

“RESCATISTAS DEL PATRIMONIO”

ESTRATEGIAS LÚDICAS QUE PERMITEN A LOS NIÑOS COMPRENDER EL
VALOR DE PROTEGER, CONSERVAR Y RESTAURAR EL PATRIMONIO
CULTURAL POR MEDIO DE EXPERIENCIAS SIGNIFICATIVAS.

LAURA SOFÍA PÉREZ AGUDELO

Trabajo de grado para optar por el título de Diseñadora Industrial

Asesores:

MBA. Leonel Eduardo Mendoza Gaitán

MA. Sergio Romero Lozano

Msc. Johanna Velandia Quiroga

UNIVERSIDAD JORGE TADEO LOZANO

FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

PROGRAMA DE DISEÑO INDUSTRIAL

BOGOTÁ

2019

ESTRATEGIAS LÚDICAS QUE PERMITEN A LOS NIÑOS COMPRENDER EL
VALOR DE PROTEGER, CONSERVAR Y RESTAURAR EL PATRIMONIO
CULTURAL POR MEDIO DE EXPERIENCIAS SIGNIFICATIVAS.

LAURA SOFIA PÉREZ AGUDELO

MBA. Leonel Eduardo Mendoza Gaitán

MA. Sergio Romero Lozano

Msc. Johanna Velandia Quiroga

18 de Mayo de 2019

CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	11
MARCO TEÓRICO	13
1.1 Entidades culturales	13
1.2 Museo Nacional de Colombia	14
1.2.1 Organigrama.....	15
1.2.2 Distribución	16
1.2.3 Grupos de interés.....	18
1.3 ¿Qué es un Museo?	20
1.3.1 Tipologías	22
1.4 Patrimonio Cultural	22
✓ (70's):.....	24
1.5 Valoración/ Significancia	25
1.6 Conservación	27
1.6.1 Colecciones.....	28
1.6.2 Agentes de deterioro	32
1.6.3 SICRE.....	32
1.7 Conservación preventiva	32
1.7.1 Reservas	33
1.7.2 Condiciones Medio Ambientales y antropométricas	35
1.8 Restauración	37
1.8.1 Materiales de Conservación.....	37
1.8.2 Restauración.....	40

1.9 Matriz flor de loto	46
MARCO METODOLÓGICO.....	50
2.1 Visitantes del museo.....	51
2.1.1 Tipos de visitantes.....	51
2.1.2 ¿Cuál es el sentido de visitar los museos?	52
2.2 Entrevistas	53
2.3 Museo para niños	55
2.3.1 Mapa de empatías (Niños de 7 a 10 años).....	55
2.3.2 Talleres educativos.....	57
2.3.3 Aprendizaje significativo	59
2.3.4 Juego de roles.....	59
2.3 Oportunidad de diseño	60
2.4 Objetivo General.....	61
2.4.1 Objetivos específicos.....	61
2.5 Planteamiento de diseño	62
2.6 Categorías de construcción	63
2.7 Determinantes del taller	65
2.8 Componentes	65
2.8.1 Misión de rescate	65
2.8.2 Cultura indígena Wayuu.....	67
MARCO PROPOSITIVO.....	70
3.1 Desarrollo de prototipos.....	70
3.2 Descripción del taller	76

3.3 Comprobaciones.....	80
3.4 Correcciones en la comprobación.....	88
3.5 Análisis de los resultados.....	92
ANEXOS	93
BIBLIOGRAFÍA	97

Lista de figuras

Figura 1. Indicadores de visitantes (Ibermuseos)	14
Figura 2 Organigrama Museo Nacional	16
Figura 3. Plano primer piso Museo Nacional	17
Figura 4. Plano Segundo piso Museo Nacional.....	17
Figura 5. Plano tercer piso Museo Nacional.....	18
Figura 6. Grupos de interés del Museo Nacional de Colombia (Bastidas, 2012).....	19
Figura 7. Nueva Museología	20
Figura 8. Clasificación del patrimonio Cultural	23
Figura 9 Clasificación de arte (Museo Nacional de Colombia, 2015)	29
Figura 10. Clasificación de arqueología (Museo Nacional de Colombia, 2015)	30
Figura 11. Clasificación de etnografía (Museo Nacional de Colombia, 2015)	30
Figura 12. Clasificación de historia (Museo Nacional de Colombia, 2015)	31
Figura 13. Escala de Ph	37
Figura 14. Espectro electromagnético	38
Figura 15. Símbolos Wayúu	67
Figura 16. Kaanas Wayuu	68
Figura 17. Tipos de tejido.....	69

Lista de tablas

Tabla 1. Evolución de la museología.....	21
Tabla 2. Plan básico de conservación.....	36
Tabla 3. Materiales de conservación	38
Tabla 4. Tipos de Conservación (Museo Nacional)	42
Tabla 5. Políticas para el patrimonio cultural.....	46
Tabla 6. Colecciones museográficas	46
Tabla 7. Valor cultural del patrimonio	47
Tabla 8. Actores: Interacción con las colecciones.....	47
Tabla 9. Procesos de reservas	48
Tabla 10. Materiales de conservación	48
Tabla 11. Mobiliario de almacenamiento	49
Tabla 12. Condiciones medio-ambientales y espaciales	49

Lista de fotografías

Fotografía 1. Reserva Textiles.....	33
Fotografía 2. Reserva del AGN	34
Fotografía 3. Reserva pinturas.....	34
Fotografía 4 Revisión clínica.....	35
Fotografía 5. Proceso de anoxia	40
Fotografía 6. Montaje de obras gráficas	41
Fotografía 7. Taller para niños	57
Fotografía 8 Recorridos para niños	58
Fotografía 9. Modelo N°1.....	70
Fotografía 10. Modelo N°2.....	71
Fotografía 11. Modelo N°3.....	71
Fotografía 12. Modelo N°4.....	72
Fotografía 13. Bocetos 1.....	72
Fotografía 14. Bocetos 2.....	73
Fotografía 15. Bocetos 3.....	73
Fotografía 16. Bocetos 4.....	74
Fotografía 17. Análisis dinámica del taller.....	74
Fotografía 18. Análisis 1ra actividad.....	75
Fotografía 19. Análisis 2da y 3ra actividad.....	75
Fotografía 20. Cinturones (Rescatistas)	76
Fotografía 21. Objetos primera actividad.....	77
Fotografía 22. Objeto segunda actividad.....	78
Fotografía 23. Objeto tercera actividad	79

Fotografía 24. Niños para la comprobación	80
Fotografía 25. Cinturón con sus elementos	81
Fotografía 26. Primera actividad	81
Fotografía 27. Segunda actividad	82
Fotografía 28. Tercera actividad.....	82
Fotografía 29. Explorar los componentes del cinturón.....	83
Fotografía 30. Actividad 1	83
Fotografía 31. Actividad 1	84
Fotografía 32. Resultado actividad 1	84
Fotografía 33. Actividad 2.....	85
Fotografía 34. Actividad 2.....	85
Fotografía 35. Actividad 2.....	86
Fotografía 36. Actividad 2.....	86
Fotografía 37. Resultado actividad 2.....	87
Fotografía 38. Actividad 3.....	87
Fotografía 39. Actividad 1	88
Fotografía 40. Actividad 1	88
Fotografía 41. Actividad 1	89
Fotografía 42. Actividad 2.....	89
Fotografía 43. Actividad 2.....	90
Fotografía 44. Actividad 2.....	90
Fotografía 45. Resultado actividad 2.....	91

Lista de anexos

Anexo 1. ¿Qué es un museo?	50
Anexo 2 Visitantes del museo Nacional.....	51
Anexo 3. Entrevista N°1	54
Anexo 4. Entrevista n°2.....	54
Anexo 5 Análisis del usuario.....	56
Anexo 6 Mapa de empatías	56
Anexo 7 Categorías de construcción	64
Anexo 8 Ilustración de la misión.....	66
Anexo 9. Conclusiones	92
Anexo 10 Infografía de Investigación	93
Anexo 11 Infografía de fundamentación	94
Anexo 12 Infografía de representación	95
Anexo 13. Rescatistas del patrimonio	96

INTRODUCCIÓN

Los museos abren sus espacios a todo tipo de visitantes brindando la oportunidad de conocer sus colecciones que hacen parte del patrimonio cultural de una sociedad y de sus pequeños grupos culturales que han nacido a lo largo de la historia; realmente son espacios en los cuales no solo se presentan las piezas con el fin mostrarlas y ya sino que cada una de esas obras resaltan valores estéticos, históricos, económicos, evolutivos, ancestrales, etc... El objetivo de los museos con las obras que alberga es crear un espacio único e inolvidable donde sus visitantes pueden acercarse a mundos que normalmente no se pueden acceder tan fácil y abrir esos nuevos caminos por los que en un futuro las personas podrán indagar más a fondo y descubrir su valor, su importancia en su cultura.

Aunque no existieran estos espacios de encuentro con el pasado a través de objetos con los que una persona podría llamar patrimonio quizás habría otros espacios de transmisión cultural, es natural que los seres humanos muestren a los demás lo son, lo que hacen, lo que los identifica de maneras diversas que no implican un museo específicamente por ejemplo en las calles, en los edificios, en los parques o en los teatros; es algo muy humano esa necesidad de representarse a ellos mismos y ver representados a los demás. Por ejemplo, para los indígenas no tiene tanto sentido esa representación a través de un museo pero si lo tiene dentro de una maloka, que es donde sale a través de la parte oral, de las expresiones sonoras, corporales esas expresiones culturales que comparte con una comunidad y es allí donde sucede ese encuentro; son dos espacios diferentes donde las experiencias son incomparables pero tienen un sentido de mantener viva las tradiciones y costumbres de una cultura solo que en el museo el centro de todo es el objeto como mediador de una historia, en cambio en la maloka el centro es la manera como usan el objeto en su contexto real.

Cuando se visitan los museos muchas personas solo detectan las obras ya expuestas dentro un contexto narrativo propuesto por el museo, pero desconocen muchas de las actividades internas que se realizan para que sus públicos puedan disfrutar la mejor experiencia dentro de él y que por lo tanto esas actividades permiten el buen funcionamiento y la sostenibilidad del museo. Existen diversas áreas que tienen funciones específicas como

museografía que se encarga de diseñar los espacios y la mejor narración e interacción del público con las obras, el área de curaduría que se encarga de generar los guiones curatoriales que en poca palabras son la razón de ser de cada sala y de escoger las obras que corresponden a un tema, el área de conservación que está encargada de velar por la seguridad y permanencia de las colecciones procurando prevenir el daño o la pérdida de alguna pieza, el área educativa está en función de sus públicos, es decir, diseñan estrategias que ayudan a comprender, apreciar, interactuar e involucrarse con las exposiciones. También existen otras áreas no menos importantes que las anteriores que no están directamente relacionadas con las piezas pero si con el buen manejo económico, social, político, cultural, entre otras cosas.

En nuestra cultura los museos aparecen como un espacio cultural precisamente donde emerge y son visibles esos contactos con lo que es patrimonio y lo que una persona puede considerar como suyo, pero no necesariamente eso sucede. En los museos no solo a través de los objetos sino a través de las dinámicas que se propongan con las personas pueden crearse o construirse esas relaciones de lo que a una persona lo identifica con algo y si se identifica por ejemplo con una región y con las formas de habitarla puede encontrar un lugar al que puede aportar porque su conocimiento se valida. Los museos tienen una importancia, en cuanto las personas pueden verse o no incluidas en ese lugar, si no se ven incluidas, ni representadas, no hay una conexión que tenga con su vida no va tener muchos sentido ir a esos espacios a cuestionarse si todo es muy lejano a ellos, no hace parte de su cultura; sin embargo, lo lindo de los museos es poder lograr generar esas conexiones que aunque sean lejanas pueden volverse cercanas e importantes en la vida una persona.

Los museos hoy en día deben reinventar y transformarse al mismo tiempo que la sociedad se va desarrollando y evolucionando; porque entonces los visitantes su siempre están cambiando, sus objetivos, sus intenciones, sus conocimientos también cambian, y si el museo fuera siempre el mismo, estático y permanente no tendría ningún sentido ir a los museos

MARCO TEÓRICO

1.1 Entidades culturales

Colombia cuenta con 362 museos registrados en 24 departamentos, entre estos se encuentran museos de arte, arqueología, etnología e historia natural, para niños y nuevas visiones contemporáneas. Existen organizaciones entorno a las industrias culturales que se encargan de conservar el patrimonio, transmitir conocimiento y construir una identidad nacional. Las tres más importantes son Ministerio de Cultura, PFM e ICOM.

✓ Ministerio de cultura:

Este organismo es responsable de velar por las instituciones museales que albergan colecciones y generar planes de desarrollo entorno a las actividades que hacen ser a un museo. Se encarga de “formular, coordinar, ejecutar y vigilar” con relación a las políticas del estado.

✓ Programa fortalecimiento de Museos:

El museo nacional de Colombia es una de las instituciones más antigua y se encarga de apoyar a otras instituciones grandes o pequeñas con el fin de crear medios que permitan solucionar problemáticas que se presentan en la museología actual. El programa genera capacitaciones, visitas técnicas entre otras para conservar la misión de cada institución.

✓ Consejo Internacional de museos (ICOM):

Fue creado en 1946, es una organización con alcances mundiales para salvaguardar el “patrimonio cultural y natural, presente y futuro, material e inmaterial”. Se encarga de generar estrategias para la conservación y preservación de estas en el tiempo, que puedan ser casi eternas y para ello se requieren procesos estandarizados y normalizados para su ejecución.

En Bogotá se encuentran 63 museos donde se encuentran todo tipo de patrimonio cultural pero resaltan la evolución de la actividad humana y la gran diversidad cultural nacional.

Según un estudio realizado por el IBERMUSEOS, los museos más visitados en Bogotá están catalogados como los más grandes, interactivos, representativos; lo más interesante es que son tipologías diferentes pero captan la atención de muchas personas.

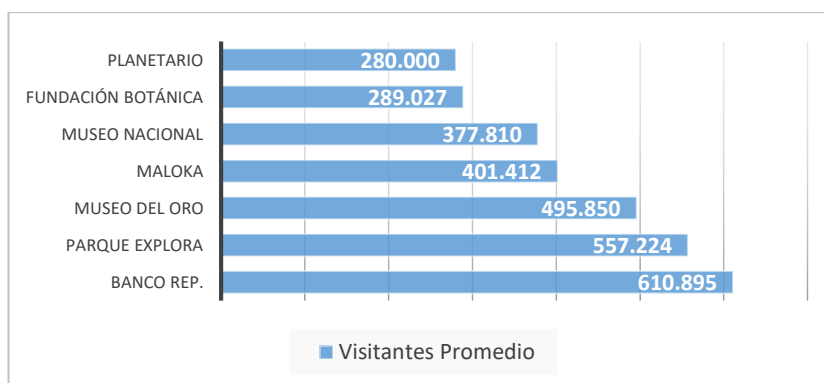


Figura 1. Indicadores de visitantes (Ibermuseos)

Según los datos dados por Ibermuseos uno de los museos más concurridos en Colombia es el Banco de la república debido a su gran variedad de objetos expuestos y al mismo tiempo como cuenta con 3 museos en uno solo, tienen más contenidos para apreciar.

1.2 Museo Nacional de Colombia

Fue uno de los primeros museos en Colombia fundado por ley del primer congreso de la república el 28 de julio de 1823 con el nombre “Museo de Historia Natural y escuela de Minería”, su primera sede estuvo ubicada en la casa antigua de la expedición botánica. Por varios años inauguró nuevas sedes ubicadas en el centro de Bogotá, como la Biblioteca Nacional, el edificio Pasaje Rufino Cuervo, edificio Pedro A. López y por último el 2 de mayo de 1948 se instaló en el edificio el Panóptico donde residía la antigua penitenciaría.

Actualmente cumple 195 años de funcionamiento con la misión de ser el punto de encuentro entre los visitantes nacionales o internacionales con el patrimonio cultural de la nación. Alberga más de 25.000 piezas con diferentes fines como exposición, investigación, préstamos, donaciones, entre otras. El museo en sus colecciones cuenta con piezas de arte,

historia, arqueología y etnografía de diferentes épocas y hechos relevantes en la historia de Colombia y del mundo.

El museo está a disposición de todo el mundo sin excepciones, en este momento cuenta con un proyecto de renovación que se llevara a cabo hasta el año 2022 donde el museo aspira ampliar su espacio y por lo tanto su número de piezas en exhibición; al mismo tiempo cambiar las narraciones que se daban desde su primera apertura hasta el día de hoy, es decir, las primeras salas en el panóptico estaban divididas por piso y jerarquías, el primer piso las comunidades indígenas, el segundo piso la clase obrera y por último el tercer piso se encontraban las grandes élites o la iluminación. Ahora, se han incorporado temas contemporáneos y que antes eran temas prohibidos o tabús, pero que son en este un momento crucial para el desarrollo de una sociedad como lo es la colombiana y se mezclan junto con otras clases, etnias, estratos, entre otras jerarquías que puedan existir; es un espacio donde se pueden encontrar muchas culturas que son ajenas entre sí, pero el museo las une en un mismo espacio para que sus públicos puedan apreciarla y comprenderlas.

1.2.1 Organigrama

El museo Nacional cuenta con organigrama donde se evidencias las jerarquías, divisiones, departamentos, entre otros, que fortalecen las actividades internas que se realizan a diario. Cada una tiene una función específica pero al final todas se relacionan para así mantener orden y las actividades a la disposición de los visitantes.

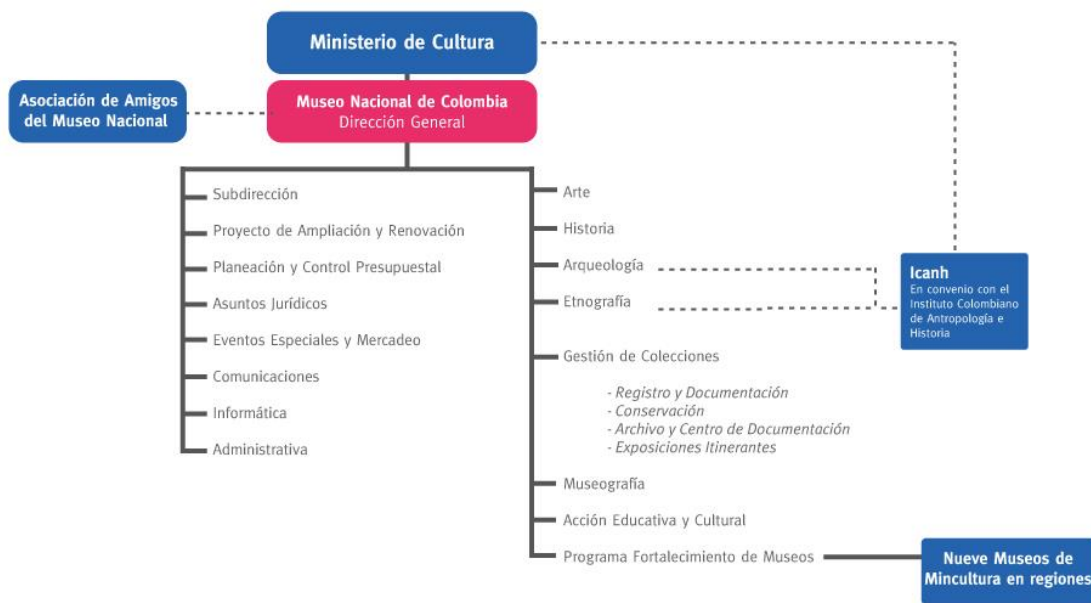


Figura 2 Organigrama Museo Nacional

El organigrama del Museo Nacional expone como se encuentra dividido, cuáles son sus áreas, departamentos, entre otros... Determina las jerarquías y la importancia de cada sector de museos que es indispensable para su buen funcionamiento.

