

ARTEQUIN, una experiencia interactiva

Carmen Vergara Larraín*
Valeria Vera G.**

-
- * Profesora de Historia y Geografía, Universidad de Chile. Master en Educación con Mención en Comunicación Audiovisual, Universidad de Columbia, New York, EEUU. Directora Ejecutiva, Museo ARTEQUIM.
- ** Licenciada en Teoría e Historia del Arte, Universidad de Chile. Estudiante del Magister en “Estudios y Administración Cultural” Universidad de Tarapacá (sede Santiago). Coordinadora del Area Educativa y curadora de la colección. Museo ARTEQUIN.

ARTEQUIN a través de su colección de reproducciones de pintura y escultura universal invita a su público a participar con el arte a través de su propuesta interactiva representada: en su recorrido estratégico, en las visitas guiadas, en los medios audiovisuales, en los programas interactivos de computación y en todas las actividades que desarrolla. La metodología interactiva responde a las necesidades motivacionales de su público, especialmente infantil y juvenil, durante la visita al Museo. Las “visitas guiadas con actividades” son, hoy día, el componente interactivo por excelencia de ARTEQUIN. Existen tres fases en una visita guiada con actividad: el desajuste cognitivo; el desarrollo de un tema específico frente a la reproducción de una obra, y la producción o expresión artística individual o grupal.

ARTEQUIN's collection is formed by a number of pictorial art and sculpture replicas. ARTEQUIN invites the public to participate with art through an interactive proposal present in all its components: strategical tour, guided visits, audiovisual and computer media, and other activities. Through interactivity ARTEQUIN responds to the motivational needs of the public, especially children, concerning the museum's visit. "Guided visits and activities" represent the most important interactive component. There are three phases in a "guided visit": the cognitive disadjustment; the treatment of a specific art theme in front of the corresponding replica, and, the production of different art expressions.

I. ARTEQUIN, un proyecto y una experiencia

En el año 1991, la Fundación Andes, respondiendo a su preocupación sobre el estado de la educación artística en Chile, reunió a un grupo de cuatro profesionales, para encargarles la creación de un “museo vivo de reproducciones de arte”. Como resultado de una gira de artistas jóvenes que había auspiciado a lo largo de todo el país, llegó a la conclusión de que había miles de chilenos que no tenían hábitos de ir a museos o de visitar exposiciones. Y más aún, que esas exposiciones no representaban experiencias significativas para ellos.

Al tiempo de reflexionar, los del equipo profesional respondimos al desafío con audacia e innovación. Ante el requerimiento de “museo”, elaboramos el concepto museográfico de un “espacio para el arte”. Ante el requerimiento de “vivo o animado por audiovisuales”, propusimos el concepto metodológico-educativo de “participación con el arte”. Ambos conceptos serían potenciados por la esencia de la colección: las reproducciones de arte. Lejos de ser un factor de menoscabo al no contar con obras originales, las reproducciones permitirían desacralizar el arte en beneficio de la alfabetización artística.

Un espacio para el arte se oponía, como concepto, al de un museo tradicional. Entendíamos, por ello, un lugar que convocara al contacto directo y activo con el arte, en un entorno sin muros, armable y desarmable e itinerante por Chile. Su forma sería una carpa y su colección estaría soportada en una panelería interior liviana y funcional. Impulsaríamos, de esta manera, al público a transitar desde la fase más pasiva de obtención de información a la más activa de participación con el arte, con el apoyo de guías y de variados medios audiovisuales y computacionales.

Es así como ARTEQUIN, desde su inicio como proyecto, apostó a desarrollar los conceptos de espacio abierto, de comunicación mediatizada, interactividad con el arte y de itinerancia, con el objeto de multiplicar su impacto.

Más tarde, al incorporarse el Alcalde de Santiago a la Corporación, propuso albergar el proyecto en el edificio Pabellón París de la

Quinta Normal. Contrario a lo que se podía pensar, este nuevo hecho no produjo mayores cambios en la concepción inicial. Las características particulares del edificio, tales como su arquitectura cupular en dos plantas, sin muros y con grandes ventanales, permitieron la perfecta adaptación del diseño museográfico que se había realizado.

