

Museoak igarobidean

Objektutik
subjektu aktibora

Museos en tránsito

Del objeto
al sujeto activo



SAIO
IREKIA
SESIÓN
ABIERTA

03

Edizioa Edición:
K6 Gestión Cultural

Testuak Textos:
Magda Polo Pujadas
Carles Sora-Domenjó
Clara Harguindey Cáceres &
Daniel Pecharromán Calvo
Oskia Ugarte
Laura Arensburg
Maushaus

Diseinua Diseño:
Bisai Studio

© Testuak Textos:
Egileak. Autoras y autores.
© Edizioa Edición:
K6 Gestión Cultural SL, 2022

ISBN: 978-84-09-47235-2
ISBNebook: 978-84-09-47422-6
Lege Gordailua Depósito Legal:
D-1391-2022



**SAIO
IREKIA**
SESIÓN
ABIERTA

Koaderno hau, 2022ko azaroan, *Museoak igarobidean: Objektutik subjektu aktibora* izenburupean, ospatutako Saio Irekiaren 9. edizioaren ondorio da. Bertan landutako ideiei eta gaiiei testuingurua ematen dien eta kultur praktika kritikoak eta sozialak garatzeko aukera berriak proposatzen eta partekatzen dituen hausnarketa-gune gisa balio du.

Hemen biltzen ditugun egileen idatziek, Museoek bahiz bestelako kultur-espazioek parte-hartze irekiagoak eskaintzen dituzten eredu iragazkorragoetara igarotzeko landu behar dituzten prozesuei buruz gogoeta egitera gonbidatzen gaituzte, diziplinartekotasunari eta dimentsio digitalaren pixkanakako asimilazioari garrantzi berezia eskainiz. Norabide horrek kultur-erakundea etengabeko eraldatze eta hausnarketa leku batean jarri nahi du, besteak beste, gero eta askotarikoagoa den gizartearekin ezartzen dituen harremanetan sakondu asmoz.

Este cuaderno surge en el marco de la 9a edición de las jornadas Sesión Abierta, celebradas en noviembre de 2022 bajo el título *Museos en tránsito. Del objeto al sujeto activo*. Actúa como un espacio de reflexión que aporta contexto a las ideas y temáticas abordadas y a la vez, propone y comparte nuevas posibilidades para el desarrollo de una práctica cultural crítica y social.

Los textos de las autoras y autores invitan a reflexionar sobre la transición de los museos y otros espacios de la cultura hacia modelos más permeables, abiertos a la participación, donde la interdisciplinariedad y la progresiva asimilación de la dimensión digital, adoptan un peso relevante. Una dirección que necesariamente sitúa a la institución cultural en continua transformación y reflexión sobre, entre otros aspectos, la relación que establece con una sociedad cada vez más diversa.

Museoak igarobidean

**Objektutik
subjektu aktibora**

Museos en tránsito

Del objeto
al sujeto activo

01

Estetika, diziplinartekotasuna eta interakzioa Museoetan

Estética, interdisciplinariedad e interacción en los Museos

Dra. Magda Polo Pujadas

08

02

Museoa Metabertsorantz?

¿El museo hacia el Metaverso?

Dr. Carles Sora-Domenjó

18

03

Wunderkammeretik metabertsora. Museoa eta Internet trantsizioko paradigma gisa.

De la wunderkammer al metaverso. Museo e Internet como paradigmas en transición.

Clara Harguindey Cáceres & Daniel Pecharromán Calvo (Desmusea)

28

04

Har-eman

Oskia Ugarte

38

05

Zentzumenen bitartekaritza: Gorputzen eta museoen inguruneen arteko harremanak.

Mediación sensorial: Relaciones entre cuerpos y entornos museísticos.

Laura Arensburg

46

06

Pozaren eskubidea.

El derecho a la alegría.

Maushaus

58

01

Estetika, diziplinartekotasuna eta interakzioa Museoetan

Estética,
interdisciplinariedad
e interacción en
los Museos

Dra. Magda Polo Pujadas

Bartzelonako Unibertsitatea.
Universidad de Barcelona.

Umberto Eco nabarmendu zuenez *Revista de Occidente* aldizkarian argitaratutako “El Museo en el tercer milenio”¹ izeneko artikuluan, behar bat sentitzen zuen museoetatik beti sorpresa berriak jasotzeko. Harridurak, zenbaitetan gudan biziki pizten dituen miresmen edo txundidura eragile horrek, museo batek barrutik zein kanpotik hartzen dituen ekintzetako asko gidatu egin beharko lituzke.

Museo baten diziplinartekotasunak — bai barruan bai kanpoan aplika daitezkeenak — balio holistiko bat ematen digu, beharrezkoa duguna “ikusgai” jarritakoa “osotasun” baten, “ingurune” baten, “sare” baten parte dela ulertzeko; honek alderdi jakin batzuk astintzen ditu, erakutsitako edo ezagutzera emandako objektuak edo esperientziak kasu bakaretan biltzen dituenak. Barrualdean, eztaba da museo bateko saillek —errestaurazioa, kontserbazioa, erregistroa, ikerketa, hedapena eta abar— harreman estuan egon behar dutela erakusketan koherentzia bat lortzeko, eta politika instituzional publiko edo pribatu irisgarri —terminoaren zentzurik

Umberto Eco, en un artículo publicado en la *Revista de Occidente* titulado “El Museo en el tercer milenio”,¹ hacía hincapié en la necesidad de que los museos le ofrecieran siempre nuevas sorpresas. El asombro, esa causa de admiración o extrañeza que a veces nos invade, debería guiar muchas de las acciones que habitan un museo, por dentro y por fuera.

La interdisciplinariedad en un museo, tanto la que puede aplicarse de manera interna como la externa, nos aporta un valor holístico necesario a la hora de entender “lo expuesto” como formando parte de “un todo”, de “un entorno”, de “una red” que atiza aspectos que el objeto o experiencia que se muestran o dan a conocer escasamente contiene. En el ámbito interno es incuestionable que los distintos departamentos de un museo (restauración, conservación, registro, investigación, difusión, etc.) deben estar íntimamente en contacto para conseguir una coherencia expositiva y una política institucional pública o privada accesible (en el más

zabalenean— eta aberasgarri bat erdies-teko. Hortaz, *curator* edo komisarioek, edo proiektuen arduradunek, ziurtatu egin beharko lukete diziplinen uztartzea² balio erantsi bat dela publikoari edo bisitariari zuzendutako diskurtso arinago eta atseginoago bat ezartzeko orduan. Diziplinartekotasunak aukera ugari zabaltzen dizkigu eta abagune bat eskaintzen digu, gaur egun, galdu behar ez duguna; aurrena, errealitate konplexu honek erakutsi egiten digulako aldaketa askok berealdiko garrantzia dutela eta, hurrena, publiko gaztea, gehienbat, delako museoen inguruko proiektu berrietan inplikaturik sentitu behar duena.

Diziplinartekotasunaren esperientziak era guztietako diskurtsoak, metodoak, materialak eta baliabideak gurutzatzen ditu. Hala ere, garrantzikoena zera da, aldi berean ahalbidetzen duela esperientzia artistikoz eta estetikoaz gozatzea. Esperientzia artistikoa — zuzenean izaten dena ekintza artistikoa sortuta edo ekintza horretan parte izanda—

amplio sentido del término) y enriquecedora. Por otro lado, los comisarios o *curators*, los responsables de los proyectos deberían cerciorarse de que la fusión de disciplinas² constituye un valor añadido a la hora de establecer un discurso más fluido y ameno hacia el público o el visitante. La interdisciplinariedad nos abre un gran abanico de posibilidades y nos brinda una oportunidad que, actualmente, no debemos dejar pasar; en primer lugar, porque la realidad compleja nos constata que son cruciales muchos cambios y, en segundo lugar, porque el público joven, mayoritariamente, es el que debe sentirse implicado en los nuevos proyectos museísticos.

La experiencia interdisciplinar cruza discursos, métodos, materiales y recursos de todo tipo, pero lo más importante es que posibilita el goce de la experiencia artística y estética simultáneamente. La experiencia artística, la que se vive en primera persona creando y par-

¹ Eco, Umberto (2005). “El Museo en el tercer milenio.” *Revista de Occidente*, 290-291 zk., 40-41. or.

¹ Eco, Umberto (2005). “El Museo en el tercer milenio.” *Revista de Occidente*, n. 290-291, p. 40-41.

² Ikus Polo Pujadas, Magda (2021). “La interdisciplinariedad y los museos en tiempos de COVID 19.” Non: AA.VV. *Innovación desde el museo. Ensayos sobre emergencia cultural*. Valentzia: Consorci de Museus de la Comunitat Valenciana.

² Véase Polo Pujadas, Magda (2021). “La interdisciplinariedad y los museos en tiempos de COVID 19.” En: AA.VV. *Innovación desde el museo. Ensayos sobre emergencia cultural*. Valencia: Consorci de Museus de la Comunitat Valenciana.

museoei dagozkien eszenario nagusietan aldarrikatzen ari diren esperientzia bat da, publikoa agertzen zaigunetik —Jacques Rancièrek pentsatu bezala— publiko emantzipatu gisa, zeinak argi ikusten duen artearen inplikazioak bizimodu komunak eratzten dituela³. Esperientzia estetikoak objetuekiko distantzia jakin bat hartuta antzematen da eta berak ahalbidetzen digu ezinbestekoa dugun ulermen kognitiboa eta fenomenikoa.

Hori dela eta, gure proposamenak esperientzia poliestetikoak besarkatzen ditu, joera berri gisa oraingo museoetan. Esperientzia horietatik potentzial berri bat azaleratzen baita, bisitaria harrিতuta utzi ahal izango duena gure zentzumen guztien bitartez antzematen dugula ulertzetik abiatuta. Horrek, hain zuzen, erakusten denaren premia hedakor⁴ bati erantzuten dio.

ticipando del hecho artístico, es una experiencia que se está reclamando en los principales escenarios museísticos desde que el público se nos presenta —como lo ha concebido Jacques Rancière— como un público emancipado, que tiene la clara consciencia de que la implicación con el arte constituye formas de vida común³. La experiencia estética, que se aprecia adquiriendo una cierta distancia con los objetos, facilita una comprensión cognitiva y fenoménica que nos resulta imprescindible.

De ahí que nuestra propuesta abrace, como nueva tendencia en los museos actuales, las experiencias poliestéticas, las que descubren el nuevo potencial con el que se le puede sorprender a un visitante a partir de entender que percibimos a través de todos nuestros sentidos. Eso responde, claramente, a una necesidad expansiva⁴ de lo que se muestra.

1950eko hamarkadan AEBn izandako aurreneko ekintza performatiboei erreparatzen badiegu, esate baterako, *Theater Piece #1 (Untitled Event)* izeneko performancekoari —bertan parte hartu zuten Cage, Cunningham, Tudor, Olson, Richards eta Rauschenberge⁵—, orduan ulertuko dugu zertaz ari garen. Esperientzia poliestetikoak, bere hedadura osoan eta espektro zabal baten pean, sentsibilitatea hezten du dagozkion ñabardura guztietan, fenomenikoaren hedapen saihestezin bat proposatuz, eta proposamen poliestetiko hori irtenbide bat da publikoak hamarkadetan zehar bizitako nekeari azkena emateko. Honela, diziplinartekotasuna aspertzea gainditzeko metodo bezala proposatzen da eta gaur egungo ikerketa eta ekintza museologikorako pizgarri⁶.

Beraz, orain arte azaldutakotik abiatuta, gure proposamena da “museoa” berarrasmatzea. Museoa ez dugu ulertzen, Alfred Barrek bezala, ikusmenaren eta

Si nos remitimos a las primeras acciones performativas que tuvieron lugar en los años cincuenta en EUA, como, por ejemplo, la de la performance titulada *Theater Piece #1 (Untitled Event)* en la que participaron Cage, Cunningham, Tudor, Olson, Richards y Rauschenberg⁵ entenderemos a qué nos referimos. La experiencia poliestética educa, en toda su amplitud y bajo un amplio espectro, la sensibilidad en todos sus matices, proponiendo una expansión inevitable de lo fenoménico. Esta propuesta poliestética es una solución al cansancio vivido por el público desde hace décadas. Así pues, la interdisciplinariedad se propone como un método superador del tedio y un estímulo para la investigación y la acción museológicas de nuestros días⁶.

A raíz de lo expuesto, proponemos una reinención del “museo”. No entendemos, como hizo Alfred Barr, al museo como una experiencia retiniana y estética

³ Rancière, Jacques (2005). *Sobre políticas estéticas*. Barcelona: Universitat Autònoma de Barcelona, 20. or.

⁴ Hemen Rosalind Kraussen “arte hedatua” kontzeptu postmodernoaz ari gara.

³ Rancière, Jacques (2005). *Sobre políticas estéticas*. Barcelona: Universitat Autònoma de Barcelona, p. 20.