1.2.2 Distribución

El museo cuenta con tres niveles en los cuales se encuentran ala norte y sur de oficinas administrativas, curadurías, museografía, conservación, comunicación, educativa, entre otras. También cuenta con 17 salas permanentes que están abiertas al público todo el tiempo, tiene una tienda de recuerdos, una cafetería, una sala dispuesta para las exposiciones temporales que están cambiando cada 4 o 5 meses con temas diversos de la cultura Colombia o de otros países. Existen 10 depósitos o reservas categorizadas por el tipo de pieza y su naturaleza, allí se guardan las colecciones que no están expuestas, que son donadas para su custodia y algunas obras que son prestadas en exposiciones itinerantes a otros museos o instituciones culturales

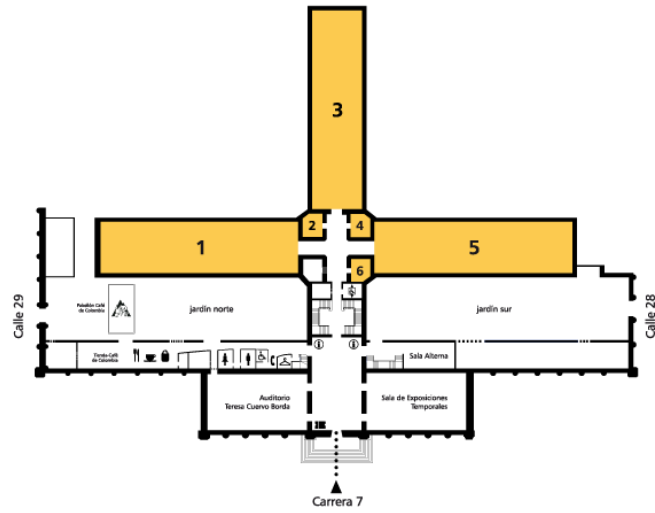


Figura 3. Plano primer piso Museo Nacional

En el primer piso del museo cuenta con 4 salas permanentes y una sala temporal donde cada 6 meses aproximadamente se cambia de exposición.

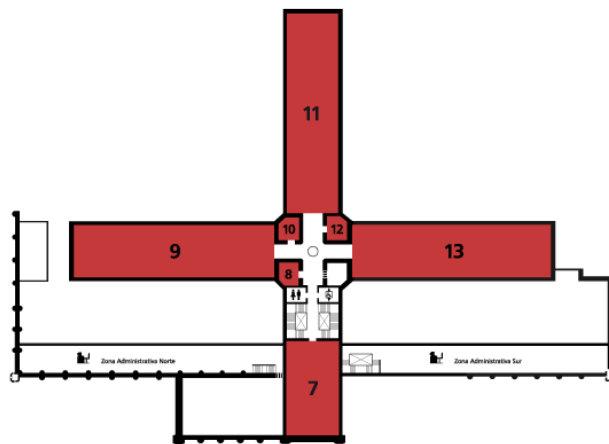


Figura 4. Plano Segundo piso Museo Nacional

En el segundo piso del museo se encuentran 7 salas permanentes, tres de ellas durante el año 2018 se renovaron para exponer contenidos más contemporáneos y plantean problemáticas del momento.

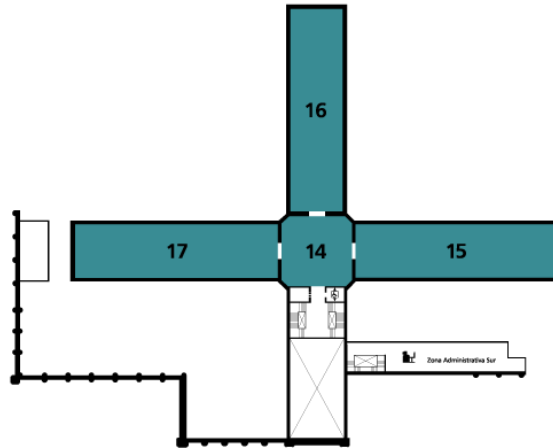


Figura 5. Plano tercer piso Museo Nacional

El tercer cuenta con 3 salas permanentes y la rotonda principal llamada panóptico.

1.2.3 Grupos de interés

Los museos en general cuentan con una serie de grupos que son parte importante para su funcionamiento. Para comprender como funciona el museo y todos los agentes que son necesarios se dividen en dos categorías, la primera son grupos de interés internos que a su vez se dividen en dos: los que están más cercanos al funcionamiento directivo, administrativo, legal y económico; y los que hacen parte de las actividades cotidianas como comunicaciones, museografía, gestión de colecciones, educativa, entre otros. En esta última es importante mencionar los visitantes ya que todas esas actividades internas son con el fin de darle a su público la mejor experiencia y sobre todo generarles un espacio para apreciar y criticar el patrimonio cultural, el museo depende no solo de sus colecciones sino de las personas que van a verlo y aprender de él.

La segunda categoría son los grupos de interés externos, en esta encontramos otras instituciones que están aliadas con el museo con el fin de crear redes internas entre los museos nacionales o regionales para facilitar el funcionamiento, las normativas en cuento a la

conservación y manipulación del patrimonio. En esta categoría también se encuentran las instituciones educativas con las que generan planes o recorridos guiados y o didácticos para sus estudiantes.

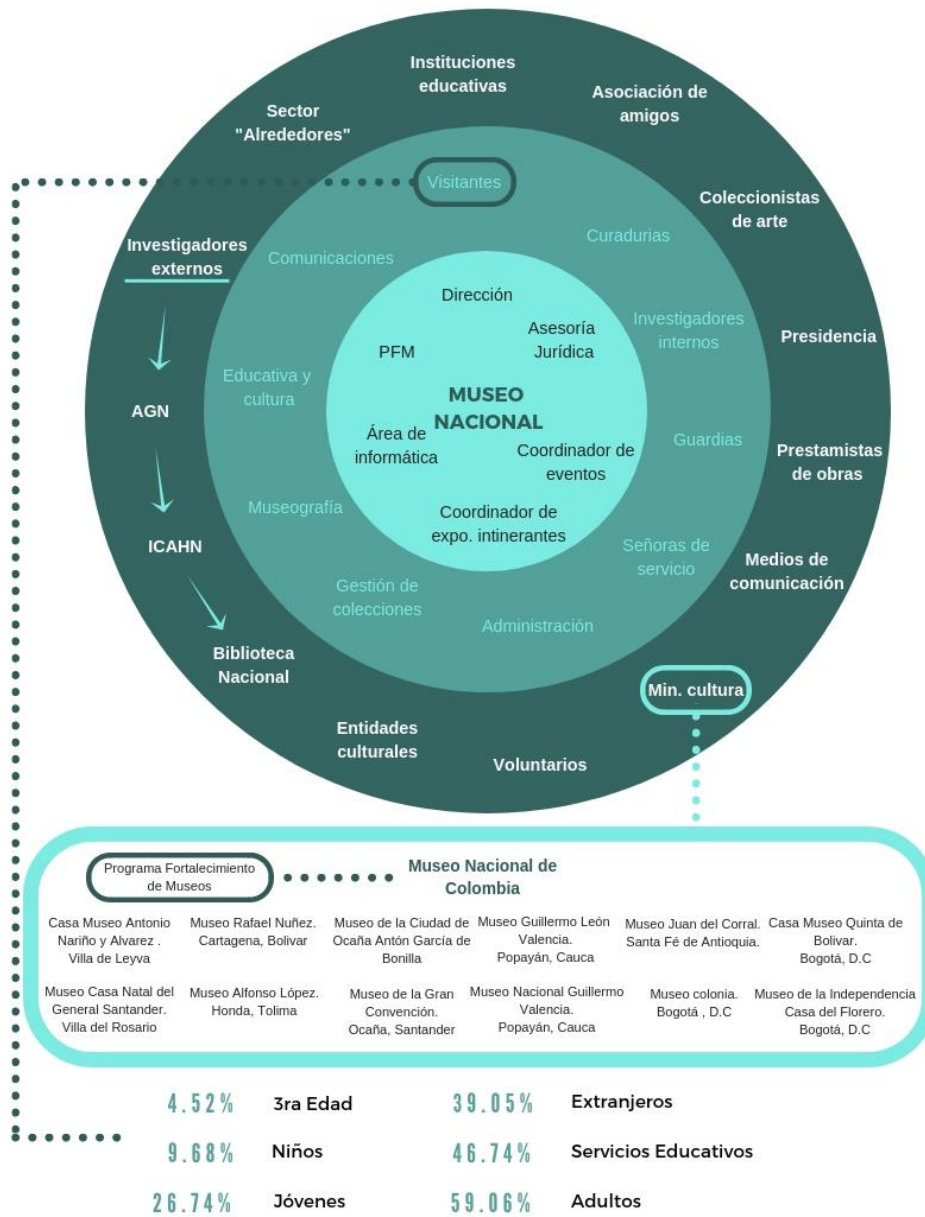


Figura 6. Grupos de interés del Museo Nacional de Colombia (Bastidas, 2012)

El esquema fue adaptado al personal del Museo Nacional, sus grupos internos y externos del museo, como se encuentra organizado en cuento las organizaciones museales en Colombia y sobre todo la clasificación de sus públicos.

1.3 ¿Qué es un Museo?

La palabra museo proviene del latín "*museum*" que significa lugar consagrado de las musas; en la mitología eran nueve diosas y cada una representaba las artes y la ciencia.

“El museo es una institución sin fines lucrativos, permanente, al servicio de la sociedad y de su desarrollo, abierta al público, que adquiere, conserva, investiga, comunica y expone el patrimonio material e inmaterial de la humanidad y su medio ambiente con fines de educación, estudio y recreo” (ICOM, 2017).

Durante el siglo XIX los museos eran habitaciones donde se guardaban curiosidades y solo la elite podía acceder a él, se centraba toda la atención sobre los objetos y su valor estético y económico. Sin embargo después cuando aparece la museología contemporánea en el siglo XX la noción de museo da un giro de 360° al poner a las personas como punto focal.

1. Desplazamiento del interés centrado sobre el objeto hacia el interés de la comunidad.
2. Ampliación del concepto del objeto del museo.
3. Tendencia a la conservación *in situ*.
4. Aparición del concepto museo descentralizado.
5. Tendencia a la conceptualización.
6. Racionalización de la gestión del museo.
7. Musealización de instituciones culturales y comerciales.

Fuente: Peter Van Mensch (1996, citado en Fernández, 1999).

Figura 7. Nueva Museología

La evolución de la museología (Renne Rivart, 2017) desde sus comienzos da cuenta de que los museos están en constante cambio, debe reinventarse todos los días ya que los tiempos también van cambiando y ambos deben estar conectados y sincronizados para que realmente se cumpla las misiones y visiones de los museos. En la siguiente tabla presento una breve síntesis de lo que Rivart hace ver como la evolución que ha tenido el sentido o

significado de los museos desde el siglo XIX donde los museos eran lugares exclusivos de la verdad absoluta y donde el interés y la valoración está únicamente sobre los objetos; a través del siglo XX una reinención de los museos como lugares abiertos a todas las personas y donde los objetos ahora son el patrimonio de una nación y como se conectan los visitantes con ellos; y por último, al siglo XXI como el lugar que genera unión entre las personas y los problemas sociales que fueron primordiales como los que hoy en día van surgiendo con la evolución de una sociedad.

Tabla 1. Evolución de la museología

MUSEO	Siglo XIX Comienzos de la museología	Siglo XX Museología Contemporánea	Siglo XXI Museología de las ideas
<i>Espacio</i>	Edificio	Territorio	Sociedad y su entorno (Espacio social)
<i>Objetos</i>	Colecciones	Patrimonio	Problemas sociales
<i>Personas</i>	Visitantes	Comunidad	Todo el mundo
<i>Trabajadores</i>	Curadores	Visitantes	Ciudadanos comprometidos

Normalmente se cree que los museos son “mausoleos de cosas viejas” y lugares excluyentes, donde solo los grandes maestros o intelectuales podían tener acceso y un acercamiento más profundo. Pero realmente son lugares que hacen parte importante de la transformación social de un país. Existen cuatro variables que resumen para qué un museo, el primero es el patrimonio en cuanto a la posesión, el cuidado y la conservación; el segundo es la identidad, básicamente se resume en la educación, el valor y el respeto; el tercero es el espacio de cosas importantes, ancestrales y de fantasmas; por último el cuarto es la conservación que para ello se realizan varias actividades con el fin de preservar el patrimonio como clasificar, diagnosticar, exhibir, etc... Lo que conecta estas cuatro variables son la relación que existe con los visitantes, es decir, el museo se convierte en el facilitador de aprendizaje, sus objetos e historias son las herramientas para aprender y apropiarse del pasado.

1.3.1 Tipologías

Las instituciones museales se clasifican según el tipo de colecciones que tienen en custodia, cada museo cuenta con sus actividades para conservar y proteger el tipo de patrimonio que alberga. Existen muchas tipologías entre ellas las más comunes son museos de arte e historia, museos arqueológicos, de ciencias naturales, científicas y técnicas, museos locales, nacionales, regionales; como otros no tan comunes pero se han ido creando a medida que los medios artísticos han ido evolucionando, por ejemplo existen museos del cuerpo humano, museos de los detectives, museo de los juguetes, de la música, de los aviones, de rarezas naturales, existen cantidades de museos con temas que no son usuales o no se creería que podrían hacer parte del patrimonio cultural de un grupo social. Cada uno de estos museos tiene una misma meta y es mantener viva esa cultura, o esas tradiciones; o simplemente mostrarle a mundo aspectos que han sido importantes para el desarrollo de los seres humanos y sobre todo darnos una idea de cómo era hace muchos años, cómo es ahora y cómo se conectan el pasado, con el presente y hasta con el futuro.

1.4 Patrimonio Cultural

En la constitución política de Colombia de 1991 se recalca la importancia y la obligación que tiene el estado y sus ciudadanos de proteger las "riquezas" culturales y naturales ya que estas son inalienables, imprescriptibles e inembargables (Art. 8 y 63).

El patrimonio cultural se clasifica en dos grandes grupos el inmaterial, que cuanta trece categorías: “lenguas y tradición oral, organizaciones sociales, conocimiento tradicional sobre la naturaleza y el universo, producción tradicional, medicina tradicional, técnicas y tradiciones asociadas a la fabricación de productos artesanales, artes populares, eventos religiosos tradicionales de carácter colectivo, actos festivos y lúdicos, conocimientos y técnicas tradicionales asociadas al hábitat, cultura culinaria, patrimonio cultural inmaterial asociado a los espacios culturales y paisajes culturales”. El segundo grupo es el patrimonio material que se divide en dos, inmueble conformado por el sector urbano, los espacios

públicos y grupos arquitectónicos, y por último encontramos el mueble que está conformado por colecciones públicas/privadas y los monumentos en espacio público.

El patrimonio cultural conforma la identidad de un grupo social, ya que son expresiones materiales o inmateriales que se han heredado a lo largo de los años y poseen un valor simbólico (histórico, estético...) que necesita ser reconocido, valorado y protegido para su preservación en el tiempo y no se pierda esa significación cultural que representa la evolución natural y humana.

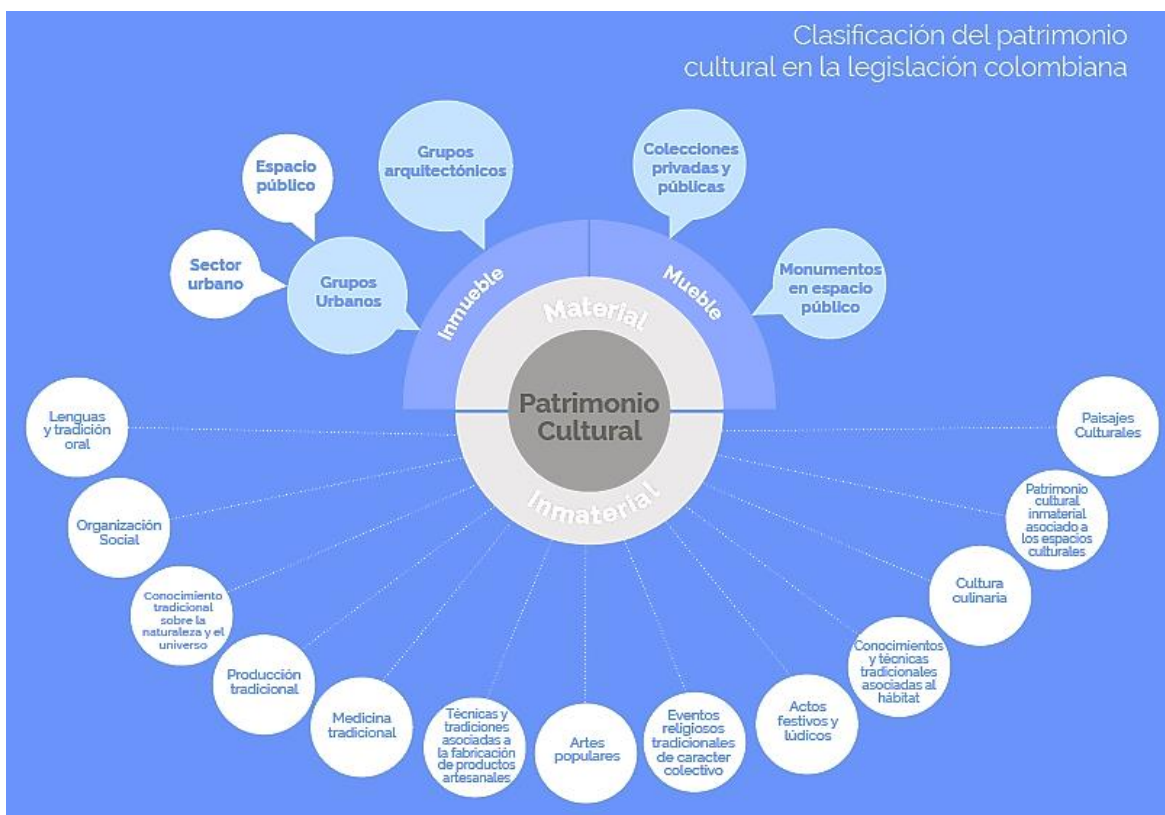


Figura 8. Clasificación del patrimonio Cultural

El patrimonio cultural está dividido en dos, material e inmaterial; el inmaterial son todas las expresiones culturales, tradiciones, costumbres, entre otras, y e material esta dividido en dos muebles (pinturas, objetos) e inmuebles (arquitectura).

Se han generado discusiones en torno al valor cultural que poseen los bienes y sobre todo en la forma que se miran y se analizan a lo largo del tiempo. "La valoración del patrimonio es cambiante y que está condicionada por factores sociales que cambian a través del tiempo". Todos los bienes patrimoniales se convierten en manifestaciones importantes donde son los individuos quienes les conceden valores y atribuciones según el contexto donde se encuentran. El patrimonio en pocas palabras son objetos (tangibles o intangibles) que contienen un valor simbólico e histórico que hacen parte de un pasado que se debe revitalizar en el presente y en el futuro. El concepto de patrimonio ha venido evolucionando en diferentes países de Latinoamérica con el propósito de valorarlo y protegerlo. Olga Pizano (Ministerio de cultura, 2014) hace un recuento de cuatro movimientos que reconocen al patrimonio cultural desde diferentes nociones:

✓ (1950 - 1980): Relaciona al patrimonio con la protección de las ruinas arqueológicas y los valores monumentales y nacionales que tienen los bienes muebles e inmuebles relacionados con hechos históricos y personajes reconocidos.

✓ (1980): Se crea la noción de valoración y conservación de las manifestaciones culturales que representan una cultura, actividades humanas y evoluciones naturales.

✓ (70's): El patrimonio relacionado con las manifestaciones folclóricas, tradiciones orales, artes y técnicas ancestrales. La importancia de preservación en el tiempo.

✓ (80's): Reconocimiento al patrimonio inmaterial como concepto y objeto de preservación patrimonial.

"El patrimonio genera sentimientos de identidad y establece vínculos con la memoria colectiva" (Ministerio de cultura, 2014).

Las entidades "museos" que adquieren, preservan y conservan bienes patrimoniales deben tener en cuenta los diferentes públicos que pueden acceder al museo, no todos ven, perciben y analizan de la misma manera debido a su concepto de cultura e identidad (es diferente un

niño que aprende la historia a un adulto que la está recordando) por lo tanto deben generar un discurso que pueda ser interpretado según cada caso; pero sin dejar a un lado el significado general que tiene cada bien.

Se debe tener en cuenta que la valoración de un patrimonio depende de tres aspectos el individuo (quien valora), el contexto (cultura que se valora) y por último el objeto (que se valora). Actualmente se busca generar un sentimiento de identidad promoviendo el respeto por la diversidad cultural y evolución de una sociedad.

