



MUSEO VIVO

**MUSEO
CIVIDAD**

Adriana Coloma
Directora Ejecutiva

Christian Monsch
Coordinador (encargado)
Museo de la Ciudad

Ximena Endara
Coordinadora
Museo del Carmen Alto

**MUSEO DEL
CARMEN ALTO**

Andrés Palma
Coordinador
Yaku Parque Museo del Agua

Luis Mendoza
Coordinador
Museo Interactivo de Ciencia

yaku
Parque Museo del Agua

Eduardo Carrera
Coordinador
Centro de Arte Contemporáneo

Virginia Vivar
Jefa de Comunicación

mic
museo interactivo de ciencia

Francis Mieles
Glaucia Mosquera
Renata Arcos
Ximena Figueroa
Samantha Moreno
Comunicadores

Karina Larrea
Mauro Reyes
Diseño Dirección Ejecutiva



**CENTRO DE ARTE
CONTEMPORÁNEO**

**Museo Vivo es una publicación de:
Fundación Museos de la Ciudad
AGOSTO 2020 #62**

Fundación
Museos
de la Ciudad

agosto
mes
de las artes

UN VERANO PARA REVIVIR LOS JUEGOS TRADICIONALES

**MVSEO
CIVDAD**

Carolina Navas
Jefa de Museología Educativa
Museo de la Ciudad

Tratar este divertido tema es acercarse a las costumbres y modos de vida de todas las sociedades. Los juegos tradicionales vienen desde nuestros padres y abuelos; se han construido y modificado gracias a la transmisión oral que generaciones han compartido sobre las reglas, formas y materiales para jugarlos. Dependiendo del momento histórico aparecen y desaparecen, pero seguramente nunca morirán. Los juegos tradicionales son esenciales para comprender nuestra cultura, creencias y maneras de relacionarnos, pero más allá de eso, expresan una necesidad enorme del ser humano por divertirse, relacionarse con los demás y compartir. El juego es una actividad pura, es decir no tiene otro fin sino jugar. Y tú, ¿hace cuánto no juegas?

Curiosamente muchos juegos tradicionales se repiten en zonas muy diversas del mundo, aunque presentan variaciones como las reglas, materiales para jugar, etc. La rayuela, los trompos, las canicas y otros, han acompañado al ser humano desde hace mucho y reafirman la idea de que el juego es muy importante en nuestro diario vivir.

Su origen está relacionado con aspectos simbólicos y de tipo religioso. *“El origen de los juegos es contemporáneo al de las sociedades. En épocas lejanas, en lugar de ser propiedades de los niños, constituían el bien personal del mago, del chamán, que al utilizarlos con fines religiosos atribuían su invención y su primer uso a los dioses.”*¹ Varios estudios coinciden en que los juegos nacieron ligados a festividades religiosas y su juego se daba en diferentes épocas del año.

La variedad y cantidad de juegos tradicionales es muy diversa: canciones de cuna, rondas y juguetes para distintas edades que además han sido asignados a niños y niñas en una construcción de roles de género tradicional; situación que actualmente está cambiando en el mundo entero. ¿En dónde se establece que los niños deben jugar con carritos y las niñas con muñecas? ¿Está

¹ Plath, Oreste, (1998). Origen y folclor de los juegos en Chile. Grijalbo, Santiago de Chile. Pág.11

mal que a una niña le guste más perseguir una pelota que jugar con ollitas? Como vemos, la transformación de los juegos es el resultado de los cambios sociales.

Los juegos tradicionales en su gran diversidad mantienen ciertas características, tienen reglas que son modificables y sencillas de aprender, se juegan por el simple placer de jugar, por tanto, son espontáneos y versátiles, son fáciles de compartir y se pueden jugar en cualquier momento o lugar. Sin embargo, no se debe restar importancia al juego y mirarlo como una mera distracción. Los juegos y en especial, los tradicionales deben preservarse por varias razones: la primera en la que podemos pensar es que, al conservarlos estamos manteniendo nuestras costumbres, creencias y formas de ser como quiteños, ecuatorianos y latinoamericanos. Practicar un juego tradicional es conocer nuestra historia y la de otros. Con los recientes fenómenos de movilidad humana en nuestra región, cuántos niños y niñas habrán compartido sus formas de jugar al avioncito o las canicas.

Pero también, a través del juego podemos transmitir valores y sentido de pertenencia a niños y niñas. Jugar implica compartir, ser creativo para poder ganar. Quienes juegan ponen en práctica su habilidad física, sus sentidos, pensamiento y emociones. Otra ventaja de los juegos tradicionales es que son sencillos y poco costosos, su duración es corta y se pueden adaptar al espacio de casas y escuelas sin mayor esfuerzo.

Sin duda este verano será recordado por generaciones, el verano en el que nos quedamos en casa para hacerle frente a la pandemia. Desde el Museo de la Ciudad les invitamos a practicar los juegos tradicionales en casa y descubrir las historias que guardan, en familia propiciemos espacios de diálogo, seguro nuestras abuelas y abuelos tendrán divertidas historias para compartir.