⁴ Aludimos aquí al concepto post-moderno de Rosalind Krauss de “arte expandido”.

⁵ XX. mendeko hasierako urteetan bizitako sinestesiak dagoeneko ireki zigun artea eta mundua beste modu batera “antzemateko” bide berri bat.

⁶ Russio, Waldis (1982). “Interdisciplinarity in Museology *MuWop*”. *Museological Working Papers*, 2. zk., ICOM International Committee for Museology, 26. or.

⁵ La sinestesia experimentada en los primeros años del siglo XX ya nos abrió una nueva manera de “percibir” el arte y el mundo de manera distinta.

⁶ Russio, Waldis (1982). “Interdisciplinarity in Museology *MuWop*”. *Museological Working Papers*, n. 2., ICOM International Committee for Museology, p. 26.

estetikaren aldi bereko esperientzia gisa, etengabeko elkarrizketa gisa baizik —objektuarekin eta subjektuarekin, gauzekin eta beren testuinguruarekin, egokia eta desegokia denarekin, agerikoa eta itxia denarekin—. Allan Kaprowk irizten zuen bezala, museoak “arte hila” hartzen du barnean, bizitzan zeharo murgildu beharko lukeenean edo, Robert Smithsonen ere proposatzen zuen bezala, “bizitzak” museoan bizi beharko lukeenean⁷. Hala, bide museistiko berri honek museoa birdefinitzea eskatzen du, denbora nagusiki elkarrekintza izango den lekutzat hartuta, lekua ezinbestean esperientzia izango den denboratzat hartuta. Museoak lagundu egin behar du bizi garen eta lehendik Edgar Morinek deskribatu zuen gizarte konplexu honen garapenean, gero eta publiko heterogeneoagoekin, interes eta egitura kognitibo desberdinekin, eta teknologia ezinbesteko tresnatzat barnean hartuta. Bisitariarekin sor daitezkeen loturek lurralde jakin batean eta komunitate jakin batean sartzen dute, non eten-

a la vez, sino como un diálogo constante con el objeto y el sujeto, con las cosas y su contexto, con lo propio y lo impropio, con lo obvio y lo obtuso. Como creía Allan Kaprow, el museo alberga “arte muerto” cuando debería volcarse a la vida o, como también proponía Robert Smithson, “la vida” debería habitar en el museo⁷. Este nuevo camino museístico comporta redefinir el museo entendiéndolo como espacio donde el tiempo es eminentemente interacción, como tiempo donde el espacio es irremediabilmente experiencia. El museo debe contribuir al desarrollo de la sociedad compleja en la que vivimos -y que ya describió Edgar Morin- con públicos cada vez más heterogéneos, con distintos intereses y estructuras cognitivas diversas, con la irrenunciable inclusión de la tecnología como instrumento. Los lazos que se pueden crear con el visitante lo incardinan en un territorio y en una comunidad en la que se generan aprendizajes continuos y modelos colaborativos

⁷ Hau gomendatzen dugu: *What is a Museum? A dialogue between Allan Kaprow and Robert Smithson*, 1967.

⁸ Falk, John H. eta Dierking, Lynn D. (2013). *The Museum Experience Revisited*. Walnut Creek: Left Coast Press.

⁷ Recomendamos *What is a Museum? A dialogue between Allan Kaprow and Robert Smithson* de 1967.

⁸ Falk, John H. y Dierking, Lynn D. (2013). *The Museum Experience Revisited*. Walnut Creek: Left Coast Press.

gabeko ikaskuntzak eta elkarlanerako eta partaidetzarako eredu estu eta sendoak sortzen diren. John Falkek eta Lynn Dierkingek dioten bezala, bisitariak “berak” sortutako esperientziak bereganatzen ditu⁸.

Pandemiak horri guztiari buruzko hausnarketak bat egiteko aukera eman du, subjektuak “besteekin”, “gauzeekin”, “inguruarekin” ezarritako harremanaren paradigma aldaketa bat ekarri duelako ez ezik, sumatzeko gai ere ez ginen txanponaren beste aldeak erakutsi ditzulako ere, eta horrela sortu dira diziplinarteko proposamen nazionalak eta internazionalak, oso interesgarriak, eta zenbait kontingentziak “biralizatuak” garai batean kokatzen jakin dutenak. Museoa ulertzeko modu berri honi elkartu zaie REINA SOFIA, MACA, MUSAC, IVAM, CGAC, CA2M, CCCB, CaixaForum... dinamika performatiboak eta elkarrizketakoak, tour birtuala, gamifikazioak... proposatuz. Maila internazionalan, horren beste adibide batzuk ditugu Louvre, Tate Modern, Städel Museum Frankfurt, l’Atelier des Lumières, IDEAL... eta beste asko ere.

Premia bizi baten ondorioz sortutako eki-

y participativos estrechos y sólidos. Tal como sostienen John Falk y Lynn Dierking, el visitante adquiere experiencias creadas “con él”⁸.

La pandemia ha posibilitado reflexionar sobre todo ello, no solo porque ha supuesto un cambio de paradigma de la relación del sujeto con los “otros”, con las “cosas”, con el “entorno”, sino también porque nos ha mostrado una cara de la moneda que ni tan solo éramos capaces de intuir, creando propuestas interdisciplinarias nacionales e internacionales muy interesantes que han sabido situarse en un tiempo “viralizado” por distintas contingencias. A esta nueva manera de entender el Museo se han sumado el REINA SOFIA, el MACA, el MUSAC, el IVAM, el CGAC, el CA2M, el CCCB, el CaixaForum... proponiendo dinámicas performativas y dialógicas, tours virtuales, gamificaciones, etc. A nivel internacional, lo han hecho también el Louvre, la Tate Modern, el Städel Museum Frankfurt, l’Atelier des Lumières, el IDEAL... y muchos más.

De entre estas iniciativas, que han surgido a causa de una necesidad imperante, queremos recalcar la destacada labor del

men horiez gain, azpimarratu nahi dugu Australiako Queensland Art Galleryk egin duen lan nabarmena; bere politika espositibo, museistiko eta museologikoan borondate interaktibo eta diziplinarteko bat erakutsita, lehen museoak bisitatzen ez zituen publiko gero eta gazteago batekin “engagement” bat lortu du, epe luzerako konpromiso bat hartuz, artisten eta beren publikoen arteko harremana estutuz, betiere baliabide berriak bilatuz eta “bisitariarentzako esperientzia” bat sortuz, bere filosofia instituzionalaren erdigunean kokatu duen esperientzia, alegia.

Hauxe da testu labur honetan trazatu nahi izan dugun bidea, non esperientzia interaktibo eta diziplinarteko guztiek aldi berean ezagutzak eta esperientziak antolatu eta proposatzeko kultura narratibo global bati erantzungo dioten, eta museoaren eta gizartearen arteko lotura, inolako zalantzarik gabe, indartuko duten. Izan ere, lotura horrek, diziplinak batu eta sormena suspertzen duenez gero, gizarte hobea go batera garamatza, ezbeharren aurrean “munduaren” ikuskera berriak aurkitzen dituen gizarte batera, jakin baitaki gizartea beti dagoela joan-etorrian eta, logikaz, museoak ere, gizartearen memoria bizia diren aldetik, halaxe daudela.

Queensland Art Gallery de Australia que, a partir de una voluntad interdisciplinaria e interactiva en su política expositiva, museística y museológica, ha conseguido el “engagement” con un público cada vez más joven que no visitaba los museos, adquiriendo un compromiso social a largo plazo, estrechando la relación de los artistas con su público, buscando siempre nuevos recursos y creando una “experiencia para el visitante” que lo ha colocado en el centro de su filosofía institucional.

Este es el sendero que hemos querido trazar en este breve texto, un sendero donde todas las experiencias interdisciplinarias e interactivas respondan a una cultura narrativa global que organiza y propone conocimientos y experiencias a la vez, que refuerzan, sin lugar a dudas, el ligamen entre el museo y la sociedad; un vínculo que, al sumar disciplinas y estimular la creatividad, nos conduce a una sociedad mejor, a una sociedad que, ante las adversidades, encuentra nuevas maneras de “ver el mundo” porque es consciente de que la sociedad está siempre en tránsito y, de manera lógica, los museos, como memoria viva de la misma, también lo están.

02

Museoa Metabertsorantz?

¿El museo hacia
el Metaverso?

Dr. Carles Sora-Domenjó

Zuzendaria. Director.
Centre de la Imatge i la Tecnologia Multimèdia.
Universitat Politècnica de Catalunya.
BarcelonaTech (UPC).

“Metabertso” terminoa Neal Stephenson-ek sortu zuen zientzia fikziozko 1992ko bere “Snow Crash” nobelan. Bertan, metabertsoak “hiri birtual” bat irudikatzen du, non pertsonak elkarren artean eta objektu digitalekin interakzioan aritu ahal izaten diren ingurune birtual partekatu batean. Stephenson-ek metabertsoaz zuen ikuspegia mundu birtual irekiei eta sozialei bidea eman zien aurrenetako bat izan zen. Hala, mundu horietan dena da posible, eta jokoan ez dago helburu jakinik: Interneten eta bideojokoen has-tapenetatik sakonetik aztertu izan den kontzeptua, Habitat, Habbo, Second Life edo berriki Minecraft bezalako funtsezko proiektuetan.

Gaur egun, “metabertso” terminoa modu zabalago batean erabiltzen da, eta ingurune sozial birtualei egiten die aipamen, bideojokoetan erabiltzen diren teknologia murgiltzaileen bidez —besteak beste errealitate birtualean eta errealitate areagotuan— esperimentatzen dien horiei. Esperientzia murgiltzaileagoak eta interaktiboagoak sortzeko modu bat da metabertsoa, eta aukera ematen die museo-erakunde publiko zabalago batengana iristeko, jolas egin, sozializatu eta bildumetan barrena sartzeko modu berriak eskainita.

El término “metaverso” fue acuñado por Neal Stephenson en su novela de ciencia ficción de 1992 “Snow Crash.” En la novela, el metaverso representa una “ciudad virtual” donde las personas pueden interactuar entre sí y con objetos digitales en un entorno virtual compartido. La visión de Stephenson del metaverso fue una de las primeras precursoras de los mundos virtuales abiertos y sociales donde todo es posible, y donde no hay un objetivo de juego particular, un concepto que ha sido extensamente explorado desde los inicios de Internet y los videojuegos en proyectos fundamentales como Habitat, Habbo, Second Life o más recientemente Minecraft.

En la actualidad, el término “metaverso” se utiliza de forma más amplia para referirse a los entornos sociales virtuales experimentados a través de tecnologías inmersivas utilizadas en los videojuegos, como la realidad virtual o la realidad aumentada. El metaverso se considera una forma de crear experiencias más inmersivas e interactivas que permiten a los museos llegar a un público más amplio ofreciendo nuevas formas de jugar, socializar y acceder a las colecciones.

Metabertsoak sustatzeko hedabideek eta sektore digitaleko enpresek gaur egun duten interesa web 3.0 teknologia berrietan oinarritzen da, esaterako ekonomia deszentralizatuaren teknologietan (*blockchain*). Teknologia horiek obra digitalak monetizatzeko aukera ematen dute NFTen (*Non-Fungible Tokens*) bidez, besteren artean Decentraland, The Sandbox eta Somnium Space metabertso berrietan obra digitalak salgai jarrita bildumak eskaintzeko.

Metabertsoa eboluzionatzen ari den kontzeptua da eta honela defini daiteke: komunikazio sozialeko online ingurune murgiltzaile espazial bat (web edo VR/XR), etengabea eta ekonomia digital berrian (kriptomonetak) eta Interneteko Web 3 teknologietan oinarritua.

Museoei dagokienez, metabertsoaren erabilera esperimentazio-fasean dago oraindik, eta oraingoz ez dago argi teknologia hori funtsezko faktorea izango ote den publiko berriak erakartzeko. Ondare digitalaren esparrurako metabertsoen lehen esperimentuetatik abiatuta, hainbat muga identifikatu ahal izan ditugu, besteak beste modeloen

El actual interés de los medios y las empresas del sector digital en la promoción de los metaversos está fundamentado por las nuevas tecnologías de la web 3.0 como las tecnologías de la economía descentralizada (*blockchain*) que permiten monetizar obras digitales a través de los NFT (*Non-Fungible Tokens*), existentes en nuevos metaversos como Decentraland, The Sandbox o Somnium Space que ofrecen colecciones con obras digitales a la venta.

El Metaverso, concepto en evolución, puede definirse como un entorno de comunicación social inmersivo online espacial (web o VR/XR), persistente y basado en la nueva economía digital (criptomonedas) y de tecnologías de internet Web 3.

