



“EL MUSEO EN CAMINO”

Confluencia de discursos, procesos y prácticas artístico – educativas

“El Museo en Camino”

Confluence of discourses, processes and artistic-educational practices

MARÍA BEGOÑA PAZ GARCÍA ¹, ÁFRICA MARTÍNEZ BARREIRO ², CRISTIAN GRADÍN CARBAJAL ³

¹ Universidad de Vigo, España

² Asociación Taller abierto, España

³ Universidad de Vigo, España

KEYWORDS

Museum
Art
Education
Resource
Didactic
Exposition
Culture

ABSTRACT

“El museo en camino” is a project focused on art, education and childhood developed by an interdisciplinary group of female artists, teachers and architects. It is aimed at disseminating the artistic, cultural and social values of the Way to Santiago de Compostela and at showing the Galician heritage kept in the Museum of Pontevedra to children living in small towns and villages located along the Portuguese Way. In order to do so, an educational tool was designed – the portable museum –, which offered a visit to the museum and a workshop on plastic arts. Moreover, once the project was completed, an educational exhibition was organised.

PALABRAS CLAVE

Museo
Arte
Educación
Recurso
Didáctica
Exposición
Cultura

RESUMEN

“El museo en camino” nace de la reflexión colectiva de un grupo interdisciplinar de mujeres artistas, docentes y arquitectas sobre arte, educación e infancia. El objetivo es difundir los valores artísticos, culturales y sociales del Camino de Santiago y presentar el patrimonio gallego del Museo de Pontevedra a niñas y niños de pequeñas poblaciones del camino Portugués. Para ello se diseña un recurso pedagógico, el museo portátil, acercando una experiencia museística y de experimentación plástica. Como registro y práctica final evaluativa se monta una exposición didáctica.

Recibido: 08/ 10 / 2022

Aceptado: 23/ 12 / 2022

1. Introducción

El Camino de Santiago es la ruta espiritual más antigua y concurrida del continente europeo, un escenario cultural, artístico y patrimonial en el que participan personas de todo el mundo.

La concepción de la Ruta Jacobea ha ido mudando con los tiempos en consonancia con las motivaciones e intereses de las y los caminantes del siglo XXI que encuentran en el viaje una dimensión histórica, espiritual y paisajística auténtica.

Legados musicales, urbanísticos, pictóricos, literarios que nacen por y para el camino configuran un contexto cultural de gran magnitud que ofrece una puerta abierta al conocimiento del pasado y presente. La reconversión de estos espacios-patrimonio-rurales a un uso turístico revaloriza aspectos como la autenticidad, la identidad cultural de los lugares y sus raíces de forma que los lugares que configuran el camino “siguen guardando sus valores y sincretismos y se ven reflejadas en las expresiones culturales actuales (...) conjugan expresiones de arte y cultura popular, que poco han sido difundidas y reconocidas como tal” (Cánoves et al., 2005, p.12).

De las 10 rutas que componen el Camino de Santiago, el Camino Portugués, que une Lisboa con Santiago, es desde la Edad Media una de las rutas más importantes. El Camino Portugués discurre por un trazado de antiguos caminos, como la calzada romana Vía XIX que unía Braga con Astorga a través de Ponte de Lima, Tui, Pontevedra, Santiago y Lugo, que vertebraron la Gallaecia.

En una de las poblaciones por las que discurre este camino se sitúa el Museo Provincial de Pontevedra, un museo que acoge una colección de 16.000 piezas entre las que se encuentran pinturas, esculturas, dibujos, gravados, objetos arqueológicos, monedas, instrumentos musicales, etc. que muestran una amplia e interesante visión panorámica de la evolución de la sociedad gallega desde la prehistoria hasta la actualidad.

Desde un enfoque investigador se ve como una oportunidad el poder conectar el Camino de Santiago y el Museo Provincial de Pontevedra para crear sinergias entre ambas identidades y construir un proyecto que vertebre lo artístico, cultural y educativo a través de una propuesta de intervención sociocultural, artística y pedagógica innovadora.

“El museo en Camino” parte de la idea de museo itinerante que adopta la forma de una caja - contenedor - maleta que viaja por pequeñas poblaciones del Camino Portugués en las que se realizan una serie de actividades que ponen en contacto a niñas y niños con su patrimonio cultural, artístico, arquitectónico, medioambiental, en gran medida desconocido.

Este museo portátil, como objeto artístico, es una réplicas en miniatura de una selección de piezas que se encuentran en el museo de Pontevedra, y como recurso educativo, ofrece un material didáctico adaptado a la edad de las personas participantes, niñas y niños entre 6 y 12 años, tratando las competencias y contenidos del currículo de primaria para poder utilizarlo también en contextos educativos formales.

Como cierre del proyecto se monta una exposición didáctica - evaluativa en el Edificio Moldes del Museo de Pontevedra presentando de forma audiovisual las distintas fases del proyecto al público que visitante.

1.1. El museo como dispositivo portátil

La revisión del museo como obra, contenedor, dispositivo o artefacto portátil tiene su referente más directo en la pieza *La Boîte en valise* de Marcel Duchamp. Una caja que, más allá ser o un embalaje, recoge pequeñas reproducciones en miniatura de sus obras más importantes, su universo simbólico contenido en un maleta (Cabello, 2011, p.168).