1.5 Valoración/ Significancia

Los museos o instituciones que albergan patrimonio material o inmaterial tienen la responsabilidad de conservarlo y protegerlo, sobre todo asumir la significación cultural que posee cada bien, además se encargan de ser un medio para regeneración y cambio social a través de procesos participativos y reflexivos. La misión de un museo está relacionada con el porqué y para qué fundamentando las políticas y acciones (El museo nacional es un lugar de encuentro entre los visitantes y las colecciones con aras de construir conocimiento, generar pensamiento crítico de lo que fuimos, somos y seremos fortaleciendo la pertenencia e identidad). Los museos "viven por sus públicos, co-crea sus guiones en un espacio de comunicación y relaciones".

Durante el siglo XIX las instituciones museales guardaban colecciones en forma de curiosidades de carácter privado y excluyente donde solo las élites tenían acceso a ella, y existía un pequeño grupo de "alumnos" que iban a conocer y aprender lo que en ese momento era considerado como una verdad absoluta. Sin embargo esa noción de exclusividad en el siglo xx con la aparición de una "museología contemporánea", se da importancia a conceptos como lo inclusivo, memoria colectiva y participación social. Esta no solo incluye medir la satisfacción y necesidades del visitante sino algo mucho más profundo como incluir al público, hacerlo parte esencial del museo y de la historia que se conserva allí. Actualmente

los museos tienen un enfoque social donde se convierte en un espacio para la inclusión y el cambio social.

Los stakeholders son las partes interesadas o los grupos de interés deben ser involucrados y participar dentro del ejercicio de valoración cultural. Estos son parte fundamental dentro o fuera del museo, pueden tomar decisiones o ser parte afectada (positiva o negativamente). Los grupos de interés se dividen en dos grandes grupos internos o externos.

Cuando se hace referencia a las buenas prácticas museológicas se considera todas aquellas normas (Mundiales, internacionales, nacionales o locales) que deben seguirse para realizar acciones dentro del museo, existen otras que no necesariamente son normas obligatorias pero sirven de referencia estándar que se utilizan para realizar adecuadamente las acciones, por último se tiene en cuenta los códigos éticos, que dentro de un museo son las responsabilidades que se tienen no solo como institución, sino además las que tiene el estado, el público, etc...

El patrimonio cultural ha tenido muchas evoluciones en su definición, actualmente se tienen dos definiciones más completas la primera es la se rige en la constitución política de Colombia de 1991 y la segunda dada por Ma. Pilar García Cuetos. En resumen el patrimonio cultural se compone de bienes materiales e inmateriales tanto del pasado como del presente, son legados que dejaron nuestros antepasados y construyen la identidad de un grupo social y se tiene la obligación de cuidar y proteger para conservarlas en el mejor estado para que puedan ser valoradas por futuras generaciones.

La valoración cultural de un objeto o manifestación cultural se puede realizar a partir de la identificación y determinación de cualidades históricas, artísticas, científicas, estéticas o simbólicas. Todas estas cualidades no deben ser determinadas simplemente por profesionales sino además por grupos sociales y culturales. El objetivo de hacer un ejercicio de valoración es poder a futuro ejercer acciones para conservar los bienes culturales. Existen criterios de valoración para el patrimonio material (diez criterios: antigüedad, autoría, autenticidad, constitución del bien, forma, estado de conservación, contexto ambiental, contexto urbano, contexto físico, representatividad y contextualización sociocultural) y para el patrimonio

inmaterial (siete criterios: pertinencia, representatividad, relevancia, naturaleza e identidad colectiva, vigencia, equidad y responsabilidad). Todos los criterios mencionados anteriormente están orientados con los tres grupos esenciales de la valoración cultural: valor histórico, valor estético y valor simbólico. Al realizar un ejercicio de valoración y poder atribuirle a los bienes materiales o inmateriales cualidades es importante reconocer tres factores esenciales que están involucrados en el proceso: el objeto o manifestación, sujeto (individual o conjunto) y el contexto (lugar donde se encuentran el objeto y el sujeto). La labor de un conservador es de gran importancia dentro y fuera de una institución museal ya que gracias a sus acciones se pueden adquirir, cuidar, proteger, exhibir, investigar, rotar, hasta dar de baja a un bien material e inmaterial. El conservador es el protector o el “médico” que examina y genera estados de conservación de una pieza y si es necesario hacer alguna intervención para su conservación. La restauración de una pieza implica intervenir ciertos aspectos estéticos y materiales pero al mismo tiempo afecta su dimensión social. La valoración cultural en esta área es necesaria para poder identificar y analizar que se conserva y como se debe conservar, hacer de esta una conservación sostenible en el tiempo, para ello no solo se deben involucrar a los expertos sino a la sociedad misma en estos procesos para generar conciencia y apropiación del patrimonio y la importancia de cuidarlo y preservarlo.

1.6 Conservación

“La práctica de proteger el patrimonio cultural se adquiere a partir del ejemplo, en la familia y en la escuela: se aprende desde la edad temprana a reconocer, valorar y respetar la memoria, la cultura y los recuerdos y a conservar los objetos patrimoniales” (PFM, 2014)

La conservación preventiva del patrimonio cultural son todas las acciones o estrategias que se pueden emprender para controlar el ambiente y todos sus factores como exhibición, reservas, embalajes, transporte, manipulación y mantenimiento de las obras para preservarla en el mejor estado posible a lo largo del tiempo para que futuras generaciones puedan aprovecharlo, evitar por todos los medio el deterioro o pérdida del patrimonio. Lo más importante es que todas esas acciones no afecten directamente el objeto o su valor.

Las actividades de conservación de la mano con una serie de actividades previas y posteriores que deben realizarse con el fin de crear un “historial clínico” de cada una de las obras que tiene en su poder. El registro, clasificación, diagnóstico, prevención, almacenamiento o exhibición según e caso. Estas ayudan a llevar un registro de las acciones preventivas de conservación o restauración a cada pieza y así llevar un control.

1.6.1 Colecciones

Los objetos de patrimonio cultural se dividen en categoría, subcategoría y tipo. En la categoría encontramos cuatro grandes grupos: arte, historia, arqueología y etnografía. Luego la subcategoría está basada según la naturaleza de su material: orgánico como el papel, los textiles, pintura sobre tela y madera; el segundo grupo los inorgánicos como la pintura mural, la cerámica, piedras, metales, sintéticos, yeso, entre otras. Y el último es mucho más específico de acuerdo al tipo de objeto o de su técnica por ejemplo, pintura, escultura, numismática, cerámica, orfebrería, líticos, textiles, entre otros...

El Museo Nacional de Colombia cuenta con una tabla donde especifica puntualmente la organización de sus colecciones con respecto a los departamento de curaduría. Por otro lado tiene una plataforma llamada “gestión de colecciones” donde se encuentran registradas todas las piezas que el museo tiene en custodia, allí se encuentra detalladamente cada una de las piezas con nombre, autor, fecha, técnica, de donde proviene, si fue donada al museo por quien y cuando, una breve reseña del significado cultural que tiene, porque es patrimonio cultural y por último lo más importante cuenta con un espacio para hacerle seguimiento a su estado de conservación, si ha tenido intervenciones y por quién, entre otros aspectos...

Los curadores son quienes realizan un proceso de investigación previo a que estos entren al museo, determinan a donde van esas piezas ya sea alguna exposición en especial o a la reserva del museo para cuidarla o hacerle intervenciones, también pueden estar destinadas a exposiciones itinerantes, es decir permanecen en reservas mientras otro museo la pida como préstamo para sus exposiciones.

DEPARTAMENTOS	ÁREAS	GRUPOS
ARTE	Arquitectura	Maquetas y planos
		Objetos arquitectónicos
	Artes gráficas	Cartografías
		Fotografías
		Impresos
		Estampas
		Álbumes
	Dibujo	Acuarelas
		Álbumes
		Bocetos
		Caricaturas
		Cartografías
		De creación
		Estudios
	Pintura	De caballete
		Mural
	Escultura	Bustos y estatuas
		Exentas
		Instalaciones
		Mascarillas
Relieves		
Artes decorativas	Mobiliario	
	Objetos de uso decorativo	
	Objetos de uso doméstico	
	Textiles	

Figura 9 Clasificación de arte (Museo Nacional de Colombia, 2015)

El museo nacional clasifica los bienes materiales muebles basado en la tipología del objeto y el tipo de material del cual esta compuesto; por otro lado se clasifican según el tipo de curaduría con las que cuenta el museo. El primero es de “arte” que cuenta con piezas gráficas, pinturas, dibujos, esculturas, entre otros.

ARQUEOLOGÍA	Cerámica	Recipientes
		Figuras
		Fragmentos
	Orfebrería	Figuras
		Artefactos
	Líticos	Escultura
		Artefactos
		Fósiles
	Material óseo	Restos humanos
		Momias
		Artefactos en hueso
	Madera	Escultura
		Mobiliario
	Textiles	Vestuario
Mantas - telas		
Fibras		
Otros elementos	Conchas	

Figura 10. Clasificación de arqueología (Museo Nacional de Colombia, 2015)

La segunda categoría es de “arqueología” la cual esta conformada por cerámicas, objetos de madera, textiles, artefactos en hueso, momias, entre otros.

ETNOGRAFÍA	Cerámica	Recipientes
		Figuras
		Fragmentos
	Líticos	Escultura
		Artefactos
		Fósiles
	Material óseo	Restos humanos
		Artefactos en hueso
	Madera	Escultura
		Mobiliario
	Textiles	Vestuario
		Mantas - telas
		Fibras
	Otros elementos	Conchas
Semillas		
Papel		

Figura 11. Clasificación de etnografía (Museo Nacional de Colombia, 2015)

La tercer categoría es de “etnografía” es muy similar a la arqueológica, pero se basa en el estudio de piezas ancestrales, indígena, restos humanos, entre otros...

HISTORIA	Documentos históricos	Documentos oficiales
		Manuscritos
		Cartografías
		Fotografías
		Impresos
		Estampas
		Álbumes
	Numismática	Documentos oficiales
		Especies monetarias
		Matrices
		Medallas
		Monedas
		Billetes
	Filatelia	Estampillas
		Sellos
		Sobres de primer día
	Objetos testimoniales	Armas
		Condecoraciones
		Conmemoración
		Heráldica
		Herramientas
		Indumentaria
		Joyería
		Grabaciones sonoras
		Imágenes en movimiento
		Máquinas
		Mobiliario
		Objetos arquitectónicos
		Objetos de caballería
		Objetos de mando
		Objetos de uso decorativo
		Objetos de uso doméstico
Objetos rituales		
Óseos		
Textiles		
Trofeos		
Instrumentos musicales		
Objetos científicos	Cuerpos astronómicos	
	Instrumentos científicos	
	Instrumentos de trabajo	
	Máquinas	
	Taxonomía	
	Taxidermia	

Figura 12. Clasificación de historia (Museo Nacional de Colombia, 2015)

En la cuarta categoría de “historia” los objetos están enfocados en momentos históricos, en el estudio de una época por medio de sus objetos y documentos como libros o fotografías.

1.6.2 Agentes de deterioro

Los agentes de deterioro son todos aquellos actores o factores por los cuales una obra puede deteriorarse y poner en riesgo su permanencia en el tiempo. Todas las piezas tienen un deterioro o envejecimiento natural de acuerdo a la naturaleza de su material o técnica y es normal que exista, para ello está la conservación preventiva para evitar que ese deterioro natural se convierta en un problema y quede expuesta a que otros agentes puedan afectarla.

También los deterioros puedan ser provocados por agentes como la iluminación, la temperatura, la humedad, la contaminación del ambiente, por que dependiendo el tipo de obra y su composición genera cambios, alteraciones o daños en las obras. Por ejemplo los textiles con la exposición al sol suelen perder su color original e ir deshidratándose el material hasta su ruptura parcial o total.

1.6.3 SICRE

El Sistema Integrado de Conservación y restauración es el alma, cuerpo y corazón del funcionamiento del área de conservación en todos los museos que están vínculos con el ministerio de cultura. Junto con este se realizan las actividades o el seguimiento exhaustivo de las colecciones que tiene a su cargo cada museo. Cuenta con tres factores importantes para la conservación, el primero se enfoca en la conservación preventiva de las colecciones, el segundo en la conservación restauración que hace referencia las intervenciones que se realicen a las colecciones, y el último está relacionado con la transversalidad que debe existir con otras áreas del museo para velar por la seguridad de las colecciones.

1.7 Conservación preventiva

La conservación preventiva son todas esas actividades que se realizan con el fin de evitar que las piezas se deteriores, estas están ligadas con su mantenimiento constante, al almacenamiento de estas piezas en las reservas requieren condiciones especiales, también en

la exhibición o en el movimiento de las mismas. Cuando se realizan movimientos internos o externos, es decir, prestamos de obras entre entidades museales.

1.7.1 Reservas

Las reservas son depósitos o almacenes donde se guardan piezas de las colecciones del museo con fines de investigación, conservación, preservación, protección y restauración de ellas. Normalmente las piezas que se encuentran allí por un lado están porque no hacen parte de los guiones curatoriales de las salas permanentes del museo y por otro lado porque sus condiciones no son aptas para poderlas presentar a sus públicos.



Fotografía 1.Reserva Textiles

En la reserva de textiles se tienen muebles especiales para almacenar ropa, telas, tapetes, entre otros. Cada textil tiene su forro elaborado con tela quirúrgica.

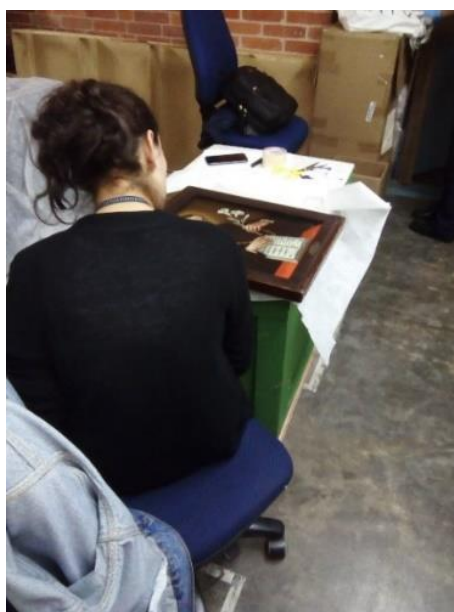


Fotografía 2. Reserva del AGN

Cuando son pinturas de caballete en algunos casos están solo cubiertas con tela quirúrgica cada uno en su estantería o colgados según el tipo de mueble que tenga el museo.



Fotografía 3. Reserva pinturas



Fotografía 4 Revisión clínica

Con los objetos que están en reservas se le realizan seguimientos periódicamente para saber el estado de conservación esta cada uno. Se llena un documento donde especifica cada aspecto que tenga la obra, deterioros, rayones, intervenciones, entre otras...

Los estados de conservación (figura 15) son guías que forman la historia clínica de las obras, donde los conservadores presentan los deterioros de las obras detalle a detalle por el anverso, el reverso. Algunos de los deterioros pueden ser levantamiento de capa pictórica, rayones en el material, rasgaduras en las telas, faltantes, entre otros...

1.7.2 Condiciones Medio Ambientales y antropométricas

Uno de los agentes de deterioro de las colecciones está relacionada con los agentes medio-ambientales. En las reservas se tiene muy en cuenta este punto para adaptar los espacios a cada una de las necesidades de las obras. Se utiliza luz artificial por medio de bombillo led que no produzcan calor, y se tapan todas las ventanas con filtros para evitar el paso de luz

natural que puede afectar a la coloración y resistencia de los materiales. La temperatura promedio debe estar en 20° y tratar de que sea constante con ayuda de sistemas de ventilación o inyección de aire. La humedad es un factor importante que se debe controlar y mantener sus valores entre 45% y 65%, evitar los extremos, cuando es muy alta pueda generar dilatación, es decir, incremento de su tamaño; y cuando es muy baja genera contracción, cuando está muy seco el ambiente pueden que algunos materiales se quiebren o se produzcan grietas o rasgaduras. Dentro de las reservas se tiene en cuenta principalmente el almacenamiento de las piezas, los encargados deben asegurarse de que las piezas se conserven de la manera más adecuada. El desplazamiento de las obras dentro o fuera del museo se debe hacer con la indumentaria y el equipo adecuando para evitar posibles accidente.

Tabla 2. Plan básico de conservación

Factores	Prevención y solución	Acciones	Recursos	Metas
Iluminación	Implementar un sistema de iluminación adecuado en las salas.	<ul style="list-style-type: none"> - Identificar el estado del sistema. - Diseñar el mejor sistema de acuerdo con las tablas 	Humanos, técnicos, económicos según el caso	Sistema de iluminación implementado
Humedad	Reducción del % de humedad relativa.	<ul style="list-style-type: none"> - Determinar la ubicación de los ventiladores en salas. - Usar en los pisos una cera más permeable. 	Humanos, técnicos, económicos según el caso	Humedad relativa estabilizada
Temperatura	Estabilización de la temperatura	Regular mediante aplicación de recomendaciones.	Humanos, técnicos, económicos según el caso	Temperatura estabilizada
Contaminación	Control de partículas de polvo.	<ul style="list-style-type: none"> - Identificar cantidad y frecuencia de acumulación de polvo. - Determinar regularidades de limpieza. 	Humanos, técnicos, económicos según el caso	Agentes contaminantes neutralizados
Plagas	Fumigación semestral contra insectos.	Contratación de fumigación regular.	Humanos, técnicos, económicos según el caso	Fumigación realizada
Plan de Emergencia para Colección.	Diseño y entrenamiento en un plan de emergencias PEC.	Consultar con las entidades encargadas (Cuerpo de Bomberos Voluntarios y Cruz Roja Colombiana)	Humanos, técnicos, económicos según el caso	Plan de emergencias implementado
Almacenamiento	Almacenamiento adecuado de obras que no están exhibidas.	<ul style="list-style-type: none"> - Determinar el espacio para el almacenamiento. - Elaborar unidades de almacenamiento. 	Humanos, técnicos, económicos según el caso	Obras almacenadas adecuadamente
Exhibición	Diseño de guiones museológico y museográfico.	Implementación de los guiones museológico y museográfico.	Humanos, técnicos, económicos según el caso	Guiones implementados
Identificación y catalogación de piezas	Identificación y marcación.	Marcar las piezas de la colección.	Humanos, técnicos, económicos según el caso	Piezas identificadas y catalogadas
Mantenimiento	Elaboración de cronograma de mantenimiento de la colección.	Limpieza diaria de los objetos para proteger del polvo, según ubicación y condiciones del inmueble.	Humanos, técnicos, económicos según el caso	Acciones de mantenimiento implementadas

La siguiente tabla muestra un resumen de los factores que causan deterioros en las piezas y la manera en que se debe actuar en cada caso y la manera para prevenirlos.

1.8 Restauración

1.8.1 Materiales de Conservación

Durante la práctica María Catalina Plazas jefe del área de conservación realizó una clase sobre los materiales que son apropiados para la conservación de las obras con el fin de que podamos utilizar el material adecuado durante las actividades de la práctica.

Los materiales de conservación tienen características que los hacen únicos y especiales para estar en contacto con las piezas. Se dividen en cuatro tipos de materiales, tela, papel, cartón y plástico. Para el uso de estos materiales se tienen en cuenta dos aspectos, el primero el ph “Potencial de hidrógeno” miden el nivel de acidez que tiene el material. Lo recomendado para estar en contacto directo con las obras y por largo tiempo debe tener un ph 7 neutro.

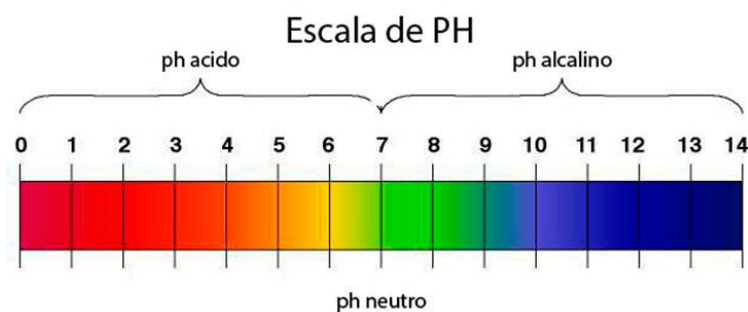


Figura 13. Escala de Ph

El segundo tiene que ver con el espectro electromagnético, la luz en sus diferentes niveles pueden generar ciertos deterioros. La luz ultravioleta genera quiebres en los materiales, la luz visible genera decoloración y la luz infrarroja por medio del calor puede generar cambios en los materiales.

