

Los Cuchimilcos: un museo hecho por niños y para niños.

Cinthy Cuadrao¹ Maria Florencia Puebla² Ruy Escobar³
Elizabeth Pedraza⁴

Los Cuchimilcos: a museum made by children and for children

Introducción

Los museos son considerados lugares de comunicaciones y experiencias hechos para diversos tipos de públicos, y tienen la cualidad de generar un sinfín de emociones. Para que esto suceda, siempre hay detrás un equipo de trabajadores con una mirada especializada que logra interpretar, ordenar y desarrollar esa

¹ Maestranda en Políticas Públicas para el Desarrollo con Inclusión Social (FLACSO-Argentina). Actual gestora del Proyecto de Tramo La Raya-Desaguadero (Qhapaq Ñan Perú).

cinthya.cuadrao@gmail.com

² Maestra en Museología (ENCRYM) y Doctoranda en Arqueología de la Identidad (ENAH-México). Consultora de Imaina Perú y PICNIC-LAT.

pueblaflorencia@hotmail.com

³ Ministerio de Cultura y consultor de Imamina Perú.

ruyescobarg@gmail.com

⁴ Especialista en turismo y consultor de circuitos educativos en Imaina Perú
elipedraza@gmail.com

Recibido 14.02.2020

Aprovado 04.05.2020

conexión única entre objetos, espacios y públicos (Lleras 2008). Sin embargo, ¿sería posible que niños y niñas tengan esa misma capacidad y puedan desarrollar una exposición; y sobretodo diseñar y montar su propio museo? Este fue el reto planteado por la Consultora IMAINA (Lima Perú), ante la solicitud de la Institución Educativa Privada (IEP) Nuestra Señora del Buen Consejo, ubicada en la localidad de Breña (Lima).

En el mes de mayo del año 2018, directivos de dicho colegio contactaron a esta consultora con la finalidad de rearmar y abrir un antiguo museo de arqueología que tenía esta institución años atrás. Por una reestructuración edilicia ocurrida en el colegio anteriormente, este museo fue desarmado y sus piezas (en su mayoría pertenecientes a colecciones arqueológicas de diversas regiones y culturas del Perú) fueron guardadas en depósitos.

Inicialmente, el deseo de la institución fue que la puesta museográfica fuese elaborada por los especialistas, y cuyo producto permita a los docentes hacer uso del espacio para la enseñanza de los cursos de historia. A partir de este interés, la consultora elaboró una propuesta con un enfoque participativo que permitiera la sostenibilidad y apropiación del museo por parte de las chicas y chicos de la escuela, además de integrarlo a la comunidad educativa. En este contexto, el museo se propone como un espacio y posibilidad para convertirse en instrumento de apoyo para la formación de los estudiantes, su educación como ciudadanos y además, el fortalecimiento de sus identidades culturales y como colectivo social (Abraham 2008:120). Por otra parte, en diálogos con la directora de la institución educativa, se tomó conocimiento que en el marco del plan curricular, los estudiantes no habían tenido la oportunidad de visitar algún sitio arqueológico o museo. Posteriormente, tomaríamos conocimiento que, a modo independiente o con sus familias, tampoco los chicos habían tenido la posibilidad de haber ido a estos espacios.

Teniendo en cuenta este contexto, el proyecto se desarrolló en enero y febrero del año 2019, bajo la modalidad de taller de verano. Participaron alrededor de 15 estudiantes del colegio de edades que rondaban entre 11 y 14 años de edad, sumando a 4 profesores que colaboraron y apoyaron en todo el proceso de trabajo. A través del juego, la curiosidad y la investigación, se fue fortaleciendo el pensamiento crítico del estudiante, asumiendo en el desarrollo del pensamiento crítico y la motivación infantil en la investigación. Así, los chicos asumieron el rol de arqueólogos, etnógrafos, museólogos. Entonces, desde las diferentes actividades lúdicas propuestas, se plantearon retos que fueron afrontados y resueltos por los niños y niñas de manera dialógica y colaborativa.