Sigue nuestras redes sociales y conoce más sobre los juegos tradicionales [@MuseoCiudadUIO](https://www.instagram.com/MuseoCiudadUIO)

Cielo



7

8

6



4

5



3



2



1



Tierra

MUSEO CIUDAD | Fundación Museos de la Ciudad

f @MuseoCiudadUIO
www.museociudadquito.gob.ec

AGOSTO CON ESENCIA DE FELICIDAD

María Isabel Santos

Jefa de Museología Educativa-MCA

**MUSEO DEL
CARMEN ALTO**

Qué colores tienen nuestras almas

Qué instrumento lleva tu bandera

Que la vida es buena, que la vida es buena de verdad.

Ricardo Pita (2016)

Agosto el mes que siempre llega acompañado por el sonido del viento que nos invita a soñar con vuelos de cometas en familia, con el aroma de verano, el cielo de colores, llega con los rayos de sol y las ansias de vivir aventuras; siempre viene a recordarnos que la vida es buena en realidad y que hay nuevos mundos por descubrir.

La realidad que vivimos nos invita a quedarnos en casa a descubrir los lazos familiares en donde la sala de nuestro hogar se transformará en el espacio de las colonias vacacionales; quizás extrañaremos las caminatas en la calle, los paseos en el parque, las conversaciones interminables con nuestros amigos y amigas, todo esto no ha terminado, sólo se ha transformado porque hoy más que nunca tenemos la oportunidad de conocer nuevos lugares sólo dando un clic, de aventurarnos, de jugar, crear y descubrir.

El Museo del Carmen Alto, en las vacaciones se llenaba de risas, juegos y aprendizaje, momentos inolvidables, no podemos olvidar los juegos tradicionales en el atrio de la iglesia: las canicas brillando en el suelo y nosotros preparando nuestra mejor puntería, el baile del trompo probando nuestra destreza, el salto de la cuerda que nos invitaba a cantar, el hula hula que gira mostrando sus colores, la competencia de ensacados que llevaba al límite nuestra adrenalina, el juego de la ronda de las carmelitas que nos convierte en detectives y la tan conocida rayuela, momentos de magia y de diversión, también era el momento perfecto para dejar volar la imaginación, escuchar las historias que nos cuentan los cuadros y las esculturas del museo y entre colores, pinceles, pegamentos, papeles, masas para moldear y telas nos permitieron crear nuestras propias obras de arte; podríamos enumerar todo lo que hacíamos y es casi infinito, cuanto anhelo sentimos pero a la vez tenemos la alegría de recordar y permitirnos soñar con el momento en que nos volvamos a encontrar para seguir jugando y riendo.

El verano no se detiene, sigue más presente y vivo que nunca, sin duda alguna el taller de creación no será una sala, los pasillos del museo o el atrio de la iglesia, el taller ahora es en casa, pero eso no significa que las risas, los juegos, el aprendizaje o los momentos de inspiración cambiaron, al contrario, nos abren nuevas puertas a mundos imaginados, el verano de las artes se transformó, llega renovado y los museos están aquí para ti, tú eres el artista y tu hogar la galería.





VACACIONAL DIGICAC

¿cómo generar vínculos
con nuestros públicos?

Estefanía Carrera Yépez
Jefa de Museología - CAC

La experiencia de creación artística desde el horizonte educativo se concibe como un medio de expresión. Desde nuestra perspectiva, la creación de obras de arte no es necesariamente el fin último de un taller vacacional sino que las obras y los procesos artísticos se convierten en objetos mediadores que nos sirvan para construir diálogos y reflexiones entre lxs educadorxs y lxs participantes.

Desde el inicio del período de distanciamiento social han existido preguntas recurrentes: ¿es posible hacer mediación a través de las pantallas? ¿Cómo generar interacción? ¿Cómo mantener un vínculo con nuestros públicos?

Así como nosotrxs nos hemos cuestionado al respecto, esta pregunta se ha realizado desde varios espacios y colectivos de educación en museos. En ese sentido, con respecto a esta nueva realidad, el colectivo Error-pedagogía afirma que “para responder a esta pregunta, debemos comenzar por entender la mediación como una práctica democrática, en donde todos y todas tenemos la capacidad de convertirnos en agentes productores de cultura”.¹ De ahí que hemos asumido el reto de producir experiencias que no solamente estén centradas en el uso de objetos materiales, sino que consideren al espacio digital como un medio utilizando el dispositivo o la pantalla como una especie de ventana a través de la cual empezamos a conocernos y reconocernos.

El lenguaje y la forma en la que nombramos procesos es importante en el ámbito educativo. Aunque el uso de la palabra “virtual” se ha extendido últimamente es pertinente clarificarlo: el diccionario de la Real Academia Española lo define como algo que tiene existencia aparente y no real. En el caso del CAC, los elementos virtuales son recursos y herramientas que de alguna manera sustituyen a los elementos materiales con los que usualmente contamos en los museos pero proponemos que a la nueva forma de educación en museos se la defina como digital. Al referirnos a talleres desarrollados dentro de este entorno, es posible expresar que mantenemos interacciones que construyen experiencias educativas -que si bien están tejidas a través de otras plataformas- son reales y generan aprendizajes significativos en tiempo real.

