

Unha viaxe ao museo a través da literatura infantil. O coleccionábel e a nosa relación cos obxectos

Candela Rajal Alonso

[Recibido, 15 setembro 2017; aceptado, 08 novembro 2017]

<http://dx.doi.org/10.15304/bgl.51.4290>

RESUMO O concepto de museo cambiou moito nas últimas décadas, é moito máis flexible, didáctico e comunicativo. Tentando romper coa súa imaxe elitista, preséntase cada vez máis como un espazo social onde relacionármonos con obxectos e ideas que interpretamos a través das nosas propias vivencias. Mais, cal é a imaxe dos museos que transmite a literatura infantil? Mediante unha investigación cualitativa e documental analizaremos diversas publicacións dirixidas aos máis novos e tentaremos entender os museos como experiencias cotiás e o coleccionismo como unha actividade educativa con valor no noso desenvolvemento.

PALABRAS CHAVE: Educación artística, museos, literatura infantil, coleccionismo.

ABSTRACT The museum concept has changed a lot in the last few decades: It is more flexible, educative and communicative. Trying to break with this elitist image, it increasingly appears as a social space where we can relate to ideas and objects that we interpret through our own experiences. But what image of the museums is transmitted by children's literature? Through a qualitative and documental investigation we will analyze diverse publications addressed to the youngest audience and we will try to understand museums as an everyday experience and Art collecting as an educational activity with a great value in our development.

KEYWORDS: art education, museums, children's literature, art collecting.

O museo como ámbito educativo

En 1727 Caspar Friedrich Neickel escribiu o primeiro documento sobre museoloxía no que xa se falaba do museo ideal e da necesidade de establecer unha función didáctica na institución. Até aquel momento a súa estrutura e

organización estaba supeditada á conservación e a exhibición. Moi lonxe da cidadanía, o museo como institución pública debía aproximarse ao público e achegarlle o seu contido, precisaba poñerse ao servizo da sociedade e do seu desenvolvemento. A museoloxía apareceu para tentar definir o museo e trazar o camiño cara a onde debe dirixirse, investigando as posíbeis relacións sociais que poden xurdir arredor do patrimonio.

Moitos dos obxectivos que se estableceron naquel momento seguen intentando fomentarse na actualidade: promover o coñecemento, achegármonos e preservar as nosas raíces históricas e culturais, cultivar un interese polo coñecemento a través das expresións culturais e artísticas; pero sobre todo debe propoñer modelos de aprendizaxe que nos permitan entender mellor de onde vivimos, cara a onde imos e até onde podemos ir. É importante que os museos elaboren paradigmas históricos que axuden a entender mellor o mundo no que vivimos. Necesitamos comprender o presente en relación co pasado e pensar nas posibilidades que o futuro nos depara (Borja-Villel 2010: 28).

56

Nas últimas décadas asistimos a cambios moi importantes no museo, que se converte nunha institución con valores poliédricos. Agora é un espazo vivo de encontro e aprendizaxe, en constante comunicación e diálogo entre a cultura e a sociedade. O museo deixa de ser un edificio para ser o que Marc Mauré (1995: 130), teórico da museoloxía, define como ‘territorio’, un espazo aberto e habitado, sen delimitacións físicas, en continuo movemento e transformación, xerando unha postura máis democrática que coloca a sociedade e a súa relación cos obxectos culturais no centro de maior atención.

Pero como indica Irif Rogoff (2008) en “Turning” esta transformación non significa que os museos vaian ser máis grandes, máis eficientes, ou máis divertidos, senón que deben converterse en lugares para a posibilidade, para a potencialidade. Para Rogoff (2008) a chave do cambio está en colocar a educación en primeiro plano dentro dun espazo limitado que agora se nos presenta aberto. Preséntanos a educación como un lugar onde cristalizar as nosas experiencias, un lugar de produción do coñecemento, un lugar de urxencia polo cambio, de procura de solucións, onde aprendemos e realizamos desafíos ben fundamentados.

Ante este contexto pedagóxico ábrese unha nova experiencia educativa diferente da formal, pois o seu obxectivo é ofrecer unha experiencia que conec-

te os visitantes cos obxectos expostos e mostre o significado que se desprende do seu contexto social, que se abre á subxectividade e á intersubxectividade. Esta marabillosa característica fai que a relación entre o público e a obra sexa un proceso absolutamente persoal, hai múltiples niveis e lecturas, o visitante decide o limiar da súa relación coa obra (Rico 2002: 20). Os museos enfrontan o suxeito coa obra dun xeito directo, é dicir, nada é comparábel con poder gozar fisicamente do obxecto (Rico 2002: 44).