La idea del museo transportable que opera fuera de las limitaciones de una estructura de museo a gran escala, estática y cerrada, propone una conversación libre de las limitaciones del espacio y el tiempo de exhibición convencionales. El museo portátil se reconfigura como espacio expositivo reapropiándose de la concepción clásica del museo para convertirlo en “un dispositivo asociado al nomadismo, a la desterritorialización” (Didi-Huberman, 2011, p.25) donde como dice Valente “los conceptos como itinerancia, portabilidad y reproductibilidad, así como el énfasis en la búsqueda de nuevos canales de circulación y nuevos públicos, son aspectos relevantes” (2020, p.65) para construir nuevas variaciones expositivas de las que se imprime el presente proyecto.

La tipología de museo de objetos miniatura permite explorar nuevas situaciones artísticas, tanto por parte del artista que diseña el dispositivo y elabora las recreaciones, como por parte de la persona espectadora que se las percibe como un acto lúdico, ya que los objetos miniatura “nos devolverían simplemente a una infancia, a la participación en los juguetes, a la realidad del juguete” (Bachelard, 2006, p.185). La miniatura tiene la característica de amplificar las posibilidades en las formas de interactuar / interpretar / transmitir/ jugar.

El museo portátil como escenario representa el flujo, el tránsito, un lugar de encuentro de imágenes que nos trasladan al *Atlas Mnemôsyne* de Aby Warburg “un espacio para el pensamiento, una forma visual de conocimiento que es un cruce de fronteras entre el saber puramente argumentativo y la obra de arte” (Didi-Huberman, 2011, p.27) y al cosmos ordenado con “fotografías encontradas, recortes de revistas, fotografías tomadas por el artista, collages, esbozos, dibujos, proyectos expositivos y ejercicios experimentales sobre las imágenes” (Giaveri, 2011, p.225) que Gerard Richter fue guardando a lo largo de su vida.

El museo como recreación se convierte en una herramienta de trabajo, un inventario de intereses formales que activa operaciones básicas: archivar, coleccionar, guardar, recoger, transportar, reproducir...y posibilita, en palabras de Duchamp "otra nueva forma de expresión" (1978, p.161). Para Gerard Richter impulsa una forma de conocimiento de su propia percepción (Giaveri, 2011, p.226) y para Joseph Beuys en su peculiar versión autobiográfica de imágenes o las vitrinas (caja + mesa) es una manera de documentar sus performances a modo de testimonios, ofreciendo los objetos expuestos a nuevas relaciones, pero también objetos encontrados, pequeñas esculturas y trabajos hechos en serie son vestigios de un museo, que sugieren una colección de reliquias arqueológicas o instrumentos científicos.

1.2. La exposición como confluencia de discursos, procesos y prácticas artístico - educativas

En septiembre de 1968 el artista Belga Marcel Broodthaers inaugura el Musée d'Art Moderne en su casa de Bruselas, este museo ficticio estaba compuesto por una exposición de cajas vacías, inscripciones y pequeñas reproducciones de obras de arte. La invención de un museo como acto artístico emplea la ficción como una estrategia para hacer crítica y sacar a la luz el carácter problemático del contexto museístico.

Casi una década después el historiador y activista Douglas Crimp comisaria la exposición *Pictures*, que tuvo lugar en el Artist Space de Nueva York, bajo una concepción extensa del término *picture* como verbo que se refiere a un proceso mental así como a la creación de un objeto estético, Crimp (1978, como se citó en Guasch, 2000) (donde la exposición no sólo se gesta como una nueva forma de enfrentarse a las obras de arte sino que avanza un cambio en las condiciones de su exhibición (Pérez, 2012).

Otro acto expositivo *El Museo Inventado In Situ* llevado a cabo por el pedagogo, artista y diseñador Bruno Munari en la pequeña casa rural de Panarea, es una exposición que responde a un ejercicio lúdico y pedagógico en el que "movidos por el interés en jugar a las relaciones visuales" (Munari, 2018, p.180) se amplifican las posibilidades de exploración del lugar como espacio expositivo.

Desde estas perspectivas el museo se presenta no tanto como institución sino como "una práctica significativa que se relaciona con otras prácticas que forjan valores culturales" (Padró, p.52) y la exposición como una extensión del museo que permite incorporar la construcción de narrativas artísticas que nacen de un contexto real y que llevan a examinar situaciones de otros contextos, analizando sus contradicciones y encuentros.

La exposición es por tanto la manifestación de un contenido artístico y por tanto un método eficaz de difusión cultural (Herrera, 2000), pero además la exposición constituye un medio específico de comunicación y de expresión que une investigación y creación (Sagüés, 1999). Es por ello que muchos de los proyectos artísticos que exploran el arte contemporáneo se centran en imaginar otros modos de ser museo para iniciar formas alternativas de musealidad, como argumenta Padró la construcción del museo se debe hacer "no desde los objetos y artefactos que se exponen, ni desde las vitrinas como reflejo de la verdad, sino desde la producción de significados o cómo los museos son una confluencia de discursos, procesos y prácticas" (2003, p.69).