En ese proceso de trabajo se capacitó a los propios estudiantes en el manejo de colecciones y elaboración de guiones curatoriales, y en específico en la metodología interpretativa (Gándara 2013; Ham 1999, 2007; Mosco 2013, 2018; Veverka 2011). El fin de dicha actividad, fue darles herramientas para que ellos y ellas mismas decidan las narrativas museales que iba a contener la exposición, y además para que puedan renovar y diseñar nuevas exposiciones sin la necesidad de especialistas externos.

De esta manera se buscó que el museo fuese un espacio vivo, dinámico y en permanente cambio, y que fuese apropiado por la comunidad educativa (Robles 2017). Y por otro, se tuvo en cuenta la re-significancia de las piezas arqueológicas, no sólo desde su contexto primario sino también desde su valor a partir de una nueva estructura dinámica como es el colegio. Aquí resulta bueno detallar que más allá de si las piezas fueron auténticas o copias, todas fueron tomadas en igualdad de importancia, ya que ambas expresan un valor tanto histórico, arqueológico como de conocimiento sobre la cultura humana,

Para realizar los objetivos acordados, se elaboró un plan de trabajo que contó con diversas etapas y actividades, y tuvo como finalidad generar una experiencia lúdica y museal significativa en los

niños y niñas participantes. Siguiendo esto surgió *Yachay: el juego del tiempo*, un proyecto dinámico y gradual, organizado por postas o etapas de trabajo y desafíos a realizar. El mismo finalizó el 22 de febrero con la inauguración del museo en un acto de apertura.

Entre todos armamos un museo

Antes de comenzar con las actividades, el colegio Nuestra Señora del Buen Consejo realizó una convocatoria abierta a estudiantes que deseaban participar en el taller de verano *Yachay*⁵. Se anotaron alrededor de 15 alumnos y alumnas de diversas edades, experiencias y perfiles. Las actividades comenzaron el 15 de enero, y cada jornada tuvo una duración de dos horas reloj (de 15 a 17 horas). Fue realizado los días martes, miércoles y jueves en las instalaciones del colegio, y en específico en el salón utilizado para albergar la biblioteca, y en la sala continua que era la destinada para el futuro museo.

Para empezar, es bueno aclarar que al momento de plantear, diseñar y elaborar un plan museológico y exposición museográfica se necesita tener un profundo conocimiento de las colecciones que se van a exponer, así como los públicos, comunidad y colectivos inmersos en dicho espacio. También se necesita conocer el perfil, cualidades, expectativas y misión-visión que tiene la institución donde éste se encuentra. Teniendo esto en cuenta, los especialistas de la Consultora IMAINA diseñaron un plan de trabajo que tomó estos tres puntos como eje transversal en todo el proceso.

En la apertura se presentó el juego *Yachay* a los alumnos y alumnas participantes, se realizó una introducción sobre la arqueología, el patrimonio, y las piezas arqueológicas. Además se hizo una lluvia de ideas sobre cómo habían llegado al presente y qué era lo que más les llamaba la atención. También se proyectó el video

Las Huellas del Pasado, de la Serie Horizontes Ciencias Sociales⁶. Esto con el fin de conocer un poco más sobre la ciencia arqueológica, sus metodologías, objetivos y técnicas más importantes. A partir de algunas preguntas, ¿de dónde provienen los objetos?, ¿qué nos permiten conocer?, ¿cómo obtenemos esa información? empezamos a introducir a los chicos y chicas en al mundo de la arqueología y su relación con los objetos materiales. Por último, entre todos los y las participantes se estipularon las reglas de convivencia a respetar durante todo el juego, así como las modalidades a trabajar; y con esto ya estaba todo listo para que *Yachay, el juego del tiempo* comenzase.

Primera posta: descubriendo los objetos.

Esta inició el día 17 de enero, y duró cuatro jornadas (22, 23 y 24 de enero de 2019). Tuvo como desafío que los y las participantes se introdujeran en la labor de un arqueólogo y arqueóloga. La primera actividad consistió en analizar las piezas que iba a contener y exponer el museo. Para esto se crearon equipos que describieron, analizaron, limpiaron y fotografiaron las piezas arqueológicas. Este primer nivel de acercamiento con las piezas arqueológicas, de manipulación, descripción permitió que los alumnos le asignen tanto un valor como significado atemporal. Posteriormente ayudaría en la construcción del guion. Por otro, esta labor contribuyó que la escuela cuente con inventario de colecciones que pudiera ser manipulada por directivos y personal de la escuela. Previamente a esto, se brindaron ciertas herramientas y conocimientos arqueológicos, con el fin de que los alumnos y las alumnas manejaran los objetos de forma segura. Además, los especialistas estuvieron acompañando en todo momento esta etapa y las dudas que fueron surgiendo.

