

● Haz tu propio museo

¿Cuándo fue la última vez que visitaste un museo? ¿Recuerdas lo que había?
¿Cuadros? ¿Ovejas? ¿Monstruos de cera? Hoy en día hay museos sobre casi todo.
¿Por qué no te inventas el tuyo?

● Qué es un museo y para qué sirve

Hacer un museo es organizar un espacio para que la gente observe, toque o incluso juegue con las cosas que hay en ese espacio mientras aprende algo acerca de esas cosas. Un museo puede caber en una habitación como la tuya o ser tan grande como el Museo del Prado. Sólo es cuestión de organizarse un poco.

Los museos, y las exposiciones que contienen, sirven para enseñar algo. Y cuando digo enseñar me refiero tanto a “mostrar objetos” como a “explicar algo” acerca de ellos. Las exposiciones sirven para disfrutar de lo que ves y al mismo tiempo pensar acerca de lo que estás viendo.

● Cómo se hace un museo

Para hacer un museo, lo primero que necesitas es tener algo que enseñar, en los dos sentidos de la palabra. O dicho de otra forma: debes saber qué vas a enseñar y qué se puede aprender de lo que enseñas.

Bueno, ahora que lo pienso, en la Historia del Arte ha habido exposiciones que no enseñaban nada, y esa era precisamente la enseñanza... pero eso ya es otra historia.



Si ya se te ha ocurrido de qué va a tratar tu museo, es decir, qué vas a exponer y por qué, sólo te falta pensar cómo lo vas a exponer... y si has pensado en exponer Nada, ¡también deberás pensar cómo hacerlo!

Exponer es explicar algo. Cuando pienses en qué vas a exponer y cómo lo vas a enseñar, recuerda que los objetos de tu exposición y la forma de enseñarlos deben ser capaces de hablar por ti, de explicar lo que tú quieres que entienda la gente que va a ver tu exposición.



● Hagamos una prueba

El experimento que te propongo es hacer un pequeño museo en tu clase con la ayuda de tus compañeros. Podéis **repartiros** el trabajo formando un equipo, o sea, un **equipo de trabajo** ;)

Para elegir tu equipo de trabajo debes tener en cuenta las **habilidades** y experiencia de cada uno de tus compañeros. Esta selección la puedes hacer tú mismo o con la ayuda de tu profesor.

Cuando hayas formado tu equipo, y teniendo muy claro de qué va a tratar la exposición, ya puedes poner **manos a la obra**.

Toma nota de los primeros pasos que debes seguir para empezar a organizar tu exposición:

1. Escribe en una sola frase qué vas a exponer
2. Describe brevemente cómo vas a hacerlo
3. Haz una lista de tus compañeros de equipo, anotando qué tarea realizará cada uno



● Ejemplo:

1. OBJETOS COTIDIANOS ANTIGUOS
2. Traeré a clase objetos antiguos que encuentre en mi casa o en casa de mis familiares. Junto a cada objeto escribiré qué es y para qué se usaba.
3. Equipo:
 - a) Yo: jefe de equipo
 - b) Ana: documentación
 - c) Juan: diseño del espacio
 - d) Eva: diseño y redacción de carteles

● El equipo

Ahora que ya tienes un equipo, debes repartir el trabajo entre los compañeros que lo forman. Es muy importante saber trabajar en equipo, y a menudo no es tan fácil como pudiera parecer. Recuerda que cada uno de vosotros deberá hacer una parte del trabajo, y que todas las partes son igual de importantes. El trabajo sólo saldrá bien si cada uno hace su parte haciendo más fácil el trabajo de los demás.

Jefe de proyecto

Es el jefe, y por tanto el encargado de que todo salga bien. Un jefe de proyecto debe conocer todos los **pasos** que hay que dar para tener el trabajo hecho. También debe

asegurarse de que estos pasos se hacen de la forma correcta y **corregirlos** a tiempo si es necesario. Deberá **dirigir** el equipo y mantener un buen clima de trabajo.

Documentación y redacción

El documentalista y redactor deberá reunir todos los objetos que vais a exponer y toda la **información** que acompañará a esos objetos. Cuando haya encontrado todas las cosas que pueden servir para la exposición, deberá **seleccionar** cuidadosamente qué se va a utilizar y hacer una **descripción** de cada objeto seleccionado.

Diseño de espacio

Es la persona encargada de ordenar dónde irá cada pieza del museo y cómo se presentará, teniendo en cuenta que la **distribución** de los objetos, su presentación y el recorrido que hagan los visitantes para poder verlos a menudo es tan o más importante que los objetos mismos.

Diseño gráfico

El diseñador debe hacer que todo tenga una presentación **pulcra** y atractiva. Deberá trabajar a medias con el diseñador del espacio para conseguir un ambiente, o un museo, **bonito** y bien **organizado**. El diseñador gráfico deberá usar los textos que ha escrito el documentalista y hacer los carteles que acompañarán cada pieza.

El espacio

Presentación

Aquí deberás tener en cuenta el **aspecto** general del museo, el orden y la presentación de las piezas que vas a exponer. Debes pensar, por decirlo de una forma sencilla, en aquellos elementos que van a servir para **“decorar”** tu museo. ¿Vas a poner los objetos en el suelo o vas a colgarlos en la pared? ¿Dentro de una caja o sobre una silla? ¿Habrá algo en las **paredes**? ¿Dónde colocarás los carteles?

Recorrido

Este punto es más importante de lo que parece. El **camino** que vayan a seguir los visitantes para ver tu exposición, el **orden** que vayan a seguir en su recorrido para ver todas las piezas, es una de tus mejores herramientas para explicar tu exposición, a parte de las piezas. Puedes colocar las piezas ordenándolas en diferentes **zonas**, y hacer que cada zona tenga un título diferente. El recorrido y la **importancia** que des a cada zona harán que tus visitantes perciban tu exposición de una forma o de otra.

● El contenido

Piezas

Recuerda que debes hacer una primera selección de las piezas que aparecerán en tu museo. No se trata de poner muchas cosas; más vale que sean pocas pero curiosas que muchas sin interés. Las piezas deben ser **representativas** de lo que quieres exponer, es decir, cada objeto debe ser un buen ejemplo de lo que estás explicando. Para ello deberás seguir un **criterio** de selección, esto es la condición imprescindible que deben cumplir los objetos para estar en tu exposición.

Este criterio, que deberás trabajar con el documentalista, puede ser el que tú decidas: que los objetos sean bonitos y estén bien conservados; que sean llamativos y divertidos; que sean raros y curiosos...

Carteles

Las etiquetas con el nombre que **identifica** cada pieza, así como los rótulos o pancartas que vayas a usar para los **títulos** de cada zona, o simplemente para ampliar la información de tu exposición, deberán estar bien escritos y bien presentados. Recuerda que a menudo los visitantes buscarán en estos carteles una explicación para cada pieza, y que tú debes darles una respuesta. Intenta ser riguroso, claro y breve en tus explicaciones para que los visitantes puedan ver y entender a la primera lo que tienen delante.