El uso del metaverso por parte de los museos se encuentra aún en fase experimental, y todavía no está claro si esta tecnología se convertirá en un factor clave para la atracción de nuevos públicos. A partir de los primeros experimentos de metaversos para el ámbito del patrimonio digital hemos podido identificar diversas limitaciones como la falta de interoperabilidad de

eta datuen interoperabilitaterik eza haiek partekatu eta elkarrekin sortzeko, eta estandarrik eza haien definizioan, diseinuan eta arkitekturetan, edo haiek sortzeko konplexutasun teknologikoak, erakunde txikienei zail egiten zaizkienak.

Esperimentazioaren lehen etapa horrek —orokorrean terminoa bera eta biltzen duen ahalmena ulertu ezinarekin batera— nahasmen handia sortu du, enpresa teknologiko handi batzuk kontzeptuaren jabe egiten ari direlako marketina egiteko. Eta auzi horrek garrantzi handia du, zeren eta metabertsoen eztabaidaren erroan, kontuan hartuta inolako zalantzarik gabe berealdiko garrantzia izango dutela komunikazioaren arloan, eztabaida sortu baita teknologia horiek Interneten duten gobernantza-ereduari buruz ere. Alde batetik, metabertsoen eredu bat dago, euskarriztat dituztenak Interneteko teknologia, protokolo eta arkitektura berriak, Web 3tik deszentralizatuak, eta Internet berri bat eskaini beharko luketenak, ez hain zentralizatuak, tresna eta teknologia irekiak eskainita. Baina, aldi berean, enpresa teknologiko handiak kontzeptu eta merkatugune berri horren jabe egin nahian dabilta, me-

los modelos y datos para su compartición y co-creación, así como la falta de estándares en su definición, diseño y arquitecturas, o las complejidades tecnológicas para su creación, que los hacen difíciles para las instituciones más pequeñas.

Esta primera etapa de experimentación, además de venir acompañada por una falta de comprensión general del término y de sus potencialidades, ha generado una gran confusión debido a las apropiaciones que algunas grandes compañías tecnológicas están haciendo del concepto en términos de marketing. Esta cuestión es de gran importancia pues en la raíz del debate de los metaversos, que sin lugar a dudas será una tecnología de comunicación relevante, se está debatiendo también sobre el modelo de gobernanza de estas tecnologías en Internet. Por una parte, existe el modelo de los metaversos que se sustentan sobre las nuevas tecnologías, protocolos y arquitecturas de Internet descentralizadas de la Web 3, que deberían ofrecer un nuevo Internet menos centralizado, gracias a herramientas y tecnologías abiertas. Pero al mismo tiempo, existe un gran interés

tabertso itxien soluzioak eskainiz produktu eta zerbitzu moduan.

Egungo metabertsoen esperientziak bi eredu guztiz kontrajarriren pean eraikitzen ari dira: alde batetik, Interneteko teknologia ireki berrien bidez diseinatutako metabertsoak daude, eta, bestetik, korporazio handien jabetzako metabertso/produktuak.

Museo birtualak aspaldidanik egon dira, Minecraft, Google Arts & Culture, Second Life edo Roblox-ek hurbilketak eskaini dituzte erakusketa birtualetara, garai hartan publiko handiarentzat eskuragarri zeuden teknologiei esker. Erakusketa kultural birtualen, beren bertuteen eta porroten aurreko ibilbide horrek metabertso berrien benetako ahalmenari buruzko hausnarketa bat egitera eramane beharko gintuzkeen arren, hasierako proiektu horietako asko publikorik gabeko ingurune birtualak dira, Mozilla Hubsen eskainitako erakusketa birtual gehienak bezala...

Gaur egun, museoen metabertsoen inguruan bizitako esperientzien lehen bolada hau ez da oso interesgarria izan, nire ustez, ez baitute originaltasun handirik

de las grandes empresas tecnológicas por apropiarse de este nuevo concepto y espacio de mercado ofreciendo soluciones de metaversos cerrados en forma de productos y servicios.

Las experiencias de metaversos actuales se están construyendo bajo dos modelos totalmente opuestos: por un lado, hay los metaversos diseñados bajo las nuevas tecnologías abiertas de internet, y por el otro los metaversos-producto propiedad de grandes corporaciones.

Los museos virtuales han existido desde hace mucho tiempo, Minecraft, Google Arts & Culture, Second Life o Roblox han ofrecido diversas aproximaciones a las exposiciones virtuales gracias a las tecnologías que en ese momento eran accesibles para el gran público. Aunque este recorrido precedente de exposiciones culturales virtuales, de sus virtudes y sus fracasos, nos debería de hacer reflexionar sobre las potencialidades reales de los nuevos metaversos, muchos de estos primeros proyectos son entornos virtuales vacíos de público, como la gran mayoría de exposiciones virtuales ofrecidas en Mozilla Hubs...

erakutsi beren “senide” fisikoen eduki digitalizatua barnean hartzean, ekonomia digital berrien ikuspegitik. Zenbait proiektutan ikusi ahal izan dugu hori: Linzeko Carolinum-ena (Voxels), Londresko Serpentine Gallery-rena (Fortnite) besteak beste. Baita Internet 3.0ko museo “natiboen” proiektuetan ere: NFT Metavers Museum, VOMA, Museum of Crypto Art eta Museum Dezentral, esaterako.

Museo handien ertzetan bilatzen jarrita metabertso batzuk aurkituko ditugu, planteamendu berritzaileak egiten dituztenak, ingurunearen izaera zalantzan jarriz eta balio erantsia duten esperientziak eskainiz. Horren adibidea Finnish National Gallery-k 1900. urtean Parisen egindako munduko erakusketako Finlandiako pabiloiaren berreraikuntza digitalerako proiektua, Decentraland-en eskuragarri dagoena. Artiboaren balioak eta modu murgiltzailean bizitako gertakarien birsortze historikoak potentzial izugarria du. Estrategia bikain bat da bildumak espazio ezezagunetara hedatzeko. Ikus dezagun zer gertatuko den History Channel Italia prestatzen ari den Erromatar Koli-seoko metabertsoarekin...

En la actualidad, la primera oleada de experiencias de metaversos de museos ha sido poco interesante, desde mi punto de vista, al albergar de manera poco original contenido digitalizado de sus “hermanos” físicos, bajo la óptica de las nuevas economías digitales. Esto lo hemos podido ver en los proyectos de Carolinum de Linz en Voxels, Serpentine Gallery de Londres en Fortnite, entre otros, o incluso en los proyectos de museo “nativos” de la Internet 3.0 como NFT Metavers Museum, VOMA, el Museum of Crypto Art o el Museum Dezentral.

Si buscamos en los márgenes de los grandes museos podremos encontrar algunos metaversos que hacen planteamientos innovadores, cuestionando la naturaleza del medio y ofreciendo experiencias con valor añadido. Un ejemplo de esto es el proyecto de reconstrucción digital del pabellón Finés de la exposición mundial de 1900 de París, realizado por la Finnish National Gallery y accesible en Decentraland. El valor del archivo y la recreación histórica de acontecimientos vividos de manera inmersiva tiene un potencial incalculable. Es una gran estrategia

Museum of Digital Life-k beste norabide interesgarri bat ere aipatzen du, mundu birtualerako arte digital erreaktibo natiboaren edukia eskainiz eta museotik harantz doazen espazioak arakatzuz. Etorbizuneko metabertsoak ez luke museo baten hormak eduki behar, ezta artelanak ere zintzilikatuta. Espazioak berak proposamenaren parte izan beharko luke. Interesgarria litzateke, gainera, errealitatea hedatzeko teknologiak aztertzea (extended reality), espazio eta une “errealak” ingurune birtualekin konektatuz, esperientzia guztia espazio errealetik isolatutako ingurune birtual baten erdian ezarri behar. Eta, azkenik, metabertsoa aukera berri bat izan daiteke erakunde kulturalak birpentsatzeko, plataformatzat hartuta eraikuntza kolektiborako, erakusketa ez finituen baterako sorkuntzarako, eta interbentzio eta harremanetarako, publikoarekin, artista digitalekin eta beste erakunde batzuekin.

Nolabait ere, webak Interneten has-tapenetan sortzen zituen galdera, zalantza eta aukera berberak sortzen dizkie metabertsoak museoei. Huts egitea strategiaren parte izango da, ez, ordea, ez arriskatzea. Gainera,

para expandir las colecciones hacia espacios desconocidos. Veamos qué será del Metaverso del Coliseo Romano que está preparando History Channel Italia...

Museum of Digital Life apunta también otra dirección interesante, ofreciendo contenido de arte digital reactivo nativo para el mundo virtual y explorando espacios que van más allá del museo. El metaverso del futuro no debería de tener las parades de un museo, ni obras colgando. El mismo espacio debería de ser parte de la propuesta. Sería también interesante explorar las tecnologías de extensión de la realidad (extended reality), conectando espacios y momentos “reales” con entornos virtuales, en lugar de centralizar toda la experiencia en el entorno virtual aislado del real. Y finalmente, el metaverso puede representar una nueva oportunidad para repensar las instituciones culturales, si lo entendemos como una plataforma de construcción colectiva, de co-creación de exposiciones no finitas, de intervenciones y relaciones con el público, con los artistas digitales y con otras instituciones.

oraingoan museoek abantaila handi bat dute abiapuntu gisa, bideojokoe-tan inspiratu baitaitezke, 50 urtetik gorako ibilbidearekin produktu kultura-letan. Bideojokoen mundua aztertzeak eta hartzeak izan beharko luke inguru-ne digitalaz jabetu nahi duen erakunde kultural ororen obsesioa.

En cierto modo, el metaverso genera a los museos las mismas preguntas, dudas y posibilidades que generaba la web en los inicios de Internet. Equivocarse será parte de la estrategia, pero no arriesgarse no debería de serlo. Además, esta vez los museos tienen una gran ventaja como punto de partida, al poder inspirarse en los videojuegos, con una trayectoria de más de 50 años de productos culturales. Analizar y adoptar el mundo de los videojuegos debería de ser la obsesión de toda institución cultural que quiere apropiarse del medio digital.

03

Wunderkammeretik metabertsora. Museoa eta Internet trantsizioko paradigma gisa.

*De la wunderkammer
al metaverso. Museo e
Internet como paradigmas
en transición.*

*Clara Harguindey Cáceres &
Daniel Pecharromán Calvo*

Desmusea

Trantsizioko museoak kapsulazioa egoia da museo garaikideak orain bizi duen egoera adierazteko. ICOMek berriki aldatu du *museo* definizioa, eta horrek agerian uzten du erakundea nola dabilen moldatu nahian bizi den mundu postmodernoarean konplexutasunera, haren eskakizunei ezin baitie beti erantzun. Kultura digitaleko bitartekaritzan diharduen kolektibo bat garenez —artearen eta hezkuntzaren elkargunean kokatzen da gure praktika— bertualtasunak adierazten duen atalase horretan egiten dugun lan. Teknologia, eta zehatzago Internetek, aukera ematen digu etortzekoa den museo horren inguruan bai espekulatzeko bai bere eraikuntzan parte izateko. Hain zuzen ere, pentsamendu digitala da museo bizitzen ari den eredu-aldaketaren eragile nagusietako bat. Bitarteko horiek erabiliz, elkarrizketarako testuinguruak sor ditzakegu erakundearen eta publikoen artean, eta historikoki kontserbaziora bideratutako erakunde hori eraldatu, *konbertsazioa* erdigunean jartzen duen espazio bat izan dadin: apelatuak eta ordezkatuak senti gaitzkeen leku bat, ICOMek aipatzen duen museo irisgarri eta inklusibo hori eratu ahal izango dugun lekua.

Museos en tránsito supone una buena encapsulación de la coyuntura que atraviesa el *museo* contemporáneo. El reciente cambio de la definición de museo por parte del ICOM revela el modo en que la institución trata de adaptarse a la complejidad del mundo posmoderno que habita, y a cuyas demandas no siempre tiene la capacidad de dar respuesta. Como colectivo de mediación cultural digital cuya práctica se ubica en la intersección entre arte y educación, nuestro trabajo opera en la naturaleza liminal de la virtualidad. La tecnología, y más específicamente Internet, nos permite alternativamente especular y formar parte de la construcción de este museo por venir. Es precisamente el pensamiento digital uno de los principales artífices del cambio de modelo que está viviendo el museo. Haciendo uso de estos medios, podemos generar contextos dialógicos entre institución y públicos, transformando una institución históricamente dirigida a la conservación, en un espacio que pone en el centro la *conversación*: lugares propios donde podemos sentirnos apeladas y representadas, donde podemos constituir ese museo accesible e inclusivo del que habla el ICOM.

Gure garaikidetasun hiperkonektatuak eskaintzen dituen aukerak —oraingok eta gerokok— sakonetik zeharkatzen dute museo berri honen eraikuntza, eta horregatik interesatzen zaigu testuinguru honetan konfiguratzeko elkarrizketa sekuentzial bat, *museo* paradigmaren eta *Internet* paradigmaren eboluzioa lotuko dituen publikoek betetzen duten zereginaren ikuspuntutik, bisitari zein erabiltzaile izan. Horrela, oraingo erakundeak aurre egin behar dien erronkak birpentsatu ahal izango ditugu, eta museoari dagozkion poetikak eta politikak bertualtasun horretan zer egin dezaketen galdetu.