Sin embargo, se vivió un momento de estrés cuando a una participante se le rompió una réplica de vasija mientras la limpiaba. Este fue un acontecimiento de mucha tensión pero también un

espacio y oportunidad donde quedaron explícitas dos formas de comprender y resolver la situación: por un lado los y las especialistas estaban preocupados por las piezas, y por el otro los alumnos y las alumnas se preocuparon por saber cómo estaba y se sentía la compañera que había sido protagonista de este suceso. Unos se focalizaron en las piezas y otros en los sentimientos de la alumna. Con esto y sin querer, se generó un buen momento donde los adultos aprendimos de los niños y niñas, en la medida en que comprendimos que las piezas (más allá de su importancia patrimonial) se encontraban en un lugar secundario en este proceso de conocimiento y juego.

Una vez pasado este momento y habiendo compartido y platicado sobre las emociones y sentimientos acontecidos durante el mismo, se comenzó a conformar la lista de obra de la exposición. Para ello, se le preguntaron a los y las participantes cuáles piezas consideraban más adecuadas para exponer en el espacio museal. Ya sea las más lindas, mejor conservadas o cuáles por un motivo u otro les habían llamado la atención a ellos y ellas. Esta actividad fue decisiva en la conformación de los criterios expositivos y en el armado de la exposición.

Como forma de finalizar esta posta, se realizó una salida de campo a la Huaca Mateo Salado (ubicada en el Cercado de Lima). Esta tuvo como finalidad conocer y vivir la experiencia patrimonial de estar en un sitio arqueológico musealizado. Se llenaron unas fichas de análisis del recorrido, que estuvieron destinadas a registrar la experiencia de cada participante en el sitio arqueológico. Además se recabaron y dialogaron conceptos que tenían que ver con percepciones sobre el pasado, presente y futuro de la Huaca, así como del patrimonio arqueológico y la identidad de Lima. También se reflexionó colectivamente sobre las experiencias que queríamos brindarles a nuestros futuros públicos, y los posibles modos de llevarlo a cabo. Conversamos con su director, le preguntamos dudas

que teníamos y tomamos en cuenta algunas ideas que nos podían ayudar a montar nuestro futuro museo.

Una vez resuelto el desafío de haber aprendido la mayor cantidad de información sobre el trabajo arqueológico, y luego de haber analizado, fotografiado e inventariado las colecciones en su totalidad, pasamos a la siguiente etapa de trabajo.

Segunda posta Recolección e inventario de anécdotas.

Se realizó desde el 31 de enero al 12 de febrero, duró cuatro jornadas y contó con el desafío de que los participantes se vuelvan expertos etnógrafos y etnógrafas. La finalidad fue conocer el lugar en el que nos encontrábamos, por ello realizamos un estudio sobre el perfil del contexto social, cultural e histórico del Instituto Educativo. Se realizaron entrevistas con los directivos, donde se registró la historia del colegio, sus personajes más importantes y algunas anécdotas divertidas. Además, se hizo un recorrido por el edificio educativo, reconociendo el diverso patrimonio que alberga este instituto. Se analizaron frisos, imágenes, cuadros, esculturas y se registraron un sinnúmero de leyendas, que forman parte de la riqueza material e inmaterial de dicho colegio. Toda esta información nos sirvió para conformar el guión curatorial y definir el perfil de nuestros futuros públicos.

Tercera posta: Creando nuestro museo

Una vez estudiadas las colecciones y el entorno social e institucional del museo, se pasó a diseñar la exposición. Esta posta duró 4 jornadas (del 13 al 20 de febrero) y tuvo el desafío de que los participantes se conviertan en expertos museólogos y museólogas. Su objetivo principal fue capacitar a los alumnos y alumnas con conocimientos básicos de museología, para que en un futuro sean ellos y ellas mismas los que desarrollen nuevas exposiciones. La finalidad de esta

actividad fue que el museo sea un espacio activo a lo largo del tiempo.