¹«Error (@error_pedagogia) • Fotos y videos de Instagram», accedido 4 de agosto de 2020, <https://www.instagram.com/p/CDcLWqoB2oD/>.

El objetivo de los vacacionales es construir ambientes lúdicos en los que el aprendizaje permita el desarrollo de las habilidades creativas de cada participante.

Año tras año, el Centro de Arte Contemporáneo de Quito ha compartido con el público su propuesta TAC TAC TAC un verano en el CAC, que se ha ofertado de forma presencial y busca generar espacios para compartir, dialogar, experimentar y reflexionar sobre el arte contemporáneo y sus prácticas artísticas. El objetivo de los vacacionales es construir ambientes lúdicos en los que el aprendizaje permita el desarrollo de las habilidades creativas de cada participante. En esta ocasión, debido a la necesidad de mantenernos en casa, hemos propuesto una versión digital de nuestro vacacional tradicional y la hemos denominado "DigiCAC - Vacaciones con el CAC". Este espacio ha permitido que lxs niñxs disfruten de nuestra programación interactuando desde casa.

Este año, el DigiCAC abordó tres líneas de trabajo: arte contemporáneo, medio ambiente y sentipensares. Para poder desarrollar estas líneas conceptuales el equipo educativo propuso cuatro actividades desarrolladas diariamente en las que se trabajaba sobre un concepto distinto. En "Caja de sueños" lxs participantes pudieron poner en práctica la producción de un objeto artístico basado en sus sentires propios. En "Mi casa dentro de casa" tuvieron la oportunidad de descubrir su relación con el espacio habitado a través de ejercicios de mapeo. En la actividad "A través de mi ventana" realizaron ejercicios de intervención y stencil para reconocer los hábitats que están más allá de nuestra ventana pero que están profundamente conectados a nosotrxs. En "Desatados" lxs niñxs tuvieron un tiempo para la actividad física realizando actividades enfocadas reconectar con el cuerpo a través del arte. Finalmente se propuso una sesión grupal de cierre en la que se compartieron los momentos del vacacional.

Con estas nuevas maneras de conexión, la pantalla no se limita a ser un medio o un canal sino que se convierte en un espacio distinto, un espacio de conexión e interacción donde es posible generar aprendizajes y procesos de construcción colectiva a



recibe visitas

TALLA 9.0 TRAVEL

OUTLAND

Soluciones

7 2 3 8 5 2
6 9 1 8 6 7
7 2 6 3 8

través de actividades artísticas. Al ser los primeros talleres vacacionales impartidos en línea, fue una grata sorpresa que la comunicación no haya sido unidireccional sino que se aprovecharon las ventajas de las plataformas para compartir imágenes o referencias audiovisuales que en otras ocasiones solo eran descritas verbalmente. De esta forma, los diálogos se construyen no solo desde el tallerista hacia lxs participantes sino que lxs niñxs pudieron enriquecer el taller.

La pantalla no se limita a ser un canal sino que se convierte en un espacio de interacción donde es posible generar aprendizajes y procesos de construcción colectiva a través de actividades artísticas.

Reconocemos que la dinámica digital es distinta. Este es un nuevo reto para educadoras y educadores en museos en el que se buscan formas de generar interacción distintas a las de una clase convencional; de hecho, niñxs y jóvenes recurren a un espacio de taller virtual vinculado con el arte con la expectativa de encontrar una alternativa a la dinámica de una clase convencional. De ahí que los procesos de co-creación que se dan dentro de estos espacios están atravesados por la experiencia personal de lxs participantes y son direccionadas por el equipo de mediación a través de actividades detonantes.