En 2021 desde el ICOM (Consejo Internacional de Museos) se plantea como temática a tratar el día mundial del museo el siguiente lema: "El futuro de los museos: recuperar y reimaginar". Desde esta institución se invita a los museos, a sus profesionales y a las comunidades a crear, imaginar y compartir nuevas prácticas de (co)creación de valor. Este hecho pone de manifiesto "la necesidad de construir nuevos modelos de museos, más flexibles y experimentales" (Valente, 2020, p.61).

2. Metodología

La metodología seleccionada para la realización de este proyecto responde una investigación flexible, sistemática y crítica de corte cualitativo ya que nos permite transproducir conocimientos y aprendizajes en su entorno natural, formas de enseñanza – aprendizaje, en una estructura social (Cerrón, 2019).

El carácter participativo y educativo del proyecto lo enmarca en un enfoque propio de la investigación - acción puesto que nos permite relacionar la práctica educativa con la reflexión compartida sobre la práctica con el fin de analizar situaciones y acciones relacionadas con problemas prácticos para intentar resolverlos (Munarriz, 1992), y aplicando las formas de pensamiento y de representación que proporcionan la Investigación Basada en Artes como medio para intervenir y reflexionar sobre hechos participativos y socioculturales y a través de los cuales el mundo puede ser comprendido mejor (2012, Barone y Eisner, como se citó en Marín-Viadel y Roldán, 2019). De esta manera se propone "una aproximación y apertura desde la investigación científica hacia la creación artística para usar sus formas, conocimientos y saberes" (Marín-Viadel y Roldán, 2019, p. 884) poniendo en valor la investigación artística en el ámbito educativo.

Atendiendo a las fases de la investigación – acción definidas Martínez Miguélez (2000) el proyecto se desarrolla en 4 fases. En la siguiente tabla se detallan los momentos y tareas llevados a cabo:

Tabla 1. Momentos y tareas de la investigación

1ª fase	Clarificar y diagnosticar la situación problemática (octubre -diciembre 2020) Fundamentación y revisión los fondos del Museo de Pontevedra Gestión de poblaciones y público destinatario
2ª fase	Formular estrategias de acción (enero- febrero - marzo 2021) Diseño del recurso didáctico “el museo portátil” Creación del museo portátil (contendor y 12 recreaciones de obras en miniatura) Elaboración de la propuesta pedagógica compuesta 12 actividades artísticas, reflexivas e interpretativas Elaboración de materiales didácticos complementarios
3ª fase	Ponerlas en marcha (abril mayo 2021) Presentación pública del proyecto en el Museo de Pontevedra Implementación de los talleres en las poblaciones seleccionadas Difusión en redes sociales de las actividades realizadas
4ª fase	Evaluar el proceso y clarificar la nueva situación (septiembre 2021) Selección de las obras y diseño de la exposición Inauguración de la exposición didáctica - evaluativa en el Edificio Castelao Elaboración de la memoria descriptiva

Fuente: Propia, 2022

El proyecto se desarrolla a lo largo de 12 meses entre octubre de 2020 a octubre de 2021, los agentes implicados en el diseño y materialización del proyecto son: 2 arquitectas con formación pedagógica, 2 artistas – docentes e investigadoras, 1 diseñadora, 1 escenógrafa, 1 diseñadora de producto.

El número de participantes es de 96 infantes de entre 6-12 años repartidos en 10 talleres realizados en las siguientes poblaciones / nº habitantes: Tui (17.323), Ribadelouro (900), Redondela (29.100), Cesantes (3.420), Arcade (4.540), Barro (3.700), Caldas de Reis (9.860), Valga (5.927), Pontecesures (3.000) y Padrón (8.386).

Para recoger información de las diferentes fases que conforman el proyecto (investigación previa, diseño y creación del recurso, implementación de las actividades y exposición final) se aplican distintos instrumentos adaptados a cada situación en particular:

- reuniones de trabajo para el seguimiento de la gestión y coordinación entre las entidades colaboradoras (Museo de Pontevedra, Asociación Taller Abierto, Asociación Paspallás y Universidad de Vigo) y análisis de los materiales en su proceso de definición y construcción.
- observación participante mediante registro de notas durante el desarrollo de las actividades; registro audiovisual de las actividades ya que “este instrumento permite captar aquello difícil de poner en palabras, proporcionándole a la investigación un punto de vista diferente, adquiriendo así mayor solidez” (Hernández, 2008, p. 107) realizado por las arquitectas-educadoras.
- exposición didáctica y evaluativa.

Se han pedidos los permisos oportunos tanto para la reproducción de la obras de arte por parte del Museo de Pontevedra como para el uso de imágenes de las personas participantes.

3. Objetivos

Los objetivos que definen el proyecto “El museo en camino” se centran en difundir el valor artístico, cultural y social del Camino de Santiago y acercar el patrimonio del Museo de Pontevedra a niñas y niños de poblaciones rurales por las que discurre el Camino Portugués con el fin de impulsar la identidad jacobea de estos lugares.