Imagen nº1: Proceso de trabajo de la posta 1. Fotografía de los autores.

Para ello se realizaron charlas colectivas donde se compartió información importante a tener en cuenta en la creación de un museo. Se habló del guión curatorial, el mensaje museológico y la historia que queríamos contar en nuestro museo. También la forma en que se divide la información por núcleos temáticos y las piezas que acompañaban dicho guión. Para ver estos conceptos en ejemplos claros, se realizó una salida al Museo Nacional de la Cultura Peruana

(ubicado en el Cercado de Lima). Esta tuvo el objetivo de tomar ideas que pudiesen ayudarnos en el montaje y museografía de nuestro espacio. Además de aprender herramientas museales que podrían resultar útiles a la hora de representar y divulgar las colecciones con las que estábamos trabajando.

Luego de observar otras formas de musealizar, comenzamos a diseñar el guión curatorial. Este último respondió a las siguientes preguntas: ¿De dónde provienen los objetos analizados? ¿Qué nos dicen sobre el espacio que habitamos? ¿Por qué llegaron a nosotros y cómo nos relacionamos con ellas?

¿Cómo son las representaciones que tienen? ¿Qué nos dicen estas representaciones? ¿Cómo son las representaciones que hacemos hoy en día? Además de esto, se trabajó con objetos cotidianos que eran importantes en nuestras vidas (como juegos y muñecos de nuestra infancia, objetos de nuestra casa y familia, etc.). Con estas consignas, los y las participantes fueron trayendo objetos o imágenes de estos para integrarlos también al guión curatorial.



Imagen n°2. Proceso de elaboración del guión curatorial.

Fotografía de los autores.

El siguiente paso fue realizar la composición de los textos, cedularios, pannelería y material gráfico. Además de que se realizó el montaje museográfico de manera colectiva. En nuestro caso, contábamos con un espacio rectangular, con vitrinas de muro colocadas en tres de las cuatro paredes. Los alumnos y alumnas optaron por la estrategia de realizar un recorrido dinámico, que no generase fatiga museal y que incluyera un factor sorpresa en los públicos visitantes. Siguiendo esto, se colocó en el centro de la sala un biombo móvil en forma de L, que ocultó parte de la visual de la sala, y distribuyó mejor el espacio, generando un recorrido guiado.

Durante el proceso de montaje museográfico se vivió un momento de incertidumbre, debido a que en las colecciones había varios objetos pertenecientes a la cultura Moche. Estos representaban imágenes eróticas y de coito que en muchos casos eran muy explícitas. Como el contexto del museo era un colegio religioso y los participantes tenían pocos años de edad, los especialistas adultos de IMAINA dudaron de exponerlas. Sin embargo, tanto los directivos del instituto, como los alumnos y alumnas mencionaron su deseo de exponerlas, debido a que todo era arte y patrimonio; y este no debería dar vergüenza ni generar tabúes. Lo mencionado fue otro momento clave, donde los adultos una vez más aprendimos de los niños y niñas y de su forma de ver la materialidad y la vida.

Por otra parte, los chicos y chicas participantes manifestaron el deseo de incluir arte en la exposición; por ende, diseñaron y elaboraron vistosos y creativos carteles que fueron colocados junto a las piezas arqueológicas, y que aportaban información importante sobre estas. En este punto no fue relevante si estos carteles competían con las piezas arqueológicas, debido a que no era una preocupación que los y las participantes manifestaron; más bien ellos y ellas consideraron que toda materialidad creada por los humanos

era igual de importante (ya sea histórica o presente). También se incluyeron carteles con datos que tenían que ver con el proceso de creación museológica.



Imagen n°3. Creación de un cartel-mural. Fotografía de los autores.