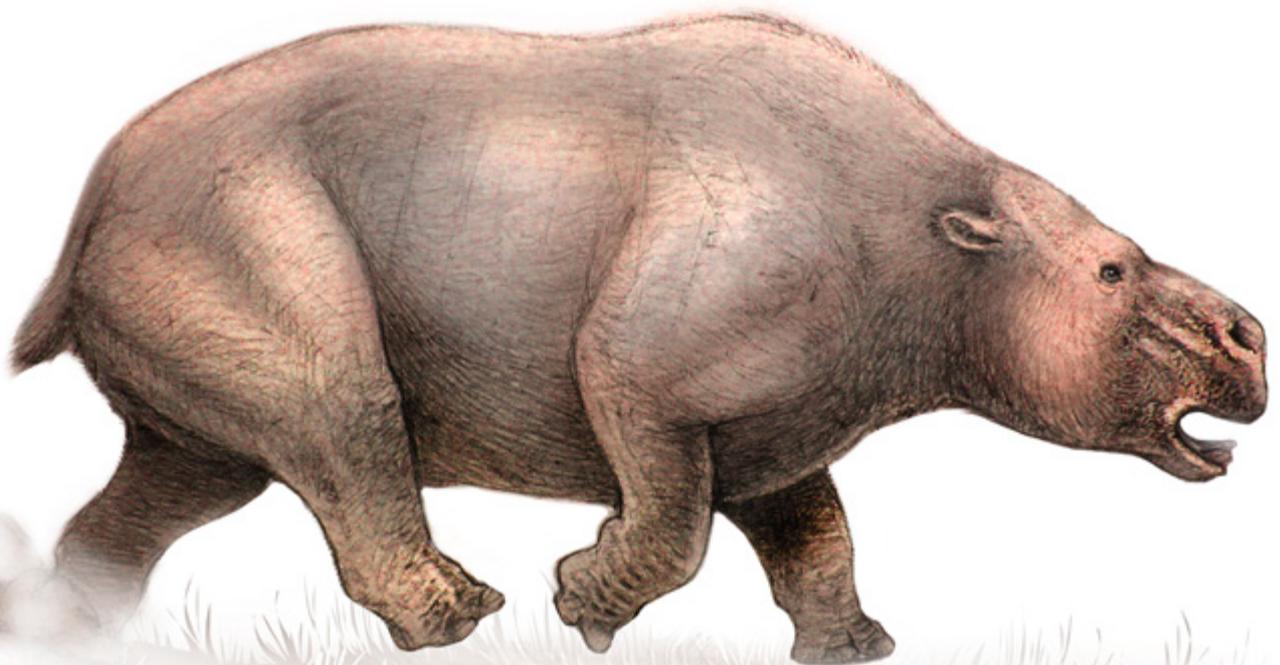
Comprender las dinámicas de interacción del espacio digital es una tarea en la que estamos en constante aprendizaje. Estas conexiones hacen posible que muchos otros factores incidan en la interacción con lxs participantes, incluyendo entre ellos la interacción familiar, pues en un vacacional presencial normalmente lxs niñxs acuden a un espacio y vuelven a sus hogares una vez que finalizaron las actividades. En el caso de formatos digitales, el espacio previamente diseñado y planificado por el equipo de mediación se extiende a través de la pantalla para fundirse con el espacio del hogar de quienes nos acompañaron durante el vacacional.

ARTE Y CIENCIA UNA COMBINACION FASCINANTE

mic
museo interactivo de ciencia

Francis Mieles
Comunicador-MIC

Ilustraciones:
Pablo Lara
Prehistopía



“Agosto, mes de las Artes” se constituye como una agenda que permita la apropiación y disfrute del arte y la cultura en los públicos más amplios y plurales. En los últimos años, la agenda ha pasado de presentar una serie de actividades aisladas, a consolidar las mismas bajo ejes que dan cuenta de la transversalización que ejerce el arte y la cultura en diversos campos de la sociedad actual, como el desarrollo social, la formación de públicos consumidores y productores de cultura, el patrimonio, la identidad cultural, etc. Uno de estos campos, atravesado en forma evidente por el arte y que, curiosamente, no ha sido tratado en profundidad, sería la ciencia. La noción de “conocimiento científico” como un campo rígido y alejado de la ciudadanía, ha contribuido a distanciar en el imaginario del público las infinitas y ricas posibilidades de coexistencia de ambos campos que, como se verá más adelante, se relaciona de maneras muy complejas.

Un ejemplo que ilustra a la perfección esta relación dialógica entre arte y ciencia, es el paleoarte. En ese sentido, el presente artículo analiza un evento realizado en el Museo Interactivo de Ciencia – MIC – en el que precisamente se escogió al paleoarte como un referente disciplinar en el que se conjuga rigor científico y creatividad artística, y que además, propició espacios de acercamiento y apropiación del conocimiento científico por parte de la ciudadanía, de una manera entretenida, cercana y familiar.

Al paleoarte se lo ha entendido, desde ciertos lugares, como aquella expresión artística que representa en imágenes temas relacionados a la paleontología y principalmente, a la representación de criaturas hoy extintas, las cuales han sido recreadas con el aspecto que debieron lucir en vida y tal como pudieron comportarse dentro de sus ecosistemas originales (Ansón, Hernández, & Saura, 2015). Partiendo de esta definición, varios paleoartistas, con el fin de precisar este término y distinguirlo de otras expresiones artísticas, han buscado que el paleoarte sea definido como cualquier manifestación artística destinada a reconstruir o representar la vida prehistórica de acuerdo al conocimiento y evidencia científica disponible al

momento de la creación de la obra (Ansón, Hernández, & Saura, 2015). Y es precisamente allí, en esta relación de correspondencia entre imágenes y evidencias científicas, donde se posibilita un sin número de valiosas aplicaciones valiosas y múltiples contextos.

A partir de lo anterior, y como antesala a "Agosto, mes de los Artes" el Museo Interactivo de Ciencia - MIC -, en alianza con 14 paleoartistas provenientes de Ecuador, Argentina, El Salvador, Bolivia, Brasil, Chile, Colombia, México, Perú y España, y bajo el acompañamiento y coordinación de Pablo Lara, comunicador y paleoartista ecuatoriano, organizó el "II Encuentro Virtual del Arte y la Ciencia de los Fósiles: Voces y Visiones Hispanoamericanas del Pasado Profundo", el mismo que se desarrolló del 27 al 31 de julio de 2020, a través de plataformas virtuales de comunicación.

El Encuentro, entre otras cosas, buscó ahondar precisamente en algunas de las interrogantes que suscita en el público la relación que existe entre el arte y la ciencia ¿es posible tal relación?, ¿Cuánto aporta el arte a la producción de conocimiento científico?, o por el contrario, ¿Pierde rigurosidad el conocimiento científico el momento de acercarse al arte? ¿Cuál de estos dos campos prima sobre el otro?, o ¿es posible hablar de un justo medio entre los métodos y técnicas de cada uno de estos campos?