Museoaren sorburuari erreparatzen badiogu, bere aurrenetako adibide bat *wunderkammer* edo mirarien kamera errenazentista dela esan daiteke: hantitasun pribatua zerien gelak, objektuek gainezka egiten zutenak, eta behatu bai baina ezin zirenak interpelatu. Pieza artistikoak, bitxikeria zientifikoak, materialtasun aparteko objektuak, animalia disekatuak, antigoaleko gauzak, eta beste elementu batzuk, nobleak eta monarkek bildu eta apaletan kokatzen zituztenak beren kapital sinbolikoa, hau da, botere politiko, ekonomiko edo

Al estar la construcción de este nuevo museo profundamente atravesada por las posibilidades (presentes y futuras) que ofrece nuestra contemporaneidad hiperconectada, nos interesa en este texto configurar un diálogo secuencial que relacione la evolución del paradigma *museo* y el paradigma *Internet* desde el ángulo del papel de los públicos, sean visitantes o usuarias. De esta manera, podemos repensar los retos a los que la institución del presente se enfrenta, preguntándonos lo que pueden las poéticas y políticas propias del museo en la virtualidad.

Si nos remitimos a los orígenes del museo, podemos referir como uno de sus primeros ejemplos la *wunderkammer* o cámara de maravillas renacentista: estancias de magnificencia privada colmadas de objetos que se podían mirar, pero hacia los que no había interpelación. Piezas artísticas, curiosidades científicas, objetos de materialidad excepcional, animales disecados, antigüedades, y otros elementos que los nobles y monarcas coleccionaban y situaban en los estantes para demostrar y legitimar su capital simbólico, es decir, su poder político, económico o

erlijiosoa, frogatu eta legitimatzeko. Kamera horiek gutxi batzuek bisitatzen zituzten —edo inork ere ez— eta, hortaz, bildumagilearen subjektibotasuna zen bildumak onartzen zuen kontakizun bakarra.

Bestalde, Web 1.0 deitzen den horizan da Interneten sorburuan den paradigma. Erabiltzaileen ikuspegitik eta webean betetzen dugun roletik, etapa horrek edukia irakurtzeko edo kontsumitzeko gaitasunarekin —gaitasun eksklusiboarekin— zuen zerikusia. Sortzaile edo garatzaile urriek norabide bakarrean partekatzen zuten online informazioa. Erabiltzaile gisa eduki espezifikotan sar gintezke eta eduki horiek kontsumitu eta partekatzeko ahalmena genuen: hasierako museo primitibo horretan bezala, interpelazio oso mugatua zen. Urte hauetan teknologia berriekin lotutako praktika artistikoek —net-art bezalako mugimenduek— hausnarketa bat egiten jardun dute interfazearen eta bera manipulatzeke duten gaitasunaren inguruan; museoetan bezala, bisitariarentzako rol aktiboago bat eskatuz.

religioso. Los visitantes a estas cámaras eran escasos o inexistentes, con lo cual la colección no admitía más relato que la subjetividad del coleccionista.

Por otra parte, el paradigma origen de Internet ha sido el denominado Web 1.0. Desde la perspectiva de las usuarias y nuestro rol en la web, esta etapa tenía que ver con la capacidad (exclusiva) de leer o consumir el contenido. Las escasas creadoras o desarrolladoras compartían información en línea de forma unidireccional. Como usuarias accedíamos a contenido específico y teníamos el poder de consumirlo y compartirlo: al igual que en el museo primitivo, la interpelación era muy limitada. En estos años la práctica artística asociada a las nuevas tecnologías (movimientos como el net-art) reflexionaban en torno a la interfaz y su capacidad para manipularla; reclamando, como en los museos, un papel más activo para los visitantes.

Más adelante se nos presenta un segundo panorama: el museo romántico del XIX, cuyo modelo hemos heredado hasta nuestra contemporaneidad. Una institución nacida de un sustrato

Aurrerago, bigarren ikuspegi bat azaltzen zaigu: XIX. mendeko museo erromantikoa, herentzian jaso duguna gaurdaino. Substratu ilustratu batetik sortutako erakundea da bera, kulturaren demokratizazio handiago bat defendatzen duena, eta hala lortu du klase pribilegiatuek jabetzan zituzten arte-bilduma batzuk nazionalizatzea, besteak beste, Louvre eta Prado museokoak. Eta, hain zuzen ere, orduan gehitzen zaio begirada publikoa: begirada oraindik oso mugatua, elitismo intelektualak markatua. Urteetan zehar saialdiak egin dira eredu horrek zekartzan hutsegite eta absentzia sozialak gainditzeko, museologia berriak, pentsamendu kritikoak edo hurbilketa feministak eta dekolonialak egin dituzten ahaleginen bitartez. Dena den, irrika zeharo demokratiko horren konfigurazioak erronkak eta kontraesanak izaten jarraitzen du.

Museoan bezala, webaren eboluzioak parte hartze handiagoko rol bat hartzea ahalbidetu die erabiltzaileei. Oraingo paradigma honela definitzen dute komunitate teknologikoek, besteak beste Web 2.0k: plataformen edo sare sozialen aroa, komunitateari geuk sortutako edukiak irakurtzeko eta idazteko

ilustrado que aboga por una mayor democratización de la cultura, llevando a nacionalizar algunas colecciones artísticas que pertenecían a las clases privilegiadas, como las del Louvre o el Prado. Es entonces cuando se incorpora la mirada pública: una mirada todavía muy acotada, marcada por el elitismo intelectual. Las faltas y ausencias sociales que este modelo comportaba se han tratado de ir salvando a lo largo de los años a través de los empeños de la nueva museología, del pensamiento crítico o el abordaje feminista y decolonial, aunque la configuración de este anhelo plenamente democrático sigue presentando retos y contradicciones.

Como en el museo, la evolución de la web ha permitido a las usuarias tomar un rol más participativo. El paradigma presente es definido por las comunidades tecnológicas como la Web 2.0: la era de las plataformas o las redes sociales, que otorga a la comunidad la capacidad de leer y escribir nuestros propios contenidos. La ensayista Remedios Zafra en su obra *(h)adas. Mujeres que crean, programan, prosumentes, teclean (2016)* define este cambio como el paso de ser “consumidor”

gaitasuna ematen diona. Remedios Zafra saiakeragileak, *(h)adas. Mujeres que crean, programan, prosumen, te-clean* (2016) bere obran, honela definitzen du aldaketa hori: “kontsumitzaile” izatetik “prosumitzaile” (“produzitu” eta “kontsumitu” terminoak batzetik osatutako akronimoa) izatera emandako urratsa. Izan ere, kontsumitzen ditugun eduki gehienak beste erabiltzaile batzuek plataformen barruan sortzen dituztenak dira. Hemen, arazo nagusia hau da, informazio horren guztiaren kontrola eta jabetza. Interneteko errealitate postpolitiko eta aske bati buruzko 1990eko hamarkadako ziberfeministen utopien aurrean, ekosistema pribatizatu batekin egiten dugu topo, eta bertan enpresa gutxi batzuek bakarrik eskuratu dituzte komunitatea sortzen ari den edukiaren boterea eta onurak. Museo garaikidean bezala, barne-politikek edukiak demokratizatzea dute helburu, baina oraindik ere gutxiengo ahaldun bat da botere sinbolikoaren jabe.

Bi ereduak, museoarena zein webarena, trantsizioko testuinguruak dira. Museo metamorfosis bat bizitzen ari da museo erromantikoaren eta itxuratzen hasitako balizko museo baten artean.

a “prosumidor” (acrónimo formado por la unión de los términos “producir” y “consumir”). De hecho, la mayor parte de los contenidos que consumimos son los que otras usuarias crean dentro de las plataformas. El principal problema aquí, es el control y la propiedad de toda esa información. Frente a las utopías de las ciberfeministas de los 90 sobre una realidad pospolítica y libre en Internet, encontramos un ecosistema privatizado donde pocas empresas ostentan el poder y los beneficios del contenido que la comunidad está creando. Como en el museo contemporáneo, las políticas internas aspiran a una mayor democratización de los contenidos, pero el poder simbólico sigue ostentado por una minoría poderosa.

Ambos modelos, tanto el del museo como el de la web, suponen contextos en transición. El museo vive una metamorfosis entre el museo romántico y un museo futurible que comienza a tomar forma. La condición contemporánea entre lo digital y lo físico, el paso de la visión a la navegación, la pérdida del privilegio de circulación de la imagen ante la hegemonía de Internet, son algunas de las particularidades de

Digitalaren eta fisikoaren arteko izate garaikidea, ikustetik nabigatzera emandako pausoa, Interneten nagusitasunaren aurrean irudiak zirkulatzeko pribilegioaren galera, gure garaiko berezitasunetako batzuk dira, eta izaera berri bat definitzen ari dira etorkizuneko museo honetarako. Bestalde, sare garaikidearen bilakaera tekniko eta kontzeptualari esker, web paradigma berri batera hurbiltzen ari gara: 3.0 weba, kontzeptu gero eta indartsuagoak biltzen dituen, metabertsoa, NFTak edo kriptomonetak besteak beste. Orain, Internet oligopolio teknologiko handien inguruan antolatzen den garai honetan, ekosistema honek sistema berdinzaleago eta askeago bat ezarri nahi du, eta helburu horrekin ematen dizkie erabiltzaileei irakurketaren, idazketaren eta jabetzaren ahalmenak, sare deszentralizatueta oinarrituta.

Museo garaikideak bizi duen errealitate kontzeptual konplexuak joko eta esperimentazio eremu bat aurki lezake 3.0 webean, oinarri tekniko eta instituzional berrietatik birpentsatzeko aukera emango diona. Museoari espoliaziotik eta hegemoniaren legitimaziotik konfiguratu izana leporatzen zaio behin eta

nuestro tiempo que están definiendo una nueva naturaleza para este museo futuro. Por otra parte, gracias a la evolución técnica y conceptual de la red contemporánea, nos acercamos a un nuevo paradigma web: la web 3.0, que acoge conceptos cada vez más vigentes como el metaverso, los NFT o las criptomonedas. En un presente donde Internet se organiza en torno a grandes oligopolios tecnológicos, este ecosistema pretende establecer un sistema más igualitario y libre otorgando a las usuarias los poderes de lectura, escritura y propiedad, basado en redes descentralizadas.

La compleja realidad conceptual que atraviesa el museo contemporáneo podría encontrar en la web 3.0 un campo de juegos y experimentación que le permita repensarse desde nuevas bases técnicas e institucionales. Al museo se le reclama haber sido configurado desde el expolio y la legitimación de lo hegemónico: la web 3.0, en tanto ecosistema descentralizado, podría ser entonces un entorno adecuado para la construcción de un museo articulado a través de un modelo de gestión comunitaria, la producción

berriz: 3.0 weba, beraz, ekosistema deszentralizatu den aldetik, ingurune egoki bat izan liteke kudeaketa-eredu komunitario baten bidez museo artikulatu bat eraikitzeko, erakusketen arloan narratiba berriak ekoizteko, eta pentsamendu kritikoa eta interkonektatu bat garatzeko.

Birtualtasunean, informazioa hipereskatetik eta ez linealtasunetik egituratuta dagoela kontuan hartuta, museoak —eta kultur bitartekaritzak— ekosistema berri honetan izango duen zeregina hauxe izango da: koherentzia sortzea, elementu etenen eta erlazio hipertestuaren bitartez; iragana balioan jartzea, berrirakurketa sortzaile eta kritikoen bitartez, eta etorkizunari begiratuta ekintza berritzaileak eta iraunkorrak formulatuta; bildumaren gaineko begiradak zabaltzea, lan birtual eta irmo baten bitartez. Aldi berean, *online* museo hau ez da soilik birtualtasunaren aukeren aurrean gogo biziz taxutu behar; horrez gain, bere problematiken autokontzientziaz ere definitu beharrean da; diseinu kritikoa baten pean, teknologiaren alderdirik kaltegarrienak arazotzat joko dituenak, eta bere erabilera ezagutzaren benetako

de nuevas narrativas expositivas, y el desarrollo de un pensamiento crítico e interconectado.

Si en la virtualidad la información está estructurada desde el hipervínculo y la no-linealidad, el papel del museo (y de la mediadora cultural) en este nuevo ecosistema será el de crear coherencia a través de elementos discontinuos y relaciones hipertextuales; de poner en valor el pasado a través de relecturas creativas y críticas que miren al futuro formulando acciones innovadoras y sostenibles; de ampliar las miradas sobre la colección por medio de un trabajo virtual situado. Al mismo tiempo, este museo *online* no sólo debe configurarse desde el entusiasmo ante las posibilidades de lo virtual, sino que también ha de definirse desde la autoconsciencia de sus problemáticas; bajo un diseño crítico que problematice los aspectos más perniciosos de la tecnología; y que sepa conducir su uso hacia la transmisión genuina de conocimiento, alejándose del mero ejercicio cosmético que sitúa al museo en un aparente espejismo de modernidad.