Además, se realizó un ejercicio donde los y las participantes ubicaron por turnos las piezas en las vitrinas, guiándose por sus gustos, puntos visuales, relaciones con otros objetos y algunas observaciones que querían compartir. Finalmente, se procesó toda la información científica y emotiva registrada durante el juego Yachay, y se tradujo al lenguaje museal, mediante un guión interpretativo. Éste incluyó cédulas de diversas temáticas, como las múltiples formas humanas de representar el entorno, las diferencias en cuanto a lo que en la actualidad y en el pasado consideramos hogar, los objetos que forman parte de nuestra vida cotidiana y el valor de contar con espacios museales, entre otros temas. Asimismo los alumnos y las alumnas elaboraron de manera colectiva y libre un llamativo mural, que contenía una frase dedicada a los antepasados. Este fue colocado en la parte interna del biombo central, quedando la parte externa para colocar las cédulas temáticas. Por último se colgaron imágenes

en cordeles que atravesaban de manera libre la sala. Estas imágenes tenían que ver con los objetos favoritos de los museólogos y las museólogas creadores.

Para terminar, los alumnos y alumnas decidieron que tanto el nombre del museo como los protagonistas y guías de la exposición iban a ser *los Cuchimilcos*. Estos son unas particulares figurillas de cerámicas realizadas por la antigua cultura Chancay, que vivieron en actual provincia de Huaral, entre los años 1200 y 1470 d.C. Se tomó esta decisión debido a la cantidad y variedad de cuchimilcos albergados en las colecciones del museo y expuestos en las vitrinas. Esas figurillas causaban gran conmoción en los niños y las niñas, porque se encontraban con los brazos extendidos, como si estuviesen dando abrazos. Por esto, los participantes decidieron que iban a ser los objetos expuestos más próximos a la puerta de entrada y salida, con el fin de abrazar a los públicos como forma de darles la bienvenida y despedida por su visita.

Antes de la inauguración, se realizó un ritual de apertura de espacios, al que asistimos todos y todas las participantes de dicho juego. En este compartimos y hablamos de nuestras infancias, expectativas y proyectos futuros. Conversamos, bailamos, cantamos, tocamos música, comimos, jugamos y disfrutamos de un momento agradable. Finalizamos dicho ritual escribiendo en tarjetas de colores algunos deseos que le queríamos dejar a niños y niñas del futuro. Dichas tarjetas también fueron colgadas en cordeles que cruzaban la sala expositiva, para que los y las visitantes pudieran leerlas.

Reflexiones sobre la experiencia

Creemos importante mencionar desde dónde comprendimos esta experiencia que aquí manifestamos. Vivimos en un mundo construido por adultos, y hecho para ellos. La forma de pensar y observar nuestro entorno corresponde a la de adultos y adultas, y es la considerada como la más válida. Esto es porque el *adultocentrismo* se genera desde la idea de que existe una única edad en la que el ser

humano logra su realización del mejor modo posible. Y en esto, los niños y niñas se encuentran ligados a la carencia, en la medida que



Imagen n°4. Inauguración del museo. Fotografía de los autores.

se los entiende como seres carentes. El uso de la palabra infancia que por ejemplo significa “carente de voz” o alumno, es el que tiene ausencia de luz, revela la forma que tenemos de comprender esta etapa etaria de vida. La vemos como incompleta o responde a un momento apagado, donde no se oye. Así se arma una trama de significantes: la ausencia de luz y de voz de un ser carente. Todo esto justificado por medio de discursos jerárquicos, que construyen sentido común con incluidos y excluidos, y lo naturaliza como si fuera algo normal.

La adultocracia, es vista como la etapa de mayor madurez, y por ende donde se pueden generar las cosas más perfectas o mejor terminadas. Por eso, se la entiende como la más adecuada para representar musealmente una cultura, entender la materialidad y relacionarse con la identidad. También podemos agregar el gran predominio que existe en la adultez, la academia y el pensamiento considerado como racional y lógico. Es decir, son los profesionales especializados quienes construyen y resignifican de manera científica

los objetos, excluyéndose las voces de los otros. Por ello, la finalidad de este proyecto y experiencia fue incorporar otras miradas, y en específico la de niños y niñas que en la mayoría de las ocasiones, no son tenidos en cuenta a la hora como personas capaces de hacer cosas (y bien hechas).

