temperatura del ambiente y se abre a la participación de todos sin excepción.

Los objetos hablan por sí mismos y a través de la ubicación que les destina el museo, es decir, por decisiones previas tomadas en cuanto a su manera de exponerse al público. Según como están colocados los objetos, se les atribuye un mayor o menor valor. También por su iluminación (si se resaltan las partes principales) o complementos informativos (podemos ver los estudios que se han realizado sobre sus orígenes, usos y significados), por los espacios asignados (si pasan a ser la pieza principal o un fondo de museo) adquieren una u otra consideración. Pero para aproximarnos a ellos de manera familiar, es aconsejable buscar maneras de describir nuestros objetos cotidianos, **y a partir de ahí cobra sentido el lema museos y memoria sobre el que propone reflexionar ICOM en el presente año**, establecer paralelismos entre unos y otros, olvidando la situación temporal en la que ambos han sido creados. Los objetos de los museos generalmente están fuera de su contexto natural, y por más que sus responsables traten de exponerlos y ambientarlos adecuadamente, existen muchas circunstancias que lo hacen difícil. Sea por proceder de países lejanos, culturas muy diferentes de las nuestras, por haber caído en desuso, no es fácil a veces sentirnos próximos a ellos. **Por todas estas razones y otras más, consideramos que la memoria es un elemento decisivo y un puente imprescindible para facilitarnos una correcta interpretación de los objetos.**

**Los objetos nos despiertan distintas conversaciones, algunas distantes y otras muy significativas, íntimas, rituales e incluso mágicas. Se puede hablar de crear narrativas a partir de los objetos y expresarlas en distintos lenguajes como: escrito, poético, visual, musical o intertextual.**

Para centrar el concepto de museos y memoria proponemos abordarlo a partir de dos enfoques que son:



M. Duchamp, 1913. Objeto preparado

Los objetos no son inamovibles y pueden evolucionar.



B. Munari, 1958. Objeto interpretado

**A.** La memoria a la que hace uso el espectador cuando interpreta un objeto.

A la observación directa del objeto le hace falta el complemento de la memoria y pasar a fundir en ella los conocimientos (los antiguos ya adquiridos con los de nueva comprensión), los vínculos efectivos y las impresiones de distintas visitas al objeto en cuestión. Pero los recuerdos pueden tener un alto o bajo grado de precisión y fidelidad, aspecto que conduce a la memoria a crear distintas relaciones y asociaciones libres, sugerentes y creativas que podemos catalogar como ejercicios de imaginación.

Un ejemplo sería, si hemos visto hace tiempo en un museo un peine romano, la memoria nos puede evocar su forma general y los materiales de los que está hecho, necesitaremos otras visitas para unir las distintas percepciones que añadirán los detalles a la forma básica que teníamos en la mente. Al final podemos derivar a una creación imaginaria que conserve sola algún referente de la pieza tomada como punto de partida.

**B.** La memoria como testimonio que viene evocada del propio objeto haciéndonos dar cuenta que representa el legado de una determinada civilización. El objeto nos habla, nos narra su condición, su estado de conservación, su identidad, como ha sido valorado hasta hoy.

Todas estas narrativas quizás hayan sido captadas de manera colectiva y descritas en los textos que acompañan al artefacto, pero es también interesante añadir nuestra subjetividad y construir un relato personal al margen de la interpretación cultural.

Tanto en un caso como en otro, estamos dando vías de construcción de significado individual o colectivo.

A culturas distintas, objetos distintos, pero a veces no tan distintos como nos puede parecer en primera instancia. En este sentido es interesante conocer que, ya en 1956 el escritor André Malreaux <sup>1</sup>, propuso la idea de museo sin fronteras y con ello su concepción se avanzaba a la informática sin estar todavía implantada. El autor nos propone un cambio inevitable de la función de los objetos, y de aquí arranca en parte la propuesta de nuestra actividad, en la que hay que seleccionar un objeto procedente de nuestra vivienda y cambiarle el uso. El plan nos induce a interpretarlo, modificarlo, adaptarlo, replicarlo etc. El resultado final hay que expresarlo creando un vídeo en el que se pueda visualizar el proceso y el resultado.

Cabe la opción de proponer unas miradas distintas que alteran su función. A lo largo de la historia se dan muchos ejemplos algunos intencionadamente lúdicos, provocativos o simplemente creativos. Cuando colgamos una máscara africana que tenía en sus orígenes una función ritual en nuestra librería, la convertimos en un objeto decorativo.

Cuando autores como Duchamp (1913)<sup>2</sup> colocan una rueda de bicicleta sobre un taburete pedestal, dan el valor de objetos cotidianos, o cuando Munari (1958)<sup>3</sup> crea las máquinas imposibles ensalza la creatividad por enseñarnos una manera de pensar imaginativa. Partiendo de estos antecedentes y de otras propuestas planteamos una actividad en la que se sugiere relacionar los objetos con la cultura a la que pertenecen y a la vez fomentar una mirada capaz de transformarlos a otros usos distintos o simplemente en objetos creativos.

<sup>1</sup>[http://es.wikipedia.org/wiki/Andr%C3%A9\\_Mal](http://es.wikipedia.org/wiki/Andr%C3%A9_Mal)

<sup>2</sup>[http://es.wikipedia.org/wiki/Marcel\\_Duchamp](http://es.wikipedia.org/wiki/Marcel_Duchamp)

<sup>3</sup>[http://ca.wikipedia.org/wiki/Bruno\\_Munari](http://ca.wikipedia.org/wiki/Bruno_Munari)

## OBJETIVOS



Pájaro de té, por C.G. Jeffrey 2008.