En la anticipación de este museo reflexivo, educativo y disfrutable (volviendo

transmisora bideratzen jakingo duena, museoak itxurazko modernitate irudipen batean kokatzen duen ariketa kosmetiko hutsetik aldentuta.

Halako museo burutsu, hezitzaile eta gozagarri baten aurrerapen honetan —berriro ere ICOMen definizio berri horretara itzulita— hauxe geratzen zaigu, gure nabigatzailearen erlaintzetatik pasatzea eta etenik ez duen zirrikitan museo horrentzat zabaltzen ari diren aukerak irudikatzea.

de nuevo a esa nueva definición del ICOM) nos queda pasear por las pestañas de nuestro navegador, imaginando las posibilidades que ya se están abriendo para ese museo en el constante intersticio.

Har-eman

Oskia Ugarte

Zuzendaria. Huarte Arte Garaikidearen Zentroa.
Directora. Centro de Arte Contemporáneo de Huarte.

04

Azken urteotan erakunde kulturalak komunitateen partaidetza sustatzen duten ekintzak azpimarratzen hasi dira, arte-hezkuntzako edo kultura-bitartekaritzako programen bitartez. Gero eta nabarmenagoa da interes hori, eta berdintsu eragiten die zerbitzu publikoa eskaintzen duten espazio guztiei, kultura garaikideko zentro handietatik hasi eta tokian tokiko museo txikietaraino. Guztiak hasi dira beren publikoak ikertzen eta aztertzen haiekin harreman hobea go bat lortzeko eta haiengana errazago iristeko asmoz. Hala, komunitate horiekin loturak ezartzeko eta publikoaren esperientzia ukitzeko modua aztertzen ari dira. Dena den, ez da ahaztu behar, publikoaren aldetik edukiak asimilatzea beharrezkoa dirudien bezalaxe, truke horrek eragina izan behar duela erakunde kulturalen ere. Horrekin esan nahi dut ezagutza sortzeko fluxuak bi norabidekoa izan behar duela, eta bi aldeetan —publikoa eta erakundea— lortu behar dituela aldaketak, kultura ekoizten dutenen eta kultura kontsumitzen dutenen artean ezarritako bereizketa lausotzeko, eta kultura pertsonentzat egiten den zerbitzu dela eusten dion ideiarekin hausteko, kultura pertsonekin egin beharko litzatekeenean.

En los últimos años, las instituciones culturales han comenzado a poner el acento en las acciones que fomentan la participación de los diferentes comunidades a través de programas de educación artística o mediación cultural. Es un interés cada vez más palpable y que afecta por igual a todo tipo de espacios con carácter de servicio público; desde los grandes centros de cultura contemporánea, hasta pequeños museos con vocación local. Todos ellos comienzan a investigar y estudiar a sus públicos con la idea de relacionarse mejor y de llegar más fácil a ellos. Se estudia la manera de establecer vínculos con estas comunidades y de afectar la experiencia del público. A pesar de ello, no se puede olvidar que, igual de necesario que puede parecer que el público asimile los contenidos, lo es que la propia institución cultural resulte afectada tras ese intercambio. Me refiero a que el flujo para generar conocimiento tiene que ser de doble dirección y conseguir cambios en ambas partes, público e institución, disipando la distinción establecida entre los productores de cultura y aquellos que la consumen, y acabando con la idea de que la cultura es algo que se hace para las personas en lugar de con ellas.

Hori posible izateko, erakundeek berdintasunean oinarritutako harremanak ezartzen dituzte, gizarteari zerbitzu bat emateko sen nabarmen batekin, eta horizontaltasunetik abiatuta. Hala eta guztiz ere, ohi denez, publikoarekiko harremanak uste honetan oinarritzen dira: erakundea da zerbitzu eskain dezakeena eta bera da ezagutza transmititzeko legimitatuta dagoena. Horrek leku pribilegiatu batean kokatzen du, zerbitzu eskaintzeko duelako, publikoak behar duen zerbitzu, alegia. Hortik dator estrategia kulturalak modu hierarkiko, bertikal eta estatiko batean eraikitzeo ohitura, hartzen duen eremuan arreta jarri gabe.

Ildo horretatik, Huarte zentroaren adibidea azter dezakegu, planteatu diren suposizioetako batzuk betetzen dituelako. Arte garaikideari eskainitako gune bat da, 2007an irekia. Higiezinaren merkatuko modei eta joerei erantzuten die nagusiki, eta ez hainbeste Huarteko biztanleen behar kulturei. Lurraldearen beraren jardura eta politika kulturalen bizkarrean dotazio kultural handiak eraikitzen ziren urte haien adibide ugarietako bat da. Horren erakusgarri dugu herriak antolatu zuen manifestazioa Zentroaren aurrealdean,

Para que esto sea posible, las instituciones establecen relaciones de igualdad, con un marcado carácter de servicio a la sociedad y desde la horizontalidad. Sin embargo, lo habitual es que las relaciones con el público ocurran desde la creencia de que es la institución la que puede ofrecer algo y la que está legitimada para transmitir conocimientos. Esto la sitúa en un lugar de privilegio por tener algo que ofrecer que el público necesita, así que las estrategias culturales se suelen construir de manera jerárquica, vertical y estática sin prestar atención al territorio que ocupa.

En esta línea, podemos analizar el ejemplo del Centro Huarte ya que cumple con varios de los supuestos planteados. Es un espacio destinado al arte contemporáneo inaugurado en 2007, que responde principalmente a las modas y tendencias del mercado inmobiliario, y no tanto a las necesidades culturales de la población de Huarte. Es uno de los muchos ejemplos de aquellos años en los que se construían grandes dotaciones culturales de espaldas a la actividad y políticas culturales propias del territorio. Prueba de esto es la manifestación que organizó el pueblo a las puertas del

2007ko urrian inauguratu zen egunean bertan. Bertan, klase politikoaren nahiak zuritzea helburu, herriko sare artistikoaren dinamikak baliatu eta gaizki ulertu zirela salatu zuten bertaratuek.

Adibide hori leku askotan eta modu desberdinetan errepikatu da, baina ezugarri komun batekin: interpelatutako komunitatera “hurbilketa” bat egin ondoren, asmo onez eta post-it sorta batzuek inguratuta, erakundeak azkenean berarentzat kostu politiko eta ekonomiko txikiena duten proposamenak edo ekarpenak aukeratzeko dituzte. Hala, lehen aipatu dudako pribilegiozko egoera horretan berresten da erakundeak ezagutzaren balioztatzaile bakar gisa.

Horregatik, “cherry picking”¹ urteen ondoren, garrantzizkoa da erakundeok gure komunitateekin ehundu ahal izan ditugun komunikabideak deseraikitzea, eta harreman berriak sortzea, agian harreman pertsonalen antza handiagoa izango dutenak, behar diren denborak errespetatuta elkar ezagutzeko, bidea

Centro el mismo día de la inauguración en octubre de 2007 denunciando que se había utilizado y malinterpretado las dinámicas del tejido artístico del pueblo para blanquear las aspiraciones de la clase política.

Este ejemplo se ha repetido en muchos lugares y de diversas maneras, pero suele haber algo común; que tras un “acercamiento” a la comunidad interpelada, rodeados de buenas intenciones y unos cuantos tacos de post-it, la institución termina seleccionando aquellas propuestas o aportaciones que menor coste político y económico tienen para ella ratificándose en esa situación de privilegio que mencionaba, como única validadora del conocimiento.

Por eso, tras años de “cherry picking”, es importante deconstruir las vías de comunicación que las instituciones hemos podido tejer con nuestras comunidades, y generar nuevas relaciones, a lo mejor más parecidas a las

elkarrekin egiteko, huts egiteko, barkamena eskatzeko, harrotasuna alde batera uzteko, elkarri aurpegira begiratzeko eta, horizontaltasun horretatik abiatuta, komunikaziorako kanal hobek eraikitzeko.

Hain zuzen ere, testuinguru horretan sortu da bitartekaritzarekiko gero eta interes handiagoa, nahiz eta termino horrek, interbentzio sozialaren eremuan sorburua duenak, aplikatzeko modukoa den kulturaren eta arte garaikidearen eremuan, arte-hezkuntzarekin lotuta. Izan ere, bitartekaritzak zubiak zubi-lana egiten du, konektatu egiten du eta ikaskuntza-prozesuak eraikitzen ditu, praktika artistikoekin elkarrekin, erakundeak gizartearekin konektatu ahal izateko; espazio bat sortzen du arte garaikidearen eta pedagogia-aren artean, non bi aldeek elkarrekin gerta daitezkeen, bai komunitatean, bai erakundeetan. Baina konexio horiek sortzeko ez ezik, haiek mantentzeko eta haiei eusteko erantzukizuna du batez ere. Horrela, edukiak hurbiltzetik harantz, bitartekaritza-prozesuek ezagutza sortzea ahalbidetzen dute erakundetik harremanetan gauden komunitateekin batera. François Hersek

relaciones personales, respetando los tiempos necesarios para conocernos, andar juntas, equivocarnos, pedir disculpas, tragarnos el orgullo, mirarnos a las caras y, desde esa horizontalidad, construir mejores canales de comunicación.

Este es el contexto en el que ha surgido el creciente interés por la mediación, que si bien es un término, que proviene del campo de la intervención social, tiene su aplicación en el ámbito de la cultura y del arte contemporáneo entrelazada con la educación artística. La mediación establece puentes, hace de conector y construye procesos de aprendizaje que, en diálogo con las prácticas artísticas, pueden conectar a las instituciones con la sociedad; genera un espacio entre el arte contemporáneo y la pedagogía donde puede darse esa afectación en ambos lados, tanto en la comunidad, como en la institución. Pero además de generar esas conexiones, sobre todo tiene la responsabilidad de mantenerlas y sostenerlas. De esta manera, más allá de acercar contenidos, los procesos de mediación favorecen la producción de conocimiento junto a las comunidades con las que nos relacionamos desde

¹ Ingelesez ematen zaion izena ebidentzia osagabearen edo argudio unilateralaren iruzurra deskribatzeko, zeinaren bitartez baieztapen jakin bati eusten dioten datuak soilik hautatzen diren.

¹ Designación en inglés para describir la falacia de la evidencia incompleta o argumento unilateral mediante la cual se seleccionan solo los datos que sustentan cierta afirmación.

produkzio artistikoari buruz esandako hitzak hartuta eta erakunde kulturaletan gureak eginda: “hemen ez gaude adostasunak sortzeko, pertsona bakoitzak demokraziaren ideia bat gauza dezan lortzeko baizik. Tentsioak eta gatazkak maneiatzeko gaude hemen.”²

Bukatzeko, azpimarratu nahi dut garrantzizkoa dela erakundeak, bere osotasunean eta modu integral batean, bitartekari eginkizuna bere gain hartzea, eta zeharkakoa izan behar duela, eta egunerokotasunean intersekzio-ardatz amaigabeak ezarri. Bitartekaritzak ez du zertan proiektu handietan gauzatu; ekintza txikiak izan daitezke, egunerokotasunean egoteko moduak, alerta bat, sektoreari ez dagozkion erritmoek eta premiek bere jabe egiten direnean pizten dena. Halako egoeratan erakunde kulturala suhesi bat izan daiteke, bere komunitateak babesten dituen prozesuetan eraginik izan ez dezaten. Hori lortuta, beharbada, lortu ahal izango dugu Amador Fernandez Savaterren galdera honi erantzutea:

la institución. Tomando las palabras de François Hers sobre la producción artística y haciéndolas nuestras en las instituciones culturales: “no estamos para generar consensos, sino para que cada persona ejercite una idea de democracia. Estamos aquí para manejar tensiones y conflictos”.

Finalmente, quiero resaltar que es importante que la institución al completo y de manera integral asuma la función de mediadora, tiene que estar atravesada de manera transversal estableciendo infinitos ejes de intersección en el día a día. La mediación no tiene por qué materializarse en grandes proyectos, pueden ser pequeñas acciones, maneras de estar en el día a día, una alerta que se enciende cuando los ritmos y necesidades que no son propias del sector se apoderan de este. En estas situaciones la institución cultural puede ser el cortafuegos que protege a sus comunidades para que los procesos no se vean afectados. A lo mejor si conseguimos esto, conseguiremos responder a esta pregunta de Amador Fernandez Savater:

«Nola sortu halako erakundeak, non eratua ez den nagusitzen eratzaileren gainetik, eta hori baino eratua eratzaileren —beti ireki eta beti zalantzan— behin-behineko ondorio edo emaitza bat den?»

