

Trabajar en el modo subjuntivo

Por Leslie Bedford

Resumen

La charla de Leslie Bedford parte de su reciente disertación doctoral, titulada *Working in the Subjunctive Mode: Exhibitions as Education, Imagination and Aesthetic Experience* (Trabajar en el modo subjuntivo: las exhibiciones como una experiencia educativa, imaginativa y estética), en la que argumenta que las exhibiciones no deben verse como un medio educativo sino más bien como una forma de arte única que implica la imaginación del visitante. Es directora del programa de maestría *Leadership in Museum Education* (Liderazgo en Educación de Museos) en el *Bank Street College* y miembro de *The Museum Group*, un consorcio de consultores avanzados de museos.

En años recientes la educación de museos ha encontrado su nicho. Ya no se ve simplemente como una alternativa al aprendizaje en las escuelas. Es un campo de estudios propiamente dicho, con practicantes bien adiestrados, un creciente corpus de investigaciones y oportunidades como esta maravillosa conferencia. Como resultado de esto, hemos adquirido un entendimiento más sutil de cómo se percibe el aprendizaje en el museo. Algunos estudiosos y practicantes rechazan totalmente el término por pensar que es demasiado amplio para contener algún significado. Yo no soy uno de ellos, pero sí pienso que es importante observar de cerca la variedad de experiencias de los visitantes y encontrar términos que las definan más allá de la educación o el aprendizaje, que son demasiado amplios. El término que he escogido es la imaginación.

Lo que pienso sobre la imaginación en los museos se inspira en la experiencia de eruditos como John Dewey y Maxine Greene, especialmente en el desarrollo de exhibiciones, y de los

comentarios personales de los visitantes de los museos. Quiero comenzar nuestra exploración sobre la imaginación con tres historias relatadas por visitantes.¹

Un visitante al Metropolitan Museum de Nueva York cuenta:

Recuerdo claramente entrar en una de las tumbas egipcias reconstruidas en el Metropolitan Museum por enésima vez y de darme cuenta por primera vez, visceralmente, que un ser humano había construido aquellas paredes. Y de que yo estaba parado al lado de unas paredes que alguien había hecho hace miles de años. Y fue electrificante. Fue una experiencia que no pudo haber ocurrido virtualmente. Sólo podía ocurrir en el mundo físico.

La siguiente historia está relacionada con una visita a un pequeño museo en la región central de los Estados Unidos que tenía artefactos que pertenecieron a Daniel Boone, el hombre de la frontera del siglo XVIII:

Recuerdo haber ido a un museíto realmente horroroso en Galena (Illinois) cuando era niño. . . . Era casi como un pulguero, con cosas puestas en estanterías. Y se podía tocar todo, lo cual resultaba un poco raro. Tenían una estantería con pistolas viejas y una de ellas, decían, era de Daniel Boone. Y pensé que eso era increíble. Y se podía tocar. No podía creer lo grande que era. Y podía meter el dedo pulgar en la abertura del cañón. Y pensaba, oye, esto es una cosa bien grande y pesada para estar cargándola todo el día. Y pensé que debía ser muy duro ser como uno de esos hombres de las montañas. No parecía fácil llevar esa pistola tan grande y un cuchillo grande y, tú sabes, ponerle balas a la cosa esa. Y el solo hecho de poder tocarla significó mucho.

Y, finalmente, esta historia sobre una visita a un museo de historia natural:

¹ Las historias citadas en este artículo provienen de la investigación de Michael Spock, pasado director del Museo del Niño de Boston y Vicepresidente de Exhibiciones del *Field Museum*. A mediados del 1990, Spock y su equipo entrevistaron a unos 85 profesionales de los museos sobre algunas experiencias memorables en museos. Muchas de éstas fueron publicadas.

El diorama verdaderamente grandioso era el del jaguar acechando al roedor grande. Y yo no era capaz de leer aquella palabra, cuando era niño, el tipo de animal que era. Y se suponía que fuera en algún lugar como Venezuela, pero yo pensaba que las junglas estaban todas en Brasil, por lo que pensé que tenía que ser Brasil. Pero a mí me pareció interesante. Era como ver otra forma de pintar u otra forma de hacer una foto, al menos, de crear este medio ambiente. Y uno podía pararse delante de él e inventarse toda una historia sobre qué haría luego el pájaro que estaba posado sobre la rama, de dónde había llegado el jaguar y, tú sabes, si ese roedor grande tenía familia en algún lugar y había salido a buscar comida. Es decir, uno podía inventarse un montón de cosas y eso lo hacía muy emocionante.