- Relacionar memoria (individual colectiva) con el museo imaginario, virtual y real.
- Fomentar la capacidad de ver a los objetos/artefactos en distintas funciones, usos y situaciones temporales.
- Recrear un objeto a partir de materiales reciclados variando su aspecto y uso gravando con vídeo todo el proceso.
- Indagar en las relaciones personales de los objetos creando diálogos que nos vinculen a ellos (afectivos, prácticos, simbólicos, rituales, etc.)
- Crear una exposición virtual basada en la transformación del uso de los objetos.
- Ver con la mirada de la memoria.

## DESARROLLO de la ACTIVIDAD

El proceso creativo de la actividad consta de distintas fases todas ellas susceptibles de ser aplicadas a la etapa que se ha adquirido la capacidad de interpretación simbólica de los objetos (Ed. Primaria y Secundaria) y se puede aplicar en distintos niveles de abstracción.

**A.** La primera fase parte de la selección de un pequeño objeto relacionado con la cotidianidad propia el cual sea usado a menudo sin por ello tener un valor especial. De la misma manera que vemos una clasificación en el catálogo de un hábitat, podemos pensar en objetos de cocina, de lavabo, de uso personal, de jardín etc., o en otros que les atribuyamos un significado especial.

**B.** El objeto debe ser descrito y analizado según sus propiedades básicas de materiales, formas y texturas. Cabe experimentarlo en sus distintas posibilidades es decir, por ejemplo, si se puede abrir y cerrar o si se puede doblar. La modificación puede llevar a que se lo designe como objeto encontrado «modificado», «interpretado» o «adaptado».



Creación de Tània Huertas, "Cullaret", alumna del curso Estetica y vida cotidiana, UdG 2011

**C.** Después de estos pasos de observación del objeto, se busca cual es nuestra relación personal con él (afectiva, simplemente funcional, como fetiche, etc.) La recreación nos permite todas las libertades sin necesidad de ceñirnos a un uso práctico. Podemos crear objetos inútiles o maquinas imposibles evocando las creaciones de Bruno Munari. Llegamos a este punto después de la observación y posterior manipulación.

**D.** Cuando decidimos como modificaremos el objeto debemos fotografía o gravar la imagen del mismo en la posición en la cual empezaremos la modificación (por ejemplo, el objeto tiene tapa, pero trabajaré con la tapa abierta).

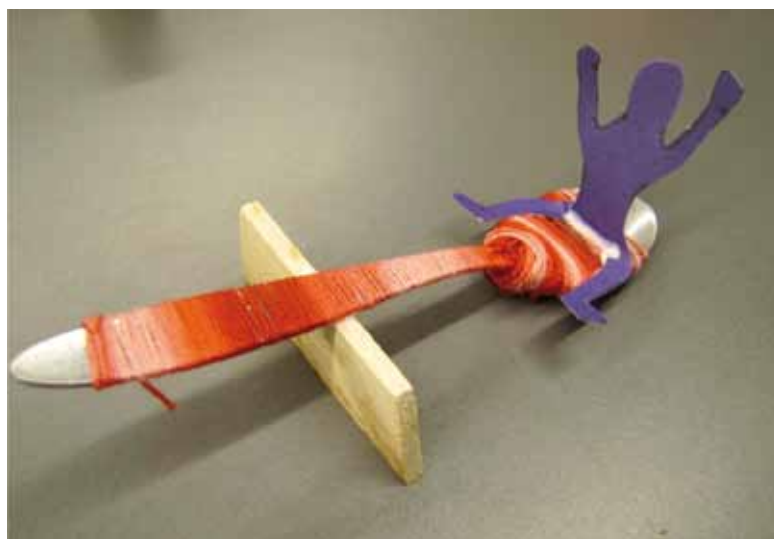
- Para llevar a cabo la modificación necesitaremos variedad de materiales reciclados como papel, cartón o plásticos. También podemos utilizar cordones, hilos, pinturas de todo tipo, cinta adhesiva y cola. Se escogen los materiales con los cuales trabajaremos.
- La recreación se hace partiendo del uso propio de habitar el objeto para convertir el objeto de producción en un objeto artístico encontrado. La modificación en sí debe ser rápida (no más de 15 min.) debido a que hay que transmitir sobre el objeto la poética propia; si utilizamos demasiados materiales o procedemos a demasiadas modificaciones sobre un mismo objeto perderemos esta inmediatez que buscamos.

**E.** Una vez concluida la actividad es interesante poner en común los resultados. Cada participante puede exponer brevemente el proceso de su modificación, porqué escogió modificar el objeto tal y como lo hizo, el motivo de los materiales escogidos y también la motivación del título que se le ha dado al objeto.

**F.** Filmad los trabajos realizados y con la finalidad de hacer un museo virtual con las propias creaciones os pedimos por favor que subáis el vídeo al Youtube (<http://www.youtube.es>). El vídeo debe comenzar con el lema . "DIM 2011. Museos y memoria - Nombre Centro Escolar (el nombre del grupo o escuela que lo ha realizado). En las filmaciones de los trabajos podéis incluir entrevistas, explicaciones, créditos explicativos, es decir todo aquello que consideréis necesario para explicar vuestra acción.

**G.** Hacednos llegar a través de correo electrónico el enlace del vídeo a la dirección de ICOM España a [comunicacion@icom-ce.org](mailto:comunicacion@icom-ce.org) con el asunto "DIM 2011. Nombre del centro escolar, grupo-clase". De este modo colgaremos los trabajos realizados en nuestra web.

MUSEOS y  
MEMORIA.  
  
IMAGINAR y  
CREAR



Creación de Mireia Collell, "La Balança", alumno del curso Estetica y vida cotidiana, UdG 2011