Estas interrogantes, y otras similares, de mayor o menos data, fueron abordadas en cada una de las ponencias que dieron vida al encuentro. Por ejemplo, Eloy Manzanero, paleoartista independiente español, fue enfático en señalar que, al menos en el campo de la paleontología, es indispensable la representación de hipótesis científicas mediante el arte, ya que las mismas permiten, además de una primera idea sobre la forma específica en que vivían los seres del pasado, un vínculo que atrae a las personas hacia los recientes hallazgos científicos.

Ideas como esta fueron secundadas por otros especialistas, como Francisco Lira (Chile) y Daniel Zurita (Ecuador) quienes además



PREHISTOPIA
Our Past, our Place, our World



PREHISTOPIA
Our Past, our Place, our World

1 m



de sostener esta idea, enfatizaron en la necesidad de recurrir a la mayor cantidad de variables posibles (morfología, anatomía, paisaje, ecosistema, etc.), pues son estas variables las que permitirán recrear, con mayor precisión, las criaturas prehistóricas y los espacios en los que se desarrollaban e interactuaban, lo que en última instancia no quiere decir que por garantizar la fidelidad a la evidencia científica se va a descuidar la cercanía a la ciudadanía. Al respecto, varios de los paleoartistas sostuvieron la importancia del paleoarte, como una mediación para divulgar los hallazgos y conocimientos paleontológicos, en dónde los múltiples contextos del paleoarte, hacen posible más de una sinergia, pues tal y como lo señaló Patricio Ocampo, Presidente de la Sociedad Chilena de Paleoarte y Divulgación, las creaciones paleoartísticas permiten reconstruir y representar el pasado; comunicar, educar y divulgar el conocimiento paleontológico; poner en valor los hallazgos del pasado profundo, mediante su comprensión, protección y promoción; e incluso posibilita mecanismos reales de desarrollo sociocultural y socioeconómico.

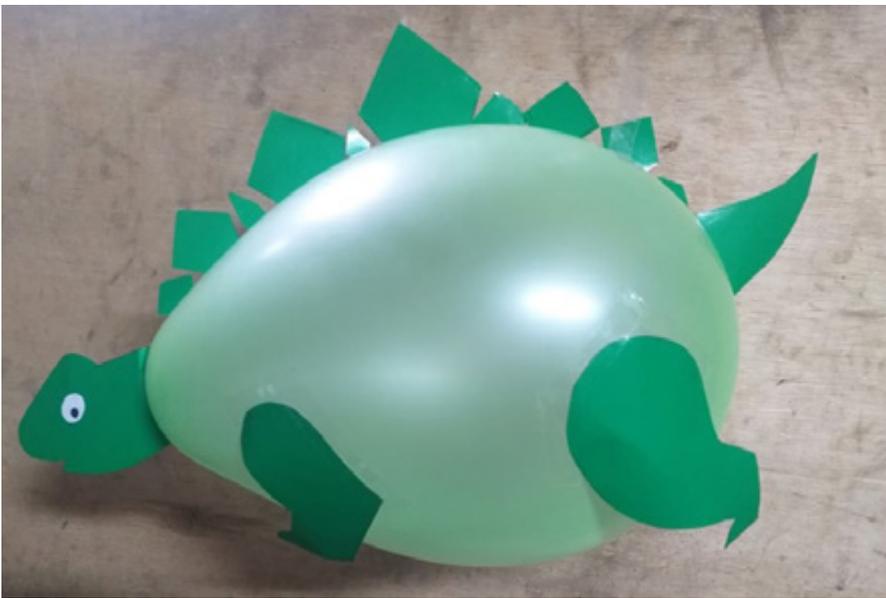
Además de llegar a reflexiones tan valiosas como las que se han reseñado hasta aquí, el Encuentro permitió identificar posibilidades de respuesta frente a uno de los mayores retos que el Museo ha enfrentado desde la instauración del aislamiento social como medida de prevención frente al COVID – 19: ¿cómo trasladar la interactividad del MIC a las redes sociales y a las plataformas virtuales? Frente a ello, el encuentro puso en relieve la posibilidad de posicionar a las redes sociales como espacios de creación e interacción, que van más allá de la mera acción de “comentar”, “poner me gusta” o “compartir”, y que, con ciertas estrategias, permite interesantes y ricos procesos de diálogo e intercambio de saberes, perspectivas y experiencias.