Ao fin e ao cabo o valor que posúen os obxectos depende das nosas relacións cos mesmos. Os obxectos poden ser ricos e significativos na medida na que se relacionan con nós. Atribuímoslles un significado dentro do noso propio contexto e por iso os obxectos desprenden a nosa propia visión do mundo. “Os obxectos son parte do que nos confire humanidade. Un mundo sen obxectos é un mundo sen seres humanos” (Valis 2013: 561). Un obxecto cultural forma parte do noso patrimonio porque posúe un significado similar para todos nós e considerámolo noso. Cando sucede ponse de manifesto a relación colectiva que existe a través deses obxectos, que vai máis alá da relación estritamente individual. Por tanto, os museos, ao rescatar e preservar eses obxectos aos que conferimos importancia, cumpren cunha necesidade da memoria colectiva.

Memoria e obxectualidade están intrinsecamente ligadas, os obxectos son portadores do tempo, testemuñas da historia, preservadores de memoria e portadores de cultura. Rematan sendo representacións das historias persoais e colectivas. Ao rescatar obxectos do fluxo do tempo, recuperámoslos dende a súa función simbólica máis que dende a súa funcionalidade orixinal.

Dende as súas orixes, o ser humano sente fascinación polos obxectos, fascinación que lle levou a sentir interese por gardalos, acumulalos clasificalos, catalogalos... é case un desexo inconsciente por transcender a través dos mesmos. A orixe do museo está precisamente no coleccionismo: unha colección é unha importante fonte de coñecemento. E é tarefa da institución garantir a preservación destes tesouros sociais para a súa relectura, para revisitalos unha e outra vez, para conseguir un diálogo constante entre os obxectos entre si, entre os obxectos e o espectador, e entre os obxectos e a comunidade.

O museo como unha aventura

Todas as tarefas e funcións do museo converxen finalmente en dotar o público de ferramentas para conseguir unha relación máis rica e significativa cos obxectos culturais. Dende hai décadas, neste intento de conseguir atraer o público os departamentos didácticos levaron a cabo numerosas estratexias de difusión. Cada vez se realizan máis visitas guiadas, seminarios, cursos, obradoiros, publicacións... aumentando tamén a súa presenza en internet e nas redes sociais. Moitas destas accións e actividades están dirixidas tradicionalmente ao público infantil, coa intención de establecer un vínculo dende novos coa institución, converténdose nun ámbito cotián que lles pode acompañar o resto do seu desenvolvemento vital. A idea principal é rachar con esa imaxe seria e formal que normalmente teñen sobre este tipo de espazos culturais.

Cando visitamos un museo é habitual observar na súa tenda certas publicacións que teñen relación coas exposicións ou coleccións. Estas tamén son unha forma de difusión e de achegar o visitante ao contido de maneira máis ou menos convencional. Neste caso prestaremos atención ás publicacións de literatura infantil, concretamente moitos museos recorren aos libros ilustrados ou aos álbums ilustrados como forma de estender naturalmente a experiencia do museo máis alá do propio espazo. Este tipo de publicacións poden facilitar a creación de novo coñecemento a través do xa existente, e a través dun medio que lles resulta familiar, como son os libros (Yohlin 2012: 261). Tamén son unha boa ferramenta que permite levar o museo máis alá do seu contexto físico, tanto ás aulas da escola como a comunidades que, por razóns xeográficas ou económicas, non teñen acceso a este tipo de servizos.

O uso do libro ilustrado ou álbum ilustrado para prolongar a experiencia museística faise incluso máis patente se nos centramos nos museos de arte. Existe unha gran cantidade de libros editados por institucións que nos achegan a artistas, obras, estilos, movementos... por medio de historietas e mundos fantásticos. Habitualmente soen reproducirse as obras por medio de ilustracións ou utilizarse recreacións das mesmas de forma máis libre, por medio de personaxes, obxectos ou formas que aparecen nas propias obras ás que intentan suxerir. É habitual que os nenos teñan o seu primeiro encontro coa arte a través das ilustracións dos libros ilustrados (Yohlin 2012: 270).

