

**Gabinete de Curiosidades  
Jugando con archivos**

**¿Cómo montar una exposición de arte?<sup>1</sup>**

**Carla Luiza de Abreu<sup>2</sup>**

**Débora da Rocha Gaspar<sup>3</sup>**

**Juliana Cifuentes Gomez<sup>4</sup>**

**Resumen:**

Este artículo presenta el proceso de creación y primera aplicación de un juego que aborda los aspectos presentes en un montaje de exposición de arte, buscando ampliar la mirada crítica de los adolescentes para los discursos planteados en los museos, teniendo como escenario la sala de las exposiciones temporales del Museo Victor Meirelles, ubicado en la ciudad de Florianópolis, Brasil.

**Palabras-claves:** juego educativo, museo, exposición de arte.

**Abstract:**

This I articulate presents/displays the process of creation and first application of a game that approaches the present aspects in a assembly of exhibition of art, looking for to extend the critical glance of the adolescents for the speeches raised in the museums, having like scene the room of the temporary exhibitions of the Museum Victor Meirelles, located in the city of Florianópolis, Brazil.

**Word-keys:** educative game, museum, exhibition of art.

La propuesta de creación de un juego educativo para tratar de los discursos generados en las exposiciones de arte parte del desafío planteado en la asignatura "Historias críticas del arte e interpretación narrativa de la cultura visual", ministrada por la profesora Laura Trafí en el Master Oficial Artes Visuales y Educación: un enfoque constructorista de la Universidad de Barcelona, España. Y luego llevamos el juego a los colegas de master en nuestras reuniones semanales de estudios independientes de la Universidad que denominamos Automaster, donde ellos jugaran y elaboran una exposición con el archivo del Museo Victor Meirelles. Experimentan el juego y nos ayudan a evaluar nuestra propuesta.

---

<sup>1</sup> Investigación desarrollada para el programa el Master Oficial en Artes Visuales y Educación: un enfoque constructorista de la Universidad de Barcelona, en el año de 2009, a partir de los abordajes teóricos del seminario "Historias críticas del arte e interpretación narrativa de la cultura visual", ministrada por la profesora Laura Trafí.

<sup>2</sup> Licenciada en Artes Visuales por la Universidade Federal de Goiás (2007). Master Oficial en Artes Visuales y Educación: un enfoque constructorista de la Universidad de Barcelona (2008-actual). Actúa, principalmente, en los temas: arte y educación, estudios de la cultura visual, arte y tecnología, design y arte.

<sup>3</sup> Licenciada en Artes Plásticas por la Universidade do Estado de Santa Catarina – UDESC (2002). Master en Educación por la Universidade Federal de Santa Catarina – UFSC (2007). Master Oficial en Artes Visuales y Educación: un enfoque constructorista de la Universidad de Barcelona (2008-actual), becaria de la Agencia Española de Cooperación Internacional, Becas MAEC-AECID.

<sup>4</sup> Licenciada en Bellas Artes por la Universidad de Barcelona (2008), especializada en Educación artística. Master en Educación visual con un enfoque constructorista en la universidad de Barcelona (2008-actual). Educadora en el Centro de Cultura Contemporánea de Barcelona.

El primero desafío fue la elección del escenario para esta propuesta, que en principio era solo proponer una exposición interactiva con una colección de un museo, así nos pusimos de inmediato a buscar en nuestras memorias referencias contextuales de museo y su colección.

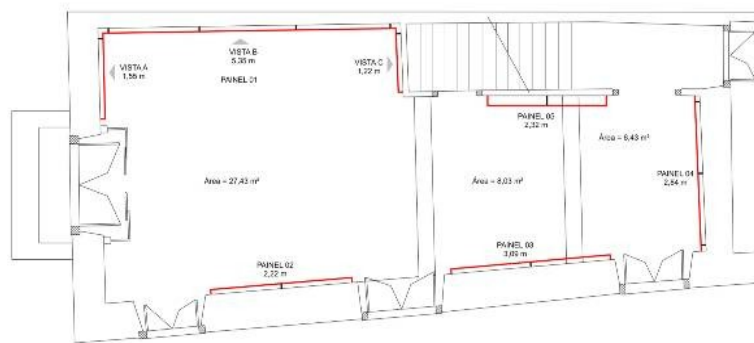
Entonces, elegimos un museo con características históricas tradicionales marcadas en las paredes de su edificio del siglo XVIII y por el artista neoclásico que da nombre al museo, icono de la construcción de la identidad nacional brasileña en el siglo XIX, – Victor Meirelles de Lima. Mientras tanto, las acciones de este museo no se limitan sólo al contexto histórico del siglo XIX, propone un dialogo entre las obras de la exposición permanente compuesta por las imágenes de Victor Meirelles con exposiciones temporales de artistas contemporáneos. Creando un espacio de difusión de la producción artística en distintos momentos para una ciudad como Florianópolis (Brasil), donde se tiene pocos espacios expositivos del arte.

El cronograma anual de las exposiciones temporales del Museo Victor Meirelles está estructurado en dos exposiciones contextualizadas con artistas invitados, teniendo como objetivo reflejar sobre momentos representativos en la producción artística, invitando así artistas, en la mayoría de los casos, contemporáneos de renombre nacional. Pero las exposiciones temporales también son compuestas por tres exposiciones seleccionadas por una comisión consultiva del museo, por medio de un programa de exposiciones temporales donde el artista se inscribe, abriendo un espacio para visibilizar las producciones contemporáneas de artistas que están actuando en el escenario del arte en la actualidad. Esta propuesta busca promover la discusión de la producción y difusión de las artes visuales contemporáneas en la ciudad de Florianópolis. Pero, lo que es de nuestro interés es que una de las exigencias del museo al artista seleccionado es que debe donar una de sus producciones expuestas al acervo del Museo Victor Meirelles, construyendo así un nuevo archivo con imágenes del arte en la contemporaneidad. Este acervo también es compuesto por otras donaciones, en número reducido. Sin embargo, conviene destacar que algunas obras de este archivo fueran expuestas en la exposición permanente junto con las obras académicas de Victor Meirelles, pues una de las propuestas del curador Paulo Reis para esta exposición es que la obra "Vista de Desterro, atual Florianópolis" de Victor, un panorama de la ciudad en el siglo XIX, fuera puesta en diálogo con artistas contemporáneos a Victor Meirelles, trayendo nuevos discursos sobre la ciudad y el paisaje urbano.

En el *website* (MUSEU VICTOR MEIRELLES) del Museo se puede encontrar las imágenes de este archivo denominado "Colección XX e XXI" constituida a partir del año de 1994, por ocasión de la instalación de la sala de exposiciones temporales del Museo Victor

Meirelles. La primera propuesta de ponerlas en dialogo, exponiendo parte de este acervo en el Museo Victor Meirelles se realizó entre el 15 de diciembre de 1999 hasta 20 de febrero de 2000, denominada "Retrospectiva MVM 94 -99 - desenhos e gravuras do acervo do Museu". En este año ocurrió una nueva exposición con este acervo, de 05 de marzo a 17 de abril de 2009, también teniendo el grabado como tema.