Para la consecución de estos objetivos se concretan unos específicos: diseñar y crear un dispositivo didáctico a modo de museo portátil e itinerante adaptado a público infantil; expandir la experiencia museística a lugares ajenos al propio espacio museo; mostrar y difundir una historia propia, cercana pero desconocida, a través de una selección de obras representativas del patrimonio artístico gallego; generar espacios de conocimiento, creativos, motivadores, abiertos, participativos e inclusivos; e implicar a los /as participantes en un proyecto expositivo colaborativo.

4. Análisis

4.1. Análisis y selección del contenido artístico

La selección del contenido del museo portátil se realiza partiendo de la premisa de que las obras deben en su conjunto mostrar distintas épocas, estilos y lenguajes artísticos buscando aquellas que presentan una conexión directa o indirecta con el Camino de Santiago ya sea por el tema, la procedencia del artista, la ubicación originaria de la pieza, etc.

Tras una primera selección de 20 obras se analiza su potencial didáctico escogiendo aquellas que en las que se emplean distintos materiales, procedimientos y soportes (témpera, lápiz, tinta, óleo, lienzo, papel, tela, muro...), estilos (arte prehistórica, románica, surrealista, costumbrista, realista, modernista...) y lenguajes artísticos (escultura, retrato, grabado, dibujo de paisaje, caricatura, artesanía, pintura mural, cartelismo).

Las obras que finalmente conforman el museo portátil son: *Tesoro de Caldas* (Edad de Bronce, I-II milenios a.C. y 1500 a.C.), *Losa de las Picadas* (III-II Milenio a.C. edad de Bronce), *Busto bifronte de Jano* (I a.C. - I d.C.), *Miliario romano* (I -II d.C. Pertence á Vía Romana XIX), *Retablo de San Acacio y los diez mil mártires* (1380 -1400), Escultura de *Santiago Peregrino* (s. XVII), pintura *Santa María de la Caeira* de Carlos Sobrino (1929), *Autocaricatura* de Castelao (1917), estampa *Mercado* de Carlos Maside (1927), pintura mural *Santa Tegra* de Urbano Lugrís (1957), pintura *A terra* de Manuel Torres (1970), pintura *Mulleres Parolando* de Luis Seoane (1975).

4.2. Diseño y formalización del contenedor y contenido

Una de las ideas que definen *El museo en camino* es su carácter móvil, por lo tanto para la elaboración del dispositivo se toma como referencia los pasos implicados en una exposición itinerante: embalaje, transporte y montaje. De esta forma el diseño del dispositivo responde al de una caja - contenedor que a su vez remite a los cajones empleados para el almacenaje de obras de arte, y lo que le otorga una identidad como producto. Además de esto la caja - contenedor debe atender a las características técnicas del contenido artístico a transportar, en este caso un museo en miniatura.

Para concretar la formalización de la recreaciones en miniatura de las obras se hace un estudio plástico de las obras originales para definir escala, materiales y soportes, en definitiva una producción artística pero a pequeña escala.

Otro aspecto importante es definir la colocación de las obras dentro de la caja - contenedor y para ello se toma de nuevo la referencia a los soportes empleados en los almacenes de los museos, peines, y se construyen cinco cajeados móviles a modo de paredes que encajan dentro de la caja -contenedor. El objeto diseñado adquiere una dimensión lúdica, un juego que permite extraer piezas para montar la exposición en tu espacio, un museo a modo de casita de muñecas.

En el proceso de construcción hay que tener en cuenta que el tamaño y dimensiones del conjunto debe responder a la utilidad esperada, no pueden pesar mucho y tampoco ocupar mucho volumen.

Figura 1. Presentación del museo portátil



Fuente: Ana Barreiro, 2021.

Además de este material se elabora otro material complementario para las actividades que consiste en una segunda caja con compartimientos en la que hay objetos (un pañuelo, una calabaza, unos pinceles usados...) que tienen una correspondencia simbólica, figurativa, conceptual con cada una de las obras de la colección, funcionando como un juguete autónomo para que los/as participantes escojan e identifiquen cada objeto con una de las obras expuestas, esto permite incorporar actividades reflexivas y de discurso crítico.

4.3. Propuesta didáctica del museo portátil

La propuesta didáctica del museo portátil está compuesta por 12 unidades didácticas, una por obra, adaptadas a la edad de los/as participantes y diseñadas teniendo en cuenta las competencias y contenidos del currículo de artes de educación primaria.

Cada una de las unidades didácticas se estructura en dos partes: una primera actividad introductoria en la que se presenta el Camino de Santiago al público participante y una segunda actividad de carácter plástico-discursivo donde se tratan temas vinculados a la cultura, el patrimonio y el arte mediante un enfoque interdisciplinar, poniendo en conexión procesos de la de expresión plástica, oral y literaria.

A continuación describimos en que consisten cada una de las dos actividades.

Actividad introductoria: a partir de del diálogo y la pregunta abierta se presentan, de forma amena y lúdica, los valores del Camino de Santiago a los niños y niñas participantes con el fin de mostrar la importancia de la Ruta Jacobea como canal de difusión y transmisión de la cultura, el patrimonio y la historia gallega. La primera actividad divulgativa y de conocimiento da paso a una segunda actividad de carácter plástico en las que las niñas y niños hacen un ejercicio creativo para interiorizar lo expuesto en la presentación oral.