¿Qué es la imaginación?

La definición más corta que he encontrado, que es la más útil, la da Kieran Egan, quien fundó la escuela de educación imaginativa en la Simon Fraser University en British Columbia. Dice que es “la habilidad para pensar sobre lo posible”.²

Egan y muchos otros rechazan la visión tradicional de que la imaginación es inferior a la razón. La imaginación en realidad es la energía que genera el aprendizaje, no son simplemente los juegos imaginarios de niños ni la manipulación mental de imágenes visuales. Es, como un erudito dijo: “la mismísima dirección que toma el pensamiento”. Dicho en otras palabras, esta habilidad para pensar sobre lo posible es altamente generadora e involucra la mente activamente en la exploración de nuevos terrenos y en la creación de significados.

La imaginación puede ser vista desde muchos y diversos puntos de vista. Egan la ve como la mejor forma de implicar a los estudiantes en aprender todos los componentes del currículo escolar. La mayor parte de sus libros tratan sobre métodos de enseñanza en el salón de clases. El psicólogo Mihaly Csikszentmihalyi, cuya teoría sobre el “fluir” debe resultarle familiar a muchos de ustedes, es un estudioso de la creatividad. Sostiene que la imaginación es una condición

² Puede encontrar una buena introducción sobre el trabajo de esta filosofía educativa en www.ierg.net. Para una breve guía en español vea, www.ierg.net/spanish/?searchterm=spanish.

necesaria aunque no suficiente. Dicho de otra forma, la creatividad llega luego de que se despierta la imaginación. Sobre el rol de los museos en la sociedad, podríamos decir, finalmente, que poder pensar en lo posible, utilizando el subjuntivo para preguntarnos ¿qué tal si?, es lo que nos permite tener empatía con los demás, considerar diferentes puntos de vista, concebir y, por consiguiente, poder implementar un cambio en la forma en que trabajamos.

Por tanto, parece que vale la pena considerar cómo esta poderosa habilidad funciona o puede funcionar en la educación de museos.

Egan y sus seguidores les dan a los educadores algunos conceptos útiles para hacerlo. Elaborando las ideas del psicólogo ruso Lev Vygotsky, Egan dice que a medida que los que aprenden pasan a través de las cinco comprensiones, adquieren diferentes conjuntos de herramientas cognitivas para dirigir su imaginación. Aunque estas comprensiones no son etapas en el sentido biopsicológico normal, pues no necesariamente son parte del desarrollo humano, corresponden a niveles de educación. Su teoría es complicada y controvertible y no tenemos tiempo para hacerle justicia. A falta de esto, me enfocaré en dos aspectos de la educación imaginativa que pienso que llegan a la médula de nuestro trabajo en los museos: la comprensión somática y la narrativa.

La comprensión somática o imaginación incorporada

De acuerdo con la teoría de la EI (educación imaginativa) la comprensión somática, que es la primera, trata sobre entender la experiencia de manera física y prelingüística. La información pasa a través de nuestros cuerpos a medida que interactuamos con el medio ambiente. Este entendimiento utiliza los sentidos, a los que Egan llama la caja de herramientas del cuerpo, e incluyen el ritmo y la musicalidad, los gestos y la comunicación, y la intencionalidad. Éstas son las herramientas que el ser humano utilizaba antes de que se inventara el lenguaje y que podemos ver en las artes escénicas.

La historia de la pistola de Daniel Boone narrada anteriormente es un ejemplo de comprensión somática en un museo. Al sostener la pesada pistola que perteneciera al legendario

Daniel Boone, el joven visitante pudo imaginarse a sí mismo como una persona diferente de quien es, ya crecido, en un tiempo remoto.

Vivimos esas experiencias constantemente. Años atrás, cuando era directora del programa de Japón del Museo del Niño en Boston, unos donantes japoneses nos regalaron un kimono formal completo. Insistieron en ponérmelo de la manera correcta, incluyendo el apretado obi en la cintura. Cuando intenté caminar y luego arrodillarme en las alfombrillas tatami de nuestra exhibición sobre la casa japonesa, comprendí por primera vez, de manera visceral y totalmente no verbal, cómo se sentiría ser una mujer en una sociedad japonesa tradicional.

La imaginación incorporada, otra forma de decir comprensión somática, es un concepto muy valioso para todos los museos, incluso para los lugares históricos.

El *Lower Eastside Tenement Museum* es un edificio antiguo, una casa de apartamentos de alquiler, que solía albergar a familias de inmigrantes pobres en la zona sureste de la ciudad de Nueva York.



Incluye varios apartamentos que han sido recreados para mostrar la vida de diversas familias de inmigrantes a lo largo del tiempo. Se tiene que visitar con un guía. La que me llevó en una de mis visitas más recientes hizo dos cosas maravillosas. Apagó la luz del pasillo de la entrada para que pudiéramos sentir, y por lo tanto, imaginar, cómo era que se sentía llegar a diario a la

oscuridad total en el siglo XIX. Luego nos pidió que pasáramos las manos sobre el barandal de la antigua escalera para que nuestro ADN se mezclara con el de los que estuvieron allí antes.

En 2005 el *Minnesota History Center* abrió una exhibición maravillosa llamada *Casa abierta: si estas paredes hablaran*. ¡Observe el uso del modo subjuntivo! El museo recreó una casa de verdad de la ciudad de St. Paul que aún existe. Un paseo por la casa es un viaje a través del tiempo: cada habitación presenta a una familia diferente de la historia de la casa, de un período histórico diferente.

En la cocina de la década del treinta hay un gran bloque de hielo con pinzas, que era la forma que se llevaba el hielo a las casas antes de que se inventaran las neveras.



Lo que sigue es la grabación de un intercambio entre dos visitantes al encontrarse con el hielo: ambas son mujeres de cerca de veinte años, aunque la foto muestra a un niño con su padre.

M1: ¿Qué es eso?

M2: Un bloque de hielo. . .

M1: Levántalo. . .

M2: Pesa cuarenta libras.

M1: ¡Dios mío! . . .

¡Esto es imaginación incorporada!

La historia de la mujer que visitaba las galerías egipcias en la ciudad de Nueva York también nos habla sobre la imaginación incorporada. Ella se vio conectada a nivel físico con el poder de ese espacio.

Pero su historia también me recuerda otros dos conceptos muy útiles que están relacionados con la imaginación: la resonancia y el asombro. La resonancia trata sobre inspirar a alcanzar un universo mayor, de evocar una sensación de fuerzas culturales complejas y dinámicas. El asombro trata de detenerte en seco, de transmitir una “sensación singular y fascinante”. (Greenblatt 42) Pienso que estos dos conceptos también son la clave de nuestro trabajo. Y, por supuesto, la resonancia y el asombro se pueden hacer realidad por medio de acciones físicas: doblarse para entrar en una cámara estrecha, sentir escalofríos en una habitación sin calefacción o pasar la mano sobre un antiguo barandal de madera.

La narrativa o el contar cuentos

Un segundo conjunto de herramientas cognitivas para estimular la imaginación está relacionado con la narrativa y se conoce comúnmente como el cuento. Muchos estudiosos insisten en que los seres humanos narran cuentos de manera natural. Desde una edad muy temprana organizamos el mundo en forma de cuentos por varias razones: queremos explicar nuestras acciones a otra persona o quizás queremos crear una sensación de orden en el universo, que es esencialmente caótico. Aparentemente, organizar la información en forma de cuento aumenta la posibilidad de que éste se quede en la memoria de quien escucha. Como educadores, ya deben saberlo. Eso sucede en parte porque los cuentos verdaderos tienen un valor emotivo. Nos importa qué sucede y lo recordamos mejor porque nuestras emociones están implicadas.

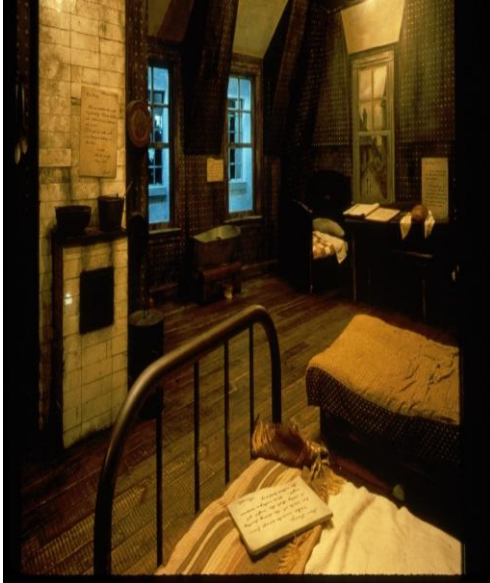
Pero los cuentos también son una maravillosa herramienta para la imaginación porque nos expanden la mente. Garrison Keillor es un famoso narrador de cuentos norteamericano. Su programa radial semanal se llama *Prairie Home Companion*. Ha escrito sobre el arte de contar cuentos y explica que a medida que los oyentes escuchamos una historia, comenzamos a rellenar

los detalles. “Todo lo que hago”, dice, “es decir las palabras: sembrado de maíz y madre y álgebra y guagua Chevy y cerveza fría y domingo por la mañana y ruibarbo, y los demás ponen las imágenes”.(Keillor, 109)

En otras palabras, escuchamos un cuento y nuestra imaginación, trabajando en conjunto con nuestras emociones, nos ayuda a crear nuestra propia versión. En lugar de una respuesta pasiva a la información que ha sido presentada de una manera didáctica, como si fuera por medio de un libro de texto, la respuesta al cuento en sí es la creación activa de un cuento.

Quizás mientras leía y escuchaba las historias con las que comencé mi charla, usted comenzó a crear la suya.

Contar cuentos es una estrategia central para los programas y exhibiciones de los museos y es también una buena forma de involucrar a un público intergeneracional precisamente porque es parte del fundamento del pensamiento humano. Les presento unas imágenes de dos exhibiciones preparadas cuyo público eran las familias. *La historia de Daniel* en el Museo del Holocausto en Washington, DC utiliza una narrativa que se basa en una investigación profunda, pero que es en esencia ficción, para ayudar a que los niños entiendan la historia de este horroroso hecho. La otra fue una exhibición sobre *Muerte y pérdida* en mi alma mater, el Museo del Niño en Boston. Utilizando dos niveles de texto, uno para los niños y otro para los adultos, la historia cuenta el día en que muere un abuelo y cómo su nieto más pequeño se siente al respecto.



I couldn't sleep.

Ricky couldn't sleep.

He remembered that he and Grandpa were supposed to go to the farm together, and now he was dead.

Where was Grandpa going, anyway? Where was heaven supposed to be? Could it be that Ricky really would never see him again?

It was all so confusing, Ricky couldn't even cry. He was wondering about that when he fell asleep.

El cuento del niño que mira el diorama es un maravilloso ejemplo de la necesidad de crear un cuento: observa al jaguar en el diorama y busca un cuento para hilar todo lo que ve.

Y este ejemplo nos enseña algo más de valor para los educadores de museos: algunos objetos, algunas vitrinas, algunas exhibiciones, algunos programas, algo tan relativo a los sentidos como una pieza de música, poseen lo que los eruditos llaman narratividad. No son en sí una narrativa ni una historia, pero le dicen algo a la facultad de la imaginación para crearlos.

Aunque algunos objetos en sí mismos nos cuentan historias, la mayoría necesita de nuestra ayuda para mostrar su potencial narrativo. A mí me interesa qué pueden hacer los museos para darles vida a esas historias.



Este es mi ejemplo favorito de cómo los museos pueden diseñar experiencias utilizando historias para estimular la imaginación. Trata sobre la forma en que, basado en evidencia paleontológica, la *Australopithecus afarensis* apodada Lucy, nuestro homínido antepasado, fue visualizada cruzando por las planicies africanas con su pareja hace unos tres millones de años. Es un diorama que estuvo en el American Museum of Natural History de Nueva York durante muchos años.



A menudo contrasto este ejemplo con el del Museo Nacional de Antropología de la Ciudad de México. Este artefacto, en realidad, es mucho, mucho mejor de lo que se ve. Tomé mi diapositiva de un catálogo. Lo muestro, no para criticar al Museo Nacional, sino más bien para ilustrar lo que pienso que es el estilo típico de las presentaciones de los museos. Ambos estilos tienen una base firme de evidencia científica, pero en el primer caso se les permitió a los diseñadores crear un diorama con una narrativa intensa.

Esto es lo que la naturalista Diane Ackerman escribió sobre la exhibición de Nueva York:

“En el fondo se muestra una erupción volcánica que cubre el paisaje con ceniza blanca y, según caminan por la sabana, dejan el rastro de sus huellas. La cabeza de Lucy está girada hacia la izquierda con la boca abierta. Parece que se sorprende de vernos. Ella no sabe en qué se va a convertir. Mirando hacia adelante según camina, su pareja le tiene colocado el brazo sobre el hombro en un tierno gesto familiar. No sabe qué es una cena romántica, ni qué es el Día de San Valentín, ni qué es un litigio por la custodia de los hijos. ¿Cómo se enamoraron? ¿Qué les preocupa? ¿Imaginan algún futuro? ¿Qué deleita sus sentidos? ¿Cómo confortan a sus hijos? Me gustaría conocerles en persona, estirar el brazo a través del tiempo y tocarles. Es como encontrarse con un familiar del otro lado de la calle en una ciudad bulliciosa”. (Ackerman 335)

Aun cuando pocos de nuestros visitantes tienen el estilo de Ackerman, pienso que muchos de ellos sí vienen a nuestras instituciones a buscar y crear una historia. Vienen por un significado personal. Vienen a buscar una experiencia que esté más cerca del arte que de la educación tradicional. Buscan, como llamó al teatro el crítico literario Northrop Frye, el acontecimiento universal:

El trabajo del poeta no es decir qué pasó, sino más bien qué pasa; no es decir qué sucedió, sino más bien el tipo de cosas que siempre suceden. Nadie va a ver a Macbeth para conocer la historia de Escocia. Va para saber qué siente un hombre luego de que ha ganado un reino y perdido su alma. (Frye 64) (Traducción nuestra)

¿Qué podemos hacer para ayudar a los visitantes en esta búsqueda? ¿Cómo podemos involucrar a su imaginación, esa capacidad única y maravillosa de pensar en lo posible? Las herramientas que proveen la comprensión somática y la narrativa nos dan algunas respuestas. ¿De qué forma podemos preguntar y estimularles a preguntarse “¿qué tal si?” ¿Trabajar juntos en el modo subjuntivo?



“The Gates”, Ciudad de Nueva York, febrero de 2005. Cortesía de Randi Korn.

REFERENCIAS

Bedford, Leslie. (2001) Storytelling: the real work of museums. *Curator: the museum journal* 44: 27-34.

Bedford, Leslie. (2009) "Finding the Story in History" in McRaney, Lynn and Russick, John Eds. *Connecting Kids to History with Museum Exhibitions*. Walnut Creek, CA: Leftcoast Press.

Egan, Kieran. A Very Short History of the Imagination." 12 Dec. 2007 <www.mantleoftheexpert.com/studying/articles/KE%20-%20History%20of%20Imagination.pdf>.

———. (1989) *Teaching as Story Telling: An Alternative Approach to Teaching and Curriculum in the Elementary School*. Chicago: U of Chicago P.

———. (1997) *The Educated Mind: How Cognitive Tools Shape Our Understanding*. Chicago: U of Chicago P.

———. (1992) *An Imaginative Approach to Teaching: The Middle School Years*. Chicago: U of Chicago P.

Frye, Northrop. (1964) *The Educated Imagination*. Bloomington: Indiana UP.

Greenblatt, Stephen. (1991) "Resonance and Wonder." *Exhibiting Cultures: The Poetics and Politics of Museum Display*. Eds. Ivan Karp and Stephen D. Lavine. New York: Quill. 42-56.

Keillor, Garrison. (2000) In search of Lake Wobegon." *National geographic* 198.6: 87-109

Spock, Michael, ed. (2000) *A Study Guide to Philadelphia Stories: A Collection of Pivotal Museum Memories*. Washington DC: American Association of Museums.