El espacio destinado a las exposiciones temporales se queda en la planta baja del edificio, cuya arquitectura es típica de los finales del siglo XVIII en esta región de Brasil, un sobrado de estilo "luso-brasileiro". Esta característica del edificio, que pertenece al Patrimonio Histórico y Artístico Nacional, reduce las posibilidades de intervención en el espacio. Sus dimensiones son de 46 metros cuadrados, con el pie derecho de 3,5 m. Paredes y paneles pintados de blanco, el suelo de madera con tres niveles. Hay 7 (siete) paneles MDF (fijo en la pared) - lineal total de 18,6 m x 2,75 m de altura.



Planta Baja de la sala de exposiciones temporales del Museu Victor Meirelles



Sala de exposiciones temporales del Museu Victor Meirelles

La mayoría de las imágenes que componen el archivo de las exposiciones temporales del Museo Victor Meirelles tienen como soporte el papel, pero hay algunos videos. El archivo del museo forma un caleidoscopio visual con lo cual buscamos tejer nuevos diálogos, nuevas escrituras y nuevos sentidos, creando micronarrativas sobre el arte y la educación.

## **ASPECTOS QUE ENVUELVEN UNA EXPOSICIÓN...**

Para intentar hacer un juego que de cuenta de la complejidad que es elaborar una exposición, percibimos que necesitábamos conocer más sobre los aspectos que envuelven la institución – museo. Así, buscamos en principio los informes del Sistema Brasileño de Museos, en el Cuaderno de Directrices y Bases, publicado en su sitio online (SISTEMA BRASILEIRO DE MUSEUS), consultamos aspectos relevantes sobre concepciones que permean el museo. Destacamos aquellos que componen el glosario de esta publicación, pues deben orientar estas instituciones en Brasil, o sea, como los museos son pensados por el gobierno brasileño.

**Colección** – *en una definición descriptiva, trata del conjunto de objetos naturales y artificiales, reunidos por personas o instituciones, que perderán su valor de uso, mantenidos fuera del circuito económico, sujetos a protección especial, en espacio reservado a este objetivo. Pero lo que, de hecho, caracteriza y distingue los objetos de colecciones de otros conjuntos de objetos es la función que ejercen. Representan determinadas realidades o entidades, se constituyen en intermediarios entre aquellos que miran, los espectadores, y el mundo no visible – pasado, eternidad, muertos, etcétera – que representan. (SISTEMA BRASILEIRO DE MUSEUS).*

Este concepto de colección que relaciona las miradas de los espectadores al no visible refiriéndose al pasado, eternidad, muertos... no es lo que buscamos con la Colección XX y XXI del Museo Victor Meirelles, lo que nos parece relevante es comprender lo “no visible” al público como las micro y macronarrativas que están yuxtapuestas en las diferentes museografías de los archivos de los museos. Otro concepto destacado es lo del sector educativo:

**Acción educativa** – *procedimientos que promueven la educación en el museo, teniendo relación entre el hombre y el bien cultural como centro de sus actividades. Pode estar direccionada para la transmisión de conocimiento dogmático, resultado en doctrinar o domesticar, o para la participación, reflexión crítica y transformación de la realidad social. En este caso, debe ser comprendida como una acción cultural, que consiste en el proceso de mediación, permitiendo al hombre aprehender, en sentido amplio, el bien cultural, con vistas al desarrollo de una consciencia crítica y amplia de la realidad que está a su vuelta. Sus resultados deben garantizar la ampliación de las posibilidades de expresión de los individuos y grupos en diferentes clases sociales. Concebida de esta manera, la acción educativa en los museos promueve siempre beneficio para la sociedad, determinando, en última instancia, el papel social del museo. (SISTEMA BRASILEIRO DE MUSEUS).*

Para esta comprensión de las micro y macropolíticas presentes en las narrativas creadas con los archivos de museo el papel de la acción educativa o sector educativo es imprescindible, mientras tanto, no como plantea en la primera parte de la cita destacando un carácter dogmático, que parece totalmente inadecuado para pensar la educación en cualquier institución educativa y no debería ni siquiera aparecer como una posibilidad para la educación en el museo. Lo que planteamos para la acción educativa del museo es la reflexión esbozada en la segunda parte de la cita.

Mas dos conceptos fueran destacados:

**Museo** – *espacio/escenario, institucionalizado o no, donde se desarrolla la relación específica del hombre/sujeto con el objeto/bien cultural. En una definición de carácter operacional, de 1974, el Consejo Internacional de Museos (ICOM) conceptúa museo como " establecimiento permanente, sin fines lucrativos, a servicio de la sociedad y de su desarrollo, abierto al público, que colecciona, conserva, investiga, comunica y exhibe, para el estudio, la educación y el entretenimiento, la evidencia material del hombre y su medio ambiente".*

**Acervo** – *bienes culturales, de carácter material o inmaterial, movable o inmovible, que componen el campo documental de determinado museo, pudiendo estar o no catastrados en la institución. Es el conjunto de objetos/documentos que corresponden al interés y objetivo de preservación, investigación y comunicación de un museo. (SISTEMA BRASILEIRO DE MUSEUS).*

Otro aspecto resaltado en estos conceptos, presentes en los términos museo y acervo, es el carácter comunicativo que los envuelve. Es justamente buscando desvelar la museografía, sus modos de presentar sus objetos definiendo discursos que nuestra propuesta está centrada. Buscamos resaltar algunos elementos importantes para la construcción de estos discursos, de cómo se hace las escrituras en un museo, y más específicamente, en un museo de arte, que tiene características particulares, debido al modo de ser específico de aquello que pertenece al arte, al modo de ser de sus objetos. (RANCIÈRE, 2004).

Destacase aquí el carácter estético fuerte en los museos de arte por cuenta de sus archivos, buscamos la definición de estética en Rancière (2004) que se refiere no a la teoría del arte en general, ni una teoría del arte que lo devuelve a sus efectos sobre la sensibilidad, sino un régimen específico de identificación y pensamiento de las artes: un modo de articulación entre maneras de hacer, las formas de visibilidad de esas maneras de hacer y los modos de pensar sus relaciones, lo que implica una cierta idea de efectividad del pensamiento.