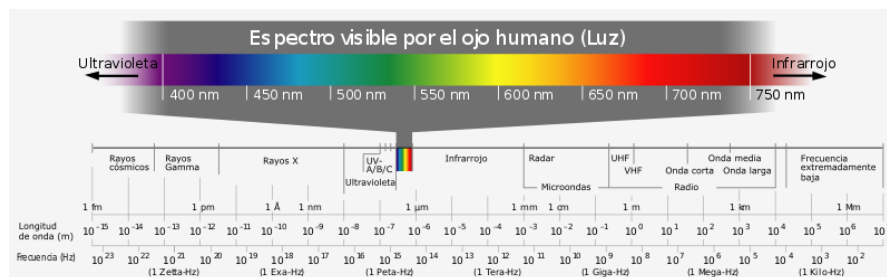


Figura 14. Espectro electromagnético

En la siguiente tabla se muestra una lista de materiales según la clase de material, sus diferentes tipos con sus respectivas características, con el fin de comprender cuales materiales se existen y se deben utilizar según el caso, por ejemplo si es para un traslado corto o largo, si es para el montaje de una pieza de manera permanente o temporal, si es original o facsimilar, entre otros casos que se puedan dar.

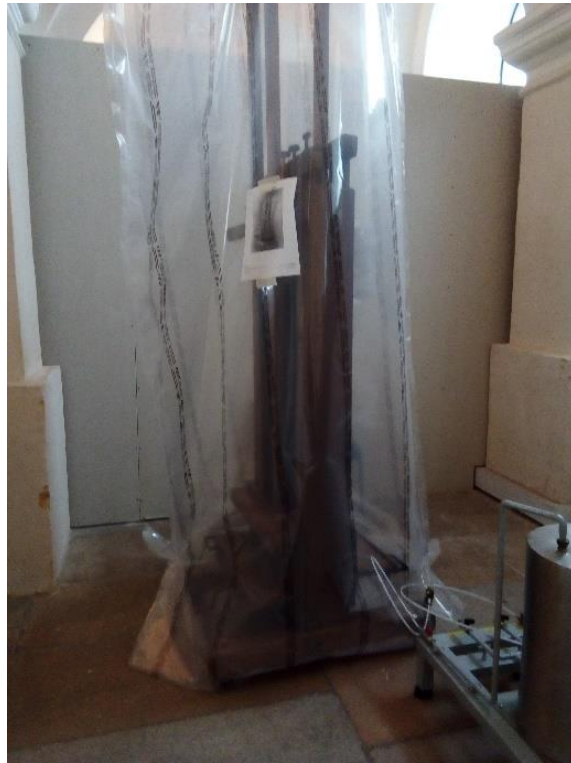
Tabla 3. Materiales de conservación

Tipo	Nombre	Características
Telas	Quirúrgica	Libre de apresto (Almidones de las telas) No genera irritación. 100% poliéster – porosa – fibras largas Permite la respiración de las obras
	Bayetilla	Blanca: evita el sangrado (migración de las telas) Es reutilizable.
	Garza	Fibras en bucle Mayor absorción de agua (humedad).
	Velo Suizo	Trama mucho más fina 100% sintética – poliéster. Se utiliza en la tapa de las cajas de textiles.
	Tule	Fibra tosca. Permite buena respiración. Usada: procesos de secado /temporales.
	Guata	Nunca va directo a la pieza, debe tener un mediador.
	Entretela	100% poliéster. Proceso de lavado. Pequeña cantidad de apresto.
	Liencillo	Bastidor – Común. “Cortina” evitar el paso de luz directo.

	Retener la polución.
Estoquineta	Contacto directo. 3": Almohadillas para textiles (pliegues). 4": Aislar maniqués de fibra de vidrio. (Ácido)
Craft	Afecta las piezas: Oxidación por contacto a largo plazo. Nivel alto de acidez.
Periódico	Sensible a las condiciones ambientales. Oxidación por efecto de la iluminación.
Tyvek	Fibras largas – prensado. Resistente – Antipoliergenico - Aislante
Mantequilla	Nuevo: ph 7 neutro, con el tiempo se deteriora. Exposiciones temporales.
Imantado	Marcas estanterías – Planos de ubicación
<i>Cartón</i>	Cartulina Basic Ph neutro. Almacenamiento
Desacidificado	Reserva alcalina: desgaste al corte (ferroprusiatos). Almacenamiento a largo plazo.
Cartón paja	Soportes temporales Faximilares. Tonalidad Beich: acidez
Foam Board	Cartón pluma. Espuma: deteriorarse Conservación: respaldo de los cuadros. Condiciones desacidificadas.
<i>Plásticos</i>	Jumbolon Polietileno: corte, pinchado, etc... Repele condiciones ambientales. Superior a 5mm
Superlon	Inferior a 5mm
Poliestireno	Estático. Fichas museográficas
Nitrex	“Anoxia”: remplaza oxígeno por hidrogeno. 100% sellado: evita el paso de oxígeno.
Acetato	Polivinilo: deterioro, vejez. Tiende a critalinizarse. Calibre#4: embalajes.
Mylar	Conservación. Libre de ácido. Polietileno: poros, permita respiración. Aislante
burbuja	Traslados No contacto directo.
Vinipel	Flexible. No contacto directo.
Teflón	Anticorrosivo Protección.

1.8.2 Restauración

Las técnicas de restauración están basadas en el tipo de material, cada una de las piezas requiere diferentes tipos de técnicas muy pocas veces es la misma. Los materiales son un soporte para pegar, coser, reparar, hacer tratamientos químicos para metales, o maderas, etc... Existen diversas técnicas como adición como “cola, cintas de conservación que reaccionan con agua o con calor”



Fotografía 5. Proceso de anoxia

El proceso de anoxia es un tratamiento que interviene los objetos en madera que están infestados de microorganismos biológicos.



Fotografía 6. Montaje de obras gráficas

Para el montaje de obra gráfica se utiliza cartón desacidificado, es decir, libre de ácido para evitar su deterioro y esquineros especiales y adaptados al tamaño de la pieza.

Algunos de los procesos de restauración son el aislamiento objetos de madera a causa de hongos e invasión de gorgojos por medio del proceso de desinfección de anoxia, con un plástico sella completamente el acceso de oxígeno a la obra y junto con químicos e insecticidas se deja durante 3 meses para esparcir los químicos, otros 3 meses para que actúe y cuando se desmonta se hace una limpieza general y una nueva inspección para ver los resultados.

Para restaurar una obra se realiza un proceso de investigación en torno al origen de la pieza, la composición de los materiales y el estado en que se encuentran. De acuerdo a los resultados obtenidos se comienza con la intervención de la obra procurando no generar cambios extremos y poder así conservar la esencia misma y original de la pieza. La siguiente tabla es presentada por el Museo Nacional de Colombia como tips que se deben tener en cuenta para conservar y restaurar las colecciones.

Tabla 4. Tips de Conservación (Museo Nacional)

TIPS DE CONSERVACIÓN 2019
<p>¿Sabía usted que los papel también tienen normas para su fabricación?</p> <p>Las investigaciones acerca de las causas del deterioro en papel datan de 1.829 y las conclusiones permiten determinar que la acidez o alcalinidad del papel era el principal factor de su perdurabilidad. Así, el papel neutro tiende a durar mucho más que el ácido.</p> <p>La materia prima también influye mucho. Pues a principios del siglo XX la gran mayoría de los papeles eran elaborados a partir de trapos, generando así que ellos se deterioraran rápidamente.</p> <p>A demás de la alcalinidad o acidez y el tipo de la materia prima utilizada, la presencia de productos para dar color, dureza, resistencia y absorción de tintas influyen en la permanencia del papel.</p> <p>Actualmente, los papeles comunes presentan amplio número de normas, lo cual garantiza su fabricación, por ejemplo, al contar con un pH (Nivel de acidez) alcalino, lo que lo convierte en un elemento muy estable, durable y con buena absorción de tintas independientemente de su naturaleza.</p>
<p>¿Sabía usted que existen normas para la fabricación y uso de tintas?</p> <p>Existe un número relativamente elevado de normas para la fabricación de tintas para plumas y estilógrafos tradicionales (esferos con una punta fina), que buscan garantizar la calidad y mayor duración de las tintas en los documentos. En la actualidad, las tintas que se usan en bolígrafos (esferos con punta en forma de bola) y plumas de fibra o micro puntas, se están estandarizando.</p> <p>No obstante, una situación que hace difícil la aplicación de las normas existentes, es que las personas encargadas de firmar documentos oficiales, como por ejemplo los registros de nacimiento, no usan tintas estables. A la fecha, una de las tintas más difíciles de remover es la utilizada en los bolígrafos comunes.</p>

¿Sabía usted qué se requiere para una vitrina hermética y cuáles son sus materiales?

La vitrina hermética debe proteger la obra de arte del polvo, humedad, temperatura, amortiguar los cambios climáticos y absorber los golpes y las vibraciones. El exterior de la vitrina debe ser impermeable y la capa final alrededor del objeto debe funcionar como barrera para las corrientes de aire.

Materiales: Debe tomarse la precaución de que los materiales seleccionados para proteger las piezas en tránsito sean químicamente estables y no causen daños por sí mismos.

- ✓ Materiales seguros uso en museos: Metal, cerámica, vidrio, pigmento inorgánicos (sin azufre) polietileno y otros poliolefinos, tales como polipropileno, policarbonato, poliestireno, acrílicos, poli tetrafluoretileno (teflón), poliéster (terefalato de polietileno), algodón y lino (no encolado y sin teñir), papel, estera hecha de algodón o pulpa libre de madera.
- ✓ Materiales que pueden causar problemas: madera (contrariamente a algunas fuentes, ninguna madera puede considerarse exenta de ácido); proteínas no colágenos, nitrocelulosa, acetato de celulosa, cloruro de polivinilo (PVC), acetato polivinilo (en especial las emulsiones que destilan ácido acético) alcohol de polivinilo, piuretanos y tintes.

¿Sabe usted cuáles son los niveles de iluminación máximos a los que deben exponerse los objetos?

- ✓ La cerámica, la porcelana, piedra, metales, vidrio y las joyas son prácticamente insensibles a la luz, por lo que se recomienda iluminarlos con un máximo de 300 luxes.
- ✓ Para los objetos de tolerancia moderada, o ligeramente sensibles a la acción de la luz, como las pinturas, óleos, las acrílicas, algunos materiales orgánicos no pintados, las esculturas policromadas, el cuero no teñidos, las lacas y el marfil, se recomienda una iluminación entre 150 y 200 luxes.
- ✓ Para los materiales altamente sensibles a la acción de la luz, como textiles, acuarelas, pasteles, estampados, dibujos, manuscritos, pintura al temple, pigmentos de origen animal o vegetal, grabados a color, colecciones de ciencias naturales, gouches y cuero teñidos, se sugiere no exponer los objetos iluminados superiores de 50 luxes.

- ✓ Para medir la iluminación se puede emplear un luxómetro o utilizar el método de la cámara fotográfica manual, explicado en boletines anteriores.

¿Sabe usted cómo tratar los registros electrónicos luego de un desastre?

- ✓ Material Magnético:
Use guantes al tocarlo; evite rayarlo o tocarlos sobre superficies abrasivas.
 - No use herramientas magnetizadas.
 - Al copiarlos, limpie los cabezales a menudo para proteger la unidad.
- ✓ Cintas:
 - Mantenga las cubiertas de las cintas limpias y secas.
 - Evite al máximo cualquier contacto con humedad.
 - Si está suelta la cinta, almacénala en la caja previamente marcada y llévala al experto para su recuperación.
 - En caso que las cintas estén mojadas, apóyelas de manera vertical y séquelas al aire en lugar cerrado.
 - Evite apilar el material.
 - Evite el contacto con la luz solar.
- ✓ Disquetes:
 - Saque el disquete de su cubierta en caso de que esté húmedo y déjelo secar al aire en lugar cerrado.
 - Evite el contacto con la luz del sol.
 - Introdúzcalo en una cubierta nueva y cópielo.

Nota: es importante mencionar que todo el material electrónico tiende a deteriorarse en poco tiempo y/o los equipos para su lectura se vuelve obsoletos, por lo que se recomienda copiar la información con periodicidad.

¿Sabía usted qué materiales usar para secar documentos en caso de que estos se mojen en una inundación?

- ✓ Use papel secante, sábanas blancas o papel bond, para evitar que los artículos se peguen entre sí y que las tintas se transfieran o se corran los colores.
- ✓ Utilice papeles blancos con el fin de evitar la transmisión de color en los documentos.
- ✓ Evite usar papeles ácidos como el kraft.

¿Sabe usted cómo hacer la documentación del siniestro luego de un desastre?

- ✓ Cuando pueda entrar al edificio, sin peligro, haga un recorrido preliminar de las áreas afectadas, usando ropa protectora.
- ✓ No mueva objetos o colecciones antes de realizar un diagnóstico preliminar identificando los posibles riesgos, en especial los relacionados con el inmueble. Es muy importante registrar las condiciones de conservación luego de un desastre.
- ✓ Utilice cámara polaroid o de video para registrar las condiciones de las condiciones de las colecciones y de la estructura, asegúrese de mostrar claramente el daño. Si es necesario tome fotografías de alta calidad.
- ✓ Tome notas y / o haga grabaciones que acompañen las fotografías.
- ✓ Asigne el personal que realizará la documentación y contactos necesarios para el desarrollo del plan de recuperación y salvamiento de colecciones.
- ✓ Registre visual, escrita y verbalmente cada paso del proceso. Identifique las acciones a corto, mediano, y largo plazo, teniendo en cuenta la gravedad de los daños.

¿Sabe usted cómo tratar los textiles luego de un desastre?

- ✓ Sostenga o apoye los textiles pesados cuando los mueva.
- ✓ No desdoble las telas delicadas mojadas. No amontone textiles mojados.
- ✓ Enjuague los textiles, escúrralos y séquelos con toallas / sábanas de algodón limpias.
- ✓ Acomode los textiles mojados en bloques y déles su forma original.
- ✓ En los interiores, seque los textiles con aire acondicionado o ventiladores.
- ✓ Si los textiles no se pueden secar en las primeras 48 horas, intercale papel de congelados o encerado entre ellos, para que no se transfiera el tinte, y congélelos horizontalmente.

¿Sabe usted cuál es el efecto de la luz en los pigmentos?

La luz produce daños irreversibles (en tanto más azul es más nociva) y decolora la gran mayoría de los materiales orgánicos, en especial si éstos tienen capas muy delgadas de color. Si las obras presentan problemas desde su creación, sus colores tienen más posibilidades de deteriorarse y volverse oscuros y quebradizos. Los pigmentos de origen vegetal son en extremo vulnerables en la presencia de la luz, en especial los colores verde, amarillo y rojo transparente.

1.9 Matriz flor de loto

La tabla de referentes es una herramienta de diseño que permite explorar 4 aspectos sobre las variables que conforman un tema: Técnico, tecnológicos, de uso y de tendencia. Las ocho variables que se encuentran a continuación hacen parte de las reservas.

Tabla 5. Políticas para el patrimonio cultural

 <p>"Re-pensar las políticas culturales" ONU - UNESCO 2015</p>	 <p>"Política para la protección del patrimonio cultural mueble" Ministerio de cultura 2013</p>	 <p>UNESCO - Legislación internacional (1970) - Prohibir e impedir: "la exportación, importación y transferencia ilícita"</p>
<p>Utilizar los medios digitales para producir, distribuir y difusión del patrimonio. "Viralizar" las diversidad cultural del mundo.</p>  <p>Entorno digital</p> 	<p>POLÍTICAS PARA EL PATRIMONIO CULTURAL</p>	 <p>Constitución Política de 1991. - Ley general de cultura (397 de 1997) - Deber de protección</p>
<p>Colaboración permanente Cooperación, financiamiento, recursos humanos calificado, concientización, involucrar otros agentes y nuevas expresiones de arte.</p>  <p>Asociándose con la sociedad</p> 		<p>Graffitis Arte o vandalismo</p>  <p>Los graffitis son una forma de expresión de las personas. Afectando muchas veces el patrimonio.</p>

Tabla 6. Colecciones museográficas

 <p>"Manual para inventarios de bienes culturales" Cap. 3 Aspectos teóricos y conceptuales Ministerio de cultura 2005</p>	 <p>"Guía para reconocer objetos de valor cultural" Ministerio de cultura 2015</p>	<p>Colección de Arqueología</p>  <p>Cerámica Orfebrería Líticos Óseo Textiles Madera</p>
<p>La tecnología ha permitido transmitir y comunicar el patrimonio cultural de otras maneras: - Proyecciones - Realidad virtual - Museos Online</p> <p>Picasso Museum</p>  <p>Nuevos medios</p> 	<p>COLECCIONES MUSEOGRÁFICAS</p>	<p>Colección de Arte</p>  <p>Arquitectura Gráfico Dibujo Pintura Escultura Decorativas</p>
<p>Las fachas de algunos edificios patrimoniales son usados para presentar una puesta en escena a gran escala. Utilizar los espacios públicos para integrar a las personas con el patrimonio.</p> <p>México</p>  <p>Video Mapping</p> 		<p>Colección de obra gráfica</p>  <p>-Lienzos -Papeles -Fotografías Almacenaje -Carpetas 2-4 alitas Protección -Base y esquinteros</p>

Tabla 7. Valor cultural del patrimonio

 <p>"Propuesta metodológica para la valoración participativa" Bastidas, M. y Vargas, M. 2012</p>	 <p>"El patrimonio histórico y arqueológico: valor y uso" Josep Ballart Hernández 1997</p>	<p>Valor histórico</p>  <p>Pintura: "Masacre en Colombia" Botero.</p>
<p>Intención de cambiar el discurso tradicional y hacer algo que realmente sea atractivo e interesante para la comunidad. "Conectar" al público con el espacio.</p> <p>Bellas Artes</p>  <p>Curaduría participativa</p> 	<p>VALOR CULTURAL DEL PATRIMONIO</p>	<p>Valor estético</p>  <p>Belleza, refinada, elegante (10 técnicas) Orfebrería</p> <p>Guirnalda ofrecida al libertador</p> 
<p>Valoración participativa</p> <p>Museos públicos en Colombia: Involucrar los diferentes agentes en el proceso de valoración de las colecciones. Construcción de un sistema de valor a partir de sus experiencias y perspectivas.</p>  <p>Programa Fortalecimiento de Museos</p> 		<p>Valor cultural</p> <p>Memoria Guane</p>  <p>Sentido de pertenencia. Preservar y mantener la cultura, crear la posibilidad de que siempre se tengan presentes los oficios ancestrales.</p> 

Tabla 8. Actores: Interacción con las colecciones

 <p>"La memoria fragmentada. El museo y sus paradojas" Ignacio Díaz Balerdi 2008</p>	 <p>"Conociendo a nuestros visitantes" Ministerio de cultura 2016</p>	<p>Reservas</p> <p>Espacios cerrados y acceso solo a personal autorizado:</p>   <p>Directivos Curadores Conservadores Supervisor</p> 
<p>Área de restauración de pintura visible al público. Se puede apreciar detrás de un vidrio (seguridad de las obras y los visitantes) todo el proceso de restauración de las obras. "New Orleans".</p> <p>Royal Art Gallery</p>  <p>Área de restauración visible</p> 	<p>ACTORES: INTERACCIÓN CON LAS COLECCIONES</p>	<p>Exposiciones</p>  <p>-Espacios abiertos al público -Espacios dinámicos e interactivos ¿Qué buscan las personas al ir a un museo?</p> 
<p>Uso de nuevas tecnologías para crear espacios museológicos más llamativos para el público, con el objetivo que su visita sea más interesante, entretenida y con un trasfondo educativo.</p>  <p>Nueva Museología Papalote Museo del niño. México</p> 		<p>¿Aburrido?</p>  <p>Espacios monótonos, estáticos. No generan conexión entre el público y las colecciones. La falta de conocimiento de la historia que se encuentra allí, genera menor interés en lo que están viendo</p>