Actividad artística: la actividad se inicia con una propuesta lúdica y exploratoria donde cada niña y niño tiene que seleccionar uno de los objetos presentados en un caja, material complementario, y buscar entre las obras expuestas en el museo aquella con la que establecer una relación formal o conceptual, directa o indirecta. Este juego favorece el desarrollo de interpretaciones propias y diversas, fomenta la imaginación y propia un espacio de diálogo y cuestionamiento. Un juego que despierta la curiosidad y fomenta el asombro, mecanismo innato en el/ la niño/a (L'Ecuyer, 2012) favoreciendo el aprendizaje por descubrimiento. Así, por ejemplo, una pulsera dorada nos lleva al Tesoro de Caldas, para hablar de la importancia de este hallazgo y su valor histórico, familiarizando al público con donde términos como yacimiento y arqueología.

Tras este primer vínculo con la experiencia museística se desarrolla una de las actividades plásticas diseñadas para el recurso. Estas actividades abordan géneros artísticos diferentes (caricatura, autorretrato, paisaje, artesanía...), desde temáticas diversas relacionadas con el entorno sociocultural o personal (costumbres, mitología, , leyendas, mundo onírico...), conceptos del lenguaje plástico y visual (el contrario, el patrón, la línea, el volumen, escala, formas geométricas) y distintos materiales (lápiz, rotulador, pintura guache) y técnicas (dibujo, grabado, modelado...).

Las sesiones de intervención educativa se basan en los siguientes criterios metodológicos: participación, experimentación, interpretación, descubrimiento, diálogo e inclusión, siempre teniendo en cuenta las características y necesidades específicas de las personas participantes.

A continuación presentamos una tabla donde se detallan las obras seleccionadas, ficha técnica y breve descripción de las actividades propuestas.

Tabla 2. Relación de obras seleccionadas y actividades propuestas

Obra /autor / técnica	Actividad / población
Tesoro de Caldas	Título: De joyas y tesoros
Autoría desconocida	Descripción: diseño y creación de piezas de joyería basadas en el Tesoro de Caldas
Edad de Bronce	Acciones: dibujar, modelar, grabar, identificar forma geométricas
Fundido a la cera perdida	Palabras clave: artesanía, Edad de Bronce, tesoro de Caldas
<i>Busto bifronte de Jano</i>	Título: Busto bifronte de Jano
Autoría desconocida	Descripción: expresión plástica para estudiar elementos del lenguaje visual (color, forma, composición)
I a.C. - I d.C.	Acciones: observar, analizar, contraponer, pintar
Escultura	Palabras clave: doble, lenguaje visual, contrarios
<i>Miliario romano</i>	Título: Todos los caminos llevan a Santiago
Autoría desconocida	Descripción: diálogo participativo para conocer Galicia y las distintas rutas del Camino de Santiago
I -II d.C.	Acciones: reconocer, identificar, representar, ilustrar, explicar
Cantería	Palabras clave: calzada, miliario, territorio, Gallaecia, I Romano
<i>Retablo de San Acacio y los diez mil mártires del Monte Ararat</i>	Título: Una historia en tres actos
Anónimo	Descripción: elaboración de una historia en tres actos y su representación (gráfica y escrita) mediante una narrativa secuencial
1380 -1400	Acciones: inventar, sintetizar, escribir, representar, ilustrar, contar
Pintura sobre tabla	Palabras clave: retablo, narración oral, partes de una historia

<i>Santiago Peregrino</i> Anónimo S. XVII Talla en madera policromada	Título: Mi Peregrino Descripción: conocimiento y divulgación del presente y pasado del Camino de Santiago y modelado de la figura de un caminante Acciones: dibujar, modelar, crear Palabras clave: escultura, escala, figura humana, peregrinación, atributos y simbología
<i>Autocaricatura</i> Castelao 1917 Serigrafía en papel	Título: Las múltiples caras de mí mismo Descripción: expresión escrita de uno mismo/a y dibujo de caricaturas a partir de la lectura e interpretación Acciones: representar, exagerar, dibujar, comparar, reconocer Palabras clave: caricatura, dibujo rápido, Castelao
<i>Mercado</i> Carlos Maside 1927 Estampa, tinta china	Título: La expresividad de la línea Descripción: experimentación con la línea y el trazo para la creación de texturas sobre distintas secciones de una imagen de la obra de Maside para luego componer una obra grupal Acciones: inventar, dibujar, rotular, expresar Palabras clave: mercado, mujeres, texturas, textil, la parte y el todo
<i>Santa María desde A Caeira</i> Carlos Sobrino Buhigas 1929. Pintura al temple	Título: Una villa, un lugar, la mirada y el dibujo Descripción: estudio del paisaje arquitectónico para la creación de estampas de nuestro pueblo trabajando distintas gamas cromáticas Acciones: dibujar, observar, comentar, registrar los colores Palabras clave: paisaje urbano, realismo, registro documental, dibujo arqueológico, archivo
<i>Santa Tegra</i> Urbano LUGRÍS 1957 Técnica mixta sobre muro	Título: A Ciegas. Reconstrucción onírica experimental Descripción: creación pictórica a partir de un fragmento dado de la obra de LUGRÍS ,partiendo del figura o del fondo Acciones: completar, imaginar, crear texturas, mezclar colores Palabras clave: pintura mural, paisaje onírico, mar, surrealismo, arte gallega, figura - fondo
<i>Mulleres Parolando</i> Luis Seoane 1975 Óleo sobre lienzo	Título: Composición de un retrato parlante Descripción: realización de un retrato a partir de un juego compositivo con piezas de diferentes formas y colores Acciones: jugar, explorar, identificar, relacionar, componer. Palabras clave: línea, formas básicas, planos, figura humana

Fuente: Propia, 2022.