ARTEQUIN se inauguró en Mayo de 1993. Su misión inicial de “abrir un espacio para el arte para la gran mayoría de los chilenos que no tienen acceso a las obras de arte originales de valor universal, en un ambiente de museo interactivo, a través de variados medios y actividades, con el objeto de enriquecer el conocimiento y la apreciación del arte universal” se ha cumplido a cabalidad. Un total de 240.000 personas, de las cuales 2/3 son niños y jóvenes, lo ha visitado a la fecha. Existen innumerables testimonios y reconocimientos, que mencionan tanto su labor innovadora en el área del arte como su aporte a la cultura y educación en Chile. La reciente evaluación de desempeño realizada por ARTEQUIN en 1996 (hecho inédito en una institución cultural chilena) da cuenta de muchos logros en el cumplimiento de los objetivos propuestos.

Algunos de estos logros son:

- * A pesar de su nombre administrativo –Museo ARTEQUIN– éste se ha constituido en un “espacio para el arte”, donde se combinan las funciones de exhibición de un museo tradicional con las de entretenimiento de un museo actual.
- * La metodología interactiva, propuesta para acercar al público al arte, está presente en todo el recorrido estratégico de la visita y no sólo en las estaciones de computación.
- * Los medios audiovisuales y los monitores actúan como intermediarios entre el público y el arte y son un camino de aproximación a la interactividad con él.
- * La propuesta museográfica de ARTEQUIN, expresada en el guión de recorrido de la exhibición, en los soportes y en los medios de apoyo de ésta, cumple con el objetivo de comunicar efectivamente los contenidos deseados y gradúa adecuadamente la participación del público con el arte.

- * Mediante la itinerancia exitosa que ha llevado a cabo en distintas regiones del país, ha podido cumplir con el concepto de “ir con el museo hacia la gente”.

La experiencia que ARTEQUIN ha acumulado en el tema de la interactividad con el arte es muy rica y quisiéramos compartirla con ustedes en el capítulo que ha preparado la Coordinadora del Area Educativa del Museo, Valeria Vera G.

II. ARTEQUIN, una experiencia interactiva con el arte

La interactividad: una respuesta a la necesidad de motivación en el museo.

Actualmente la palabra interactividad se ha hecho extensiva a soportes y medios tecnológicos que permiten una participación activa de su usuario. Estos medios tecnológicos se han incorporado a los museos como una forma de motivación hacia temas complejos, especialmente en instituciones que buscan un mayor acercamiento del público infantil visitante. Los museos de ciencia fueron pioneros en este campo ya que, por la dificultad de su temática, requerían del uso de módulos que explicasen conceptos, permitiendo a la vez la experimentación de parte del público. Ellos permiten combinar adecuadamente la teoría y la praxis.

Posteriormente, esta situación fue replicada en museos de arte con muy buenos resultados. Ello demuestra que el público más que escuchar, necesita un contacto directo con el contenido. El arte no queda ajeno a esta posibilidad. En efecto, ella es necesaria para lograr una experiencia integral que permita asimilar el conocimiento adquirido en la visita al museo.

Sin embargo, aunque se cuente con la alternativa de utilizar medios tecnológicos, como computadores, y programas interactivos en un museo, es conveniente que se apoye con la presencia de un docente o monitor. El rol de éste es crear una relación de ayuda y de guía entre el usuario y el medio, especialmente si se trata de niños. Está

comprobado que los niños, aun sin conocerlo, pueden interactuar en forma inmediata con un computador. Sin embargo, es necesario que dicha manipulación responda a un objetivo claro: hacia dónde ir y qué es lo que resultará del uso de este medio. Los niños, cuando están solos en las salas interactivas, no resisten a la atracción de estos medios y demuestran muy poca timidez al usarlos.

Para que la experiencia de interacción con medios o programas especiales sea enriquecedora, ella debe estar dirigida hacia un tema, que, a la vez, sea tratado también a través de otras formas. De lo contrario, la única resultante de la experiencia museal será la entretención, ya que el niño no discrimina entre ella y el tema específico que se le ha comunicado. El niño, en un principio, siente la atracción del medio y queda hipnotizado por él, pero al poco rato éste lo colma y termina por desecharlo.

Además de ser importante el guía en la interacción con los medios tecnológicos, su presencia es vital en el desarrollo del tema que se tratará durante la visita. Es conveniente también que la información sea entregada de modo interactivo, con el objeto de ser coherente con la propuesta inicial. El guía debe lograr la participación de los asistentes, especialmente si es público infantil. Para ello, puede valerse de preguntas claves, que permitan involucrarlos en el tema a tratar y/o utilizar materiales didácticos, que incentiven la participación y que mantengan la audiencia entretenida.

Con el uso de medios tecnológicos en los museos, es común pensar que la interactividad está sólo referida al uso de ellos; sin embargo esto no es así. Un museo puede ser interactivo desde el momento en que el visitante entra en él. La propuesta metodológica integral del museo es la que contiene el concepto interactivo. Ella busca colaborar con la función educativa del museo y, por lo tanto, todos los medios, programas computacionales, videos, módulos y guías se alinean al servicio de ese objetivo.