Tabla 9. Procesos de reservas

 <p>"Política de colecciones" Museo Nacional de Colombia 03 de febrero de 2015</p>	 <p>"Manual de producción y montaje para las Artes Visuales" Ministerio de cultura 2012</p>	<p>Registro</p>  <p>Gestión de colecciones Colombiana</p>
<p>"Tradición e innovación". Área de restauración de pintura que funciona sobre ruedas: caballetes, lámparas, sillas... Cuenta con el apoyo de profesionales y equipos técnicos.</p> <p>Museo del Prado</p>  <p>Taller de restauración</p> 	<p>PROCESOS DE RESERVAS</p>	<p>Embalaje y desembalaje</p> <p>Dentro de Bogotá Depende del tipo de colección y la naturaleza de su material. -Internas -Externas</p> <p>Fuera de Bogotá Depende del tipo de colección y la naturaleza de su material. -Internas -Externas</p> 
<p>Se han convertido en áreas importantes para los museos. Poder realizar trabajos de investigación y divulgación. Apesar de ser aún tema de debate, son espacios importantes para la conservación de las piezas</p>  <p>Espacios de conservación</p> 		<p>Intervenciones</p>   <p>Procesos: Depende del tipo de colección y la naturaleza de su material. -Internas -Externas</p> 




Tabla 10. Materiales de conservación

 <p>"La química en la restauración" Mauro Matteini - Arcangelo Moles 2002</p>	 <p>"Productos y soluciones para la conservación..." Arte & Memoria 2013</p>	<p>Ph</p>  <p>Genera deterioro en el color (amarillento) de los papeles.</p> <p>Papeles</p> 
<p>Papel Encolado</p>  <p>"Museo de Trajes en Madrid" utilizan un papel encolado 100% libre de ácido para cubrir los maniqués y evitar el deterioro o desaste de los textiles.</p> 	<p>MATERIALES DE CONSERVACIÓN</p>	<p>Iluminación</p>  <p>Genera deterioro en la calidad y dureza del material.</p> <p>Telas</p> 
<p>Bandas elásticas</p>  <p>En algunos museo de china utilizan bandas elasticas para recubrir muebles u otros objetos grandes, reemplazando el "vinipel".</p> 		<p>Aislamiento</p>  <p>"Reemplaza el oxigeno por hidrogeno". Cuarentena de piezas. -Plástico: nitrex. -100% sellado. -Eliminación de insectos</p> <p>Anoxia</p> 

Tabla 11 Mobiliario de almacenamiento

 <p>"Almacenes de museos" Revista del comité español de ICOM 20 de enero - 29 de abril 2012</p>	 <p>"El almacenaje en museos. Reserva técnica" EVE museos Diciembre 2017</p>	<p>Museo Nacional de Colombia</p>  <p>Área para piezas</p>  <p>Área de trabajo</p>
<p>Sistemas de almacenamiento</p>  <p>"Museo del Prado" cuenta con un sistema de rieles para guardar las obras graficas de gran tamaño, lo más importante es la seguridad de las piezas y el inventario de estas.</p> 	<p align="center">MOBILIARIO DE ALMACENAMIENTO</p>	<p>Museo del Prado Museo Perú Larco</p>  
<p>Diseño de nuevos espacios</p>  <p>Equipamiento de los espacios museográficos: almacenes visitables, mobiliario auxiliar, climatización pasiva o activa del museo, control de contaminantes, data loggers, etc.</p> 		<p>Reserva de textiles</p>    <ul style="list-style-type: none"> -Muebles metálicos. -Forros de tela, cajas. -Inventario

Tabla 12. Condiciones medio-ambientales y espaciales

 <p>"La conservación de las colecciones" Programa Fortalecimiento de museos 2014</p>	 <p>"Conservación preventiva en un museo" Museo Nacional de Colombia 2011</p>	<p>Humedad Relativa</p>  <p>Orgánicos: 45%-65% Inorgánicos: Hasta 80%</p>  <p>Afectación a las obras: Contracción o dilatación</p>
<p>Riley (Weimaraner). El primer perro entrenado para detectar polillas y otras plagas que dañan textiles y madera. "Método preventivo tras bambalinas"</p> <p>Detector de plagas</p>   <p>Museo de Bellas Artes de Boston</p>	<p align="center">CONDICIONES MEDIO-AMBIENTALES Y ESPACIALES</p>	<p>Iluminación</p> <p>No hay paso de luz natural, se utiliza luz alogena con niveles especiales.</p>   <p>Afectación a las obras: Desgaste</p>
 <p>Anoxia</p> <p>"Reemplaza el oxígeno por hidrógeno". Cuarentena de piezas. -Plástico: nitrex. -100% sellado -Eliminación de insectos</p>  <p>Museo Nacional de Colombia</p>		<p>Reserva Pintura Caballete Ambientación</p>  <ul style="list-style-type: none"> -Ventanas pintadas de negro, evitar el paso de luz -Bombillos luz ultravioleta (Sensor de movimiento)

MARCO METODOLÓGICO



Anexo 1. ¿Qué es un museo?

Análisis de las variables que componen un museo, es un resumen de lo que es y hace para su buen funcionamiento y existencia. Los más importantes son el patrimonio que tiene en custodia, el valor o sentido simbólico que contiene, la conservación

2.1 Visitantes del museo

Los museos están hechos de personas, muchas de ellas han traído sus propios relatos históricos, pero la historia es algo que se transforma con el tiempo y ahora ya no hay una versión histórica sino que hay un montón de historias que empiezan a emerger y como a partir de las pequeñas historias de grupos se puede conformar una historia más grande quizás eso pueda ser mucho más rico que pensar en un historia originaria para todos igual.



Anexo 2 Visitantes del museo Nacional

2.1.1 Tipos de visitantes

La mayoría de los museos clasifican sus visitantes de acuerdo a la edad, el género, el nivel de educación, entre otros que les permite reconocer el tipo de usuario y las necesidades que

requiere cada uno. Existen varias formas de entender a los visitantes y lo primero en conocer las necesidades que tiene cada uno y los intereses que lo mueven y hacen visitar los museos.

Desde lo más grande existen tres tipos de visitante, los no visitantes que son aquellos que nunca han visitado un museo; los visitantes ocasionales han ido una o por mucho dos veces al museo, aquí encontramos los colegios, los turistas, estudiantes, entre otras que van un objeto externo a ellos; y por último los visitantes habituales, estos pueden ser coleccionistas, artistas, historiadores, o alguna carrera a fin. Este último es el visitante real de un museo, pueden ir mínimo 1 vez al mes o puede ser hasta más depende de las actividades que se estén realizando en el momento, los dos primeros son visitantes potenciales, depende del museo que ellos despierten un interés más profundo con el museo para que quieran visitar constantemente los museos.

2.1.2 ¿Cuál es el sentido de visitar los museos?

El sentido es aquello que se construye alrededor de un objeto, una imagen, un objeto, un espacio o una persona; entregarle un sentido es entregarle un valor en mi vida, por ejemplo, para una persona el valor de un museo puede ser un lugar de aprendizaje y así los visite en varias ocasiones seguirá siendo ese lugar para aprender; pero el museo tiene muchos sentidos, es muy poco probable que existan dos personas que perciban el museo de la misma manera. No existe un único sentido, lo interesante de los museos es precisamente es permitir que existe una gama muy diversa de sentidos porque para cada persona tiene que ver con sus experiencias personales en relación con esos espacios u esos objetos y para todos es distinto. Así como hay personas que no han tenido buenas experiencias en museos desde pequeños, ahora no es un lugar que les genere tanto interés de relacionarse o tanto sentido en su vida cultural. Pero así como se construyen se pueden reconstruir, por ejemplo, si un niño tiene una mala experiencia en un museo, el sentido de ese museo es posible pueda cambiar cuando sea más grande, eso depende de las experiencias que lo puedan acercar o incluso alejar más.

Desde la perspectiva o desde una narración o un relato de nación, hallar un sentido no tiene que ver tanto con identificarse específicamente con Colombiano sino más bien con esos

relatos, instantes u objetos que se refieren a momentos con los que se puede crear un sentido de habitar Bogotá o de comprender que significa vivir en un territorio tan complejo en dinámicas sociales, tan distintos en espacios geográficos, también tan difícil en situaciones económicas; el sentido en un espacio como este puede significar que una persona se sienta comprometida con ese lugar o ese territorio, que ese sentido genere una identidad no desde el punto de vista nacionalista, patriótico sino como un sentido de conexión con algo, con unas personas, con unas experiencias de vida compartidas con esas personas que puede ser Bogotá o cualquier otro lugar donde habita. Hallar un sentido es encontrar esas relaciones con las que una persona se siente identificado.

La diversidad que existe en los visitantes permite darse cuenta que cada uno de ellos tiene un propósito dentro del museos o quizás no lo tengan pero lo podrán construir a medida que descubren el museo. Algunas veces los visitantes creen identificarse con algo pero sienten que existen esquemas que son más lejanos a ellos y pueden chocar con los sentidos que propone el museo porque ya tiene preconcebido el suyo y encuentran que hay choques entre lo que piensan que debería ser lo nacional y con lo que el museo presenta como nacional y más que presentarlo lo pone en un punto de vista crítico, lo pregunta, lo cuestiona y no da una única definición. Hay visitantes que van al museo como a la defensiva como hay otros que agradecen que se puedan generar diálogos y cuestionamientos de sus propias definiciones de lo que es o significa algo.

2.2 Entrevistas

Para comprender el sentido de los museos y la dinámica que se utiliza para conectar al público con el patrimonio se realizaron dos entrevistas de trabajadores del museos que llevan aproximadamente unos 5 años trabajando con temas del patrimonio, de la memoria y los visitantes.



Francisco Romano Gómez

- ▶ Antropólogo y sociólogo
- ▶ Curador jefe de Arqueología
- ▶ 6 años en el Museo Nacional

1 ¿Cómo eran y cómo son ahora los museos?

Antes los museos eran exclusivos y mantenían jerarquías, solo los intelectuales o las élites podían aprender y aportar al museo, hoy día está abierto a todas las personas, "crear un espacio para explorar la diversidad cultural y la construcción social de un país". Los museos deben reinventarse todos los días con el fin de generar lazos más íntimos entre sus visitantes y su patrimonio.

2 ¿Cuáles es el objetivo de los museos?

"Comunicar un patrimonio diverso, que resguarda las colecciones, que las investiga pero que finalmente las utiliza para narrar a las personas la historia de un país". El patrimonio que albergan los museos son para sus públicos, "porque solos, guardados sin que nadie los mire no son nada, no valen nada; las personas pueden apreciarlos, criticarlos y sentirse identificados".

3 ¿Cuál es el sentido de los museos para los visitantes?

Principalmente refuerza la identidad de las personas, sin embargo no existe una sola identidad sino muchas identidades y cada uno le proporciona un sentido único a su visita en el museo. Existen patrones de comportamiento, pero desde el punto de vista de cada persona la perspectiva del museo es variada y así como puede ser negativo ese sentido se puede transformar en algo positivo.

4 ¿Solo se viene aprender a los museos?

"En este momento ya no es como aprenda la historia, sino como estoy representado en ella, cual es su posición y como puede aportar". Las personas le encuentran valor a las cosas del museo cuando logran conectarse con ella desde su punto de vista, no el del museo ni de otros. Para eso se buscan dinámicas que ayuden a entender más que simplemente aprender.

5 ¿Por qué es importante visitar los museos?

"Podrían no visitarlos, pero seguro si lo hacen se enriquecen a ellos mismos, a sus conocimientos, a crear o vivir experiencias que seguramente provocaran un fin de sensaciones y emociones tanto positivas como negativas". Abre nuevos horizontes que dependiendo de las personas pueden ir explorando y reconstruyendo su noción de identidad.

6 ¿Cómo sería una sociedad sin museos?

"Los museos son un valuarie de a memoria y si no existieran cada persona viviría en su pequeño mundo y no habría un sentido de comunidad, vivirían encerrados en su verdad y se perderían la oportunidad de ver otros mundos ajenos a su propia realidad".

Anexo 3. Entrevista N°1

Se entrevistó a un antropólogo y curador de arqueología, con el fin de comprender qué sentido o importancia tienen los museos para la construcción de una sociedad. Por otro lado, cual es la misión de los museos con sus visitantes para que construyan un sentido propio.



Catalina Hoyos García

- ▶ Museóloga y gestora del patrimonio
- ▶ Formadora de mediadores
- ▶ 3 años en el Museo Nacional

1 ¿Cuáles es el objetivo de los museos?

Hoy en día los museos han ido incorporando nuevas visiones y misiones donde ya no solo es importante sus objetos sino la forma en como se cuentan las historias a través de esos objetos y sobre todo como hacer que el público o entiendo, lo apropie y desee descubrir cosas que no sabía que existían, por eso los museos son parte importante para motivar a las personas a descubrir nuevos conocimientos.

2 ¿Qué sentido tiene el museo para los visitantes?

"Los visitantes de los museos son muy variados pero tienen ciertos patrones que uno debe reconocer para saber como acercarlos al museo. Pero también entender que cada uno tiene una perspectiva de museo sea buena o mala, pero buscan cosas diferentes, lo que se puede hacer es ayudar a construir ese valor o sentido de ir a un museo y no solo ver sino aprender, entender y apreciar lo que está ahí".

3 ¿Los museos son lugares para los niños?

"Hay personas que dicen que los niños no valoran lo que hay en un museo, por que no saben de historia; pero precisamente la misión del museo es mostrarles esa historia, la diferencia es la forma como se les cuenta para que se conecten con la historia de un país y la importancia que tiene un museo para mantener viva las tradiciones o el desarrollo que tuvo para ser lo que es hoy en día".

4 ¿Qué hace el museo para involucrar a los niños?

Los museos ahora implementan un área de educación para buscar estrategias que ayuden a sus visitantes entender lo que el museo expone pero también darles las herramientas para apropiarse de los temas, no solo que lo memoricen sino que se sientan identificados con lo que están viendo. "Se realizan visitas guiadas que son solo recorridos o talleres lúdicos con uso de cartillas o dinámicas más activas para que los niños aprendan jugando sobre el patrimonio cultural".

5 ¿Qué debe tener en cuenta para lograrlo?

"Es importante al trabajar con niños conocer la forma como ellos piensan y procurar enseñarles a partir de o que ya conocen, que ellos pueden conectarlo con su vida cotidiana. Otra cosa importante es hacerles ver que el patrimonio no es algo ajeno a ellos e infocable, que a veces pasa con los museos, por eso se hacen talleres manuales para que construyan su propia versión de museo para entenderlo".

6 ¿Qué importancia tiene visitar los museos?

"Los museos son lugares muy hermosos donde puede uno identificarse con una cultura o simplemente explorar otras culturas que nos pueden enseñar muchas más cosas. Si nos damos la oportunidad de visitarlos nos podemos dar cuenta que un museo te permite imaginar momentos de la historia, y transportarnos por un momento al pasado a otras partes lejanas que nunca visitamos, etc... Si se muestra al público lo que el museo puede llegar a crear en ellos seguramente irán más seguido".

Anexo 4. Entrevista n°2

Se realizó una entrevista con la coordinadora de los talleres en el museo, y a partir de su experiencia trabajando con el público y en especial con los niños y colegios que requieren de una dinámica diferente y más interactiva para despertar el interés en ellos.

2.3 Museo para niños

La cantidad de niños que van a los museos por interés propio es muy bajo, en su gran mayoría asisten junto con el colegio y amigos, pero la intención de ellos es buscar nuevas formas de aprender sobre la historia de Colombia. Desearían explorar el museo a través de los sentidos, transportarse y asociar aspectos que se parezcan o le sirvan para vida cotidiana. Durante las tres etapas del desarrollo de los niños es importante crear dinámicas que les permita acercarse más y explorar las manifestaciones culturales. La segunda etapa de 7 a 10 años está enfocado en el desarrollo del pensamiento crítico, construcción de nuevos conocimientos, exploración de mundos desconocidos y la capacidad de razonamiento ante temas que antes no tenía explicación pero la curiosidad lo lleva a indagar sobre eso. El siguiente diagrama presenta el mapa de empatías de un niño de 9 y 10 años desde su vida personal y algunos aspectos puntuales con respecto a los museos.

2.3.1 Mapa de empatías (Niños de 7 a 10 años)

El mapa de empatías es una herramienta de diseño para estudiar, analizar y comprender la forma de ser de pensar y actuar de un usuario y junto con eso saber qué es lo que realmente se necesita intervenir desde el diseño industrial. Durante el estudio de campo (observación) de las dinámicas de los talleres para niños que realiza el Museo Nacional, comprender como los niños entienden los museos y que cosas quisieran encontrar o hacer. Junto con la entrevista a una niña en particular analizar su experiencia en el museo y lo que sabe o conoce previamente (Anexo 6).



Anexo 5 Análisis del usuario



Anexo 6 Mapa de empatías

2.3.2 Talleres educativos

Actualmente la mayoría de los museos cuentan con áreas educativas que buscan crear estrategias varias y dinámicas para ayudar a que sus públicos puedan conectarse con los objetos patrimoniales que exhibe el museo

A Los niños que asisten a los museos van principalmente como una actividad de sus colegios, ya sea que vayan en grupo o individual con el fin de conocer sobre algún momento histórico del país. El proceso de pensamiento de un niño es de manera memorística, van mentalizados con responder algún tipo de taller para la clase y se enfocan en esos puntos. Pero al final de los recorridos los niños recuerdan cosas que realmente le llamaron la atención y fueron fáciles de apropiar a su vida.



Fotografía 7. Taller para niños

Se realizó el seguimiento de algunos talleres para niños en el museo para analizar su comportamiento y formas de interactuar entre ellos, con el guía y con el patrimonio. Se puede decir que es importante llamar la atención de los niños todo el tiempo, hacer fluida la dinámica del taller para que los niños no se desconcentren o se desvíen en otras cosas que no hacen parte del taller, también es importante darles un poco de libertad para explorar el museo a su manera, darle algunas pista que lo guíen pero no lo obliguen.

El taller **convencional** es el que normalmente se realiza en los museos; tienen el objetivo de narrar historias con sus fechas, hechos, etc... Siempre se conserva la misma dinámica del taller, pueden variar las cartillas, las salas, los objetos, los temas, pero siempre se conserva esta estructura rígida. Está enfocada en un aprendizaje mecanicista (memorístico, rutinario y repetitivo)

El taller **re-conceptualista** muy pocos museos lo están comenzando a implementar en sus talleres diarios con niños e incluso con adultos. La dinámica es variada, incluye al participante dentro de la experiencia, le permite explorar, participar, generar relaciones con su vida cotidiana. Utiliza elementos que ayudan a construir un mejor aprendizaje y apropiación de él. Está enfocado en un aprendizaje constructivista (Comprensivo, creativo y significativo).



Fotografía 8 Recorridos para niños

Durante los recorridos los guías son una herramienta muy importante pero deben saber cómo involucrarse con los niños, comprender su forma de pensar y de actuar, saber en qué momento un niño está aburrido, está distraído o desinteresado para así encontrar en el momento una estrategia que le permita al niño interesarse más y encontrar algo que le guste o le llame la atención.

2.3.3 Aprendizaje significativo

La teoría de aprendizaje significativo fue aportada por el psicólogo y pedagogo David Ausubel durante la corriente constructivista donde se considera al ser humano no solo como un ser pasivo lleno de experiencias y aprendizajes sino un ser que construye activamente su propia realidad.

La base fundamental del aprendizaje significativo está dado a partir de conocimientos previos, experiencias reales y situaciones de la vida cotidiana de las personas para que puedan conectarlas y comprenderlas más fácil con conceptos nuevos.

“El individuo necesita tener **un conocimiento previo** al cual se va a venir sumando una **nueva información**, esta nueva información viene a **complementar** la previa para **enriquecer una visión global** de un tema, un concepto, etc.” (Ausubel)

Para lograr un aprendizaje significativo en las personas y en especial en los niños se utilizan estrategias dinámicas como el juego para lograr ese acercamiento de lo viejo con lo nuevo e involucrarlos activamente para desarrollar en ellos un pensamiento crítico y analítico de sus propias construcciones de conceptos.

2.3.4 Juego de roles

El juego por medio de la simulación es una estrategia muy utilizada para el proceso de aprendizaje porque permite involucrar a los niños en situaciones ficticias o reales y junto con su imaginación construir un personaje, una personalidad o un rol que le permita solucionar o actuar ante una situación particular.