Durante una semana, y usando plataformas virtuales como Zoom, paleoartistas, biólogos, geólogos, paleontólogos, arqueólogos, niñas, niños y jóvenes aficionados, se dieron cita en la página de Facebook del Museo Interactivo de Ciencia, y mediante una serie de conversatorios, charlas magistrales, talleres en vivo

y retos virtuales, dieron respuesta a estas y otras interrogantes formuladas por el público asistente en los espacios de opinión e intercambio de ideas que se crearon a propósito del encuentro. Precisamente esa multiplicidad de públicos fue uno de los elementos que mayor valor le agregó al encuentro. Cada una de las opiniones, preguntas e interrogantes de los participantes fue solventada por los panelistas en vivo, y aquellas que, por cuestiones de tiempo no alcanzaron a ser resueltas en la charla, fueron contestadas por los panelistas a través de las redes sociales. De esta manera, el encuentro se convirtió en un espacio de intercambio y acercamiento directo entre el público y los paleoartistas. Lo que posibilitó, como muy pocas veces se ha visto, un verdadero intercambio de saberes y experiencias, que además contribuyeron a enriquecer los contenidos del encuentro, por cuanto los participantes y los paleoartistas, compartían libros, videos, páginas y otras referencias a las que podía acceder el público interesado.

Siguiendo esta misma línea, uno de los componentes del encuentro, que mayor expectativa generó en el público participante, e incluso, en los propios paleoartistas, fue la actividad denominada "Paleo Exploradores": un espacio de interacción desarrollado exclusivamente en función de la lógica de las redes sociales, en donde mediante pequeños y sencillos retos virtuales, los paleoartistas y los participantes tenían la posibilidad de superar la lógica de simples espectadores y convertirse en creadores.

A partir de lo anterior se desprende la necesidad de revalorizar la relación innegable que existe entre el arte y la ciencia. Casos como el del paleoarte, ponen de manifiesto la necesidad de destruir prejuicios y conceptos previos que frenan el desarrollo de la sociedad, y que limitan las posibilidades de los campos, al presentarlos como espacios cerrados sobre sí mismos, que no aceptan la intromisión de otras corrientes, métodos, prácticas y estilos, cuando en realidad, sus interrelaciones posibilitan acciones y procesos maravillosos, de resultados únicos y altamente valiosos para la sostenibilidad y la apropiación del arte y el conocimiento científico al servicio de la sociedad.



Carol Chango 31 de julio

Reto cumplido 🥳 elaborado con pequeños trozos de papel y un globo, les comparto mi aporte. Gracias

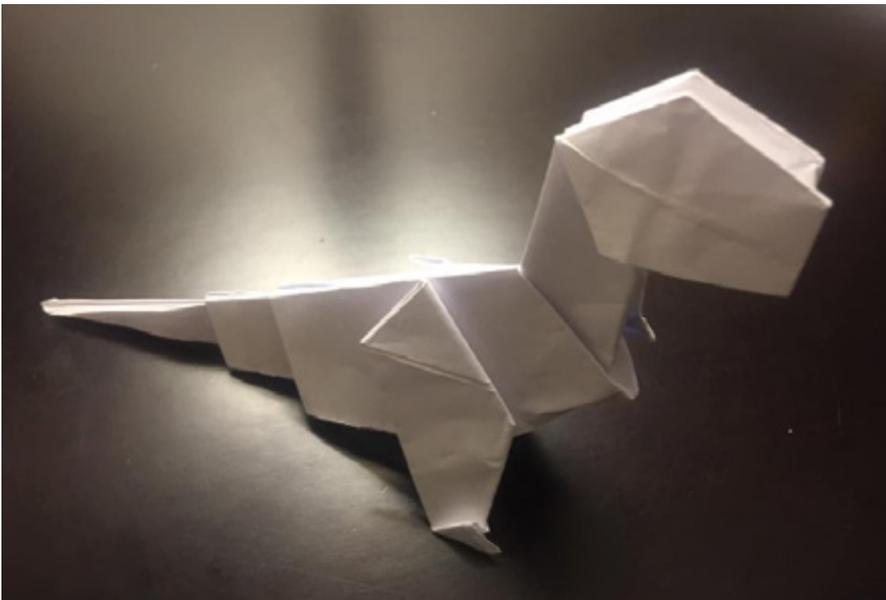
Tú y 3 personas más 1 comentario

Me encanta Comentar Mensaje

mic Autor
Museo Interactivo de Ciencia Estimada Carol. Gracias por cumplir el reto. Gracias por el nivel de ingenio y creatividad usada en esta obra. ¡Gracias por el aporte!

Me gusta · Responder
Comentado por Francis Mieles [?] · 1 sem

mic Responder como Museo I...



Andres Palma 30 de julio

Intento de T Rex en origami!