«¿Cómo crear esas instituciones en las que lo instituido no prevalece sobre lo instituyente, sino que más bien lo instituido es un efecto o resultado provisional de lo instituyente, siempre abierto y en cuestión?»

² Daniela Medinaren [elkarrizketa](#) François Hersi. Concomitentes.

² [Entrevista](#) a François Hers por Daniela Medina. Concomitentes.

05

Zentzumenen bitartekaritza. Gorputzen eta museoen inguruneen arteko harremanak.¹

Mediación sensorial.
Relaciones entre cuerpos
y entornos museísticos.¹

Laura Arensburg

Artista

¹ Bitartekaritza sentsorialak "Museologia sentsorialean" du sorburua: Comas Camacho, Carme. "Introducción a la museología sensorial como herramienta de inclusión social". Non: *Museo. Imagen. Sentidos*, Ángel Pazos-López eta Alejandra Alonso Tak-ek editatua, *Eikón Imago* 14 (2019): 89-106.

¹ La mediación sensorial es una deriva de la "Museología sensorial": Comas Camacho, Carme. "Introducción a la museología sensorial como herramienta de inclusión social". En *Museo. Imagen. Sentidos*, editado por Ángel Pazos-López y Alejandra Alonso Tak, *Eikón Imago* 14 (2019): 89-106.

Pertsonak museoetako esperientziaren erdigunean kokatzeko proposamenak “trantsizioko museo” bat aditzera ematen digu, erakundeak aldaketak proposatzen dituelako ez ezik, parte hartzen duen publikoak aktibazio eta aldaketa posibleetan esku hartzen duelako ere. Hortaz, museoarekin harreman aktibo bat izatera gonbidatzen da subjektua.

Dena den, subjektu aktiboaren parte hartze horretan sakondu aurretik, galdera bat: Zenbateraino da aktibo subjektu hori subjektu baldin badago? “Salir de las vitrinas: del museo al parlamento de los cuerpos. XI Curso de Cultura Contemporánea” 2017an MUSACen emandako hitzaldian² Paul B. Preciado disositibotzat hartzen du museoa, errepresentatzeko baino performatzeko enuntziatuak sortzen dituena. Bere iritziz, museoak errepresentatzen duela dioen subjektua sortzen du erakusketak bezalako disositiboen bitartez. Museoak legitimazio eta normalizazio erakunde den aldetik performatzeko duen ahalmen horretan gorputzen disositibo bat sartzen du. Gure zentzumenen pertzepzioa diziplinan jartzen

La propuesta de situar a las personas en el centro de la experiencia museística nos habla de un “museo en tránsito.” Esto se da no solo porque la institución propone cambios, sino que el público participante tiene injerencia en activaciones y modificaciones posibles. Se invita así a un sujeto activo al museo.

Pero antes de profundizar en esa participación del sujeto activo, un cuestionamiento: ¿qué tan activo es ese sujeto si está sujeto? Paul B. Preciado en su charla “Salir de las vitrinas: del museo al parlamento de los cuerpos. XI Curso de Cultura Contemporánea” -dictada en el MUSAC² en 2017- entiende al museo como un aparato que genera enunciados performativos y no representativos. Considera que produce al sujeto que dice representar a través de dispositivos como las exposiciones. En esa performatividad el museo como institución de legitimación y normalización implica una disposición de los cuerpos. Disciplina nuestra percepción sensorial, nos dice qué hay que ver, qué se exhibe, qué se oculta (incluso cuando ocultar

du: Zer ikusi behar den, zer erakusten den, zer ezkututzen den —ezkututzeak gordetzea berekin dakarrenean— eta zer baztertzen den esaten digu. Gainera, esan egiten digu nola ikusten den, nola erakusten den, eta zer mugimenduri erreparatu behar diogun hor. Hegemoniaren erakunde bat denez gero, bertan, gure gorputzek arau jakin batzuei eutsi behar diete eta, beraz, murriztu egiten zaizkigu ekiteko eta mugitzeko ditugun aukerak.

Orduan, parte hartzeaz hitz egiteko pertsona aktiboez hitz egitea proposatzen dugu, edo gorputzez soilik, museoarekiko harremana aldarazteko saio batean. Hau da, erakundearen barrutik hasita, gu diziplinatze horretatik aldentzea. Gure burua gorputzat antzeman eta pentsatzea, erakusketaren ingurunearekin harreman fisikoa birdeskubritzeko. Hegemonia astintzea, munduan egoteko eta egiteko beste modu batzuk sortuko dituzten bestelako harreman batzuk esploratzeko. Preciadoren hitzetan “museoa berezkoa duen genealogia politikoaren kontra erabiltzea”

Testuinguru horretan sartuta ikusten diren gorputzak —giza gorputzak eta

implique resguardar) y qué se desecha. Y también nos dice cómo se ve, de qué forma se expone y a qué movimientos nos debemos atener allí. Es una institución de la hegemonía en la que nuestros cuerpos están sujetos a una serie de normas y, por lo tanto, con sus posibilidades de acción y movimiento restringidas.

Entonces, para hablar de participación proponemos hablar de personas activas, o sencillamente de cuerpos como un intento de trastocar la relación con el museo. Desmarcarnos del disciplinamiento desde dentro de la institución. Percibirnos y pensarnos cuerpos redescubriendo la relación física con el entorno expositivo. Sacudir a la hegemonía para explorar otras relaciones que produzcan otras formas de estar y hacer en el mundo. En términos de Preciado “usar al museo contra su propia genealogía política”

Comenzamos por identificar y analizar los cuerpos —humanos y no-humanos, objetuales, espaciales, temporales— que se ven involucrados en dicho contexto: ¿Qué funciones cumplen dentro del museo? ¿Qué cuerpos están

² <https://vimeo.com/239484758>

² <https://vimeo.com/239484758>

gizakiari ez dagozkionak, objektuenak, espazioarenak, denborarenak— identifikatu eta aztertzeetik hasiko gara: Zer zeregin betetzen dituzte museoaren barruan? Zer gorputz daude ikusgai eta zeintzuk ez? Zer inplikatzan du erakusketak horrek? Nola dago planteatua? Zer harreman proposatu, baimendu, ondorioz ekartzen ditu gorputz horien artean? Zer mugimendu eta aldaketa gertatu ahal izango zaie gorputz horiei?

Dibertsitateak adieraztea —era guztietakoak: desgaitasunak, generoari, klaseari, adinari... dagozkienak— sarbiderako moduak gaituta, kasu bakoitzean desberdinak baina sentsibilitate instituzionala eskatzen dutenak: Zer aukera eskaintzen ditu eraikinak? Nola aurkezten da arreta-zerbitzuko lantaldea museoeko publikoaren dibertsitateen aurrean? Zer lotura mota proposatzen du erakundeak ikusgai jarritako piezekin, erakusketekin oro har, eta kasu berezi bakoitzean eta orokorrean publiko desberdinekin egiten diren ekitaldiekin?

Sartu, parte hartu eta ikusgai jartzen diren gorputzen eta museoeko espazioaren/denboraren arteko harremanak zentzumeneren bidez sortzen dira. Hala

expuestos y cuáles no? ¿Qué implica dicha exposición? ¿De qué forma está planteada? ¿Qué relaciones entre esos cuerpos propone, permite, da lugar? ¿Qué movimientos y cambios pueden ocurrirles a esos cuerpos?

Advertir las diversidades (de todo tipo: discapacidades, de género, de clase, de edad, etc.) habilitando formas de acceso que serán diferentes en cada caso pero que implican una sensibilidad institucional: ¿Qué disponibilidades ofrece el edificio? ¿Cómo se presenta el equipo de atención al público del museo frente a las diversidades? ¿Qué propuesta de vínculo se propone desde la institución en cuanto a las piezas expuestas, las exposiciones en su totalidad, los eventos que se realizan con los diversos públicos en cada caso particular y en general?

Las relaciones entre los cuerpos que ingresan, participan, se exponen y el espacio/tiempo museístico se dan a través de los sentidos, pero hay un sentido que ha sido el primordial tanto en el contexto museístico como en nuestro régimen perceptivo: la vista. Entonces surge otro cuestionamiento:

ere, bada zentzumen bat, berebiziko garrantzia izan duena bai museoen testuinguruan bai gure pertzepzio-moduan: ikusmena. Orduan, beste galdera bat sortzen da: Zer forma har ditzakete beste zentzumeneren museoan? Ikusmin aktibo hori suspertu egin daiteke beste sentsorialtasun batzuetan arreta jartzean, era horretan museoaren espazioetako esperientzia estetikoan aldaketak eragiteko.

Orduan, publikoak museoaren inguruan duen parte hartzea berrikusteko hiru faktore nagusi proposatzen ditugu: gorputzak —zentzumeneren pertzepzioetik abiatuta eta dibertsitateak kontuan hartuta—, mugimendua —zentzu zabalean, baita gorputzetik ere, baina bereziki sortzen dituen ekintza eta aldaketan inguruan— eta ingurunea —barnean hartzen dituen izakiak, espazioak, objektuak eta denborak—. Hiru faktore horiek elkarlotuta daude, elkarri itsatsiak, eta izendatzeko bereizten baditugu ere, *elkarrizketan* ulertzen ditugu.

Elkarrizketa/truke hori faktoreen arteko harremanak ulertzeko eta aktibatze modu gisa aurkezten da. Hemen,

¿Qué formas pueden adquirir los otros sentidos en el museo? Esa expectativa activa puede ser reactivada al poner el foco en otras sensorialidades para provocar así transformaciones en la experiencia estética en los espacios museísticos.

Proponemos, entonces, tres factores principales en los que revisar la participación del público en el entorno museístico: los cuerpos (a partir de la percepción sensorial y teniendo en cuenta las diversidades), el movimiento (en sentido amplio, también desde el cuerpo, pero especialmente en torno a las acciones y cambios que produce) y el entorno que incluye seres, espacios, objetos y tiempos. Esos tres factores se relacionan entre sí, están imbricados unos en otros y aunque los distingamos para nombrarlos los entendemos en *diálogo*.

Ese diálogo / intercambio se presenta como formas de comprender y activar las relaciones entre factores. Nos interesa indagar en la relación entre cuerpo, movimiento y entorno entendiéndola recíproca y partiendo desde la percepción sensorial como una forma de abrir esa conversación.

gorputzaren, mugimenduaren eta ingurunearen arteko harremana aztertu nahi dugu, elkarkaritzat ulertua eta zentzumeneren pertzepziotik abiatuta elkarrizketa hori irekitzeko modu gisa.

XX. mendean zehar gogor kritikatu zen ikusmena hegemonikotzat³ hartzen zelako. Hala ere, azken urteetan ikuspegi aldaketa bat gertatu zen: arazoak ezin du izan gure gorputzaren zentzumenetako bat, erregimen eskopikoa inposatu zen modua baizik⁴. Jarrera horretatik, zentzumena ehun konjuntibo diren aldetik aztertzea interesatzen zaigu jarrera kontra-hegemoniko gisa, hierarkizatzen ez duena —ukimena edo entzumena aldarrikatzeak zentzumeneren arteko logika lehiakor bera proposatzen du—. Era berean, azterketa horrek ingurunearekin ditugun harremanak ulertzeko beste modu bat ekar dezake ondorioz.

³ Jay, Martin. "Ojos Abatidos". Ediciones Akal. Madrid. 2007.

⁴ Haraway, Donna. "Ciencia, ciborgs y mujeres. La reinención de la naturaleza". Ediciones Cátedra. Madrid. 1995
Pallasmaa, Juhani. "Los ojos de la piel". Gustau Gili, Barcelona, 2006.
Garcés, Marina. "Visión Periférica. Ojos para un mundo común".

<https://desocuparlapieza.wordpress.com/2016/07/19/vision-periferica-ojos-para-un-mundo-comun/>

Durante el siglo XX se desarrolló una fuerte crítica al sentido de la vista como hegemónico³. Sin embargo, en los últimos años tuvo lugar un cambio de perspectiva: el problema no puede ser un sentido de nuestro cuerpo, sino la forma en que el régimen escópico se impuso⁴. Desde ese posicionamiento nos interesa explorar los sentidos en tanto tejido conjuntivo, como una posición contra-hegemónica que no jerarquiza (reivindicar el tacto o el oído propone una misma lógica competitiva entre sentidos). A la vez, esta exploración puede dar lugar a otra forma de concebir nuestras relaciones con el entorno.

Más allá de una determinación científica, podemos comprender la percepción sensorial de manera entrelazada. No se da con un solo sentido por vez. Podemos identificar en aquello que percibimos cómo aparece información

³ Jay, Martin. "Ojos Abatidos". Ediciones Akal. Madrid. 2007.

⁴ Haraway, Donna. "Ciencia, ciborgs y mujeres. La reinención de la naturaleza". Ediciones Cátedra. Madrid. 1995
Pallasmaa, Juhani. "Los ojos de la piel". Gustau Gili, Barcelona, 2006.
Garcés, Marina. "Visión Periférica. Ojos para un mundo común".