III. ARTEQUIN, una propuesta metodológica interactiva

ARTEQUIN, en su cuarto año de funcionamiento, ha creado una nueva propuesta de aproximación educativa al arte, basada en la experiencia acumulada desde su inauguración y complementada con algunos lineamientos de la escuela de educación constructivista. Esta propuesta enfocada a una audiencia mayoritariamente compuesta por escolares entre los 4 y 12 años de edad, sin exclusión de otros segmentos etarios, entrega los elementos necesarios para que el contacto niño-arte en el museo resulte una experiencia entretenida y educativa. Vale decir, propicia el encuentro entre los factores educación y entretenimiento.

El objetivo de esta propuesta metodológica es realizar un proceso de aproximación al arte, mediante un tratamiento familiar que le permita al niño relacionarse cómodamente con los procesos de creación de los grandes artistas de la plástica universal; a la vez de desarrollar en él un pensamiento crítico, de acuerdo al estadio de desarrollo en el que se encuentra según su edad y su experiencia con el entorno. Este acercamiento se concreta a través de una instancia planificada, la visita guiada con actividad, que respeta ante todo la propia sensibilidad del niño y su particular visión del mundo. Pretende, así, abrir nuevos horizontes de conocimiento, incentivando la curiosidad y la participación directa en un ambiente lúdico.

El conocimiento se plantea, en ARTEQUIN, como una meta concreta, que puede ser alcanzada por el niño mediante un proceso de descubrimiento, a través del cual él asimila aquello que le llama la atención del conjunto de alternativas que se le plantean en una actividad guiada en el museo. El niño establece, durante este camino, prioridades de intereses de acuerdo a lo familiar que puede resultar una imagen, un objeto, un recuerdo que el guía reviva en él, una situación nueva que le parezca agradable o un juego que le divierta. La propuesta metodológica de ARTEQUIN, por medio de las visitas guiadas con actividades, dirige la atención de los intereses del niño hacia los que deseamos que él aprenda. Puede ser un tema de historia del arte, un artista, un concepto o un cuadro. Se estructura éste de tal manera, que aparente ser secundario.

Por ejemplo: una visita dirigida a niños de 4 a 5 años de edad (pre kinder y kinder) plantea la posibilidad de que niños de esa edad puedan aproximarse a cuadros de figura humana, de artistas como Tintoretto, Fragonard y Renoir con el “pretexto” de que se identifiquen con las acciones pintadas del cuerpo humano. En el cuadro de Tintoretto, “Susana en el Baño”, los niños se referirán a la acción de bañarse, al conocimiento de su cuerpo y de otros. En “El Columpio” de Fragonard, notarán las diferentes posiciones que puede adoptar el cuerpo cuando se hace una determinada acción. Y en el “Baile en Bougival” de Renoir, se incentiva la observación detenida en los detalles que pueden contarnos algo.

Posteriormente se les invita a participar de una actividad práctica. Se les entrega material didáctico –láminas que ilustran objetos relacionados a las tres acciones principales, el baño, el juego y el baile–. Ellos escogen una y realizan un dibujo que les permita establecer la relación entre acciones del cuerpo humano-cuadro y su experiencia personal. Así recordarán a “Susana en el Baño”, dentro del baño de su casa o “El columpio” de Fragonard se convertirá en el columpio del parque, o “El baile de Bougival” de Renoir, los hará recrear un ambiente de fiesta.

La visita guiada con actividades, comprende fundamentalmente tres partes:

- * La primera, denominada desajuste cognitivo, busca promover la atención del niño sobre el tema que se desea tratar. Esta es una dinámica muy breve, en la que, con una pregunta clave y adecuada a la edad de los -niños, se desarticula lo que ellos dan por verdad sobre algún elemento o situación puntual. En el caso de la actividad “Susana en el Baño”, el desajuste consiste en llevar a los niños a vivenciar una situación imaginaria, pero muy concreta, que consiste en recrear a través de mímica la acción de bañarse. Por lo general, todos lo hacen sin mayor dificultad, incluyendo el guía y los profesores o adultos a cargo del grupo. La pregunta que desencadena el desajuste, en este caso es muy simple: basta con preguntar a los niños si ellos trajeron toalla para secarse después de esta “ducha en el museo”. Lo que para un

niño de 6 a 7 años puede resultar increíble, es perfectamente aceptable para uno de 4 a 5 años, tanto así que, buscan sorprendidos si efectivamente trajeron o no la toalla. De este modo, el guía tendrá la respuesta a la falta de este objeto, contándoles que en el museo existe una persona que también se está bañando y que ciertamente debe tener una toalla (la que debe ser muy grande). Si se la pedimos prestada, la persona accederá a que nosotros podamos secarnos. De este modo, el guía logrará ajustar nuevamente a los niños para centrar la atención de éstos en la mujer del cuadro, a la cual le pidieron la toalla.

- * La segunda parte comprende el desarrollo del tema frente a los cuadros. Con apoyo de objetos, módulos didácticos, música y gestualidad se va introduciendo cuidadosamente a los niños en el conocimiento controlado de los cuadros, dejando abierta la posibilidad de que ellos, a partir de su propia sensibilidad y experiencia personal, puedan expresar su opinión, para que el guía la relacione con el contenido de la visita. El respeto por la individualidad del niño es fundamental. Cualquiera sea su edad, él tiene una opinión y la puede expresar de múltiples formas. Ella es el reflejo de la aprehensión por lo tratado, de su compromiso con la visita al museo, de su interés por lo que se le está mostrando. Contrario a lo que podría pensarse como excesivo control sobre lo que se está enseñando, este trazado metodológico o propuesta sienta las bases requeridas para lograr una aproximación al arte.
- * La tercera parte, ya explicada con el ejemplo puntual de la visita guiada de “Susana en el Baño”, es la etapa de la producción. Esta no es necesariamente plástica, sino más bien una instancia de expresión, que denota, en forma efectiva, en qué medida fue absorbida la visita y el contenido temático. Es también el momento crucial llamado cierre, que concluye lo aprendido por el niño. El cierre implica una actividad, donde él debe utilizar toda su imaginación enfocada al tema. Pintar, dramatizar, representar un cuadro, son algunas de las alternativas para esta parte de la visita, la que en total toma un tiempo de 60 minutos aproximados.

La visita guiada con actividad está sujeta a la organización museográfica de la muestra de reproducciones pictóricas en grandes temas de la historia del arte, como son: Paisaje, Naturaleza Muerta, Religión, Figura Humana y Retratos. Dentro de ellos, están contemplados y representados importantes artistas de la plástica universal, desde el siglo XV hasta principios del siglo XX.

Las planificación de la visita guiada con actividades contempla el aprendizaje a través de medios audiovisuales y computacionales, lo que dinamiza el trabajo metodológico, al incorporar otros puntos de vista hacia el tema del arte en soportes tecnológicos actuales. El diaporama realizado especialmente para ARTEQUIN es el medio motivador, que transporta al espectador por espacios y sensaciones tratados de un modo novedoso. Le propone también la posibilidad de crear y de entender que el artista no es un ser extraordinario, sino que más bien, su hacer forma parte de nuestra vida cotidiana. Estas ideas son adaptadas y reforzadas para cada público por los monitores en la visita guiada. Tanto ellas como la experiencia vivida con el diaporama, le permiten al visitante recontextualizar la mirada y asumir una disposición diferente hacia el arte.

Similar es la experiencia con el programa interactivo de historia del arte dirigido a un público infantil. Con sólo tocar la pantalla del computador en los botones indicados, se inicia “La Aventura Comienza al Abrir los Ojos”. La información contenida en este programa es principalmente de tipo visual y utiliza la metodología del juego. Por ejemplo: se puede componer la obra “Las Meninas” de Velásquez o comprender el concepto de abstracción en una escultura de las Cícladas. Estos programas permiten desmitificar la añeja idea que el arte es “intocable” y “elítico”, ya que lo sacan de sus altares y lo simplifican para ser entendido por personas sin preparación en la materia. El interactivo, además de ser una herramienta de enseñanza del arte, le permite a los niños el contacto directo con la tecnología.

El guía, en ARTEQUIN, conduce a los niños al interactivo computacional, después de haberlos introducido en el contenido a tratar, y de entregarles las pistas necesarias para que ellos busquen y

accionen los juegos relacionados con él, con el artista y/o cuadro con que se desea trabajar.

Al término de la visita en ARTEQUIN, el grupo de niños –generalmente grupos cursos con sus profesores–, podrá reforzar las materias tratadas de la asignatura de Artes Plásticas, Historia u otras, en la escuela o en el museo. ARTEQUIN propone, abiertamente, ser un apoyo real al profesor, entregándole nuevas metodologías, para colaborar en la efectividad de la comunicación en el contexto de la enseñanza/aprendizaje del arte.