Tú y 19 personas más 3 comentarios

Me encanta Comentar Mensaje

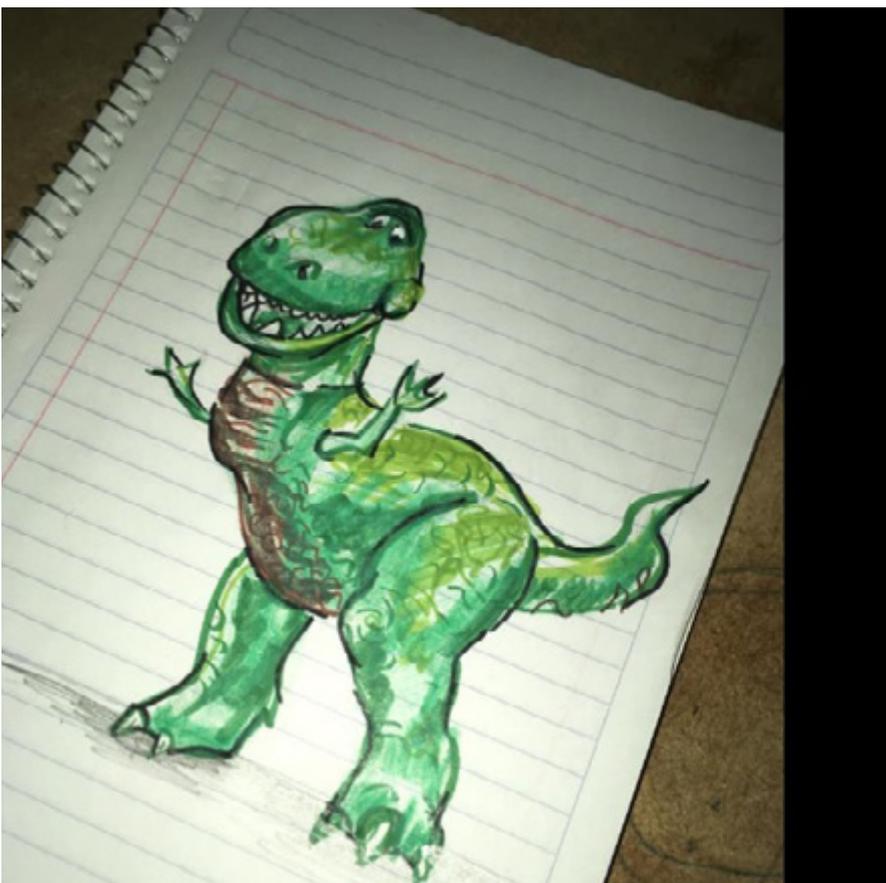
Pablo Lara Andres Palma excelente! Me gusta · Responder · Mensaje · 1 sem

Andrea Villaseca Robertson Grimaldo Javier Me gusta · Responder · Mensaje · 1 sem

mic Autor
Museo Interactivo de Ciencia ¡Simplemente genial! Gracias por compartir con nosotros tu talento!

Me gusta · Responder
Comentado por Francis Mieles [?] · 1 sem

mic Responder como Museo I...



Alejandro Melgoza 29 de julio

El buen rex de toy story, me recuerda que todxs tuvimos un juguete de dinosaurio que amábamos cuando éramos niños 🥰

Tú y 16 personas más 1 comentario

Me encanta Comentar Mensaje

mic Autor
Museo Interactivo de Ciencia ¡Qué gran aporte Alejandro! Y por lo visto, más de uno nos sentimos identificados con Rex.

Me gusta · Responder
Comentado por Francis Mieles [?] · 1 sem

mic Responder como Museo I...

Este encuentro, además de brindar todas estas nuevas experiencias y aprendizajes sobre las posibilidades de creación e interacción en línea, abrió la puerta a nuevos escenarios, en dónde el MIC se proyecta como una plataforma para la divulgación y puesta en valor del conocimiento científico y del arte, al servicio de la ciudadanía. Frente a ello, el MIC ratifica su compromiso para seguir generando eventos y actividades como esta, en dónde además de ofrecer posibilidades reales y eficientes de educación no formal, también propician el encuentro y el diálogo abierto entre la ciencia, el arte y la sociedad.

Referencias:

Ansón, M., Hernández, M., & Saura, P. A. (2015). Paleoarte: plazo y condiciones (encuesta entre paleontólogos). En M. Ansón, M. Hernández, & P. A. Saura, Tendencias actuales en Paleontología y Evolución, XIII Encuentro de Investigadores en Paleontología. (págs. 28-34). Cercedilla.



Andrés Palma
Yaku Parque Museo del Agua

yaku
Parque Museo del Agua

LO QUE IMAGINO
CUANDO PIENSO
EN LA PALABRA
"MUSEO"

el río Machángara es el
de varias acciones hu-
tra el agua y la naturaleza

los desagües de

in punto d

erías lo

Hola, si necesitas
de mi ayuda

¿Qué hacemos los
mediadores?
Construimos experiencias mediante
el diálogo, aprendemos contigo.

Hola,
somos Mediadores Culturalis,
encuétranos en el museo,
¡Aliméntanos con
preguntas!



Luego de varios años de trabajar museos en una realidad dada por hecha, el contexto actual, triste y negativo en principio, nos ha brindado también ciertos momentos de verdad en relación con lo que han sido y son los museos en Quito ahora y en qué se piensa de ellos. Por eso propongo algunas preguntas y un ensayo de respuestas que invitan a sentir y a pensar en lo que se imaginaba y se podría imaginar ahora, cuando se piensa en la palabra "museo".

Cuando piensas en la palabra "museo", ¿en qué piensas?

La respuesta generalizada –que afortunadamente se ha enriquecido con el tiempo- suele ser la de un lugar importante, con objetos antiguos, que nos cuentan acerca de nuestra historia y que son valiosos porque a ella, a nuestra historia, hay que cuidarla. Sin embargo, cuando se habla de museos también se podría pensar en sitios y monumentos naturales, arqueológicos y etnográficos, en jardines botánicos, en zoológicos, acuarios, vivarios, planetarios, observatorios, galerías de arte no lucrativas, reservas naturales e inclusive, salvando las distancias, en ciertos centros culturales.