Siempre son los adultos y los especialistas las que las hacen para ellos: y en esto los ejemplos abundan: exposiciones para niños, museos del niño, programas didácticos para pequeños en edad escolar y un sinfín de actividades donde siempre hay un equipo adulto trabajando para que el producto final sea consumido por niños y niñas. Lo que aquí quisimos plantear fue una experiencia a la inversa. Dejar que ellos y ellas actuaran, decidieran y crearan. Que cómodamente expongan sus puntos de vistas y maneras de pensar a la hora de construir una historia, ubicar las piezas, armar el recorrido, y contar lo que para ellos significan esas colecciones.

Por esto realizamos la experiencia aquí expuesta. Expusimos momentos emotivos, donde los adultos aprendimos de los niños y niñas, como fue el evento de la vasija dañada durante el proceso de limpieza. Además, reflexionamos de manera colectiva sobre las experiencias que queríamos brindarles a nuestros futuros públicos, y los posibles modos de llevarlo a cabo. Por otro lado, en todo momento tratamos de desarrollar uno de los objetivos que nos propusimos en el inicio. Este fue generar autonomía en los alumnos y alumnas, en que puedan continuar manteniendo y renovando el museo en un futuro, sin ayuda de profesionales.

Además, involucramos diversidad de patrimonio al museo o a los vínculos museales del espacio que estábamos construyendo. Este incluyó piezas arqueológicas, pero también imágenes religiosas, frisos que relataban la historia del colegio, arte y deseos que los y las participantes les deseaban a las futuras personas que vendrían a verlo.

Por último, deseábamos mencionar que muchas veces, los que trabajamos en temáticas relacionadas al patrimonio y la

identidad, permanentemente nos estamos preguntamos cuáles son los caminos más adecuados para generar vínculos fuertes y permanentes entre los colectivos sociales y los museos. Creemos que variadas son las respuestas ante esta pregunta, y que en la mayoría de los casos, dependen de los contextos en los cuales se encuentran. Nosotros en este caso, decidimos realizar un trabajo democrático y participativo desde el primer momento; donde los destinatarios eran los principales actores del proceso.

Para cerrar, en estas actividades nos encontramos con otras dimensiones patrimoniales, como es la resignificación y valor que cobran los objetos en nuevos contextos territoriales y temporales. En este caso, es la representatividad que tienen dentro de una institución educativa. Las experiencias aquí expuestas, nos permiten replantearnos o evaluar las formas sobre cómo se asume y trabaja el patrimonio arqueológico. Para concluir, queremos expresar que todo el proceso detallado en este trabajo, fue expuesto con el objetivo de evidenciar que otras formas de hacer museología también son posibles. En síntesis no fue más que una oportunidad para darles voz y protagonismo, y una forma de entrar en su mundo a través del lenguaje museal.

Notas

1. Yachay palabra en quechua que significa: saber o conocimiento.
2. Video documental producido por el canal Encuentro (Argentina).

Bibliografía

-Abraham, B. (2008). Museos y democracia. Los museos como espacios de experiencias comunitarias. *Contribuciones desde Coatepec*, 14: 119-159.

-Gándara, M. (2013). La narrativa y la divulgación significativa del patrimonio en sitios arqueológicos y museos. *Gaceta de Museos*, 54:17-23.

-Ham, S. (1992). *Environmental Interpretation. A practical guide for people with big ideas and small budgets*. Colorado: Fulcrum Publishing, Golden.

-(2007). From interpretation to protection: Is there a theoretical basis?". *Journal of the Association for Heritage Interpretation*, 12(3) 20-23.

-Lleras, C. (2008). ¿Objetos Demodé? Museos y Patrimonio intangible. *Calle 14: Revista de investigación en el campo del arte*, 2:22-29.

-Mosco, A. (2013). La interpretación temática como estrategia para la conservación del patrimonio cultural y natural. En J. García Targa (Ed.). *Patrimonio Cultural Mexicano: modelos explicativos* (pp. 47-56). Londres: BAR International Series.

-(2018). *Curaduría interpretativa, un modelo para la planeación y desarrollo de exposiciones*. México: Instituto Nacional de Antropología e Historia.

-Robles, A. M. (2017). La importancia del museo en la educación. *Educación y Futuro*, 36:127-150.

-Veverka, J. A. (2011). *Interpretive Master Planning: Volumen 1 y 2. Strategies for the New Millennium*. Edimburgo: Museumsetc.