Estamos justamente imbricadas a pensar en las formas de visibilidad y las relaciones que el arte plantea. El autor llama la atención a los hilos entre política y estética artística, pues para él, la superficie de los signos "pintados", el desdoblamiento del teatro, el ritmo del coro danzante, trae las tres formas de división de lo sensible que estructuran la manera como las artes pueden ser percibidas y pensadas como artes y como formas de inscripción del sentido de la comunidad. Estas formas definen la manera como las obras o las actuaciones teatrales "hacen política", cualesquiera que sean, por otra parte, las intenciones que las muevan, los modos de inserción social de los artistas o la manera como las formas artísticas reflejan las estructuras o los movimientos sociales.

En sus palabras Rancière (2004) nos hace comprender que lo importante es que en este ámbito, el correspondiente a la delimitación sensible de lo común de la comunidad, de las formas de su visibilidad y orden, es donde se plantea la cuestión de la relación estética/política.

Lo que deseamos es cuestionar y hacer con que nuestras estrategias pedagógicas contribuyan para reflejar sobre las micro y macropolíticas presentes en los discursos museográficos, proponiendo dinámicas de fuga a las escrituras hegemónicas al simular, con todas las limitaciones que eso genera, elaboraciones museográficas en un espacio expositivo representativo.

Una salida tangencial de los discursos hegemónicos nos hacen reflejar sobre los planteamientos de Frankel (2007), pues la autora piensa el museo como un sitio de incertidumbre y presenta curadores e historiadores del arte que proponen prácticas poco ortodoxas que se relacionan con el "unrepresentable", como el proyecto de Roger Simon que trata de lo que se tiene llamado de "difficult knowledge" como: epidemia del SIDA, el holocausto, destino de los pueblos indígenas, etc.... La autora afirma que

requires a tenderness and sensitivity on the one hand and a fierce passion and compassion on the other in order to make space and time for this knowledge in the lives of museums and their minders, and, by implication, in the lives of those who look to museums to shape and dignify experience; to be exemplary. (FRANKEL, 2007, p.123).<sup>5</sup>

Su texto nos hizo cuestionar ¿Cómo podremos tornar el museo un lugar para la incertidumbre? ¿para otros discursos?

---

<sup>5</sup> Traducción nuestra: "se necesita ternura y sensibilidad por una parte y pasión y compasión en la otra, para hacer espacio y tiempo para este conocimiento en la vida de los museos y sus cuidadores y por implicación en las vidas de aquellos que ven los museos como una forma de moldear y dignificar la experiencia; de ser ejemplar".

Mientras tanto, para pensar en transgredir discursos museográficos creemos que necesitamos pensar los archivos del museo y los modos de explorar sus características estéticas e historiográficas. Así nos remitimos al artículo de Enzewor (2008), donde plantea el concepto de archivo, no como algo perteneciente solo a repositorios, pero como un sistema discursivo regulador y activo. Tal concepto, más amplio de archivo, explora las distintas formas de apropiación, interpretación, reconfiguración, interrogación sobre las estructuras archivistas de materiales. Según este autor el archivo es una forma específica de memoria, la llave de la puerta de la experiencia histórica, debido su condición etnográfica. La fotografía permite ver el archivo como un local donde la sociedad y sus hábitos toman forma.

Enzewor explora en su discurso las diversas condiciones del archivo, en particular en lo que respecta a la fotografía. Él plantea que a pesar de la degeneración de la fotografía, su banalización en la cultura popular y su culto de sentimentalismo, los artistas han desarrollado planos de estrategia utilizados para transformar la prueba documental y los modos materiales de archivo en una profunda reflexión sobre la condición histórica. Su texto nos hizo reflejar sobre ¿Qué historias, narrativas o discursos queremos contar a partir del archivo del Museo Victor Meirelles?

### **UM JUEGO EXPOSITIVO...**

Ahora vamos presentar un modo de jugar con las imágenes de un archivo de la visualidad brasileña en la contemporaneidad. Proponiendo estrategias dinámicas para que los estudiantes y público adolescente del museo puedan plantear una nueva escritura, nuevos sentidos desafiados por la selección e intervención museográfica, presentando su mirada relacional de esas imágenes que componen un archivo visual del siglo XX e XXI.

Para elaborar el juego que consiste en simular el montaje de una exposición con las reproducciones de imágenes de la Colección XX y XXI del Museo Victor Meirelles, buscamos definir su objetivo pedagógico que es simular la experiencia de manipular un archivo de imágenes artísticas para crear discursos, desarrollando la capacidad de significar y de comprender las escrituras hechas con otros archivos en diferentes propuestas de exposición, ampliando la mirada crítica y reflexiva sobre los sentidos explícitos e implícitos generados en espacios expositivos.

Con el objetivo ya formulado, empezamos a buscar referencias de otros juegos para elaborar las estructuras y estrategias dinámicas de nuestra propuesta. Lo que planteamos para el "Gabinete de Curiosidades" fue lo siguiente:

La etapa preparatoria del juego empieza jugando el dado de colores, cada color indica una función que los jugadores van a tener en el proceso de montaje de la exposición: amarillo – curador; naranja – museógrafo; rojo – documentalista; verde – montador; azul – design; violeta – educador. Para cada función hay una ficha explicativa, en el color destinado a cada función, sobre las características de las actividades desarrolladas por cada miembro del equipo en el montaje de la exposición. Después de que cada jugador conozca su responsabilidad en el montaje, sigue el segundo paso, sortear la temática de la exposición, donde se elige de modo aleatorio una carta de temáticas, que viene con un pequeño texto explicativo sobre el tema. Es después de sorteado el tema que empieza el desafío de planear, organizar y montar la exposición. El final del juego consiste en una visita guiada del educador (función de unos de los jugadores) que va a presentar la exposición al educador/mediador y demás estudiantes la propuesta que desarrollaran.

Con la estructura del juego pensada listamos sus componentes para la construcción de las piezas:

- 1 maqueta del museo;
- 1 dado de colores;
- 06 fichas de funciones de los jugadores;
- 09 Cartas de temas expositivos;
- 50 Dossier de obras y artistas;
- Dossier pedagógico para el educador;
- 1 cuaderno para elaboración del catálogo de la exposición en papel especial para colección de adhesivos, donde se puede aprovechar el adhesivo y el libro para otras propuestas;
- 56 Imágenes adhesivas de las obras para montaje del catálogo;
- 56 Reproducciones de las imágenes para el montaje de la exposición;
- Placas y cubos para utilizar como pared o estantería.

### **Maqueta:**

La maqueta enseña la planta donde los estudiantes deben manipular las obras y crear su propia exposición adaptando roles que el juego les impone y que ellos deben aprender, entender y actuar. Buscamos hacerla proporcional con las dimensiones reales del museo.