<https://desocuparlapieza.wordpress.com/2016/07/19/vision-periferica-ojos-para-un-mundo-comun/>

Erabaki zientifiko batetik harantz, zentzumeneren pertzepzioa beren arteko loturan oinarrituta uler dezakegu. Ez da aldi bakoitzean zentzumena bakar bat pizten. Antzematen dugun horretan, beste zentzumenerik eman dako informazioa nola agertzen den identifikatu ahal izaten dugu, batzuetan gure oroimenera gordea: marmolezko objektu bat ikusten dugunean gerta daiteke nolabait ere jakitea zer zapore izango duen, beharbada txikitik probatu izan dugulako noizbait. Museoan, irudi jakin bat edo objektuen antolaera jakin bat behatzeak giro bat transmititu ahal izango digu —sentikorra ez ezik, tenperaturari dagokiona ere—, usain edo zapore jakin bat ekarri ahal izango digu gogora, ukimen-sentsazio bat iradoki ahal izango digu, edo objektu horiek zer soinua egiten dituzten imajinatzeke aukera emango digu. Gainera, gorputzarekin jolas egin dezakegu hautemaile den aldetik: ikusgai dagoen pieza hezurramitu, erakutsitako objektuaren erabilera fisikoak irudikatu, gu obra baten inguruan mugitu. Horrela, piezarekin dugun harremana aldarrazten dugu, kontaktatu dugun istorioa bizitzen dugu, eta gure baitatik atera eta lotura bat ezartzen dugu forma

proporcionada por los otros sentidos, a veces guardada en nuestra memoria: cuando vemos un objeto de mármol tenemos una idea de qué sabor tendrá, porque alguna vez en nuestra infancia probablemente lo hemos probado. En el museo, observar una imagen o una disposición de objetos nos puede transmitir un clima (no solo sensible, también en términos de temperatura), traer recuerdos de un olor o un sabor, sugerir una sensación táctil o permitirnos imaginar qué sonidos producen esos objetos. También, podemos jugar con el cuerpo como receptor: encarnar la pieza expuesta, representar los usos físicos del objeto expuesto, movernos al ritmo de una obra. De esta manera trastocamos la forma de relacionarnos con la pieza, experimentamos la historia que nos cuenta, nos salimos de nosotros vinculándonos con el objeto de formas horizontales e imaginativas, damos lugar a cuestionar los movimientos del cuerpo permitidos en el museo.

En este mismo sentido no jerárquico y entrelazado proponemos el diálogo entre personas participantes como una zona donde expandir la

horizontalak eta irudimentsuak dituen objektuarekin, eta horrela irekitzen dugu museoan baimendutako gorputz-mugimendua zalantzan jartzeko bidea.

Zentzu ez hierarkiko eta elkarlotu horretan hain zuzen, parte hartzen duten pertsonen arteko espazio gisa proposatzen dugu elkarrizketa, bertan esperientzia estetiko eta museistiko hedatzearen, horrek aukera ematen digulako zentzumeneren pertzepzio indibiduala besterenarekin osatzeko. Gainera, horrek ahalbidetu egiten digu espazio horretara ekarritako informazioa —ikusgai jarritako obrei buruz bakoitzak bere ezagutzatik dakarrena— elkarrekin partekatze, informazio horrek piezen inguruan sortutako galderetan arreta jartzea ahalbidetzeko eta, ondoren, espazioak iradokitzen duenari buruzko hausnarketa bat elkarrekin egiteko.

Hala, dibertsitateak eta desgaitasunak desberdintasunean datzan berdintasunetik abiatuta integratzen dira: museoaren espazioan parte hartzean banakoa parte bihurtzen da dibertsitate horretan, nor bere ikuspegitik

experiencia estética y museística, ya que nos permite complementar la percepción sensorial individual con la del otro, aportarnos informaciones sobre las piezas expuestas que surgen de los bagajes que cada uno trae al espacio y que permiten poner el foco en diferentes cuestiones de las piezas para luego reflexionar juntas entorno a lo que el espacio sugiere.

De esta forma, las diversidades y discapacidades se integran desde la igualdad en la diferencia: al participar en el espacio museístico cada uno se torna diverso al compartir y aportar conocimientos, anécdotas, puntos de vista desde su propia experiencia. Así, nos encontramos percibiendo de forma complementaria, dialogando y pensando juntas.

El vínculo entre cuerpo y entorno implica una experiencia distinta en cada visita al centro expositivo. A la vez, cada museo tiene características diferentes donde además de las piezas expuestas es la propia institución la que toma cuerpo y se expone. Partir desde los sentidos nos permite conocer las piezas que exhibe cada espacio desde

ezagutzak, pasadizoak, ikuspegiak ekarri eta partekatzean. Era horretan, osagarria izango da gure pertzepzioa, elkarrizketan eta elkarrekin pentsatzen dihardugunez gero.

Gorputzaren eta ingurunearen arteko loturak esperientzia desberdin bat dakar berekin erakusketa-gunera egindako bisitaldi bakoitzean. Era berean, museo bakoitzak ezaugarri desberdinak ditu, non, ikusgai jarritako piezez gain, erakundea den gorputzu eta ikusgai jartzen dena. Zentzumeneratik abiatzeak espazio bakoitzak erakusten dituen piezak esperientzia fisiko batetik ezagutzeko aukera ematen digu. Hala, elkarrizketa garatu ahala sakontzen joango den esperientzia horrek istorioak kontatuko dizkigu, hainbat informazio eskainiko digu, bidaiak proposatuko dizkigu. Museo bakoitzak lantzen duen ardatzaren arabera, elkarrizketa horrek ezaugarri bereziak izango ditu: historikoak, naturalak, etnografikoak, artistikoak, arkeologikoak eta abar, eragina izango dutenak sor daitezkeen loturetan eta, ondorioz, parte hartze horretan. Erakundetik egindako behaketa sentikor horretan, inguratzen gaituzten espazioa eta denborak aztertze non

una experiencia física que irá profundizándose a medida que el diálogo se desarrolle: nos contará historias, aportará informaciones, nos propondrá viajes. Según el eje que trabaje cada museo ese diálogo tendrá características particulares: históricas, naturales, etnográficas, artísticas, arqueológicas, etc. que afectarán los vínculos posibles y por lo tanto la participación. En esa observación sensible desde la institución, indagar en el espacio y los tiempos que nos rodean implicará tener en cuenta cuál es el lugar en el que nos encontramos: ¿Qué tipo de centro o museo es? ¿Dónde se encuentra en términos literales: ¿Cuál es su contexto? Y también, ¿cuál es su historia? ¿Qué tipo de institución es: pública, privada o concertada? ¿Cómo es su arquitectura: antigua, moderna, cubo blanco, etc? ¿Cómo se organiza internamente? ¿Quiénes trabajan cotidianamente allí? Las preguntas hacia la institución nos llevarán a diferentes niveles de cuestionamiento y transformación que repercutirán al momento de dar lugar a la participación del público.

Poner el foco en los sentidos que históricamente han pasado desapercibidos

gauden kontuan hartu behar izango dugu: Zer motako zentroa edo museo da? Non kokatzen da literalki: Zein da bere testuingurua? Eta, bestetik, Zein da bere historia? Zer motako erakundea da: publikoa, pribatua edo itundua? Nolakoa da bere arkitektura: zaharra, modernoa, kubo zuria eta abar? Nola du antolatua barnealdea? Zeintzuek lan egiten dute egunero bertan? Erakundeari zuzendutako galderak kuestionamendu eta transformazio maila desberdinetara eramango gaituzte eta eragina izango dute publikoaren parte hartzea sortzen den unean.

Museoan historikoki oharkabean pasatu diren zentzumenetan arreta jartzeak parte hartzea eskatzen du, hasteko, zentzumenen eta ikusgai jarritako piezen arteko elkarrizketa intimo batetik abiatuta; ondoren, elkarrizketa hori inguratzen gaituzten pertsonengana hedatuta; gero, erakusketa-gune bakoitzaren espazio fisiko eta denborari dagokion horretara helduta, eta azkenik, horrek dakarren kuestionamendu edota kritika instituzional bat egin da. Horrek beste lotura posible batzuk ezartzeko aukera emango du, gure gorputzarekin, ikusgai jarritako piezekin

en el museo implica una participación que comienza en un diálogo perceptivo íntimo con las piezas expuestas, se va ampliando a las personas que nos rodean, alcanza al espacio físico y temporal de cada centro expositivo y da lugar a un cuestionamiento y/o crítica institucional que permitirá entablar otros vínculos posibles con nuestro cuerpo, con las piezas expuestas (y las no expuestas), con las otras personas participantes, y nos invitará a imaginar otros espacios y otros tiempos para la experiencia con nuestros entornos, especialmente el museístico.

—eta ikusgai ez daudenekin— eta parte hartzen ari diren gainerakoekin, eta beste espazio eta beste denbora batzuk irudikatzen gonbidatuko gaitu gure ingurunearekin, bereziki, museoarenarekin, dugun esperientzia zabaltzeko.

06

Pozaren eskubidea. El derecho a la alegría.

Maushaus.

Artearen eta Arkitekturaren inguruko Ideien Laborategia.
Laboratorio de Ideas en torno al Arte y la Arquitectura.

2022ko azaroan egindako 'Saio Irekia' jardunaldiek hausnarketarako eskaini ziguten aukera politari esker, Maushausek haurrek poza izateko eskubideari buruzko hausnarketa txiki bat planteatu eta eskaini zuen, pertsonen garapenerako elementu besterenezin gisa.

Pentsamendu-ildo horretan, museotan tresna baliagarria da jolasa haurren poza babesteko, gizarteak denboran zehar eraginkortzat patrimonializatutako edukien transmisioa alde batera utzi gabe.

Hasteko, Bruno Munari diseinatzaile italiarraren aipu bat ekarriko dugu hizpidera, hauxe dioena: haurrak dira biharko helduak, eta gure zeregina da, helduak garen aldetik, haiei estereotipoetatik aske hazten laguntzea, sentikorrek izaten laguntzea eta zentzumenak erabat garatzen laguntzea, haur zoriontsua den hura sortzailea izango baita. Eta, hain zuzen ere, sormenaren, pozaren eta jolasaren arteko harremanaren abiapuntu horrek bultzatuko du testu labur honetan planteatzen dugun diskurtso guztia.

Gracias a la bonita oportunidad de reflexión que nos brindaron las jornadas 'Saio Irekia', celebradas en noviembre de 2022, desde Maushaus tuvimos a bien plantear y ofrecer una pequeña reflexión acerca del derecho a la felicidad de la infancia como un elemento inalienable para el desarrollo de las personas.

En esta línea de pensamiento, el juego en los museos aparece como una herramienta útil para la salvaguarda de la alegría infantil, sin prescindir de la transmisión de contenidos que patrimonice la sociedad como algo vívido a lo largo del tiempo.

Comenzamos trayendo a colación una cita del diseñador italiano, Bruno Munari que establece sencillamente, que las niñas y niños son los adultos del mañana y que nuestra tarea como adultos es ayudarles a crecer libres de estereotipos, ayudarles a ser sensibles y a desarrollar plenamente sus sentidos, dado que una niña/o creativa/o será aquel que es feliz. Y es precisamente, este punto de partida, el de la relación entre la creatividad, la alegría y el juego como medio de aprendizaje,

Etimologikoki, jolas hitzak (latineko iocus hitzetik) txantxa esan nahi badu eta dibertsioari dei egiten badio, jolasak barrea eragiten duelako eta kilimak bezalaxe dibertigarria delako da. Aitzitik, Harvardeko fisikari eta hezitzaile Eric Mazurrek ohartarazten digunez, gaur egungo hezkuntza formalaren metodologiek ez dute arreta jartzen ikasleen ikaskuntza-denboretan, ez diete jarraitzen dagozkien erritmoei, jolasa baztertu eta ikasteko berezko motibazioa eta jakin-mina indargabetzen dituzte haurrengan.

Ikasketa-plan zorrotz batek markatutako presak, mugarrak eta helburuak lortzeko gogoak, ez dute ikasleen garaiekin sinkronizatzen, eta ikasteko interesa duen pertsona alde batera uzten dute azkenean, ezagutza erabilgarriak eskuratzeko tresna baino oztopo bihurtuz.

Gizaki baten garapenak pazientzia handia eskatzen du. Gizakiak astiro heldu behar du eta, definizioz, izaki heldugabetzat hartu behar da. Hankabikoa izateak gehienez bederatzita hilabetera mugatzen ditu haurdunaldiak, eta hogeita zazpita, berriz, lauhankakoa izateak amaren sabelaren barruan erabat osatzeko. Horregatik, lehen

es el que animará todo el discurso que planteamos en este breve texto.

