

## Espai lúdic/espai educatiu: l'apropiació del museu per mitjà de de la creativitat i la imaginació

*“La creativitat pensa, la imaginació veu”. Bruno Munari*

Mario Croissier Brito

30/05/2024

### Abstract

Són nombrosos els estudis que des de l'àmbit de la psicologia i la pedagogia han establert la connexió íntima entre el joc i l'aprenentatge. En unes dates tan prematures com el segle XIX, el pare de la pedagogia moderna, Friedrich Fröbel, va assenyalar la importància de l'activitat lúdica en els processos de desenvolupament cognitiu a les edats primerenques de la vida. Al segle XX, des de l'àmbit de la psicologia del desenvolupament autors com Jean Piaget i Lev Vigotski van determinar la importància del joc en el desenvolupament de l'aprenentatge en el pensament simbòlic i les habilitats socials.

Així i tot, i malgrat la seva vocació pedagògica, els museus, potser intimidats per la seva responsabilitat com a guardians i transmissors del patrimoni cultural, han donat l'esquena durant molt de temps a la faceta lúdica en la seva oferta educativa, i han obviat els efectes positius d'aquest enfocament en termes de participació i aprenentatge.

Les darreres dècades, no obstant, s'ha produït una autèntica explosió de les iniciatives destinades a fomentar la participació activa del públic i a trencar la distància en els processos d'aprenentatge per mitjà de tallers, activitats a la sala expositiva o, el cas que ens ocupa, l'habilitació d'espais ludicoeducatius.

L'objectiu d'aquestes iniciatives és qüestionar una visió de les obres del patrimoni (sigui artístic, històric o industrial) com a productes acabats, que s'ofereixen al públic en la resolució final i, per tant, hermètics a l'hora de revelar les claus del procés creatiu. Es tracta, en definitiva, de posar en joc, també per part del públic, les facultats de la creativitat i la imaginació com a elements essencials del procés d'aprenentatge i d'aprehensió dels continguts d'aquestes obres.

Amb el temps s'ha anat consolidant una concepció dels museus com a espais oberts a la participació activa del públic, del qual s'espera alguna cosa més que un paper de simple espectador. D'una banda, l'espai museogràfic ha proposat diverses modalitats de taller on el públic es pot aproximar als interrogants que planteja el procés creatiu. Aquestes pràctiques participatives, però, sovint es fan fora del marc expositiu, en sales annexes, com una activitat paral·lela, però no superposada a la visita convencional.

La segona iniciativa en aquest sentit ha estat l'obertura d'àmbits específics en el si del mateix circuit expositiu, que permeten una relació diferent respecte a la col·lecció: un enfocament obertament pedagògic i participatiu, una aproximació lúdica als continguts de l'exposició.

El pretext original és oferir al públic familiar un al·licient en el recorregut per l'espai expositiu: una sèrie d'àmbits que plantegen reptes i jocs al voltant d'alguns dels conceptes fonamentals de l'exposició. Amb el subterfugi del joc, els objectius a què s'apunta són diversos:

- Promoure la participació integral de la unitat familiar sobre la base del joc com a instrument cohesionador d'actituds, coneixements i competències.
- Aproximar els desafiaments inherents als processos de creació humana, a partir de la recreació de processos i de pràctiques des d'una dimensió lúdica.
- Vehicular informació pedagògica bàsica, que permeti un apropament desenfadat a les capacitats i les motivacions d'un públic infantil.
- Promoure l'enllaç del públic amb el museu a partir d'experiències heterogènies que uneixin els que és lúdic amb el que és didàctic.

A grans trets, aquests espais ludicoeducatius són àmbits en què es proposa un joc al voltant d'alguns dels conceptes assenyalats del circuit expositiu. Però, jugar? Quin és el sentit del joc? No es tracta d'un joc establert amb principis competitius (tot i que no s'han de descartar necessàriament si es posen al servei dels nostres propòsits pedagògics), sinó amb la idea de repte que activa la nostra competència creativa i imaginativa. Seguint la premissa inicial de Bruno Munari, juguem per pensar i veure millor.

### **Consignes per a la creació d'un espai ludicoeducatiu**

A l'hora de concebre un espai ludicoeducatiu, cal tenir en compte alguns principis, que afavoreixin l'èxit de la seva proposta:

- Els objectius i les pautes s'han de captar de manera intuïtiva: les regles del joc han de fer-se evidents a primera vista. L'espai pot i ha de proposar instruccions i informació addicional per assolir els objectius del joc, però no s'ha de donar per descomptat que el públic llegirà atentament aquestes instruccions. En la majoria de casos preval la impaciència pel joc.
- El repte lúdic ha de limitar la capacitat creativa dels participants: pot semblar un contrasentit, però els resultats del joc han de limitar-se tant com sigui possible a una sèrie de combinacions àmplia però previsible. Quan un espai educatiu acull una quantitat excessiva de resultats, les regles del joc deixen de ser clares i intuïtives. Cal tenir en compte que cada participació és un exemple per als usuaris següents. Una excessiva varietat de propostes crea un efecte d'amuntegament confús que no ajuda gens a la comunicació pedagògica.
- L'espai educatiu ha d'exhibir la petjada de la seva participació: això implica que, majoritàriament, els resultats del joc han de quedar a l'espai educatiu. Això donarà proves de l'èxit de la proposta. Sempre que es pugui, cal evitar que el públic s'emporti bona part del que s'ha produït. En cas contrari, l'espai educatiu oferirà un aspecte una mica desolat que convidarà poc a noves participacions.
- Els materials han de ser segurs, resistents o fàcilment reemplaçables. Aquests espais s'han de concebre des del manteniment efectiu al llarg del temps que vulguin estar en funcionament.

Finalment, cal assenyalar que, en el binomi ludicoeducatiu, l'aspecte lúdic ha de ser una condició prèvia a l'aspecte educatiu. O, dit altrament, el contingut educatiu s'ha de deduir a partir de la praxi del joc, i no el joc deduir-se a partir de l'aprenentatge educatiu. Als espais ludicoeducatius “s'hi aprèn perquè s'hi ha jugat”, i no “s'hi juga perquè s'hi ha après”.

En definitiva, és el fet d'aprendre el que dota de sentit i finalitat el joc, perquè només quan juguem per aprendre dotem de ple sentit el joc com un instrument ple de valor i futur en el context de l'espai museogràfic.

### **Orígens i evolució dels espais educatius**

Els espais educatius, que acompanyaven una exposició d'art, van aparèixer per primera vegada als centres CaixaForum amb motiu de l'exposició dedicada a Jean-Honoré Fragonard l'any 2006. Van tenir com a font d'inspiració els espais interactius de CosmoCaixa, el Museu de la Ciència de Barcelona, que tenien una gran

acceptació del públic. Van sorgir com a petits tallers autònoms, sense necessitat d'un instructor que conduís les activitats, i dirigits a públic infantil i familiar. Pretenien integrar al mateix espai expositiu els tallers que fins aleshores complementaven les exhibicions d'una forma externa i monitoritzada.

Plantejats en origen amb uns recursos modestos, van anar guanyant en presència escenogràfica i de mitjans materials, fins a convertir-se en una referència i senyal d'identitat de les exposicions als centres CaixaForum a Espanya. L'aparició d'algunes innovacions tècniques, com la introducció de les parets magnètiques a l'exposició *Construir la Revolució. Art i arquitectura a Rússia, 1915-1935* (2011), van permetre introduir noves possibilitats ludicoplàstiques en aquests espais, gràcies a la transformació dels paraments en espais habilitats per al treball compositiu mitjançant un collage.

Els espais educatius dels centres CaixaForum van establir alguns dels paràmetres que definirien els principis d'aquests espais i que ja hem tractat anteriorment: espais autònoms, plantejaments intuïtius, component lúdic i creatiu marcat, connectat amb algun dels continguts de l'exposició que permetien desenvolupar-ne una experiència crítica a partir de l'experimentació i l'activitat imaginativa.

A partir de l'acollida positiva que van tenir aquests espais entre el públic, diversos museus i centres culturals van plantejar experiències similars als seus espais expositius. Així, per exemple, des del 2017, el Museu d'Història de Catalunya ha incorporat un espai educatiu com a element d'acompanyament a les exposicions temporals. S'hi ha pogut participar en activitats autònomes al voltant del disseny de moda i l'escenografia, la composició arquitectònica o l'experimentació fotogràfica, per posar-ne alguns exemples.

Recentment el Museu Marítim de Barcelona s'ha sumat a les iniciatives d'incorporar espais educatius al circuit expositiu, però ho ha fet amb un enfocament nou. En comptes de reservar un espai en el recorregut d'una exposició temporal, ha disposat una petita col·lecció d'espais ludicoeducatius integrats al mateix circuit de l'exposició permanent, i els ha fet formar part substantiva de la proposta museogràfica.

Aquests espais tracten temes diversos relacionats amb la temàtica marítima o amb el magnífic entorn arquitectònic de les drassanes on s'ubica el museu. Així, disposem d'un joc de construcció que permet recrear amb llibertat l'espai arquitectònic, un enginyós joc per reproduir diverses embarcacions a partir de les espelmes, una paret magnètica que permet vestir un pirata i un espai que permet descobrir els senyals dels picapedrers que es troba al carreuat de l'edifici.

Per mantenir una identitat i una diferenciació d'aquestes petites illes pedagògiques, se les ha agrupat amb el títol "Ara et toca a tu!" i amb una identitat gràfica diferenciada, que permet connectar-les tot i estar en punts separats del circuit expositiu.

L'experiència del Museu Marítim de Barcelona permet entreveure una tendència que semblava confinada als museus de ciències: afavorir la interacció del públic en el mateix àmbit expositiu, o, dit altrament, permet una apropiació del museu a través de la creativitat i la imaginació.