Maqueta de la sala de exposiciones temporales del Museu Victor Meirelles

## Fichas de las funciones de los jugadores:

Pensamos ser más interesante que la selección de las funciones del jugador fuese determinadas por un dado. Así teníamos el desafío de elegir seis profesionales para componer nuestro juego. Será perceptible que personas importantes en un montaje de exposición no aparecen, como el conservador, el artista, entre otros profesionales, pero la realidad del Museo Victor Meirelles nos ha dado una idea, pues allí no hay muchos profesionales para el montaje y una misma persona puede ocupar varias funciones. Para clarear esta noción de reducción del juego cuanto a las funciones, junto con las cartas escribimos un apunte de Atención, que habla sobre la complejidad del trabajo en equipo en un montaje de exposición.

<p><b>Curador o Comisario</b></p> <p>Es el representante general de una colección: tanto de su conservación, de su estudio y conocimiento. En general, suele ser el encargado de preparar conceptualmente una Exposición, con la colaboración de su equipo de apoyo crea el discurso de la exposición. Selecciona, estudia y escoge las obras, prepara el guión museológico y supervisa el montaje.</p>	<p><b>Museógrafo</b></p> <p>En consulta con el curador o comisario traslada el concepto o discurso al diseño tridimensional, o sea, en el espacio expositivo. La esencia de la museografía es analizar la estética de cómo han de ser los objetos a exhibir en sus diferentes disciplinas y la transmisión del mensaje e información. La actividad del museógrafo incluye todo lo relacionado con las instalaciones técnicas, requerimientos espaciales, circulación, almacenamiento, medidas de seguridad y la conservación del material exhibido.</p>	<p><b>Documentalista</b></p> <p>Es el responsable de ubicar toda la bibliografía, documentos y materiales que permiten al curador y al museógrafo desarrollar la exposición. El documentalista va hacer toda la investigación de informaciones necesarias para generar los textos sobre la exposición y las etiquetas de las obras.</p>	<p><b>¡Atención!</b></p> <p>Para este juego elegimos 6 funciones importantes en una exposición. Sin embargo, hay muchos más profesionales que componen el escenario de una exposición.</p> <p>Conviene recordar que ni siempre esas funciones son separadas, muchas veces la misma persona hace más de una cosa en el montaje de una exposición. Y como es un</p> <p>trabajo en equipo uno ayuda el otro para logren terminarlo, hasta porque en la realidad hay una fecha de abertura y el tiempo es un factor importante.</p> <p>Uno de los desafíos del juego es también promover el trabajo en equipo, que exige colaboración y no nos olvidamos que puede haber conflictos, divergencias de opiniones, pero tienen que llegar a un consenso.</p>
<p><b>Montador</b></p> <p>Son los encargados de realizar el montaje, preparar las instalaciones del espacio expositivo. Este debe tener nociones de conservación de las obras (controla la iluminación, temperatura, humedad, embalaje, además de la seguridad, manipulación y transporte de las obras) y espacio arquitectónico, pues en el caso del Museo Victor Meirelles el edificio es un Patrimonio Histórico. En general, el montaje es hecho por un equipo de apoyo técnico compuesto por instaladores, carpinteros, electricistas y otros.</p>	<p><b>Design Gráfico</b></p> <p>Es el encargado de la imagen integral y corporativa de la exposición, la cual responderá a patrones generales de la institución. Este va cuidar de toda la visualidad de la exposición, desde la selección de la letra de los textos y etiquetas que van estar colgadas en la sala de exposición, hasta elaboración de cartas de invitación, folletos y catálogo de la exposición.</p>	<p><b>Educador</b></p> <p>Es el responsable por la mediación de conocimiento en las acciones del museo, puede contribuir con el curador y el museógrafo en la preparación de la exposición, pensando las cuestiones de mediación de las obras y el público. También es responsable por las visitas guiadas que explican los conceptos que permean la exposición, pueden proponer talleres y cursos que la complementen, como también crear materiales pedagógicos para la misma, orientados al profesor o al público.</p>	

Modelo de las cartas de las funciones de los jugadores

### **Fichas de los temas para la exposición:**

Pensamos que era importante tener algunos grados de problematización para dejar la dinámica del juego más desafiadora e interesante. Entonces, pensamos en proponer algunos temas que fuesen posibles desarrollar en una propuesta de exposición con las imágenes de la Colección XX y XXI del Museo Victor Meirelles. Seguro, que la elección de estos temas fueran la parte más difícil y que aún tenemos incertidumbres a respecto. El archivo que estamos trabajando es ecléctico, trata de temas muy dispares, por eso intentamos proponer temas generales que en nuestra visión tienen un par de obras que puedan establecer diálogos.

Para que nuestra propuesta no se quedase cerrada sólo en los temas que pensamos, una de las cartas trae lo que llamamos "TEMA LIBRE", en que el desafío de los jugadores es trabajar con la temática que queráis, sin embargo, para que haya un poco de dificultad sólo solicitamos que planteasen un tema que no aparece en las demás cartas del juego, haciendo una problematización lo que llamamos "Libre", eso tiene mucho que ver con las exigencias que los dirigentes de los museos ponen para el curador, o determinan una temática o los dejan "libres", pero no tanto para realmente hacer lo que les de la gana. Seguro que puede haber propuestas de exposiciones realmente libres, pero aquí también queremos aumentar el desafío de la dinámica del juego.

### **Tema "libre"**

Observando el conjunto de imágenes que componen la Colección XX y XXI del Museo Victor Meirelles se propone un abordaje, un tema que sea relevante para crear un diálogo entre las obras de este archivo en el espacio expositivo. Mientras tanto, el desafío de este "tema libre" es que el equipo proponga un tema que no aparezca en las otras propuestas temáticas del juego. ¡Es libre, pero no mucho!

## Abstracción

El arte abstracto es, en general, comprendido como una forma de arte que no representa objetos propios de nuestra realidad concreta exterior, o sea, se refiere a las formas de arte no regidas por la figuración o por la imitación del mundo. Al contrario, usa las relaciones formales entre colores, líneas, y superficies para componer la realidad de la obra, de una manera "no representacional". Surge a partir de las experiencias de las vanguardias europeas de la primera mitad del siglo XX, que rechazan la representación ilusionista de la naturaleza. En Brasil, en términos de abstracción geométrica, se destacan artistas reunidos en el movimiento concreto de São Paulo (Grupo Ruptura), de Rio de Janeiro (Grupo Frente) y en el Neoconcretismo, este último teniendo como referente el artista Amilcar de Castro.

## Figuración

Tipo de representación donde se destaca los seres y objetos en formas reconocibles para aquellos que las miran, y puede ser realista o estilizada. En el arte occidental la práctica del arte figurativa solo se transforma, perdiendo su hegemonía, a partir de la primera mitad del siglo XX, con el surgimiento del arte abstracto, que busca expresar el mundo interior, el mundo de los sentidos, bien como relaciones concretas usando como referencias solo los recursos de la propia lenguaje visual, como: color, líneas, superficie, etc.

## Elementos compositivos

Esta temática se caracteriza por la selección de imágenes teniendo como paradigma, o sea, como parámetro elementos compositivos de las imágenes, como línea, forma, textura, color, espacio, entre otros. Las imágenes pueden ser puestas en diálogo por sus características similares o por la disparidad de las mismas, poniéndolas en contraste.

## Paisaje Urbano / Ciudad

Este tema se relaciona con las representaciones del paisaje urbano o que traen discursos sobre la ciudad, su trazado urbano, sus modos de vida, sus objetos arquitectónicos, la condición del hombre y su imaginario delante de la ciudad. Los cambios en el paisaje urbano y en los modos de interacción e intervención en este espacio es una cuestión a menudo abordado en el arte en la contemporaneidad.

## Discursos de Género

El concepto de género fue introducido por las teóricas feministas en la década de 1970 y colaboraron para ampliar el concepto de sexualidad y sus representaciones de lo femenino y de lo masculino. Los sujetos se forman a través de los intercambios y construcciones que tienen lugar en diversos entornos y con la coexistencia de múltiples identidades (de género, étnicas, religiosas, sexuales, culturales, económicos, etc.). Así la identidad no es algo estático, ni coherente y ni siempre corresponde mecánicamente con los presupuestos de lo que es comprendido como reglamentario. De la misma forma el arte se transforma a medida que el discurso la acompaña.

## Técnica

Una forma de relacionar las imágenes de un archivo es tomar la técnica (dibujo, pintura, escultura, fotografía, grabado, instalación, videoarte, etc.) usada en la producción de la imagen como paradigma, parámetro para crear un discurso museográfico. Este recurso fue utilizado dos veces por el Museo Víctor Meirelles para exponer su archivo.

## Cuestiones del cotidiano

En muchos momentos las manifestaciones artísticas se apropian de lo habitual a la vida cotidiana, los hechos diarios y más comunes como temáticas expresivas. También los objetos cotidianos y de la cultura visual suelen aparecer en las imágenes artísticas. Abordar el arte de lo cotidiano no es algo reciente, los artistas holandeses del período barroco ya retrataban de modo descriptivo escenas de rutina como: hombres y mujeres dedicados a sus oficios. Pero fue en el siglo XX que tratar sobre la cotidianidad, de lo que pasa en lo habitual resaltando sus características expresivas y sus efectos de sentidos, he aparecido a menudo en el arte.

## Figura Humana /Cuerpo

En el arte las representaciones del cuerpo tanto pueden se relacionar con el retrato, representación de una figura individual o de un grupo, elaborada a partir de un modelo vivo, documentos, fotografías, o con la ayuda de la memoria, el retrato (del latín retrahere, copiar) en su sentido primero relacionado a la idea de mimesis. Otro genero del arte que se relaciona con la figura humana son las representaciones de los desnudos, que acompañan toda la historia del arte figurativo, en la escultura y en la pintura, tan presentes en los siglos XVI, XVII y XVIII, relacionadas con la enseñanza técnica, dibujos y estudios de la anatomía en el interior de las academias del arte, en general, ejercitados a partir de modelos vivos o en yeso. En la actualidad, hay distintos experimentos del cuerpo en el arte, donde el cuerpo del artista puede ser soporte para su obra, como en Body Art, o cuando el artista necesita de la corporeidad del público para componer su obra, como las propuestas artística de Hélio Oiticica y Lygia Clark. En el arte hay diferentes conceptos y sentidos generados a partir de la temática del cuerpo, principalmente en lo que se refiere a la contemporaneidad.

## Dossier del educador

Escribimos en líneas generales algunas cuestiones que creemos ser importantes para que el educador comprenda mejor nuestra propuesta. Son apuntamientos sobre la

importancia del papel del educador en esta dinámica lúdica que planteamos, cuales son los objetivos pedagógicos y que pensamos para el éxito del juego; este no debe ser solamente utilizado, pero apropiado para el contexto que va a ser aplicado, estando abierto a cambios y reestructuraciones para generar nuevas interacciones con el mismo. Aquí no presentamos métodos, pasos o recetas, son solamente apuntes para generar algunos desafíos al educador. Sigue el dossier del educador:

*Comprender los sentidos puestos en la presentación de imágenes de arte en el espacio expositivo, los diálogos y narrativas que eso genera, es importante para la formación de un público que refleje al atribuir sentidos al discurso expositivo. El Gabinete de Curiosidades es un material pedagógico elaborado para desafiar educadores y estudiantes a pensar las exposiciones del arte a partir del espacio y archivo del Museo Victor Meirelles.*

*Consiste en un juego que pretende explicar el funcionamiento de un museo aclarando quienes son los protagonistas del montaje de una exposición, sus roles y responsabilidades dando así unos conocimientos para simular la experiencia de manipular un archivo de imágenes artísticas para crear discursos; desarrollando la capacidad de significar y de comprender las escrituras hechas con otros archivos en diferentes propuestas de exposición, ampliando la mirada crítica y reflexiva sobre los sentidos explícitos e implícitos generados en espacios expositivos.*

*Sin embargo, para alcanzar el carácter pedagógico que el juego puede potenciar, las articulaciones y direccionamientos hechos por el educador son imprescindibles. El material educativo tiene que estar insertado en los objetivos pedagógicos de los proyectos educativos desarrollados por el educador, es interesante que las cuestiones que envuelven los aspectos referentes a exposiciones artísticas hayan sido trabajadas por el profesor, que los estudiantes hayan visitado exposiciones artísticas previamente, para que en el momento de simular la organización de una exposición utilicen sus repertorios como fuente de referencia. De ser posible conocer el espacio del Museo Victor Meirelles, para que tengan noción de las dimensiones reales y de las propuestas generadas para este espacio.*

*El educador tiene un papel fundamental en el desarrollo de la experiencia lúdica, puede plantear otros desafíos que no fueran propuestos por el juego, traer otras fuentes de referencia, apropiar el material pedagógico y así intervenir en el uso del mismo. Es importante que él mismo haga un plan de tiempo y trabajo sobre el juego, dado que esta metodología de educación esta pensada para ser progresiva y por lo tanto se necesitan varias sesiones para tener un buen resultado. El juego será evaluado pero también será*

*mostrado a los demás estudiantes y educadores, dando un tono público al trabajo proponiendo a los "jugadores" a hacer su papel con entusiasmo.*

*Así pues, el juego debe provocarlos, desafiarlos, direccionar sus intervenciones, impulsándolos a que desarrollen el pensamiento crítico, hagan relaciones con lo que observaron en los espacios expositivos reales, cuestionar los sentidos planteados por el discurso generado en la propuesta que presentan, incluso deben proponer una evaluación conjunta con los estudiantes sobre todo el proceso.*

*Las cuestiones planteadas a partir del juego, como dicho antes, haciendo parte del proyecto educativo, no se termina en si mismo, o sea, en el acto de jugar, las acciones, actividades, ejercicios generados en el juego pueden y deben aparecer en las discusiones futuras, ser referenciado como ejemplo e incluso generar otras actividades complementarias, como volver a espacios expositivos, y ahora no solo para observar, pero para analizar, interpretar, significar sus discursos y propuestas expositivas.*

### **Dossier de obras y artistas**

Elaboramos un dossier con las imágenes de las obras e informaciones dadas por el museo sobre las obras y/o las exposiciones en que esas imágenes fueran expuestas en el museo. En principio, pensamos en presentar con las imágenes solo las cuestiones técnicas (artista, título, fecha, dimensiones y técnicas), para que los jugadores no fuesen influenciados por el discurso del museo, pero después decidimos que nuestro objetivo era justo que ellos desarrollasen una mirada crítica, sería importante que conociesen lo que plantea el museo para elegir si quieren mantener el discurso o transgredirlo, pero en esta reflexión el papel del educador es imprescindible, también porque algunos textos tienen un lenguaje un poco hermético. Así, para que los jugadores tuviesen una noción de quien escribe algunos de estos textos presentados por el museo, intentamos identificar desde de donde vienen los discursos, quien habla, etc. Entonces pusimos un subtítulo antes de cada texto, pero no logramos hacer esta identificación en todos los textos.

El dossier tiene forma de fichas para facilitar la manipulación de las mismas. Para presentar este formato sigue el modelo de una de las fichas que fueran utilizadas por nuestros compañeros del automaster para jugar con el "Gabinete de Curiosidades".



José de Quadros  
MEMORIA INSULAR MERCADO, nov. 1998/ feb. 1999  
técnica mixta (oleo, acrílica, hulla, tiza industrial sobre  
papel preparado), 50 x 69,5 cm  
Fotógrafo: Eduardo Marques

**Exposición realizada en el Museo Victor Meirelles:**

JOSÉ DE QUADROS - "MEMORIA INSULAR"

24 de abril a 11 de abril de 1999

**Texto del artista:**

Cuando me propuse a hacer este trabajo, concebido en especial para la presente muestra, en el Museo Victor Meirelles, tenía como objetivo rellenar dos necesidades: una, de atender la especificidad del museo; la otra, más decisiva, la propia voluntad de trabajar mi visión poética, en relación con las imágenes de la Isla de Santa Catarina, que tengo tan vividas y presentes en mi memoria.

Durante el otoño'98, en una Alemania inmersa en pleno invierno europeo, estos trabajos habían empezado a ser desarrollados en mi estudio, en la Facultad de Bellas Artes de Kassel, que queda dentro del Parque Kalrsaue. Allí dentro, a más de 10.000 Km. de la Isla, yo me ocupaba con imágenes que estaban fuertemente impregnadas en mi memoria. Ellas tenían que tomar forma y tener vida propia....imágenes de la Isla, que yo en diversas ocasiones, había registrado en innumerables fotos - las cuales yo ya consideraba como una referencia para un trabajo a ser desarrollado en una oportunidad futura.....

La memoria insular se compone de una serie de 35 trabajos, de los cuales 16 están siendo mostrados aquí. Cada trabajo se basa en una foto, la pintura empieza de forma realista, para poco a poco ser "destruida" por varias gruesas capas de tinta a óleo, abstrayendo casi toda pintura original.

Con dibujos-trazos se intenta recuperar algo del motivo original, en busca de que el espectador más siente y ve.....

En algunos trabajos fue insertado un esquema de una tomografía computadorizada, elemento que forma parte de mis trabajos anteriores, haciendo una referencia al ser humano, pero en el caso de los trabajos presentados en el MVM, se refiere directamente a la memoria.

Las imágenes aquí mostradas, de forma distorsionadas, quizás sea una oportunidad para los "insulares" ver su propia realidad de una otra forma, quizás como un forastero la ve. Quizás sea una pequeña declaración de la Isla....

José De Quadros, Florianópolis 25 de febrero de 1999

**Texto de otra artista y catedrática en el área de arte:**

**Memoria Insular** son recuerdos de la Isla de Santa Catarina que fueron con José De Quadros para Alemania y ahora regresan en forma de palimpsestos, sustratos de las vivencias y constataciones que guardan en sus intersticios la memoria de ese pasaje-paisaje. Así, José transforma sus experiencias en anamnesis a través de la sucesión de revestimientos de tinta que cubren tomografías del propio artista, figuras esquematizadas, dibujos y palabras, especie de diarios para aguzar nuestro mirar y desvelar sus estratos, sus memorias.

Regina Melim, enero de 1999

## JUGANDO...

Después de haber elaborado todo el juego y listas las piezas, cartas, maqueta, etc., llevamos el "Gabinete de Curiosidades" a nuestros compañeros del automaster para hacer la primera prueba del juego. Tenemos en cuenta las limitaciones de esta experiencia, pues disponíamos de poco tiempo para desarrollar el juego y como las personas, mismo siendo del área de artes, no conocían el museo ni su contexto, entonces lo explicamos de modo superficial, haciendo una breve contextualización. También resaltamos que dos de nosotras que elaboramos el juego participamos como jugadoras para observar mejor la dinámica del mismo.



La maqueta



Explicando el juego

Presentamos nuestra propuesta, lo que habíamos planeado y explicamos como era el juego, sus características. Empezaron jugando el dado para definir las funciones en la exposición, leímos juntos las cartas de cada una de las funciones, pues era necesario, no solo saber la suya, pero las de los demás participantes. Luego sorteamos el tema, Paisaje Urbano / Ciudad, que también fue leído en conjunto.

La curadora no sabía muy bien por donde empezar, fue orientada a delegar trabajo a las demás participantes, entonces la primera cosa que hicieron fue dividir las fichas de las obras para seleccionar aquellas que tenían que ver con el tema. Luego juntaron todas las



imágenes y las pusieron lado a lado, para tener una visión general de ellas. Con este caleidoscopio visual delante de ellas empezaron la discusión sobre que punto de vista, o que discurso querían hacer sobre la ciudad, puntuaron relaciones entre el paisaje natural y el urbano, después de las relaciones de los artistas y del público con la ciudad y sus recorridos, incluso pensaron en proponer interferencias del público en la exposición. Este primer momento fue para hacer una lista de todas las ideas que surgieron.



Las jugadoras seleccionando las imágenes

Como había muchas imágenes que representaban la ciudad de Florianópolis y ninguna de las demás participantes la conocía, una de las elaboradoras del juego que hacía el papel de mediadora hizo la contextualización, una vez que había trabajado como coordinadora del sector educativo del Museo Victor Meirelles y conocía bien el contexto de las imágenes y de la ciudad.

A partir de las ideas planteadas empezaron a hacer una nueva selección de imágenes. Fue interesante observar los temas identificados por ellas sobre la ciudad, lo que remitían las imágenes, aquellas que la información presentada por el museo no traían la ciudad como tema, pero que a ellas les decía cosas sobre la ciudad. La jugadora que hacía el papel de la documentalista empezó a leer las informaciones con ayuda de otras participantes para que todas se enterasen del discurso planteado por el museo sobre las imágenes. En algunos casos eligieron no aceptar el discurso del museo o del artista, utilizando imágenes que el tema planteado era otro que no la ciudad, pero que para ellas les hacía pensar sobre la ciudad y su paisaje.

Después vino una lluvia de sugerencias de todas las participantes del equipo, como plantear la disposición de las imágenes, las narrativas visuales con el discurso que querían hacer. Se quedaron un buen tiempo pensando en esto, en las disposiciones de las imágenes en el espacio, si pondrían o no etiquetas, si el texto sobre la exposición iba solo en el catálogo o también en el espacio expositivo.

Una cuestión que evidenció la limitación de nuestro juego fue cuando el grupo fue a seleccionar los videos, pues como son audiovisuales necesitaban visión y audición, y solo teníamos unas pocas imágenes que no daban la idea general del video. Pensaron mucho en cómo exponerlos, si montaban una pequeña sala para ponerlos o si los utilizaban con auriculares, e incluso pensaron en ponerlos en dialogo con las demás imágenes de la exposición haciendo el sonido resonar por la sala de exposición.

Otro punto bastante polémico fue el nombre que darían a la exposición, buscaron en los títulos de las obras alguna sugerencia y al final eligieron "Trazos Urbanos". Luego empezaron a pensar en la identidad visual para el catálogo, ¿solo un trazo o múltiples? ¿De un solo color o de varios?

Mientras la curadora, la museógrafa y la montadora pensaban las disposiciones de las imágenes, la design empezó a elaborar la identidad visual a partir de las sugerencias de las demás, ya la documentalista escribió el texto para componer el catálogo y la educadora hizo apuntes sobre una propuesta de taller sobre el tema de la exposición.



Producción los textos y catálogo de la exposición

**Trazos Urbanos**

Lo "urbano" es un entorno de relaciones, cambios, tránsitos y momentos fugaces. Una red donde se encuentran las diferentes temporalidades de sus habitantes.

Texto del catálogo/folleto

**El taller      tus      caminos**

caminando	ciudad
traza	trayecto
dibuja	urbanidad
describe	comunidad

- Pedir que los participantes tracen un elemento de sus caminos diarios: a su casa; a su escuela; a su trabajo.  
 - Hacer un collage con el material proporcionado con la finalidad de evaluar o reflexionar sobre sus caminos.

Propuesta de taller



Presentando el catálogo de la exposición

En el momento de pensar las disposiciones de las imágenes y de colgarlas en la maqueta percibimos que la dimensión que elegimos no estaba adecuada, pues todo se quedaba demasiado pequeño. La solución fue de las paredes fueran móviles para que pudiesen mirar las imágenes en horizontal y no solo desde arriba.



Montaje de la exposición

Nos pareció interesante también dar destaque a la imagen en que el público debería empezar el recorrido, trabajando con juegos de luces, incidiendo una luz más fuerte en aquella que pudiese ser más interesante para empezar el recorrido, desde que eso no fuera una cuestión limitadora. Manteniendo el espacio más abierto el público podría elegir otro recorrido que no lo planteado por ellas.



Jugadora (museógrafa) indicando la incidencia de la luz en las obras por las lámparas del techo de la maqueta

Por los comentarios que hicieron las jugadoras, percibimos que nuestra propuesta de juego tiene potencialidad para ser aplicada con adolescentes, pero se quedó obvio que el tiempo del juego es largo y que la dinámica planteada es de un proyecto que necesita de más investigación, quizás buscando otras fuentes de referencia. Algunas jugadoras también resaltaron en sus colocaciones que el juego puede ser un buen recurso para que los jóvenes tengan una mayor noción de la complejidad del montaje de una exposición y que las selecciones y modos de componer el espacio generen diálogos entre las obras que a su vez genera discursos y intervienen en las lecturas de la exposición.

El tiempo de experimentación del juego fue de una hora e media, insuficiente para lo que planteamos, seguro que lo que queríamos de nuestras colegas era también una evaluación de nuestra propuesta, probarla y en el proceso ir identificando fallos y apuntando las sugerencias. En la propuesta de nuestras colegas-jugadoras, plantearan la posibilidad de no tener etiquetas en la exposición, ni cualquier texto explicativo solo en el folleto y/o catalogo, que el trazado del recorrido empezara por las imágenes de la derecha de quién entra en el museo, incidiendo un foco de luz en estas imágenes, pero pensaron en el recurso de la luz solo como una guía al visitante y no una obligatoriedad de este recorrido, pensaron en la movilidad al visitante en el espacio, llevando en cuenta incluso que muchos podrían construir sus propios recorridos.

Traerán imágenes de características más abstractas para reflejar sobre el paisaje urbano, buscaron alejarse de las imágenes del estereotipo del dibujo de la ciudad, incluso las imágenes más figurativas se concentraron entre las paredes donde se quedaban los videos, que en la propuesta de recorrido planteada por ellas se quedaría en la última parte de la exposición.



Imágenes de la exposición con muñeco (proporcional a una persona a 1,70 m)



Imágenes de la exposición en la maqueta

Pensamos que este primer experimento fue importante para algunas de nuestras reflexiones sobre la propuesta que planteamos, mientras tanto para una mejor evaluación del juego y su dinámica nos queda faltando una experiencia con los adolescentes que, por supuesto, nos plantearían sugerencias de cambios importantes para lo que pretendemos con este material educativo.

### **Consideraciones Finales**

La elaboración del juego fue larga y en etapas. En principio intentamos conocer sin muchas pretensiones el archivo que íbamos a trabajar, fue el momento del caos, no sabíamos muy bien que hacer con tantas imágenes diversas. ¿Cómo ordenar nuestras

ideas? Teníamos algunas cuestiones pensadas, pero no sabíamos como plantear un trabajo dinámico y educativo. Pensamos que deberíamos trabajar en el espacio virtual, pues puede generar diferentes posibilidades de interacción, luego nos dimos cuenta que no teníamos mecanismos técnicos suficientes para su elaboración. Fue entonces que decidimos plantear nuestro juego a partir de los juegos de nuestro contexto, así nuestras referencias fueran juegos como Detective y Monopoly.

Una cuestión que nos pareció interesante era hacer del tablero, a menudo en los juegos de referencia, una maqueta del museo. Como el objetivo de la maqueta era la simulación de la sala de exposiciones temporales de Museo Victor Meirelles, sería importante que trabajáramos con cuidado las nociones de proporción, pues la maqueta es una herramienta fundamental para que los estudiantes pudieran jugar con los espacios. Así que para lograr nuestro intento de producir la maqueta mantuvimos una comunicación abierta con el museo, la colaboración fue inmediata, nos enviaron todos sus planos arquitectónicos.

Sin embargo, percibimos que la escala utilizada (1m=4cm) se quedó demasiado pequeña, su tamaño debería ser mayor, tal constatación también fue resaltada por las jugadoras participantes de nuestra primera experiencia de jugar. Otra cuestión que ellas resaltarán fue que las paredes siendo fijas, solo tenían la mirada superior y que para jugar mejor con el espacio sería más apropiado tener una mirada lateral (en corte) caso una de las paredes fuese móvil o flexible. Especialmente si los chicos y chicas que estarán jugando serán 6 a la vez.

Cada paso fue pensado para hacer un juego agradable y al mismo tiempo abrir múltiples posibilidades de exposiciones hechas por chicos y chicas de 14 años.

Cuando comenzamos a pensar el proyecto nos cuestionamos:

¿De qué manera podemos acercar el mundo de los museos a chicos de 14 años?

¿Cuál será la mejor dinámica para que ellos entiendan los diferentes papeles que existen dentro de la institución para que se lleve a cabo una exposición?

¿Qué papel tiene el educador en este proyecto?

¿Cómo hacer que el juego sea continuado y que tenga un efecto positivo en su educación?

¿Cómo debe ser evaluado este trabajo?

¿Cómo podemos hacer que el juego sea interesante para ellos?

A partir de estos cuestionamientos, empezamos a elaborar la dinámica del juego, como plantear a cada jugador una función en el juego y que la elección fuera aleatoria al jugar un dado, pues este es que iría determinarlas. El recurso de plantear la aleatoriedad es a menudo utilizada en los juegos, así una vez más utilizamos eso al plantear que la selección de los temas de la propuesta de exposición debería ser por el sorteo de una carta temática.

Elegir las funciones de roles fue un paso donde, nos paramos a pensar. El simplificar el mundo de los museos a roles sencillos y mínimos nunca es fácil y siempre quedas con la duda si lo haces bien, pero llegamos a la conclusión de que para empezar a introducir a los chicos y chicas había que hacerlo sencillo. Y ayudadas por las informaciones en el espacio online (MUSEOS DE VENEZUELA) de intercambios de la comunidad museística de Venezuela definimos los roles de manera concreta.

También tuvimos dudas con respecto al Dossier de las obras y artistas, pues cada ficha tiene la imagen de la obra, más información del artista con texto crítico ya sea del mismo artista, del museo o de sus invitados. Muchos de los textos traen narraciones generales sobre la exposición que generó la donación de la obra, así que percibimos que algunos de los textos no aclaran el contexto de la obra específica, hablan más general del discurso planteado por el artista en la exposición. Otra cuestión importante es que en algunos casos el texto tiene un lenguaje hermético y necesita de informaciones complementarias para comprenderlos, así que el educador tiene que estar bastante presente en el proceso, sacando las dudas, planteando sugerencias e incluso indicando otras fuentes de información.

Por eso, no sabíamos si deberíamos dejar las cartas solo con la imagen de la obra sin todas las informaciones que les presenta el museo. Pero al final pensamos que estas informaciones eran igual de importante, pues traen el discurso del museo y que era decisión del educador disponer de ellas, así que dimos todas las herramientas.

La experiencia del trabajo fue en su totalidad intensa y enriquecedora. Como grupo de estudio, cada una dio su propia visión no solo de cómo replantear una exposición, sino de cómo abrir una nueva posibilidad a la institución académica para jugar con los chicos y chicas para acércalos a los museos y a darles las herramientas para que ellos creen y se expresen en el lenguaje del juego.

Poder contar con nuestras compañeras y amigas para hacer una prueba con el juego, fue una experiencia positiva porque nos ilustró como replantear y modificar cosas en el proyecto, que solas no hubiéramos podido ver.

Pretendemos enviar nuestra propuesta al Museo Victor Meirelles que ya tiene una serie de juegos con las imágenes del archivo de las obras de Victor Meirelles, pues a ellos les hizo ilusión nuestra propuesta de jugar con la Colección XX y XXI.

Mirando el juego después de la experiencia de jugarlo observamos que tiene potencialidad también para ser aplicado en una versión virtual, un juego multijugadores que de ordenadores distintos los jugadores pueden estar en el mismo ambiente y quizás mirando las imágenes artísticas en primera persona. Incluso hay la posibilidad tener acceso al Internet, así los jugadores pueden buscar otras fuentes de información para proyectar sus exposiciones. Por supuesto, que para plantear una versión virtual hay de cambiar mucho la dinámica propuesta, los desafíos. Pero, pensamos que puede generar otros planteamientos pedagógicos que iría muy bien con los objetivos que planteamos. Pensamos que la versión "analógica" que producimos tiene su encanto, mientras tanto plantear la construcción de un videojuego que tenga como desafío el montaje de una exposición puede acercarse más del contexto de los adolescentes.

Para nuevos planteamientos necesitamos de la evaluación de los adolescentes, que seguramente irán traer sugerencias importantes para el "Gabinete de Curiosidades", nombre que rescatamos de los primeros espacios de museos, surgidos a fines del siglo XV, que consistían en un amontonamiento de objetos desconectados entre sí, sin clasificar o indicar, que llenaban todo el espacio, provocando un exceso visual que, prácticamente, no traía aparejada información. El juego solo trae un amontonamiento de imágenes, lo que va a darle un tono educativo, son las posibles apropiaciones, contrayendo narrativas y planteando discursos a partir de él.

## Referencias

ENZEWOR. **Archive fever**. Uses of the document in contemporary art. Göttingen: Steidl, 2008

FRANKEL, V. A Place Uncertainty: Towards a New Kind of Museum. In. G. Pollock y J.Zemans (Eds.) **Museums After Modernism**. Strategies of Engagement. London: Blackwell, 2007. p.119-130.

MUSEOS DE VENEZUELA. Disponible en:



<[http://museosdevenezuela.org/Documentos/Normativas/Normativa5\\_1.shtml](http://museosdevenezuela.org/Documentos/Normativas/Normativa5_1.shtml)> Acceso:  
10 fev. 2009

MUSEU VICTOR MEIRELLES. Disponible en: < <http://www.museuvictormeirelles.org.br/>>  
Acceso en: 2 fev. 2009

RANCIERE, J. **Is history a form of fiction?** en The Politics of Aesthetics.Londres y Nueva York: Continuum. 2004. p.35-41

SISTEMA BRASILEIRO DE MUSEUS - SBM. - Link publicaciones en Cuaderno de Directrices y Bases Disponible en: <<http://www.museus.gov.br/publicacoes.htm>>  
Acceso: 08 fev.2009