5. Resultados

5.1. Observación participante

A continuación se presentan los resultados obtenidos de la observación realizada por las dos arquitectas-educadoras durante las 10 sesiones de taller realizadas en las poblaciones indicadas en la metodología. Los resultados se recogen en una ficha de observación en la que se definen los siguientes ítems: relación ante el museo portátil, conocimiento de la obra presentada, interés por visitar el museo y conocimiento de la ubicación del museo.

Tabla 3. Resultados de la observación durante los talleres

Reacción ante el museo portátil	
La caja museo despierta gran curiosidad entre los/as asistentes	
Todos los grupos responden de forma activa mostrando interés	
Muestran interés no sólo por las obras en la que se va a centrar en el taller sino por los objetos presentados en la caja auxiliar	
Conocimiento de la obra presentada	
En la mayoría de los casos las/los participantes no conocen la obra presentada	
En el caso del grupo que analiza la caricatura de Castelao, no conocen la obra en concreto pero sí el personaje representado	
El grupo que realiza la actividad centrada en el <i>Miliario Romano</i> se interesa por detalles de la vida durante el Imperio Romano	
Interés por visitar el museo	
Tas presentar el museo portátil en todos los casos se muestra interés por visitar el museo real interesándose no sólo por la obra con la que van a trabajar en el taller, sino por el resto de piezas que han “viajado” junto e ella	
El grupo con el que se realiza la actividad sobre el Tesoro de Caldas, muestra interés por ver las piezas originales después de recibir una explicación sobre el tesoro	
Población / km de Pontevedra	Conocimiento de la ubicación del museo de Pontevedra
Padrón (41km), Cesantes (21km)	Las/os participantes no conocen la ubicación de la institución y manifiestan su desconocimiento absoluto en cuanto a sus colecciones
Tui (52km), Ribadelouro (46km) Valga (36)km, Arcade (15km)	Las/os participantes no conocen la ubicación de la institución
Pontecesures (36km)	Los/as participantes no han visitado nunca el museo de Pontevedra y apenas han oído hablar de la institución
Barro (17km)	Las/os participantes conocen la ubicación de la institución pero muchos/as de ellos/as manifiestan que nunca lo han visitado
Caldas de Reis (20km)	Las/os participantes conocen la ubicación del museo y lo han visitado en alguna ocasión.

Fuente: Propia, 2022.

Como conclusiones de estos resultados podemos decir que el museo portátil funciona como un objeto artístico en si mismo, tiene un acabo impecable que lo hace atractivo y cautivador, y además su activación, es decir, el abrirlo y sacar su contenido le añade un interesante carácter performático.

El conocimiento de la obras explicada desde un contexto próximo despierta el interés por nuestra propia cultura y desencadena en interés por comprender la naturaleza, cualidades y relaciones de las obras.

La idea del viaje es motivadora, saber que este museo y las obras que ese crean estarán en otros lugares genera una posibilidad de viaje cultural colaborativo.

las obras En relación al conocimiento sobre dónde se encuentra el museo y si lo han visitado, es interesante desatacar que los niños y niñas que sí lo conocen son de dos poblaciones cercanas a Pontevedra y, en concreto los/as participantes de Caldas de Reis son del lugar donde se halló el *Tesoro de Caldas*. El tener un yacimiento arqueológico de referencia internacional en su entorno puede ser un indicador de que sean conocedores de dónde se encuentra custodiado el mismo.

Sin embargo, podemos comprobar que las niñas y niños de Arcade o Cesantes, poblaciones también cercanas a Pontevedra, desconocen absolutamente la ubicación del museo y su colección, por tanto se puede decir que la distancia no es una de las causas que determinen el desconocimiento del museo.

Esto nos lleva pensar que la familiarización de la infancia con instituciones o eventos culturales está estrechamente vinculado por un lado a las prácticas socioculturales que se desarrollan en las escuela y que tienen en cuenta el museo como contexto educativo y a la educación informal que se produce en el ámbito familiar.

5.2. Exposición didáctica - evaluativa

Al terminar la realización de los 10 talleres es el momento de seleccionar el material expositivo para mostrar y explicar de forma didáctica y visual el proceso y sus resultados. Con la exposición el museo portátil regresa a su punto de partida mostrando todo lo aprendido en su andadura. De esta forma la exposición tiene lugar en el Edificio Castelao del Museo de Pontevedra del 24 de septiembre al 24 de octubre de 2021.

Figura 2. Cartel de la exposición



Fuente: Era Comunicación, 2021.

La sala de exposición está situada en la planta baja del edificio principal en un espacio de tránsito de salas y edificios y donde las paredes son cristales. La cristalera que por un lado complicaba el diseño expositivo en cuanto a distribución y colocación de los materiales, por otro, es una ocasión para abrir el museo al exterior y reforzar uno de los objetivos principales de este proyecto como es el expandir la cultura museística y los contenidos del propio museo a otros contextos y públicos potencialmente destinatarios.

Figura 3. Vista de la exposición desde el exterior del museo



Fuente: Begoña Paz, 2021.

La exposición didáctica finalmente se compone de: la caja-contenedor con sus recreaciones de las obras en miniatura; una selección de las producciones creadas por niñas y niños en las diferentes actividades plásticas; los videos resumen de las actividades publicados en redes sociales presentados al lado de los trabajos y a los que se accede a través de un código QR; las postales diseñadas para entregar a cada participante como recuerdo de la actividad realizada donde aparece la obra sobre la que se trabajó en el taller y su ubicación en el museo; una selección de fotografías de distintos momentos de las actividades; el material didáctico creado para cada una de las actividades (mapa visual explicativo sobre el atuendo de la figura del peregrino/a con sus atributos y simbología, mapa visual sobre el tesoro de Caldas, mapa visual de los Miliarios y vías romanas en Galicia y el juego de fichas de madera dibujadas con imágenes emblemáticas de Galicia); y en la cristalera se montan unos vinilos con información cada unidad didáctica (título, breve descripción, acciones implicadas y palabras clave).

Figura 4 Créditos de la exposición



Fuente: Begoña Paz, 2021.

Figura 5. Detalle de la exposición



Fuente: Begoña Paz, 2021.

Para conectar el museo portátil y las recreaciones con las piezas originales se coloca en cada de las obras auténticas una flecha amarilla, símbolo del camino, como reclamo visual al entrar en las salas donde están ubicadas y, acompañando a la ficha técnica se pone otra cartela con información del proyecto “El museo en camino” y el código QR que da acceso a los vídeos resumen de las actividades.

Figura 6. Indicaciones en las obras originales



Fuente: Begoña Paz, 2021.

El diseño de la exposición se dirige principalmente a público infantil, pues es una exposición colaborativa en la creación de los contenidos, y también al público adulto en especial a aquellas personas con intereses educativos. La muestra recibió visitantes habituales del museo pero además se realizaron unas visitas didácticas guiadas al alumnado de la Facultad de Ciencias de la Educación y del Deporte de los grados de Educación Infantil y Educación Primaria de la Universidad de Vigo, y los/as alumnos/as de un curso de formación de profesorado en Mediación artística e integración social.

6. Conclusiones

Si bien el camino de Santiago es una ruta universal conocida por la mayoría de todas las personas participantes, cuando se trata de ahondar en sus valores culturales, patrimoniales y artísticos se evidencia un desconocimiento

generalizado, por lo tanto si estos valores son el constructo de una identidad propia gallega, podemos constatar que hay una carencia significativa de cultura de país.

Por otro lado, la existencia de un museo de relevancia nacional como es el Museo Provincial de Pontevedra no implica que sea conocido el público destinatario del proyecto, la infancia. Las niñas y niños son uno de los agentes más importantes en los procesos de innovación y progreso para una comunidad enriquecida culturalmente. Siendo esto es así se debe fomentar que desde las distintas instituciones responsables de activar mecanismos de participación sociocultural, como lo son el museo, la escuela, los centros culturales, las asociaciones, etc., se exploren nuevos escenarios y diversifiquen los públicos destinatarios.

Los proyectos interdisciplinarios basados en artes gestan espacios híbridos de creación que favorecen la construcción de narrativas individuales lo que implica niveles de interpretación flexibles que son vitales para la formación de un pensamiento creativo de las niñas y niños (Efland et al., 2003). Durante las actividades realizadas en este proyecto se recoge el interés que niñas y niños muestran por aquello que le es cercano al descubrir el valor y riqueza de los extractos artísticos, patrimoniales (materiales e inmateriales) de su entorno.

La exposición, no sólo como medio de difusión sino como instrumento evaluador, adquiere una dimensión investigadora de forma que “construyen y proyectan representaciones sobre parcelas de la realidad, que fijan maneras de mirar y de mirarse” (Hernández, 2008. p.92) y desde una finalidad pedagógica, es una herramienta imprescindible en la creación de contenidos y un medio abierto que genera discursos a través del arte (Raja, 2018). La exposición como objetualidad de un proceso participativo permite mostrar de forma clara y sintética las distintas dimensiones (divulgación, creación, participación, aprendizaje, cultura, patrimonio) que lo componen.

Para finalizar, destacar la importancia de promover y llevar a cabo proyectos colaborativos implicando a distintas entidades y agentes sociales en contextos de la educación no formal aplicando metodologías activas y experimentales, experiencias que se pueden y deben trasladar y redimensionar a otros espacios de la educación, como la educación formal, siendo esta una de las vías de continuidad del presente proyecto para el curso 2022-2023.

Referencias

- Bachelard, G. (2006). *La poética del espacio*. Fondo de Cultura Económica.
- Cánoves, G., Herrera, L., y Villarino, M. (2005). Turismo rural en España: paisajes y usuarios, nuevos usos y nuevas visiones. *Cuadernos de turismo* (15), 63-76. <https://revistas.um.es/turismo/article/view/18511>
- Cabello, G. (2011). Portátil Aby Warburg: “Atlas.¿ Cómo llevar el mundo a cuestras?” en el Reina Sofía. *Imago crítica*, (3), 163-168. https://www.academia.edu/download/43592736/Portatil_Aby_Warburg.pdf
- Cerrón Rojas, W. (2022). La investigación cualitativa en educación. *Horizonte de la Ciencia*, 9(17), 1-8. <https://doi.org/10.26490/uncp.horizonteciencia.2019.17.510>
- Didi-Huberman, G. (2011). La exposición como máquina de guerra: keywords. *Minerva: Revista del Círculo de Bellas Artes*, (16), 24-28. <https://cbamadrid.es/revistaminerva/articulo.php?id=449>
- Duchamp, M. (1978). *Escritos. Duchamp du Signe*. Gustavo Gili.
- Efland, D., Freedman, A., y Stuhr, K. (2003). La educación en el arte pormoderno. Paidós.
- Miguélez, M. M. (2000). La investigación-acción en el aula. *Agenda académica*, 7(1), 27. shorturl.at/cLUW6
- Millán, M.G., Morales, E., Pérez, L. M., y Naranjo, L. M. P. (2010). El turismo religioso: estudio del Camino de Santiago. *Gestión Turística*, (13), 1. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3744671>
- Guasch, A. M. (Ed.). (2000). *Los manifiestos del arte posmoderno*. Akal.
- Giaveri, F. (2011). El Atlas de Gerhard Richter. *Anales de Historia del Arte*, 21(Extra), 225-239. https://doi.org/10.5209/rev_ANHA.2011.37459
- Guridi, R., y Tartás Ruiz, C. (2013). Cartografías de la memoria: Aby Warburg y el Atlas Mnemosyne. *EGA Revista de Expresión Gráfica Arquitectónica*, (21), 226-235. <https://doi.org/10.4995/ega.2013.1536>
- Hernández, F. (2008). La investigación basada en las artes. Propuestas para repensar la investigación en educación. *Educatio Siglo XXI*, 26, 85-118. <https://revistas.um.es/educatio/article/view/46641>
- Herrera, J. L. (2000). Exposiciones: cómo mostrar los contenidos. Fondos bibliográficos y artísticos.
- L’Ecuyer, C. (2012). *Educación en el asombro*. Plataforma actual.
- Marín-Viadel, R., y Roldán, J. J. (2019). A/r/tografía e Investigación Educativa Basada en Artes Visuales en el panorama de las metodologías de investigación en Educación Artística. <https://doi.org/10.5209/aris.63409>
- Munari, B. (2018). *Fantasia*. Gustavo Gili.
- Munarraiz, B. (1992). Metodología educativa I. Jornadas de Metodología de Investigación Educativa (A Coruña, 23-24 abril 1991), coordinadores Eduardo Abalde Paz, Jesús Miguel Muñoz Cantero. A Coruña: Universidade da Coruña, Servizo de Publicacións, 1992, 101-116. <https://ruc.udc.es/dspace/handle/2183/8536>
- Monteagudo, E., y Guinea, E. M. (2017). Concepto y objeto. La caja de artista como recurso interdisciplinar en educación primaria. *Educatio Siglo XXI*, 35(2 Jul-Oct), 341-364. <https://doi.org/10.6018/j/298641>
- Padró, C. (2003). La museología crítica como una forma de reflexionar sobre los museos como zonas de conflicto e intercambio. En Almazán Tomás, V. D. y Lorente Lorente, J.P. (Ed.), *Museología crítica y arte contemporáneo* (pp. 51-70). Prensas universitarias de Zaragoza. <https://www.torrossa.com/en/resources/an/2655563#page=51>
- Pérez, S. S. (2012). Museos ficticios, imaginarios y reales: de cómo el Atlas Mnemosyne de Aby Warburg acabó devorando el Museo ficticio de Marcel Broodthaers. *Revista Sonda: Investigación y Docencia en Artes y Letras*, (1), 4-20. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6651561>
- Rajal, C. (2018). Museos portátiles. Una experiencia desde la educación artística no formal para deconstruir la historia del arte y repensar el museo. *Pulso. Revista de Educación*, 41, 49-67. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6742357>
- Sagüés, C. V. (1997). *La difusión cultural en el museo: servicios destinados al gran público* [Doctoral Thesis]. Universidad de Navarra.
- Solla, Á. M. S. (2006). El Camino de Santiago: turistas y peregrinos hacia Compostela. *Cuadernos de turismo*, (18), 135-150. <https://revistas.um.es/turismo/article/view/17791>
- Valiente, G. C., Jiménez, L. H., y Pérez, M. V. (2005). Turismo rural en España: paisajes y usuarios, nuevos usos y nuevas visiones. *Cuadernos de turismo*, (15), 63-76. <https://revistas.um.es/turismo/article/view/18511>
- Valente, A. K. (2020). El museo como proyecto artístico. tres experiencias en argentina. *Índex, revista de arte contemporáneo*, (10), 60-74. <https://doi.org/10.26807/cav.vi10.319>