Este tipo de juego ayuda desarrollar en los niños su imaginación y creatividad para sostener un rol durante toda la dinámica, también su capacidad de análisis crítico y solución de problemas. El juego de roles está acompañado de un reto y a partir de la personalidad que acoge podrá cumplir y resolver ese reto.

2.3 Oportunidad de diseño

Los museos cuentan con un área de educativa que les permite encontrar estrategias para conectarse con sus públicos que son tan diversos. Especialmente cuando se trata de niños se tienen en cuenta estrategias lúdicas que les permita utilizar su imaginación y creatividad para aprender y comprender temas nuevos sobre historia. Sin embargo, más allá de aprender sobre historias de una cultura en especial, los talleres deberían apuntarle a comprender el valor que tiene que exista el patrimonio de una cultura y la importancia de cuidarlos, protegerlos y conservarlos para que sus historias se puedan mantener vivas y poder trasmitirlas por muchos años. La finalidad y la manera que se desarrollan los talleres en los museos muchas veces se encuentran limitadas en cuanto a las actividades que se realizan y en cuanto a las cosas que aprender los niños; memorizar fechas en vez de comprender el significado o proveniencia de esa fecha.

Encontrar estrategias que pueden ser mucho más efectivas para que no se convierta un proceso rutinario, aburrido y memorístico sino todo lo contrario que puedan formar parte del equipo de los museos involucrarse, divertirse, explorar más de cerca nuevos conceptos que se van construyendo poco a poco junto con sus conocimientos previos. Casi el 90% de los visitantes al museo no conocen las actividades internas que permiten que lo exhibido pueda estar en buenas condiciones y sobre todo puedan apreciarlo, disfrutarlo y aprender a través de él. Darles la oportunidad en especial a los niños de explorar y acercarse al patrimonio desde una cara distinta e interesante sobre el valor de conservar y preservar.

2.4 Objetivo General

Acercar a los niños de 7 a 10 años al mundo de los museos enfocado en el valor e importancia de conservar y preservar el patrimonio por medio de estrategias lúdicas que les permita involucrarse de forma más cercana con las actividades de protección y restauración del patrimonio cultural.

2.4.1 Objetivos específicos

- ✓ Generar una experiencia más significativa y cerca al niño donde genere una noción positiva sobre los museos y desee volver.
- ✓ Abrir un espacio para los que los niños aprendan conceptos nuevos como conservación o restauración a partir de conceptos que tiene más apropiados como cuidar o rescatar.
- ✓ Explorar las expresiones culturales que hacen parte fundamental del patrimonio de una sociedad y la forma para protegerlos.

2.5 Planteamiento de diseño

Normalmente los niños asocian la palabra conservar con cuidar algo que es importante para ellos, y sobre restaurar realmente no conocen bien el termino pero intenta compararlo con alguien que construye o repara cosas. Por medio del concepto de rescatista podemos unir los dos conceptos, ellos se encargan de proteger, buscar, cuidar, reparar o salvar a una persona, pero en este caso hablamos del patrimonio cultural. El juego de simulaciones ayuda a construir un aprendizaje significativo porque les permite a los niños explorar desde lo que conocen como rescatista el patrimonio, la simbología de una cultura, el valor de cuidar y preservar. Por medio de taller lúdicos enfocado al juegos de roles donde los niños no solo son visitantes o espectadores sino hacen parte importante del museo, son los protagonista del taller, son ellos quienes identifican, experimentan y construyen el valor de conservar y restaurar el patrimonio.

“Rescatistas del patrimonio” es un taller principalmente educativo pero que cuenta con factores lúdicos que permiten a los niños explorar, aprender e imaginar el sentido de los museos desde otra perspectiva. Y por medio la estructura dinámica y los objetos de diseño que lo acompañan le dan las herramientas suficientes para conectarse con un rol de rescatista y a medida que avanza el taller se da cuenta que es lo mismo que un restaurado, así comprende que el patrimonio no es un ente raro o ajeno a él, sino que hace parte de él o de la historia de su país. Durante el taller se le proponen pequeños retos que hacen que las actividades se conecten una con la otra, permite cumplir un reto que le va ayudar a cumplir el siguiente. El taller funciona por medio de una misión que se le propone al niño al inicio del taller, pero que puede ir variando cada tiempo estimado con el fin de crean diferentes experiencias a partir de los componentes de taller que se adaptan al tipo de objeto que la misión les propone; para esta ocasión se realizó una primera aproximación del funcionamiento del taller con el patrimonio ancestral y tradicional de la tejeduría Wayuu; pero finalmente, el taller y los objetos que se proponen se deben poder aplicar a otras misiones, con diversos tipos de patrimonio y diversas culturas.






La dinámica propuesta está enfocada y estructurada a partir dos elementos importantes para el desarrollo cognitivo y de aprendizaje en los niños, como el aprendizaje significativo y el juego de roles; juntos permiten una estructura sólida para que la dinámica del taller sea coherente, fluido, divertido, y sobre todo que puedan aprender y apropiarse de conceptos nuevos a partir de los que ya se tienen. El taller esta dado a partir de una misión de “rescate” pero antes de lograrlo deberán pasar una preparación; por otro lado, consta de cuatro etapas donde se conecta una con la otra permitiendo que sus conocimientos e intereses incrementen poco a poco por medio de los componentes de cada actividad. La estructura del taller está pensada para que las misiones puedan ir cambiando de acuerdo al tipo de patrimonio que se quiere enseñar a conservar y restaurar, utilizando los mismos objetos formales modificando los contenidos para que sean coherentes con el objeto de la misión, su historia, su material, etc...






2.6 Categorías de construcción

El taller está dividido en cuatro etapas donde el niño con cada una adquiere nuevos conocimientos a partir de los que él ya tiene para así lograr el objetivo de la misión propuesta, rescatar un objeto que hace parte del patrimonio cultural de una comunidad. Para crear una estructura sólida del taller y que realmente cuente con los elementos narrativos y formales que faciliten los mejores resultados del taller; para ello se plantearon cuatro categorías para construir la dinámica del taller y así facilite su transición. La simulación, los problemas, la simbología y la noción de unidad giran alrededor de cada etapa del taller y siempre está conectada una con otra, jamás están cada una por su lado porque no permitiría entonces una coherencia y fluidez en el taller

- ✓ Simulación: Está enfocado al juego de roles que permite a los niños involucrarse de forma más personal o directa con la actividad, asumir un personaje y las características que lo definen. (Rol: rescatista vs. Restaurador y el rescatista wayuu)

- ✓ Problema: Esta basado en el proceso de aprendizaje significativo donde al niño se le propone retos que deberá cumplir sobre todo desde sus conocimientos previos pero apoyados también con los conocimientos que va adquiriendo en cada etapa.
- ✓ Simbología: El reconocimiento del patrimonio que se vuelve importante para el desarrollo de una cultura se da a partir de las características puntuales que los define, hace únicos y los diferencia de otras culturas como los colores, las formas, los significados, entre otros.
- ✓ Unidad: El concepto de unidad se trabaja cuando a partir de piezas fragmentadas se construye una sola pieza con un sentido propio. Cuando hablamos de unir las piezas entendemos que la función de un restaurador es unir las partes para reconstruir el objeto.

 RESTAURADOR		   			
		Introducción	Identificación	Desmembración	Construcción
TÉCNICO	El uso de un uniforme y herramientas según el tipo de objeto.	La unión de piezas logrando escajar una con la otra.	Conocer las técnicas para restaurar una pieza sin quitar su esencia.	Restaurar la pieza a partir de lo aprendido en las otras actividades.	
MATERIAL	Datos sobre la pieza, su forma, su técnica, su material...	Aproximación a partir de los gráficos que asemejan la técnica real.	Acercamiento a los materiales reales de la pieza.	Restaurar una pieza original o replica, dándole su forma original.	
SIMBÓLICO	El valor histórico, estético, económico de la pieza en su cultura.	Identificación con la cultura, sus símbolos, creencias. "Símbolo protector"	Restaurar a partir de la naturaleza de la pieza, su forma, color, material, etc...	Reconstruir no solo su forma sino su significado, valor e historia.	

 RESCATISTA		   			
		Introducción	Identificación	Desmembración	Construcción
SIMULACIÓN	Involucrarlo a través de un personaje fácil de reconocer.	Hacer parte de una comunidad, cumplir el reto inicial.	Acercamiento a las prácticas realizadas en la restauración.	Se genera una transición de rescatista a restaurador	
APRENDIZAJE	Proponer un reto o una misión, permitirle indagar sobre las posibles soluciones.	Conocimientos de figuras y capacidades matrices básicas.	Evolución en cada etapa (niveles con mayor dificultad).	Cumplir el reto inicial a partir del conocimiento adquirido en las otras etapas.	
SIMBOLOGÍA	Hace un pequeño reconocimiento de la pieza que va a rescatar.	Características específicas de la cultura, el significado que le atribuyen.	Darle vida a los dibujos a través de sus materiales y técnicas.	La importancia de restaurar un objeto que hace parte de la historia de una cultura.	
UNIDAD	Comprende que la pieza está dañada o rota.	Unión de formas como rompecabeza para darle sentido como un todo.	El reconstruir algo y darle una forma le confiere un valor.	Reconstruir o reparar la esencia del objeto y mantener viva sus historias.	

Anexo 7 Categorías de construcción

Para estructurar la dinámica del taller y lograra su objetivos se trazaron unas variables por las cuales durante el taller se debían identificar, entender y relacionar una con la otra; A partir de los conceptos de restaurador y rescatista.

2.7 Determinantes del taller

Para un buen desarrollo del taller y lograr sus metas debe tener en cuenta ocho determinantes que están orientadas unas al museo o tras a desarrollo de los niños:

- ✓ Estático: Conserve los valores del museo como identidad, patrimonio...
- ✓ Integrador: Combine diferentes disciplinas.
- ✓ Sensibilizador: Otras miradas de museo (Apreciar y criticar).
- ✓ Lógico: No este basado en lo tradicional sino tenga en cuenta los gustos, intereses y pensares de los niños.
- ✓ Educativo: Utilice estrategias enfocada al aprendizaje.
- ✓ Motivador: Ayude al desarrollo cognitivo, social y psicológico del niño.
- ✓ Socializador: Genere relaciones interpersonales.
- ✓ Activo: El protagonista sea el niño.

2.8 Componentes

2.8.1 Misión de rescate

Las misiones de rescate que plante el taller estarán divididas en cuatro categorías que están definidas a partir de la clasificación de los bienes patrimoniales, los arqueológicos, utilitarios, artísticos y documentales; que permitirán un exploración por todas las clases de patrimonio y sus necesidades para conservarlos y restaurarlos.

Para este taller “piloto” se definió un tipo de objeto que hace parte de una cultura en específico, con unas características especiales en cuanto a su forma, color, material, símbolos, etc... que permitirán que las narraciones utilizadas para el desarrollo coherente del taller sean modificadas y adaptadas al objeto que se esté trabajando. En este caso se escogió la comunidad indígena Wayuu y dentro de su gran rango de objetos que conforman su patrimonio se escogió las mochilas tejidas a mano por las mujeres Wayuu.

A partir de la investigación hecha sobre la cultura indígena Wayuu se organizó una corta historieta para definir cuál sería la misión que deben cumplir los niños. Se adapta el contexto de los wayuu en la historieta para que desde el principio los niños conozcan su cultura y algunas de las cosas que los caracterizan.

Esta misión se da en una rancharía, que es una casa construida de barro y madera en medio del desierto, y por otro lado el objeto patrimonial que deberá ser rescatado es un mochila Wayúu que simboliza el trabajo y la habilidad manual de las mujeres para tejer y plasmar en ellas la vida cotidiana de su cultura.



Anexo 8 Ilustración de la misión

La misión de rescate esta ilustrada a partir de unos personajes, una historia, una narración, que permite a los niños comprender lo que está sucediendo y lo que deben o pueden hacer ellos.

2.8.2 Cultura indígena Wayuu

Son un pueblo indígena tradicional de la región de la Guajira al norte de Colombia y también se ubica en gran parte de Venezuela. Su cultura se remonta desde 180 a.C y hoy en día aún se conservan sus tradiciones y creencias.

La cultura Wayúu está conformada por clanes o “castas” donde se identifican con un **KANASH** que simboliza el animal y apellido que los representa: Son familias que enmarcan su territorio y defienden su identidad y su cultura. El **TOTEM** es un implemento protector de su cultura, de su pueblo representado desde la naturaleza.

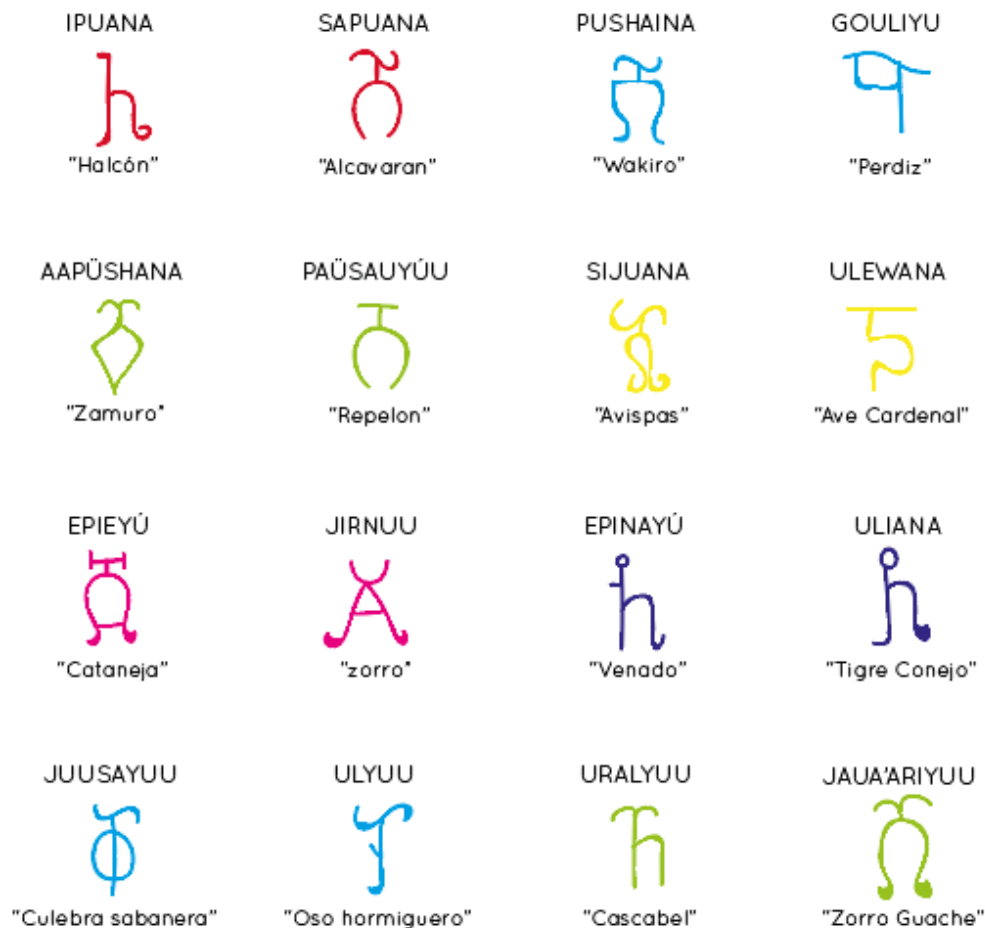


Figura 15. Símbolos Wayúu

La tejeduría es una de las principales fuentes económicas con las que los Wayuu sobreviven, son bastante características de su cultura, son mundialmente reconocidas por sus formas, colores “Tejer no es solo una afición, forma parte de su cultura”. El arte tejer es una de sus mayores fortalezas y habilidades que les permite mantener viva sus tradiciones y creencias. Sus tejidos están basados en su vida cotidiana, en lo donde viven, lo que hacen, lo que piensan y lo que creen. Tejer hace parte del ritual de transición donde las niñas deben aprender a tejer para convertirse en mujeres.

Los diseños y símbolos utilizados en sus tejidos están dados por diversas connotaciones socioculturales, las más tradicionales son los **KAANAS** repetición de las figuras geométricas.



Figura 16. Kaanas Wayuu

Las técnicas que utilizan las mujeres Wayúu principalmente son dos, el crochet con una o dos agujas, y el tejido vertical que tiene más de 20 formas para tejer sobre ellas y dar las diversas figuras geométricas que utilizan para narrar sus historias. Por otro lado también utilizan técnicas más básicas y comunes como el tejido de 2, 3 o 4 hilos que son conocidas más como trenzas para el pelo, y por último para realizar dibujos más reales como animales, personas, lugares, entre otros, utilizan el bordado sobre tela.

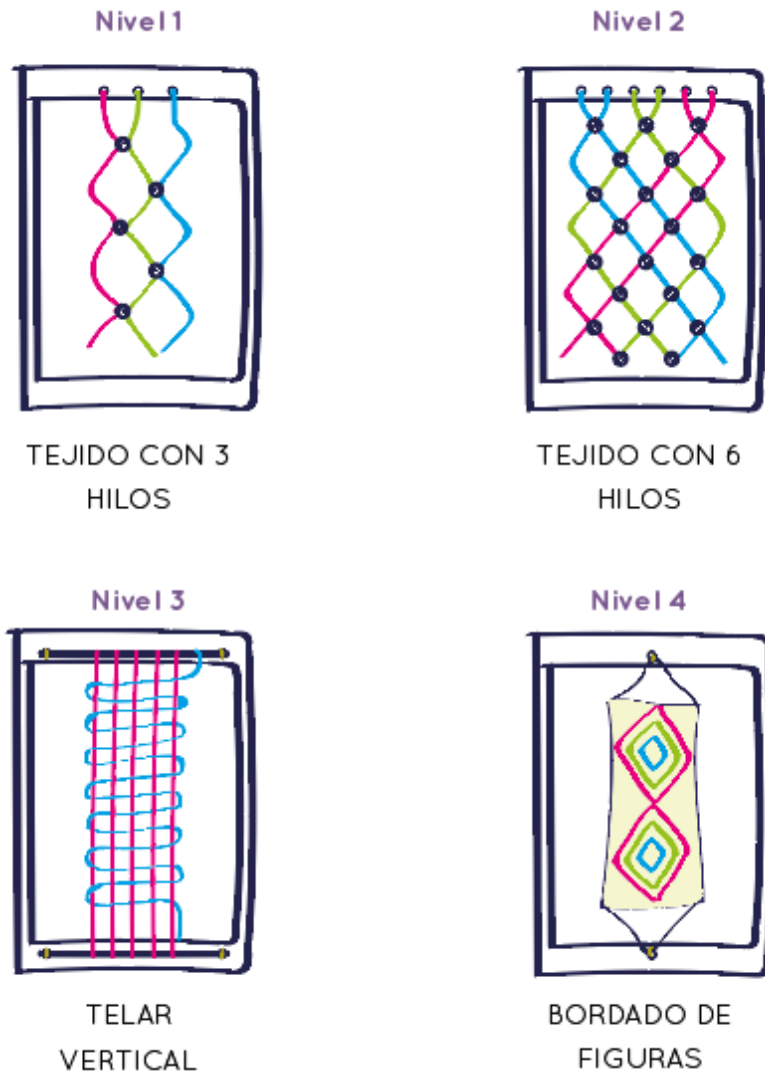


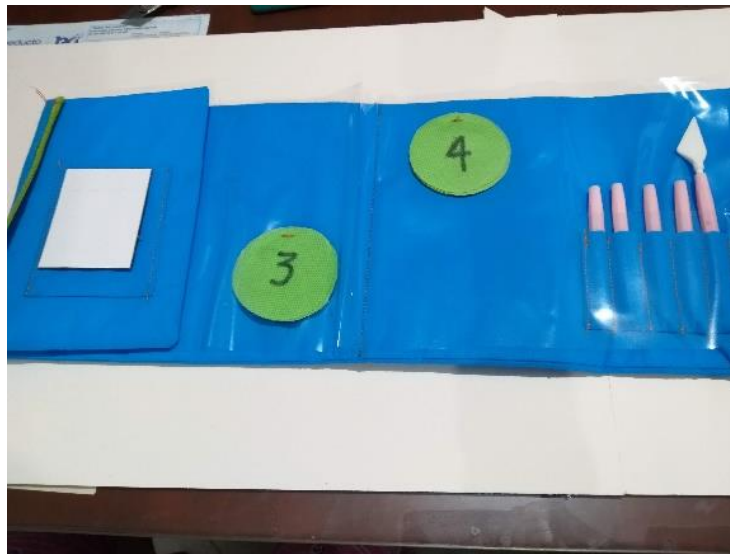
Figura 17. Tipos de tejido

Las técnicas de tejeduría que se presentan aquí están organizadas por niveles, desde la más sencilla y básica de tres hilos hasta la más compleja como un tejido vertical tradicional de la comunidad.