Si etimológicamente, la palabra juego, (del latín iocus), quiere decir broma y apela a la diversión, es porque el juego produce la risa y es divertido como lo son las cosquillas. De modo contrario, el físico y educador de Harvard, Eric Mazur, nos advierte de que las metodologías de la educación formal hoy, que no ponen el foco en los tiempos de aprendizaje del alumnado, ni siguen los ritmos que le son propios, abandonan el juego y acaban con la motivación intrínseca por aprender, haciendo desaparecer la curiosidad de los estudiantes.

Las prisas, las ganas de alcanzar hitos y objetivos marcados por un férreo plan de estudios, no sincronizan con los tiempos de los alumnos y acaban dejando de lado al propio interesado en aprender, convirtiéndose en un obstáculo más que en una herramienta para la adquisición de conocimientos útiles.

El desarrollo de un ser humano requiere de mucha paciencia. El humano necesita madurar lentamente y ha de ser entendido, por definición, como

etapetako zaintzak, ingurunearekin elkarreraginean eraikitzen garen aldia adierazten duenez gero, berebiziko garrantzia du etorkizuneko garapenerako. Duela 3,5 milioi urte Australopithecusek ondasun komuntzat hartzen zituzten dagoeneko haurrak, eta gaur egun ditugun teknologia berriak kontuan hartuta —hain baliagarriak batzuetan eta erabiltzen diren moduaren arabera hain arriskutsuak beste batzuetan— gogor saiatu behar dugu haurren zaintzan, bizitzako hasierako etapetan behar bezala lora daitezen lortzeko.

Egia da gizakiok ikasi egin dugula abia-buruko izaera horretatik (osagabe jaiotzetik) etekina ateratzen, ingurune aldakor eta nekez aurreikus daitekeen batera egokitzeko eboluzio-tresna gisa erabiltzen. Jolasari esker, gai izan gara espezie gisa eboluzionatzeko eta gure irudimena gure indar bihurtzeko, aldi oro ikasteko eta gainerakoengandik haiek maisutzat hartuta ikasteko.

Hautzaro luze horretan bizi dugun mendekotasuna, berez, giza ezaugarri bat da eta, beste fazeta batzuen artean, jolasteko eta portaera konplexuak eraikitzeko aukera ematen digu. Hala, horrela lortzen dugu ingurunera egokitzea

un ser inmaduro. El hecho de caminar bípedos, tiene la trascendencia de limitar los embarazos a un máximo de nueve meses, frente a los veintisiete que podría llegar a necesitar un cuadrúpedo en formarse plenamente al interior del vientre de su madre. Es por esto que los cuidados en las primeras etapas, donde nos construimos en interacción con el medio, son de vital importancia para el futuro desarrollo.

La consideración de la infancia como un bien común, ya comenzó hace 3,5 millones de años con los Australopithecus, y habida cuenta hoy, de las tecnologías nuevas de que disponemos, tan útiles a veces y tan peligrosas otras según se empleen, implica que tengamos que extremar nuestros cuidados a la infancia, para lograr el correcto florecer de las niñas y niños en sus primeras etapas de vida.

Cierto es que los humanos hemos aprendido a hacer ventaja de esa condición de partida (de nacer incompletos), como una herramienta evolutiva para adaptarnos a un medio cambiante y poco previsible. Gracias al juego, hemos sido capaces de evolucionar

eta horrela proiektatzen dugu gure burua orainetik harago, bai iraganera, bai etorkizunera.

Honaino iritsita, pozaren sustatzaile diren zaintzaren, jolasaren eta irudimenaren premia hertsiki horretatik harantz egin nahi genuke aurrera, pentsalari on batzuen ideien bitartez poza bera oinarrizko eskubide gisa babesteko, ezin baitaiteke inolaz ere besterendu.

Aristotelesen “Nikomanorentzako Etikan” oinarrizko gara adibidez, han proposatzen duen kontzeptu bat jasotzeko: Eudaimonia, bizitza ona, zorientsu izateko eskubidea aditzera ematen duen terminoa. Aristotelesek ezartzen du egiazko zoriona adimenaren ariketa askean gertatzen dela, eta aldarrikatzen du mundu guztiak duela horretarako eskubide osoa, zoriona espirituaren aisan datzalako. Bizitza berez jolas bat ez dela jabetuta, filosofoak bidez hitz egiten digu, baita zorionera iristeko igaro beharreko zorizaiztoko momentuz edo egoerez ere. Hala, bertute eta ahalegin handia dagoen lekuan aurkituko dugu soilik. Zoriona benetan lortzeko, negarraren

como especie y de hacer de nuestra imaginación nuestra fuerza, para aprender sin fin de y con las demás personas como maestras.

La dependencia durante la larga infancia a la que estamos naturalmente abocados, es una característica humana que nos permite, entre otras facetas, el juego y la construcción de comportamientos complejos, logrando nuestra adaptación al medio y proyectándonos más allá del hoy, bien hacia el pasado, bien hacia el futuro.

En este punto, nos gustaría avanzar más allá de la estricta necesidad de los cuidados, del juego y de la imaginación como promotoras de la felicidad, para blindar a través de las ideas de algunos buenos pensadores, la propia alegría como un derecho fundamental, que en ningún caso y bajo ningún precepto, pueda ser enajenado.

Nos apoyaremos por ejemplo en la “Ética para Nicómano” de Aristóteles, para recoger un concepto que allí propone, que es la Eudaimonia, entendido este término como la buena vida, como el derecho a ser feliz. Aristóteles establece

kontrapuntu baten beharra balego bezala beste aldean, zorion hori handitu eta darion kutsua nabarmenduko duena.

Baina haurtzarora itzuliz, nahikoa da hurrek jolasean egiten duten ahalegina eta beren trebetasunak probatzeko eta lantzeko duten seriotasuna ikustea (ondo pasatzeari inoiz utzi gabe) konaturatzeko izaki txiki hauek hori lortzetik oso gertu daudela, baldin eta helduok geure beldurretatik beren jolas-aukerak mugatzen ez baditugu. (Gogoratu beharra dago K.a IV. mendean haurtzarora denbora-tarte jakin batera mugatuta zegoela, non hurrek, lehenik eta behin, amekin ikasi eta jolasten zuten, gero aitekin, eta gizartearen eremura igaro aurretik justu, Artemisonaren aurrean eskaintza sinboliko bat egin behar zuten beren jostailu guztiekin, helduarora igarotzeko).

Erresuma asko eta errepublika asko izan ziren hurrenez hurren Europan, harik eta gizakiaren eta herritarraren eskubideak aldarrikatu ziren arte. Hura izan zen I. urteko konstituzio frantzesaren (1793ko ekainaren 24a) atarikoa. Bere lehenengo artikuluan, Louis Antoine Léon de Saint Justek eta Marie

que la verdadera felicidad sucede en el libre ejercicio de la mente y promulga que todo el mundo tiene pleno derecho a ella, puesto que la felicidad reside en el ocio del espíritu. Consciente de que la vida en si misma no es un juego, el filósofo nos habla del camino e incluso de los malos momentos o situaciones que hay que transitar para llegar a ella. Encontrándola solamente, allá donde hay virtud y esfuerzo serio. Es como si para realmente alcanzarla, hubiera la necesidad de un contrapunto del llanto en el polo opuesto, que la engrandezca y realce el tono.

Pero volviendo a la infancia, basta con ver el esfuerzo que invierten las niñas y niños al jugar y la seriedad con la que desempeñan su tarea para ensayar y ejercitar sus destrezas (sin dejar nunca de divertirse), para darse cuenta de que estos seres pequeños están muy cerca de lograrlo, si los adultos no coartamos sus posibilidades recreativas a partir de nuestros propios miedos. (Cabe recordar que allá por el Siglo IV a.c. la infancia estaba acotada a un periodo de tiempo, en el que las y los pequeños, primeramente aprendían y jugaban con las madres, más tarde con los padres

Jean Hérault de Séchellesek tiraniaren eta zapalkuntzaren aurka idatzita utzi zuten gizartearen azken xedea guztion zoriona dela, eta gobernu eskubide natural, sakratu eta preskribaezin hori bermatzeko eratzten dela. Konstituzio hori gidatzen duen pozaren eskubidearen ulermen hori hedatu egin zen eta herrialde gehiago inspiratu zituen, aire-jario fresko baten moduan. Hala ere, nahiz eta gure konstituzioak etxebizitzarako, osasunerako... oinarriko eskubideak jasotzen dituen, oraingoan aldarrikatu nahi genuke pertsonen arteko aurreneko bilera hori guztion zoriontasunaren bilaketaz jarduteko.

Gaur egun, antza denez ahaztu egin dugu pertsonok egunerokotasunean gure loturak sortzeko dugun arrazoi nagusia, eta zorionarekin lotutako alderdi guztiei ikuspegi neurozientifiko batek heldu ahal izango diegu dirudienez. Zorionaren formula bat dago, itxuraz, endorfina, serotonina, dopamina eta oxitoxina koktel batean oinarritua. Zorionaren kuarteto magiko bat balego bezala, ahotik hartuta, dietaren osagarri gisa, gizartearen zaintza eta oinarriko eskubide guztiak alde batera utzi ahal izango lituzkeena. Baina espero

y justo antes de pasar al ámbito social, habían de hacer un acto simbólico de ofrenda frente al Artemison de todos y cada uno de sus juguetes para transicionar a la vida adulta).

Hubieron de sucederse muchos reinos y muchas repúblicas en Europa hasta la declaración de los derechos del hombre y del ciudadano, que fue el preámbulo de la constitución francesa del año 1 (24/ Junio/1793), donde en su artículo primero, Louis Antoine Léon de Saint Juste y Marie Jean Hérault de Séchelles, dejaron escrito contra la tiranía y la opresión, que el fin último de la sociedad es la felicidad común y que el gobierno se instituye para garantizar este derecho natural, sagrado e imprescriptible. Esta comprensión del derecho a la alegría que guía su carta magna se extendió inspirando a más países, como una corriente de aire fresco. Sin embargo y a pesar de que nuestra propia carta magna recoge derechos elementales a la vivienda, a la sanidad,... hoy es el día en que nos gustaría reivindicar esa primera reunión de personas en torno a la búsqueda de la felicidad común.

dezagun ahanztura baino zerbait okerragoa izatea, eta merkataritzaren interes nabarmen bat egotea, kezka handirik eragiten ez diona haurtzaroak, jolasak, pozak eta irudimenak.

Kapital neurrigabearen gaitz horren aurka —betiereko orainaren eta etengabeko ahanzturaren lagun— uste dugu asko duela hor emateko erakunde mu-seistikoak, arautugabeko esparruetatik, elkarrenganako errespetuan oinarritutako askatasun espazioak modu altruista batean lagata, ikaskuntza ludikoak eskainiz —zergatik ez— eta ezagutzak ikuspegi ez arautzaile batetik partekatuz, txikienei beren haurtzaroaren irau-naldi nahikoa ziurtatuko diena, behar diren estrategiak eskura ditzaten inguratzeko gaituen mundu aldakor hau behar bezala ulertzeko. Beren irudimena betiere babestuko duena, etorkizun ez oso urrun batean, helduaroan, ukigariaren eta ukiezinaren mundua deitzen diogun hori patrimonializatu ahal izan dezaten. Beren ametsak betetzearen alde jarraituz gero eta zoriontsu egiten duten hori aurkituz gero, besteak ere zoriontsu egingo dituzte, ziur!

Parece hoy como si hubiésemos olvidado el motivo principal por el cual las personas creamos nuestros vínculos en lo cotidiano y como si todos los aspectos relacionados con la felicidad, pudieran tratarse desde una perspectiva neuro-científica. Parece como si existiera una fórmula de la felicidad en base a un cóctel de endorfina, serotonina, dopamina y oxitocina. Como si existiese un cuarteto mágico de la felicidad por vía oral, que en forma de suplemento a la dieta, pudiera dejar de lado todos los cuidados y los derechos elementales de la sociedad. Pero cabe esperar que se trate de algo peor que el olvido, y que exista un interés mercantil manifiesto, al que poco preocupa la infancia, el juego, la alegría y la imaginación.

Contra este mal del capital desafortado, amigo del eterno presente y el olvido constante, es donde entendemos que tiene mucho que aportar la institución museística, ofreciendo altruístamente espacios de libertad desde lo no reglado, basados en el respeto mutuo, proporcionando aprendizajes lúdicos, por que no, y compartiendo conocimientos desde una perspectiva no normatíva,

que asegure a las/os más pequeñas/os, una suficiente duración de su infancia, donde lograr las estrategias necesarias para la correcta comprensión del mundo cambiante que nos rodea. Que proteja siempre su imaginación, para que en un futuro no muy lejano, ya en la madurez, patrimonicen eso que llamamos el mundo de lo tangible y de lo intangible. ¡Seguro que si acaban persiguiendo sus sueños y dando con lo que les hace felices, acabarán haciendo felices a los demás!



Eragilea Promueve:



Babeslea Patrocina:



Laguntzailea Colabora:

