

## **Performance y Museos: la teatralidad como herramienta en la educación no formal**

Área Educación, Museo de Antropología, FFyH, UNC

Burgos, Silvia

Pedernera, Gabriela

Zabala, Natalia

Desde una mirada actual, las Áreas de Educación de los Museos tienen como su principal acción generar instancias de comunicación entre los contenidos asociados al montaje de exhibición, y los visitantes como sujetos activos. Se plantean actividades en donde el patrimonio es considerado dinámico, generando espacios y tiempos para renovar el dialogo entre estos individuos y la materialidad.

¿Cómo se produce esa comunicación? ¿Que elementos utilizamos para originarla? ¿Como responde el visitante, teniendo en cuenta su heterogeneidad?

Desde este aspecto se realizan visitas guiadas, se producen materiales educativos y visitas teatrales.

Las visitas teatrales, a partir de un personaje cuyos escenarios son las salas del museo, buscan generar tensión entre los visitantes espectadores y el discurso de la muestra.

El presente trabajo analiza las experiencias vinculadas con la teatralidad como herramienta educativas en el Museo de Antropología, FFyH, UNC; actividades diseñadas y producidas por el área de educación entre 2005 y 2011.

Consideramos que la performance permite una participación activa de los visitantes en el museo, transformándolo en un espacio con múltiples posibilidades.

### **Para comenzar**

En las últimas décadas los Museos han consolidado su lugar dentro del ámbito educativo como espacios legítimos de aprendizaje. Es el resultado de un largo camino en construcción, plagado de discusiones, ensayos y comprobaciones que nos han llevado a cambiar y a reposicionarnos constantemente.

En este sentido, la labor del museo y de los departamentos educativos debe transformarse desde un modelo comunicativo de acceso, propio de la nueva museología<sup>1</sup>, a un modelo crítico que interprete la construcción social del significado y el modo en que las culturas son definidas y presentadas en los museos (Rodrigo, 2007: 118).

¿De que manera los museos cumplen con estos objetivos?

El Museo de Antropología (MA) FFyH- UNC es un espacio en el que los visitantes pueden vivenciar, conocer y reconocer la cultura material, como así también el patrimonio intangible de los pueblos originarios y actuales, en diferentes tiempos y espacios del territorio argentino.

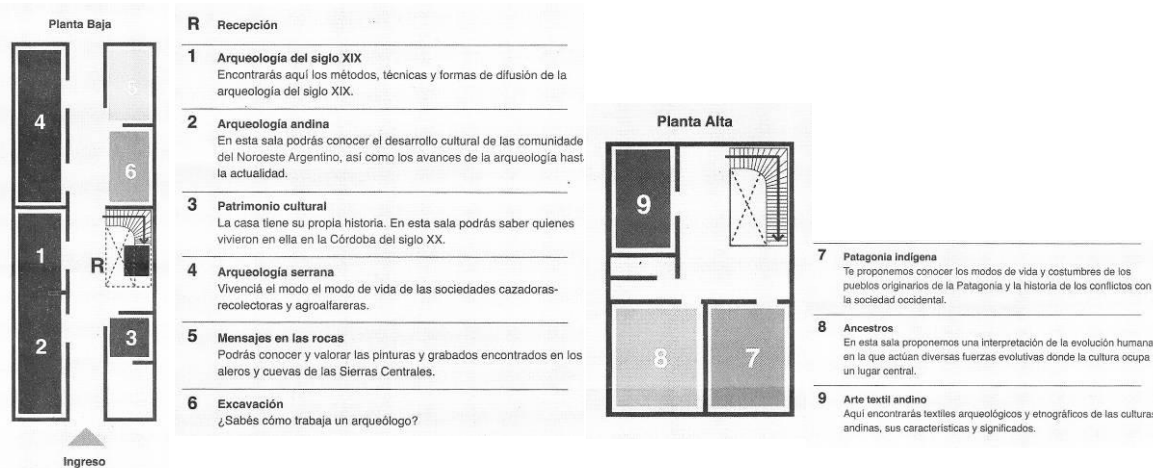


Figura 1. Plano de Planta de las Salas del MA-FFyH-UNC, con breve descripción de las Salas. Fragmento del folleto institucional.

Desde el Área de Educación del MA-FFyH-UNC, los educadores guías generamos Propuestas Educativas para nuestros visitantes, entendidas como recomendaciones e invitaciones a mirar e interpretar las salas y las colecciones desde distintas perspectivas. Estas invitaciones contemplan las edades, los niveles educativos y motivaciones de los visitantes al llegar al museo; sin perder de vista los cambios sociales en los que estamos inmersos: la influencia de “lo visual” en la cultura y los museos como oferta destinada a la familia para realizar actividades ocio recreativas, por ejemplo.

<sup>1</sup> La Museología Crítica es la revisión de la museología que nace en 1970, la misma concibe a los museos como espacio de dialogo, conflicto, tradición, contradicción, resistencia, colisiones, funciones y transformación social (Alderoqui, 2011: 51)

En este sentido no podemos comprender el acto educativo en el museo sin tener en cuenta lo comunicacional, que se pone en juego en la relación museo-comunidad: una tríada entre las colecciones, los educadores guías y los visitantes. En palabras de Pietro Castillo, este acto comunicacional instaura el intercambio y la negociación de significados, saberes y puntos de vista, la interacción y el inter-aprendizaje, las tácticas de las palabras y el juego del diálogo, la interlocución y la escucha (Pietro Castillo, 2005: 67).

Para esta jornada seleccionamos las propuestas educativas destinadas a los visitantes en las cuales el medio para realizar la comunicación fue la performance, concebida como una invitación al juego, al entretenimiento y al aprendizaje

Parafraseando a Bartolomé Ferrando, consideramos que la performance es la realización de una o varias acciones o actos en presencia de un público que participa físicamente. Es una experiencia compartida entre el artista y los espectadores, en la que se trabaja permanentemente con las dimensiones de espacio-tiempo; en el sentido en que se establece la repetición para instalar algo de lo irrepitible, de lo único, del aquí y del ahora sometido a una cierta dimensión azarosa.

### **Las visitas teatrales como performance**

Una visita guiada teatral conserva una estructura básica de visita guiada<sup>2</sup>, en tanto su objetivo comunicacional es el mismo, pero es conducida de una manera diferente. Se produce un cambio de estado en el accionar “corriente” del guía: el discurso circula a través de los personajes. Aquello que “habla” es la representación teatral de un conflicto, que se presenta ante los visitantes como una situación que sucede, en un aquí y ahora, pero que a la vez refiere a diferentes tiempos, lugares y significados. Nunca pierde su carácter de construido (de ficción) y se mueve por situaciones que trascienden lo “real”. No se tratan de obras de teatro que utilizan como escenario un museo: son visitas guiadas que teatralizan muchos de los contenidos y significados expresados en la muestra, de manera explícita o implícita (AAVV, 2007: 4).

---

<sup>2</sup> Una visita guiada supone una instancia de comunicación en la que visitantes se enfrentan a una muestra, y a un discurso, a través de las acciones de un agente, en este caso, un guía.

Los escenarios, en este caso las salas del museo, nos obligan a considerar la existencia corporal de todos los participantes, del performer y de los objetos arqueológicos expuestos. En lugar de un guión cerrado, el guía-performer traza lineamientos para intervenir en el espacio con los visitantes-espectadores. De este modo, se convierte en un mediador de la acción que involucra al público. Acción que puede ser individual o colectiva, y que se realiza teniendo al museo como marco, configurando el espacio donde se desarrolla la performance.

Las visitas teatrales establecen una conjugación entre lo real y la fantasía. Cada performance es una experiencia intersensorial, en la cual no sólo participan la vista o el oído, sino que también se apela al tacto, el olfato, el gusto, el movimiento, la luz, el color y la música.

Para desarrollar el análisis de las experiencias de performance realizadas por los guías-performer, nos centraremos en seis elementos: **el tiempo, el espacio, los visitantes-espectadores, el guía-performer, la materialidad y el concepto.**

Si bien los seis elementos se encuentran presentes en todas las experiencias, vincularemos cada elemento con una performance para detenernos en profundidad.

### **El espacio**

El espacio es la propia performance, y no un mero elemento al servicio de ella. Un signo de la acción que no sólo propicia diversos modos de ver, sino que se edifica como marca, como huella, como señal de la performance misma. El espacio se muestra entrelazado con el tiempo. Hacer un recorrido en el espacio es también recorrer el tiempo (Bartolomé Ferrando, 2010: 1).

Desde nuestras experiencias, no establecimos un espacio delimitado para las performances, todo el museo era convertido en posibles escenarios en el cual podía irrumpir en cualquier sector. De acuerdo a la performance, el escenario-museo se podía observar desde diferentes perspectivas, lo que ponía en tensión la noción del museo “estático/ tradicional” en relación al museo “dinámico/actual”.

Nos detendremos en la experiencia realizada el día 28 de Octubre de 2012 en el marco de “La Noche de los Museos Universitarios”. Esta propuesta nocturna invitaba a recorrer los

museos dependientes de la UNC, en el horario de 20hs a 2hs de la mañana, con la finalidad de promocionar estos espacios como parte de la identidad, de la memoria universitaria y de la sociedad en general.

En este contexto realizamos una performance que invitaba a participar de un ritual Selk'nam denominado **“Hain”**. La misma se desarrolló dentro de la sala de Patagonia Indígena (Ver figura 1) con una puesta escenográfica que comprendía un fondo negro, sobre el cual se colocaron máscaras blancas iluminadas con luces negras. Esto ocasionaba un fuerte contraste al resaltar lo blanco en la sala oscura.



Foto 1- “Hain” (2011) con la guía-performer en la sala de Patagonia Indígena-

Sobre el suelo se delimitó con color blanco un círculo, en el que se encontraba la performer. La escena se completaba con el sonido de cantos Selk'nam pertinentes para el ritual y sonidos de ambientación (vientos).

Hubo dos momentos de la performance: el primero contaba con sólo la intervención escénica; y un segundo momento, con la presencia de la guía-performer, quien vestía una de las máscaras representando un integrante del ritual. En un espacio reducido, interactuaba con el público a través de movimientos lentos y sin utilizar la palabra.

Para cada momento hubo una utilización diferente del espacio por parte de los visitantes-espectadores. Para el primer caso, los visitantes circulaban por la sala rodeando el círculo dibujado en el suelo, y en algunos casos tocaban las máscaras colgadas en el fondo negro.

En el momento en que se encontraba la guía-performer, la apropiación del espacio por parte de los visitantes se transformaba. Algunos optaban por ingresar y ubicarse de frente al performer a modos de espectadores pasivos; y otros acompañaron al performer: se ubicaron alrededor del círculo y participaron del ritual imitando sus movimientos.

Si bien en todo momento hubo una apropiación del espacio, fue en esta última experiencia cuando la propuesta del ritual se completaba con la participación “real” del visitante. Esto es, cada visitante formaba parte de la escena del ritual y se “convertía” en Selk’nam formando parte del Hain. De esta manera, cada uno de estos elementos construían un todo: el espacio de la performance.

### **El Tiempo**

Consideramos que toda performance transcurre y se desarrolla en un tiempo en el que convergen otros tiempos. Un tiempo que se muestra como si fuera la piel de la acción misma, provista de innumerables terminaciones nerviosas, que son capaces de cambiar la densidad, la forma o el ritmo de ésta (Bartolomé Ferrando, 2010:2).

Ser parte de una performance es sentir simultáneamente diversos ritmos: el ritmo de la performance en sí misma, el del guía-performer, el de visitante-espectador y el tiempo propio de las materialidades que se presentan en la muestra.

Asimismo, en la performance el tiempo real se combina con un tiempo virtual o “ficcional”. Para ilustrar este elemento describiremos la performance “Exploradores en la noche”. Una visita teatral realizada en las vacaciones de invierno de 2005, destinada a niños entre 5 y 12 años. En ella se recorrían las salas del museo<sup>3</sup> sin luz, con el objetivo de ser iluminadas con las linternas de los visitantes-espectadores.

La transformación del tiempo se percibía desde el ingreso al museo. En el hall de entrada se había representado en el espacio un “campamento” con una carpa y un fogón, en la cual dos arqueólogas daban comienzo a un “viaje ficcional”. A lo largo de la visita se presentaban diferentes situaciones temporales que mostraban la relación de los objetos de la muestra con las personas, en un contexto determinado. Por ejemplo, se descubría a un “caravanero”

---

<sup>3</sup> Las salas visitadas eran: *Arqueología del Ambato*, *Arte Textil Andino*, *Patagonia Indígena*, *Arqueología de las Sierras Centrales* y *La Excavación*.

y a un “chamán” que dialogaban acerca de alimentos e hierbas del noroeste argentino de hace 1.000 años atrás aprox., a una “chola” que realizaba ofrendas a la Pachamama en la actualidad, a una “familia tehuelche” que contaba una leyenda ancestral, y a un grupo de arqueólogos que relataban sus excavaciones actuales. También se visitaba una sala que recreaba una cueva y una casa-pozo de los aborígenes de Córdoba que los niños debían “descubrir” sólo a través de sus linternas, sin representaciones que estructuraran un discurso.



Foto 2- “Exploradores en la noche” (2005), la leyenda tehuelche en la sala de Patagonia Indígena.

El cuerpo de los guías-performer intervinieron con materialidades (materiales arqueológicos y etnográficos propios del museo) que a su vez se relacionaban con otras materialidades (aquellos que acompañan a los visitantes - espectadores). Y cada uno de ellos recorría su propia trayectoria, provisto de su propio ritmo y de su propio tiempo (Bartolomé Ferrando).

Este “viaje de exploración” comenzaba cuando los visitantes–espectadores ingresaban al museo y terminaba luego de haber recorrido las salas. Pero este tiempo de la actividad se alteraba según los diferentes intereses de los participantes. Tal fue el caso cuando los participantes permanecían interactuando con los guías - performer después de haber concluido la visita-teatral. En este sentido, la estructura de una performance es flexible, y su duración no es posible de predecir.

### **La presencia del cuerpo: El performer- guía**

“El cuerpo del performer intervendrá como un elemento más; como una más de las materias o útiles de las que se rodea y con las que se relaciona. Un cuerpo, culturalmente impreso, que no utilizará sino más bien se articulará con los objetos de los que se ha rodeado y que pueblan el espacio de su acción” (Bartolomé Ferrando, 2007:3).

En nuestra experiencia, los guías – performer dejábamos de manifestar nuestra voz para representar a un “otro” presente en la muestra del museo. En el marco de las vacaciones de invierno llevamos a cabo “Olleras e Hilanderas”, una visita teatralizada para niños conducida por dos guías-performers que representaban el oficio de ceramista y de tejedora propio del guión museográfico de la muestra. Las salas que contextualizaban a los personajes eran Textiles Andinos y Arqueología Andina (Ver Figura 1).



Foto 3- “Olleras e Hilanderas” (2010) Vacaciones de invierno.

La guía-performer era quien invitaba al juego, al entretenimiento y al aprendizaje desde la ficción, utilizando la estrategia teatral del lenguaje clown para establecer un vínculo cotidiano con el público. Cada personaje reconstruía los procedimientos de hilado y de cerámica de manera conjunta con los visitantes-espectadores. El objetivo final era que los niños asistentes realizaran una expresión plástica recreando estos procedimientos para construir algo nuevo. En este sentido, el cuerpo del performer fue un disparador-mediador para resolver una consigna, para que los visitantes-espectadores concluyeran, así, la performance.



## Los visitantes-espectadores

Hasta aquí podemos observar que el visitante asume una posición distinta a la del pasivo espectador tradicional: se lo involucra desde una posición activa y participativa. Es invitado a ser autor de una expresión artística propia cuya inspiración fue motivada por la performance.

Consideramos al visitante-espectador como cómplice y parte fundamental de la performance, introducido en los códigos y lógicas propuestas por el performer-guía. Es en ese intercambio único donde se generan las posibilidades dentro de la intervención, las cuales resultan impredecibles. Cada visitante-espectador se ubica de una manera particular, interactuando de manera dialógica entre el performer-guía y el escenario-museo.



Foto 4- “Manos traviesas, Recorriendo nuestro pasado indígena” (2009)

Para ilustrar esta interacción, retomaremos el ciclo de talleres recreativos para niños denominado “Manos traviesas, Recorriendo nuestro pasado indígena” que se desarrolló durante los días sábados del 2009. En este ciclo, una guía –performer representaba la historia de diferentes aborígenes del territorio argentino. De acuerdo al contenido de la muestra representaba a una niña indígena de Sierras Centrales, a una “cholita” del Noroeste Argentino, a una “chaman” tehuelche de la región de la Patagonia, y por último, a una arqueóloga actual. Una misma guía-performer representaba los cuatro personajes, realizaba cuatro performances distintas cada mes. Esto permitía que los niños regresaran al sábado siguiente y pudieran vivenciar con la misma guía una nueva performance. Los niños que volvían se entregaban a la nueva fantasía. Allí, lo conocido se transformaba en otra cosa, en

otra ficción. El museo se transformaba en otro escenario diferente a pesar de que permanecía físicamente igual. La perspectiva de la performance cambiaba, algunos de sus participantes también, y eso lo convertía en una experiencia diferente.

En estos talleres teatrales, el cuerpo del visitante era una parte fundamental de la performance. Con él la acción se sostenía y era quien determinaba el final de la misma. Muchas veces los niños permanecían sujetos a la ficción a pesar de encontrarse en otros contextos al museo. Por ejemplo, en la calle o en la esquina del museo reconocían a la guía-performer desde la ficción.

En la foto 3 podemos observar cómo los niños invitaron a sus padres acompañantes a realizar la danza del huayno, unas de las expresiones artísticas desarrolladas en el marco del taller sobre la Pachamama. En este caso, los visitantes-espectadores niños se convertían en guías-performers para sus familiares.

### **La materialidad**

La performance articula relaciones entre los visitantes- espectadores y los objetos de la muestra, es decir, entre el performer y las diversas materialidades que constituyen la acción. Resulta importante destacar que al trabajar en un museo nuestras propuestas giran en torno a las colecciones, a las materialidades expuestas en la muestra: objetos arqueológicos y etnográficos pertenecientes a diferentes grupos étnicos del actual territorio argentino cuya antigüedad oscila entre los 10.000 años y el presente.

Ante este contexto, la performance permite otra forma de abordar el discurso científico presente en esta materialidad. Consideramos que posibilita una práctica in-corporada, esto es, pasar por el cuerpo esos objetos en acción. Para explicar esta práctica, remitiremos a un taller de danza-teatro para niños desarrollado los sábados de Agosto del año 2011, en el ciclo Pasatiempos. El taller “Hilos inquietos” correspondía a la sala Arte Textil Andino (Ver Figura 1) y pretendía que los visitantes in-corporaran la acción de tejer.



Foto 5- “Hilos inquietos” del Ciclo Pasatiempos (2011)

En esta búsqueda de corporizar lo tangible y lo intangible de la muestra, la guía-performance representaba a una tejedora andina que invitaba a los niños a ser parte de una urdimbre. Cada niño era un hilo y entre todos formaban un tejido completo, tal como los expuestos en la vitrina. Esta acción individual y colectiva era una manera fundamental para concretar el taller y para in-corporar las materialidades de la performance.

### **Concepto**

En todas estas experiencias existió un marco contextual, un concepto que daba sentido a la performance. Nos detendremos en las “Visitas Clowneadas” llevadas a cabo en el marco de la Sexta Semana Nacional de la Ciencia y la Tecnología, en los museos de la UNC, el día 19 de agosto del 2008. La actividad pretendió dar a conocer los desarrollos en el ámbito científico y tecnológico, para despertar en los niños y jóvenes el interés por estos conocimientos.

Nuestra propuesta consistió en realizar una visita a un laboratorio de investigación arqueológica para público escolar. Un grupo-clase “irrumplía”, con su presencia y preguntas, en la cotidianidad de los arqueólogos trabajando<sup>4</sup>.

La dinámica que se implementó fue la estrategia teatral del lenguaje clown, en donde un personaje neutral, sin atributos de oficio o pertenencia, provocaba a los visitantes y a los arqueólogos del laboratorio con preguntas, motivando el diálogo entre visitantes y científicos.



Foto 6- “Visitas Clowneadas” para público escolar (2008)

El eje de la experiencia estaba centrado en sociabilizar los contenidos científicos desde los productores del conocimiento arqueológico. De esta manera, subyacía un concepto abstracto (la ciencia) que daba sentido a la experiencia, la cual no siempre estuvo explícita. Por ese motivo, la guía-performer no intervenía desde la ficción, su papel era de nexo más que protagonista. Por momentos la performer desaparecía del laboratorio, dejando a los niños hablando con los arqueólogos. La mediación de la guía-performer se había resuelto

---

<sup>4</sup> Es importante aclarar que las vistas a público escolar sólo se realizan en las salas de exposición, por lo cual los niños mantienen contacto con el resultado final de las investigaciones, y no con los productores y los procesos de esas investigaciones.

con éxito: los visitantes-espectadores fueron quienes sostuvieron el concepto de la performance por sí mismos.

### **A modo de cierre**

Las visitas teatralizadas como performance trazaron una obra única, al desnaturalizar el concepto de museo como un espacio de construcción de significado. Las Propuestas educativas posibilitaron que los visitantes-espectadores, los guías-performers y las muestras establecieran un contacto dialógico y de retroalimentación.

Como educadores de museos y autores de las performances, decidimos utilizarlas como herramientas educativas. Consideramos que el museo y sus propuestas construyen un acontecimiento social, de creación y de disfrute, permitiendo el intercambio con otras personas. En estos tiempos en donde la primacía esta puesta en lo visual, la performance facilita cumplir con este objetivo, ya que genera situaciones de juego, diversión y aprendizaje.

De esta manera, el museo deja de ser un lugar con cosas para convertirse en un espacio con múltiples posibilidades, en donde las performances permiten un medio para la comunicación.

### **Bibliografía**

Alderoqui, Silvia

2011

La educación en los museos: de los objetos a los visitantes, Paidós, Argentina

Blog Performancelogia

2007

<http://performancelogia.blogspot.com.ar/2007/07/la-performance-como-lenguaje-bartolom.html>

Burgos, Silvia; Pazzarelli, Francisco; Vargas Ibarra, Gisela y Zabala, Natalia

2007

“Una noche en el Museo” Visitas teatrales en el museo de Antropología: Acerca de Patrimonios y discursos, en actas V Jornadas de Encuentro Interdisciplinario las Ciencias Sociales y Humanas en Córdoba, FFyH, UNC, Córdoba - Argentina

Ferrando, Bartolomé

2010

Sobre la Performance,

<http://contenedoresfestival.es/textos/sobre-la-performance-bartolom%C3%A9-ferrando/>

Hernández Hernández, Francisca

1998

El Museo como espacio de comunicación. Editorial TREA, España.

Pietro Castillo, Daniel

2005

La Comunicación en la educación, Editorial La Crujia, Argentina

Rodrigo, Javier

2007

Pedagogía Crítica y Educación en los Museos. Marco para una educación artística desde las comunidades, en Fernández O y del Rio V. (eds) Estrategias Críticas para una práctica educativa en el arte Contemporáneo. Museo Patio Herreriano, España.