Cuando se suele preguntar: ¿qué tipos de museos conoces? O ¿qué tipos de museos conoces que existen? Las respuestas suelen iniciar con museos que se dedican a la historia y luego al arte con una fuerte tendencia a mencionar a los relativamente nuevos museos interactivos de la ciudad; sin embargo, así como hay museos históricos y de arte, profundizar un poco más nos llevaría a preguntarnos sobre los museos arqueológicos, de arte contemporáneo; museos al aire libre, militares y navales, etnográficos, antropológicos, de artes populares, religiosos, de ciencias, de ciencias naturales, de historia natural, industriales, ecomuseos, museos comunitarios, universitarios, e inclusive, fuera de clasificaciones más ortodoxas, a preguntarnos por museos unipersonales (donde quien cobra y guía también barre); museos supervivientes (de aquellos que no cuentan ni con apoyo ni con presupuesto); museos accesorios de otras instituciones

(que sobreviven porque “se ve bien” contar con un museo o porque “siempre ha estado ahí” y, desde luego, con todos los tipos de museos que seguramente vendrán y se irán en el futuro.

Me pregunto, cuando pensamos en museos, a cuántos de nosotros se nos viene la idea de que estos museos, de alguna manera, se han organizado en las últimas décadas, por ejemplo, en el Concejo Internacional de Museos, en la Red Mundial de Museos del Agua o en el Instituto Latinoamericano de Museos. O qué tal conocer, en el país, al mismo Sistema - Red de Museos Nacionales del Ministerio de Cultura; en Quito en el SMQ (Sistema de Museos de Quito); en la Red de Museos del Centro Histórico; en la Fundación Museos de la Ciudad; en los Museos de la Defensa, en los del Consejo Provincial, en los nodos de museos centro norte, los del Parque La Carolina, los de La Mariscal, los de La Mitad del Mundo, a la pendiente Red de Museos del Sur de Quito y otras tantas iniciativas de asociatividad que llegarán para quedarse... y también para partir.

Por otro lado, más allá de cuáles son, de qué tipo y cómo podrían organizarse, otra de las preguntas recurrentes a comunidades diversas ha sido:

¿Por qué “querer” ir a un museo en lugar de “tener” que ir a uno?

Más allá de los grandes grupos organizados de estudiantes que nos visitaban antes de la emergencia sanitaria declarada, cuya visita -de hecho- debería ser también totalmente voluntaria, nos preguntamos acerca del visitante que, con tiempo libre y algo de recursos, optaba por ir o no ir a un museo y que, confiamos, lo vuelva a hacer eventualmente.

Para ensayar una respuesta, Jorge Waggensberg nos dice que:

“Toda mente humana se la ha de ver con la adquisición de nuevo conocimiento, por lo que toda mente necesita estímulo, conversación, comprensión, intuición y gozo intelectual”¹.

Quizá y lastimosamente el estímulo, la conversación, la comprensión, la intuición y el gozo intelectual resultante de los que habla Waggensberg no han sido suficientemente incentivados en nuestro entorno común y, por lo tanto, dependerá de cada persona y su entorno individual. Es en este momento particular en el cual los museos, con su base educativa no formal, podría brindar la oportunidad de fortalecer o despertar en cada persona esta búsqueda libre y voluntaria de descubrimiento y construcción de sentido.

Como museos sabemos que la gran responsabilidad en la trascendencia y la significatividad de la experiencia educativa planificada que podemos proveer, descansa, en último término, en cada uno de nuestros visitantes, pues ellos nos visitan porque quieren (idealmente), nos visitan cuando quieren, nos visitan por el tiempo que quieren y con quien quieren; sobre todo nos visitan para tratar los temas que quieren. Si quieren...

La opcionalidad es un valor supremo y, en lo personal, creo que la educación del futuro se parecerá más a la educación no formal que a la formal. Ahora mismo la definición de museo a nivel mundial (ICOM) se encuentra cambiando y en análisis. Aquí el Sistema de Museos de Quito define a sus museos como:

¹ Jorge Waggensberg. El gozo intelectual -teoría y práctica sobre la inteligibilidad y la belleza. Tusquets Editores, Barcelona 2007; 268 pp



Espacios abiertos, donde invitamos a la participación, al diálogo y a la construcción de ciudadanía; donde buscamos provocar y sentir todo tipo de emociones; activar las memorias y las voces de la comunidad, traer lo lejano, reconocer al otro y lo otro; somos espacios cotidianos de creatividad y transformación de la sociedad².

² Propuesta de Política Pública para Museos y Centros Culturales de Quito; Fundación Museos de la Ciudad, 2011.



Me pregunto si en esta nueva manera de ser y estar no sería conveniente el analizar, a nuestra vez, esta definición y relacionarla, nuevamente, con aquello que imaginábamos, imaginamos e imaginan cuando se escucha la palabra "museo".

Para esto aún tenemos varios estudios de visitantes y de no visitantes por delante.

Mientras tanto, si digo la palabra

"museo" ¿en qué piensas?



Fundación
Museos
de la Ciudad

QUITO
grande otra vez