MARCO PROPOSITIVO

3.1 Desarrollo de prototipos

Inicialmente el taller cuenta con una “cartilla” que le permite al niño saber lo que va a realizar, lo que debe saber y lo que deberá aprender. Combinarlo con el rol de un rescatista, se busca una forma de cartilla o maletín instructivo que haga parte del uniforme característico de los rescatistas.



Fotografía 9. Modelo N°1

Se realizó un bolso plegable en tela donde le propone una serie de actividades con el fin de convertirse en un rescatista del patrimonio a través de 4 actividades dinámicas para que explore y construya el concepto de rescatista y restaurador.



Fotografía 10. Modelo N°2

De acuerdo al primer modelo se realizaron algunas modificaciones desde lo formal con el fin de que los niños puedan usarlo fácilmente y buscar la forma que se pueda combinar con la dinámica del taller.



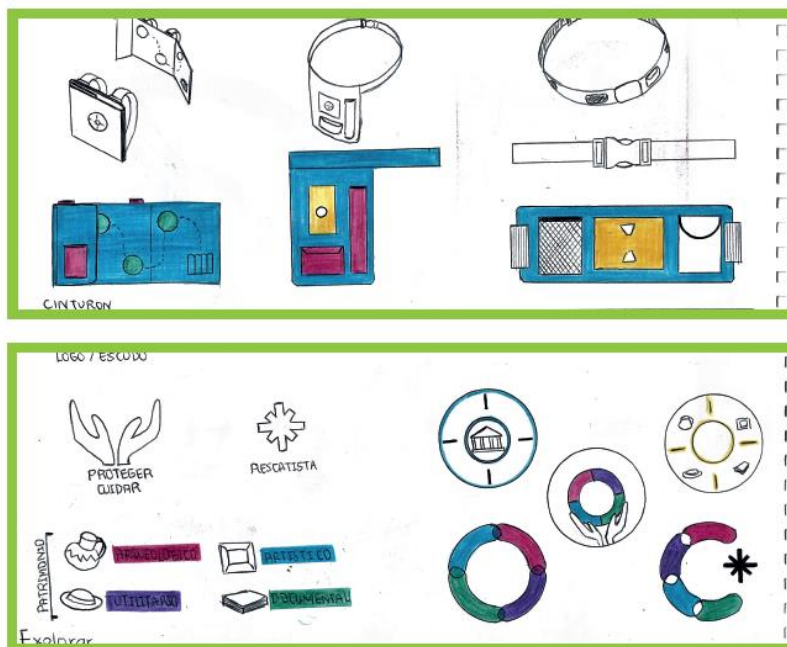
Fotografía 11. Modelo N°3

Para la primera actividad se planteaban unas fichas como lego o rompecabezas que pudieran armar los niños con el fin de comprender unos iconos y el sentido de “unidad” cuando se reconstruye algo.



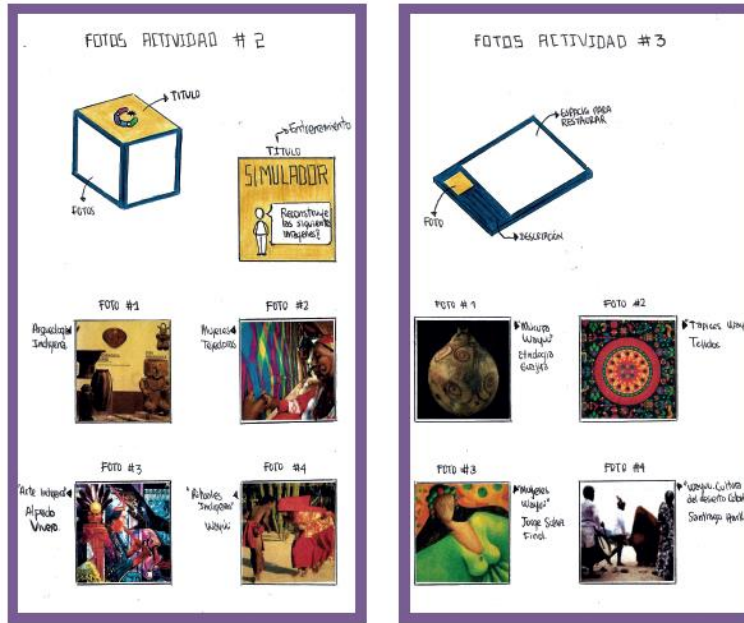
Fotografía 12. Modelo N°4

Para la segunda actividad se buscaba una estructura donde se pudieran practicar varias técnicas sin necesidad de tener muchos elementos separados. Sin embargo se requiere de una plantilla o un patrón que les indique como se debe realizar.



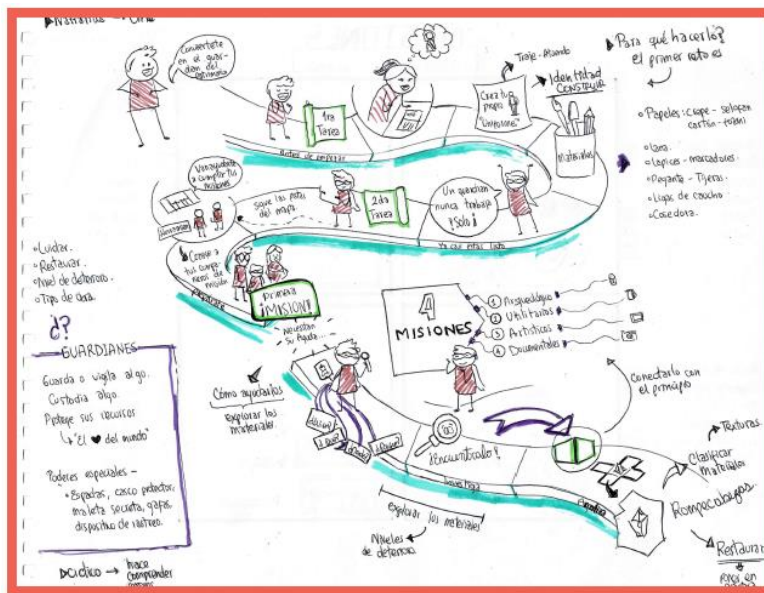
Fotografía 13. Bocetos 1

En estos bocetos se evidencia la evolución formal del maletín o del kit para los niños y se trabaja la forma de un logo que referencia al patrimonio y al rescatista (restaurador).



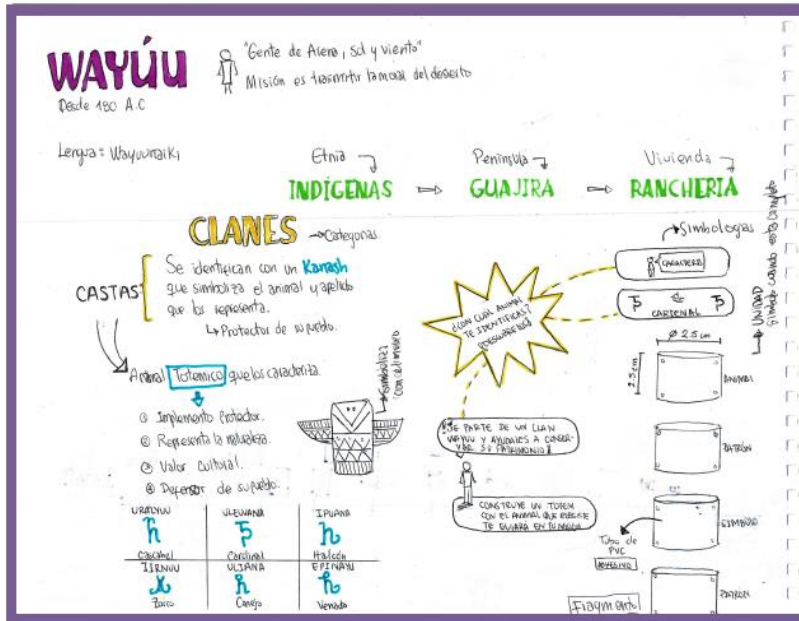
Fotografía 16. Bocetos 4

En este boceto se empieza a combinar la temática de los wayuu con los elementos formales y así entender que pieza va en cada uno de los objetos.



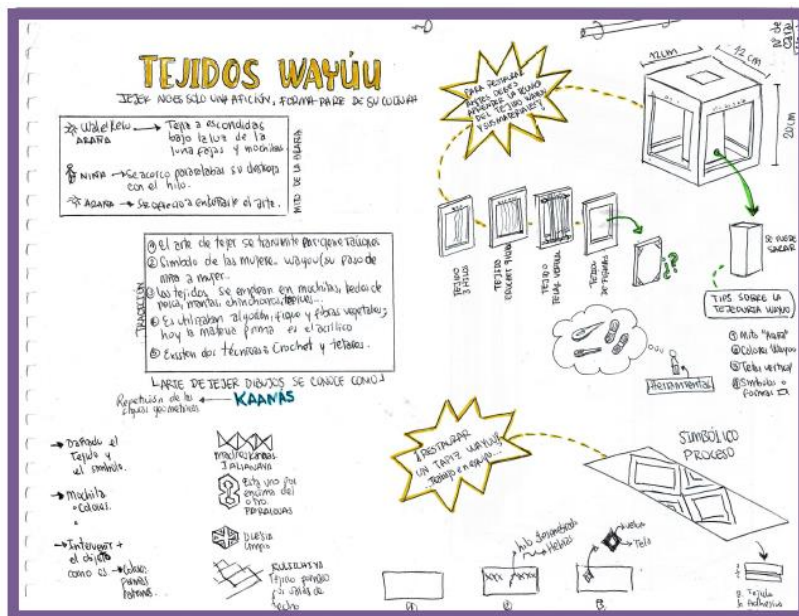
Fotografía 17. Análisis dinámico del taller

En este esquema se describe el paso a paso del taller, en un principio se trabajaba con la metáfora de “guardianes del patrimonio” y todos los elementos que son necesarios para su desarrollo.



Fotografía 18. Análisis 1ra actividad

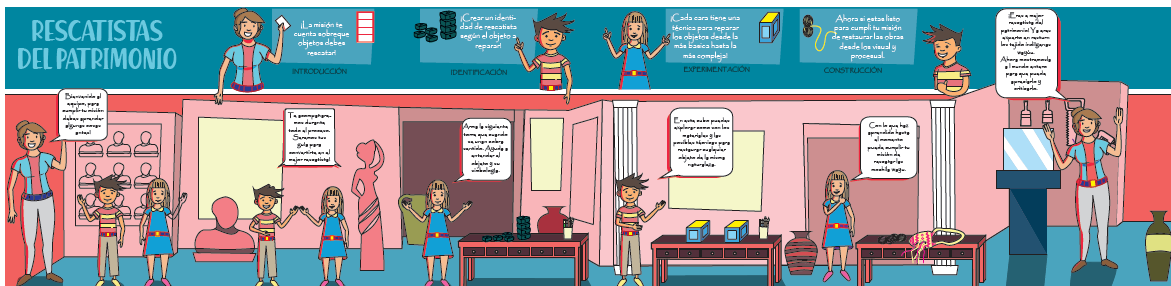
Para el desarrollo del taller a partir de una comunidad, un tipo de objeto y desde su historia, costumbres y tradiciones se desglosan para proponer los elementos formales en cada actividad.



Fotografía 19. Análisis 2da y 3ra actividad

Para el desarrollo de las actividad a partir de una técnica en particular, para restaurar un objeto y como enseñarle al niño la dinámica para cumplir la misión de rescate.

3.2 Descripción del taller



El plegable o friso está dividido en 6 partes, la primera es la introducción o la bienvenida al taller para convertirse en rescatista del patrimonio; la segunda, lo invitan a descubrir cuál sería la misión que deberá cumplir si decide aceptarla; la tercera, es una actividad corta donde el niño se conecta y comienza a construir una identidad; la cuarta, es la segunda actividad donde debe experimentar con los materiales como un “simulacro” antes de cumplir su misión; la quinta, es reconstruir o restaurar la pieza (se genera una conexión entre un rescatista y un restaurador); y por último, la sexta lo felicita por cumplir la misión y por rescatar las pieza que representa una cultura. El cinturón hace parte del “uniforme de un rescatista” donde puede llevar consigo las herramientas e implementos que necesitara tener a la mano y poder rescatar el objeto que se plantea en la misión de rescate.



Fotografía 20. Cinturones (Rescatistas)

La **primera actividad** busca generar en los niños un acercamiento a la comunidad o la historia del objeto que se va a restaurar. En este caso por medio de los animales que ellos ya conocen darles nuevos sentidos y definiciones a través de los patrones y símbolos wayuu. Por otro lado la intención de armar un símbolo protector como un “tótem” genera que los niños construyan y den forma a una totalidad cuando este unida y de la forma correcta.

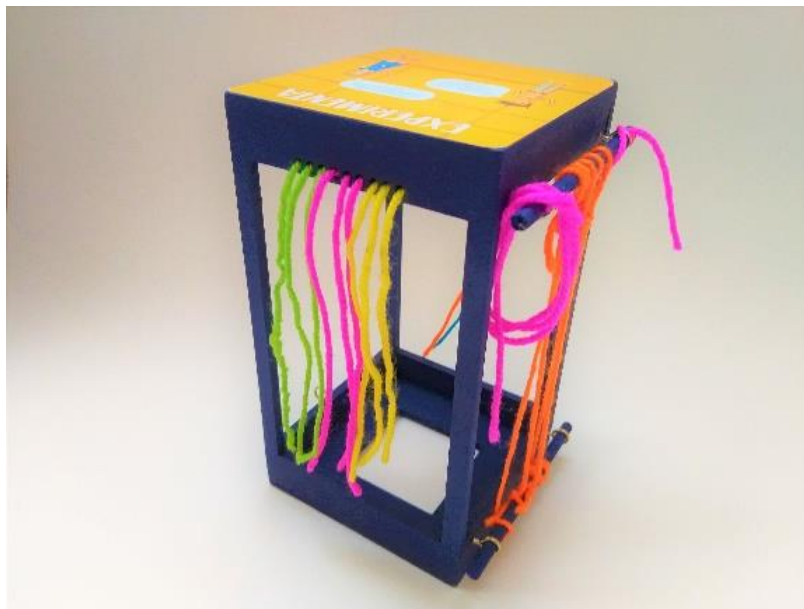
Para que los niños puedan construir el tótem utilizan un soporte de cartón donde podrán ir encajando una a una las fichas y a medida que la construyen dan continuidad a los patrones para así también asegurarse que lo están haciendo correctamente. Escoger estos cuatro animales que son más conocidos por los niños, permite que se involucren más en la actividad, decidirse por el animal que más les gusta o se sientan identificados y le den sentido a lo que construyen.



Fotografía 21. Objetos primera actividad

Durante la **segunda actividad** dan vida o “tridimensionalidad” a los patrones que tienen dibujados en su tótem con doble intención, por un lado apliquen las técnicas de tejido desde lo básico hasta algo más complejo, pero por otro lado darle un sentido a esos tejidos, que a medida que tejen se va creando una serie de patrones que se asemejan a los que vieron en la actividad anterior. Y así generen conexiones entre las dos actividades.

Debe tenerse en cuenta la forma como el niño va aprender a realizar esas técnicas, siendo el guía solo un pequeño apoyo, el uso de plantillas o ayudas gráficas para comprender el paso a paso de cada tejido. El tamaño del objeto es ideal para que los niños puedan manipularlo y sobre todo practiquen al detalle cada una de las técnicas y sobre todo puedan realizar una pequeña muestra de lo que se puede lograr con ese tejido y no se convierta en una actividad extensa.



Fotografía 22. Objeto segunda actividad

En la **tercera actividad** del taller los niños deberán aplicar los conocimientos nuevos que han ido adquiriendo de forma consciente e inconsciente sobre la forma de rescatar o restaurar un objeto patrimonial de una cultura. En este caso sus conocimientos sobre patrones, formas geométricas, el concepto de fragmento y reconstruir en una unidad más compleja y con sentido.

La reconstrucción o restauración de la mochila consta de dos parte, la primera es la unión de la gaza con el cuerpo de mochila, sus hilos se han deshilachado y están débiles para resistir cualquier peso o movimiento. Segundo algunos de sus kanaas se han dañado, el objetivo es completar los dibujos a partir del bordado donde estén los faltantes.



Fotografía 23. Objeto tercera actividad

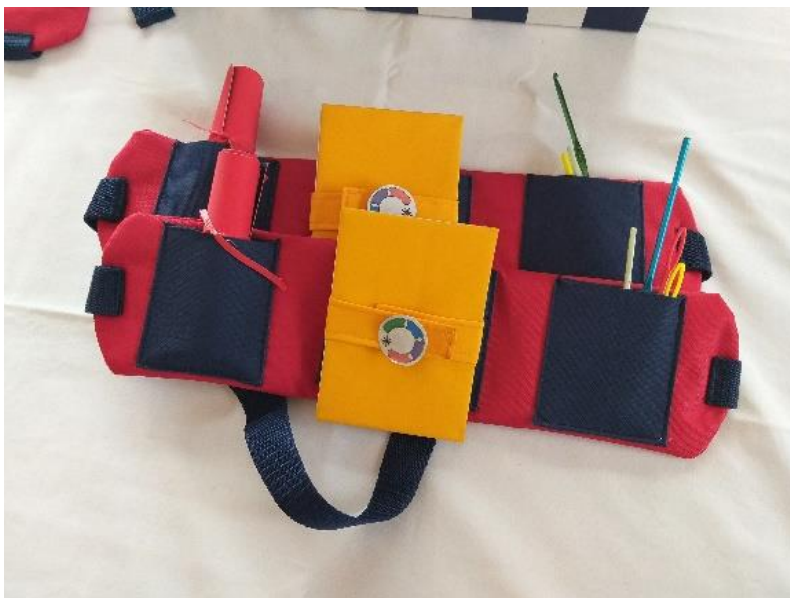
3.3 Comprobaciones

Comprobación realizada con dos niños: Tatiana Carrero 10 años de edad y Gerónimo Agudelo de 8 años. La diferencia de edades es intencional con el fin de comprender la forma como reaccionarían los niños durante la segunda etapa de su desarrollo (7 -10 años). En la primera parte cada niño se le entrega la misión y su cinturón como parte del uniforme de rescatista.



Fotografía 24. Niños para la comprobación

La comprobación del taller se realizó con dos niños, se organizó cada componente de las actividades para que fueran realizando la actividad y explorar cada uno de los objetos que se le proponen en las actividades. Lo importante de esta comprobación es analizar como ellos entienden los objetos, como interactúan con ellos y si al final relacionan todos los objetos con la importancia de la conservación del patrimonio



Fotografía 25. Cinturón con sus elementos

El primer elemento es el cinturón donde los niños adquieren el personaje de “rescatista” y junto con sus elementos construir esa identidad. Cuenta con el rollo con la misión de rescate y con el plegable con la descripción del taller.



Fotografía 26. Primera actividad

En la primera actividad de cuenta con unos cubos, una fichas con la descripción de las piezas que se pueden armar y un soporte donde encajan las piezas.



Fotografía 27. Segunda actividad

En la segunda actividad se encuentra el cubo para desarrollar la actividad, las diferentes técnicas de reconstrucción y algunos implementos como lanas y algunas plantillas para desarrollar los tejidos.



Fotografía 28. Tercera actividad

En la tercera actividad se presenta la pieza “original” que se encuentra en mal estado y ellos deberán rescatar y reconstruir con lo que han aprendido.



Fotografía 29. Explorar los componentes del cinturón

La forma del plegable y su contenido es agradable para los niños, es divertido la forma de acordeón del plegable y su interacción se vuelve divertida.



Fotografía 30. Actividad 1

En la forma de armar los cubos no era lo esperado, los niños mentalmente tienen un esquema y orden para armar las cosas.



Fotografía 31. Actividad 1

Utilizar como base otras experiencias motrices de los niños para armar un objeto fue muy útil por que entienden la dinamica de como armar y a lo que quieren llegar.



Fotografía 32. Resultado actividad 1

Para los niños el hecho de poder representar un animal que ellos escogieron, es divertido y significativo porque buscan imitar al animal y sentirse como si fueran uno.



Fotografía 33. Actividad 2

En la segunda actividad el objeto mismo les causa curiosidad y tener lanas de colores lo convierte en algo divertido e interesante.



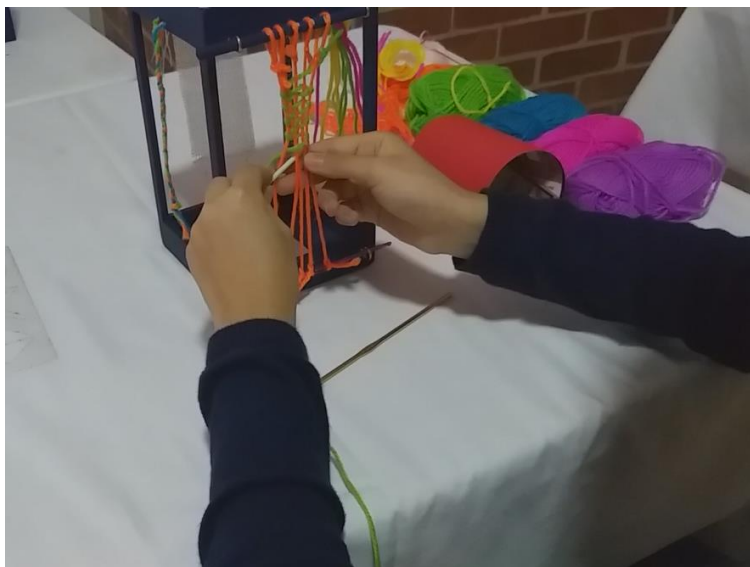
Fotografía 34. Actividad 2

Colocarles a los niños retos es divertido porque ellos mismos buscan la forma de realizarlo sin importar los obstáculos, así no sea la forma correcta ellos cumplen la actividad y sienten que están haciendo algo importante para ellos. A veces se vuelve competitivo, de quien termina primero o quien la hace mejor.



Fotografía 35. Actividad 2

El diseño de las plantillas no fue correcta, al ser algo en un tamaño pequeño y el tipo de material no ayudaba a realizar los tejidos más rápido y fácil, sino al contrario era un poco más enredado y complejo de manipular.



Fotografía 36. Actividad 2

Los niños aprenden bastante rápido, imitan a los demás y buscan cumplir la actividad de forma correcta. Aprender a tejer es una técnica sencilla y divertida para los niños, al ser algo medio conocido lo disfrutaban más.



Fotografía 37. Resultado actividad 2

El resultado de la actividad es buena, a pesar de algunos inconvenientes en los formal si se logra el objetivo de la actividad y sobre todo el interés de los niños hacia lo que están aprendiendo.



Fotografía 38. Actividad 3

En la última actividad los niños completan y reconstruyen la pieza, al final de la actividad tanto el sentido de restaurador no está, pero sí de rescatista; se sienten satisfechos al terminar la actividad.

3.4 Correcciones en la comprobación



Fotografía 39. Actividad 1

La forma como se arman los cubos se reformo debido al orden o el esquema mental que ya tiene el niño, en la primera comprobación, ellos armaban el cubo a su manera pero desde su diseño estaba mal armado. Por eso, se invirtió el orden para armarlo.



Fotografía 40. Actividad 1

Al invertir el orden, el niño asimila mejor el significado de lo que está armando y lo relaciona con o que ya conoce y permite conectarlo con las siguientes actividades.



Fotografía 41. Actividad 1

En la primera actividad se modifico uno de los cubos donde deben unir los puntos (números) en orden y darle forma a un patrón, es una forma de darle conexión con la siguiente actividad.



Fotografía 42. Actividad 2

Para esta actividad se cuenta con cuatro patrones cada uno un nivel más complejo, empezar desde lo más básico para que el niño comprenda, practique y pueda hacer facilmente el siguiente nivel.



Fotografía 43. Actividad 2

Comprender el paso a paso de un tejido a partir de un patrón junto con la unión de puntos o números y posteriormente poder replicarlo sin necesidad del patrón.



Fotografía 44. Actividad 2

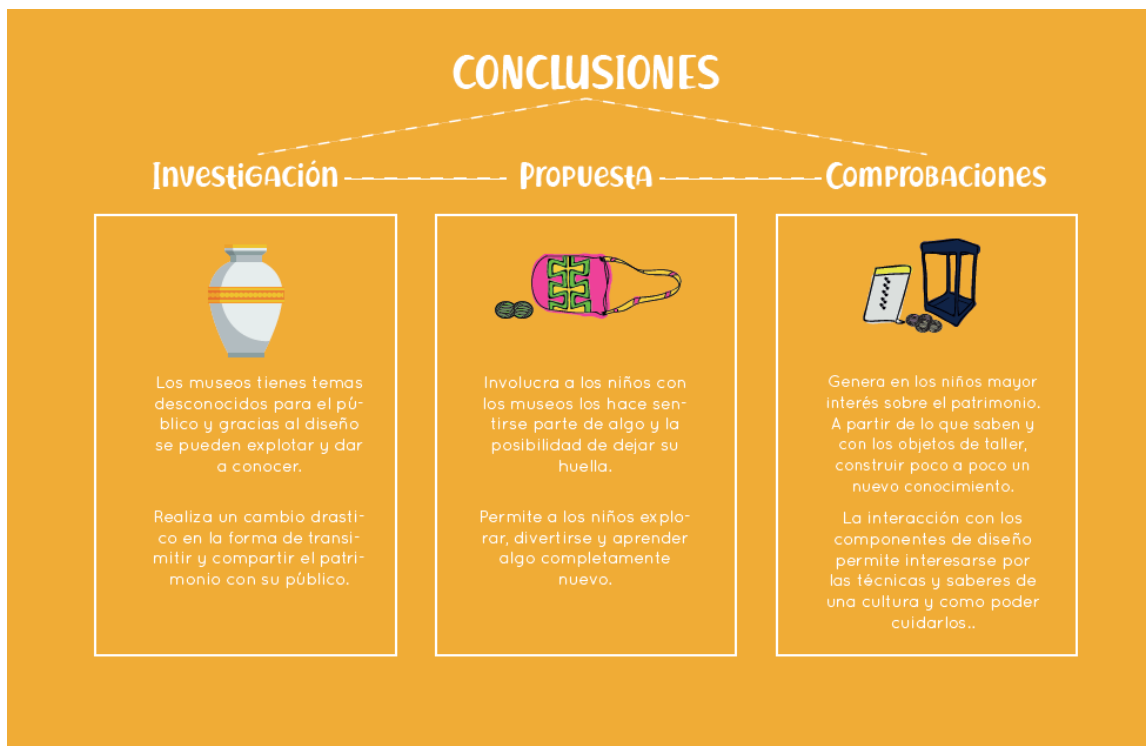
El patrón permite entender fácilmente como son los dibujos o bordados desde lo más básico como un sigsag a lo más complejo como rombos consecutivos.



Fotografía 45. Resultado actividad 2

El resultado de esta actividad fue satisfactoria, es una forma sencilla y divertida de aprender a tejer; en más fácil entender a partir de una secuencia para entender el paso a paso de un tejido. Los colores y el material son agradable para el niño.

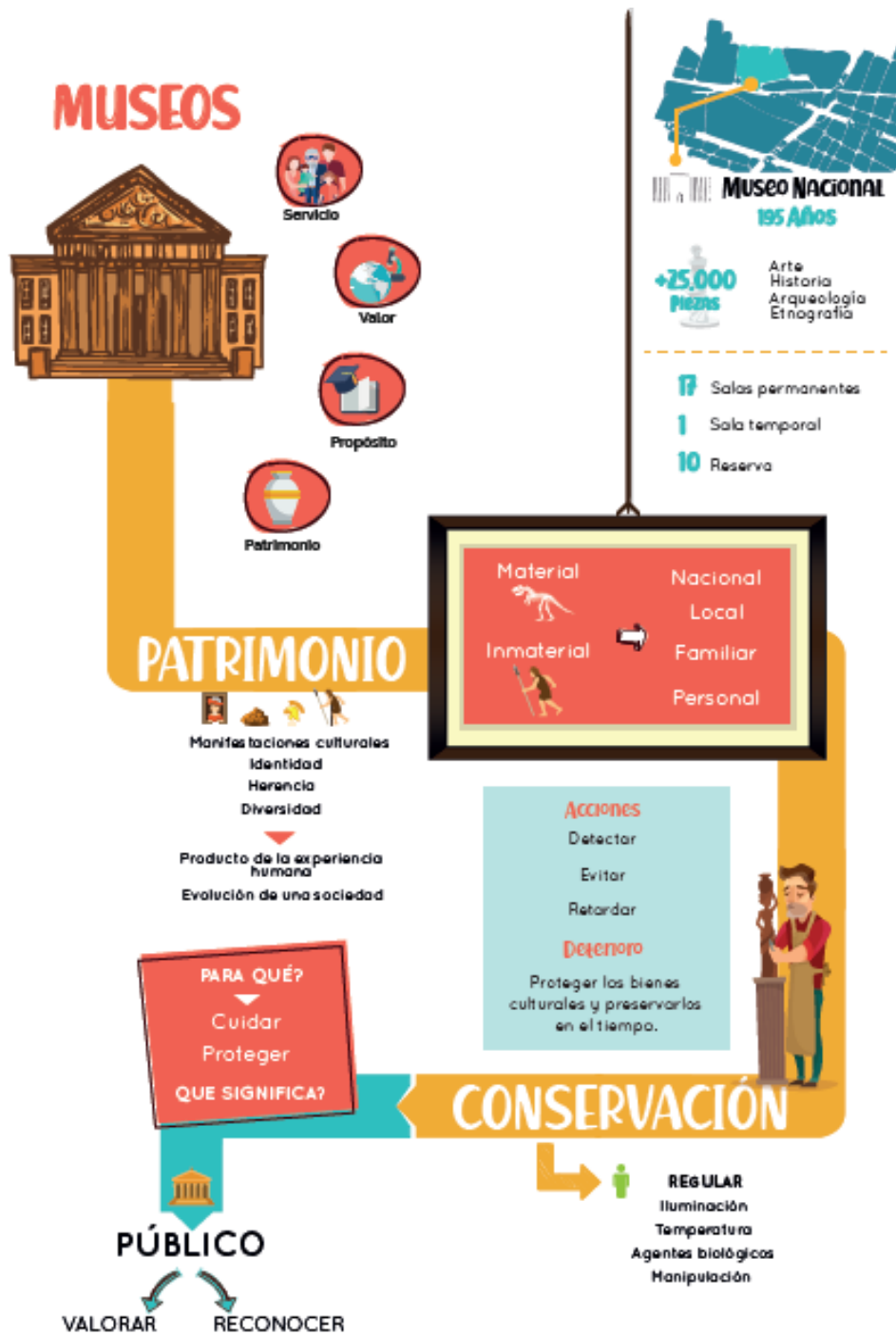
3.5 Análisis de los resultados



Anexo 9. Conclusiones

Le da la oportunidad a los niños de no solo memorizan una historia sino entender de cerca una cultura, sentirse parte de ella y así poder comprender cada uno de los objetos que conforman su patrimonio. Al utilizar elementos básicos y fáciles de reconocer por ellos permite que la actividad sea más fluida y así cuando se le ponen retos más complejos pueden ir creando soluciones con las herramientas que se le dan. Por ejemplo, utilizar animales conocidos y complementarlos con símbolos que no conocían ayuda que su rol coja más fuerza y realmente se involucren con las características o funciones de su rol. Formalmente existen algunas falencias en cuanto que el niño construye a su manera y no como estaba planeado, pero sirve para entender como ellos interactúan con los objetos y poder así realizar modificaciones para que la dinámica cumpla sus objetivos.

ANEXOS



¿EDUCAR? Ó ¿INVOLUCRAR?



“Solo podremos cuidar aquello que reconocemos como nuestro”

M. Dujovne

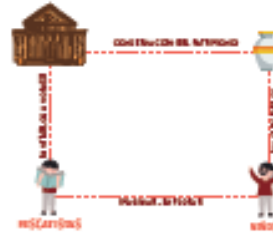
"Dime y lo olvido, enséñame y lo recuerdo,
involúcrame y lo aprendo"
Benjamín Franklin



Anexo 12 Infografía de representación

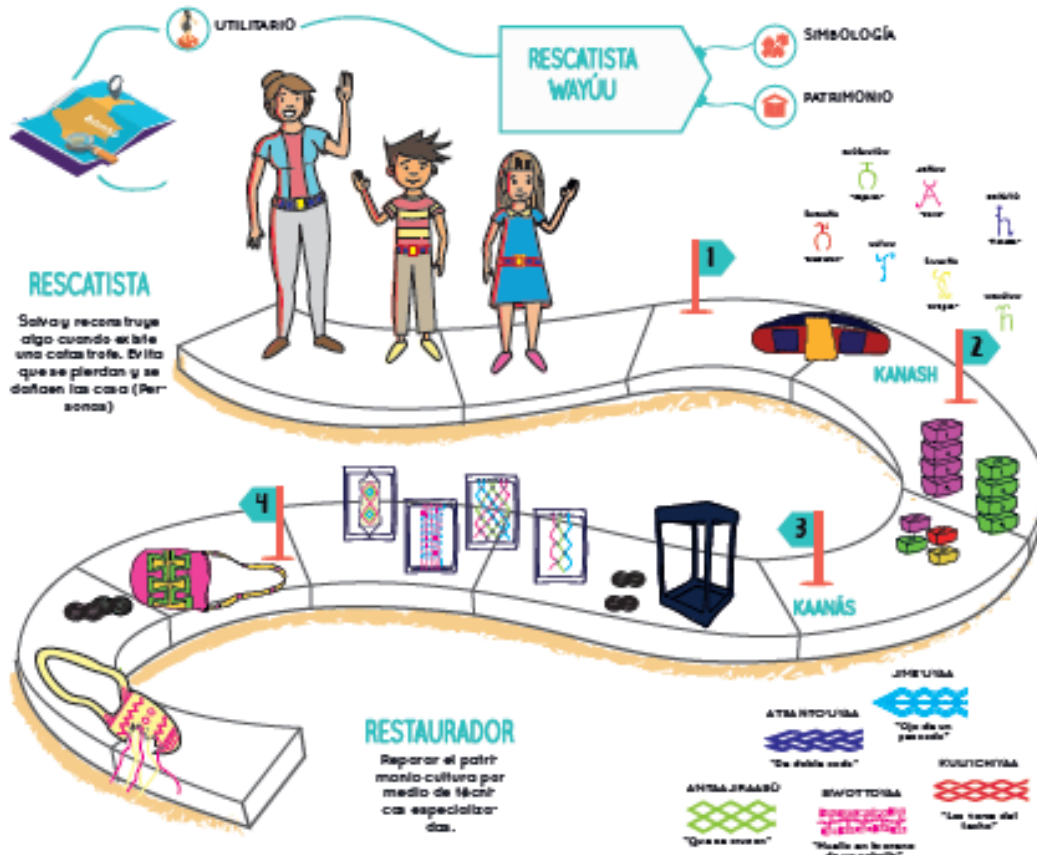


ESTÁTICO
INTEGRADOR
SENSIBILIZADOR
LÓGICO



EDUCATIVO
MOTIVADOR
SOCIALIZADOR
ACTIVO

Acercar a los al mundo de los enfatizando la importancia de y el patrimonio a través de lúdicas que les permita explorar, e involucrarse con las prácticas de .



Anexo 13. Rescatistas del patrimonio

BIBLIOGRAFÍA

- Almarza Rísquez, F., A. M. (2017). *¿Para qué sirven las colecciones de los museos si están en depósitos inaccesibles al público?* Nueva Museología.
- Ballart Hernández, J. (1997). *EL PATRIMONIO HISTÓRICO Y ARQUEOLÓGICO, VALOR Y USO*. (pp. 61-120). Ariel. Ariel.
- Bastidas, M. &. (2012). *Propuesta metodológica para la valoración participativa de testimonios de museos y entidades culturales en Colombia*. (IBERMUSEOS, Ed.)
Obtenido de <http://www.museoscolombianos.gov.co/fortalecimiento/comunicaciones>
- Buenos Aires Ciudad. (2012). *Los visitantes como patrimonio*. Obtenido de El museo de las escuelas:
https://www.buenosaires.gob.ar/sites/gcaba/files/losvisitantescomopatrimonio_0.pdf
- Comite de Conservación. (1984). *El Conservador-Restaurador: Una definición de la profesión*. Copenhague: ICOM.
- Dujovne, M. (1995). *Entre musas y murañas*. Buenos Aires: Fondo Cultural.
- EVE Museografía. (2018). *Museos y Tipos de Visitantes*. Obtenido de <https://evemu.scogratia.com/2015/04/28/museos-y-tipos-de-visitantes/>
- Laboratorio Permanente de Público de Museos. (2012). *Conociendo a todos los públicos ¿que imágenes se asocian a los museos?* España: Ministerio de educación, cultura y deporte.
- Laboratorio permanente de público de museos. (s.f.). *Conociendo a todos los públicos. ¿Qué imágenes se asocian a los museos?* Ministerio de educación, cultura y deporte de .

- López. Barbosa, F. (2015). *Política colecciones*. Obtenido de Museo Nacional:
<http://www.museonacional.gov.co/colecciones/Documents/politica/.20colecciones%202015.pdf>
- Ministerio de cultura. (2014). *Caracterización metodológica para una valoración económica*. Bogotá.
- Museo Nacional. (2018). *El Museo en cifras*. Obtenido de
<http://www.museonacional.gov.co/noticias/Paginas/E1-Museo-en-cifras.aspx>
- Museo Nacional de Colombia. (2009). *Cartilla Comunicación + educación en un museo*. Obtenido de
http://www.museoscolombianos.gov.co/fortalecimiento/comunicaciones/publicaciones/Documents/Manual_de_Comunicacion_educacion.pdf
- Museo Nacional de Colombia. (2015). *Politica de colecciones*. Bogotá: MinCultura.
- N., G. C. (1999). *Los usos sociales del patrimonio cultural*. Junta de Andalucía: Consejería cultural.
- Nueva Museología. (13 de Mayo de 2017). *El Taller de restauración de pintura del Museo del Prado: tradición e innovación*. Obtenido de <https://nuevamuseologia.net/el-taller-de-restauracion-de-pintura-del-museo-del-prado-tradicion-e-innovacion/>
- Nueva Museología. (2018). *Mira cómo se restauran dos de las obras más majestuosas del pintor sevillano Murillo I Revista Digital Nueva Museología*. Obtenido de <https://nuevamuseologia.net/mira-como-se-restatran-dos-de-las-obras-mas-majestuosas-del-pintor->
- Programa Fortalecimiento de Museos. (2014). *Educación en las entidades museales*. Obtenido de
http://www.museoscolombianos.gov.co/publicaciones/cartillas/educativa_2014.pdf

Programa fortalecimiento de museos. (2014). *La conservación de las colecciones*. Obtenido de http://www.museoscolombianos.gov.co/publicaciones/cartillas/conservacion_2014.pdf

Programa Fortalecimiento de Museos. (2014). *La conservación de las colecciones*. Bogotá: MinCultura.

Revista Digital Nueva Museología. (2018). *Conoce a Riley, el primer perro detector de plagas que trabaja para el Museo de Bellas Artes de Boston*. Obtenido de <https://nuevamuseologia.net/conoce-a-riley-el-primer-perro-detector-de-plaga>

Schneider, S. (2003). *Cómo desarrollar la inteligencia y promover capacidades*. Bogotá: Cultura Internacional.

Villaseñor Alonso, I. (Enero-Junio de 2011). El valor intrínseco del patrimonio cultural: ¿una noción aún vigente? *Revista Internacional de Conservación, Restauración y Museología*, 2(3), 6-13. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=355632770003>