Dentro deste tipo de publicacións poderíamos falar de *A is for Artist: A Getty Museum Alphabet* (1997), editado por J. Paul Getty Museum, no que algunhas das obras da súa colección toman formas de letras do abecedario. Esta podería ser unha boa fórmula para que o público infantil teña un achegamento ás obras previo á visita. Mediante a observación e a comparación, aprenden a ler as imaxes dunha forma máis analítica, descubriendo os detalles que aparecen no libro e redescubrindoos máis tarde nas obras de arte *in situ*.

Algunhas das claves da historia da arte son revisitadas numerosas veces a través de libros ilustrados ou álbums ilustrados. Poderíamos poñer como exemplo a serie Os Nenúfares (1920-1926) de Claude Monet, que deu lugar a diversas historias como *Philippe in Monet's Garden* (1998) editado polo Museum of Fine Arts de Boston, pero tamén outras non editadas por museos como *Linnea in Monet's Garden* (1998), *The Magical Garden of Claud Monet (Anbolt's Artists Books for Children)* (2007), *The Green Fingers of Monsieur Monet* (2015) ou *Where Is The Frog?: A Children's Book inspired by Claude Monet* (2014). Este é só un exemplo de como as *masterpieces* ou as obras-mito se poden utilizar para crear novas historias con novos significados, a través dos que os pequenos lectores poden crear vínculos coas obras máis próximas ás súas realidades.

Outro tipo de publicacións neste sentido poden ser as novelas gráficas ou cómics, como ocorre con *Vincent van Gogh: An Artist's Struggle* (2011) encargado polo Van Gogh Museum de Amsterdam, un libro que plasma a intrigante e difícil vida do pintor dunha forma moi detallada e documentada. Co libro publicouse un manual para profesores con ferramentas para poder explorar o libro dende a aula. Os alumnos non só aprenderán aspectos da vida e a obra do artista senón tamén sobre estilos artísticos e sobre feitos históricos importantes. Poderán somerxerse na época na que o artista viviu, entendendo os aspectos do contexto que influenciaron a súa obra.

Se queremos centrarnos nas publicacións infantís que tratan sobre a visita ao museo ou sobre o museo como ámbito, poderíamos falar de *Babar's Museum of Art (El Museo de arte de Babar)* (2003) (véxase a Figura 1) ou *Kubbe Lager Museum (El Museo de Tronquito)* (2016). En ambos os exemplos as historias que se narran céntranse en personaxes que deciden construír os seus propios museos, facéndose visíbeis tarefas e funcións propias da institución. Os lectores poden comprender que tipo de traballos se realizan neste espazo e que

fai posíbel a súa existencia. No caso de *El museo de Tronquito* (2016), que máis tarde detallaremos, conséguese ademais unha aproximación ao interese polo obxecto colecciónábel ou museábel e polas tarefas vinculadas á recolección, á clasificación ou a catalogación, moi vinculadas co coleccionismo.



Figura 1. Detalles das ilustracións da capa e da contracapa de *El museo de Babar* (Brunhoff 2003)

Nalgúns casos os museos recorren ao *marketing* e á cultura popular como enganche para que os lectores descubran o museo cos personaxes que lles resultan xa habituais, personaxes xa existentes no seu imaxinario visual. En *Vive y descubre la pintura con la National Gallery de Londres* (2003), a National Gallery colabora coa compañía Disney para que Mickey e outras personaxes populares viaxen a través do museo e das súas obras.

Outra estratexia que pode achegar o público máis novo aos obxectos do museo dunha forma próxima ao *marketing* son os libros de adhesivos ou os álbums de cromos, como *Descubre la belleza encerrada en el Museo del Prado* (2013). Neste libro de adhesivos reproducense unha selección de obras da colección permanente do Museo do Prado, nas que algúns elementos das pinturas se converten en adhesivos clasificados por temas (flores, animais,

personaxes...). Os pequenos lectores poden xogar a descubrir onde se esconden os elementos e pegalos no seu lugar correspondente.

No ámbito nacional, as tipoloxías seguen esquemas bastante parecidos aos anteriores, sendo moi común as publicacións de museos que se centran en obras, artistas, estilos ou movementos. Moitas das publicacións que editan ou nas que colaboran as nosas institucións, propoñen a través dos libros infantís itinerarios alternativos aos que existen nas súas salas. A pesar de que o Museo do Prado organiza a súa colección de forma cronolóxica, no libro *Los animales del Prado* (2011) os nenos poden percorrer o museo a través dun itinerario diferente: descubriendo todos os animais que se esconden nas obras da colección.

Afastándonos dos libros editados polos museos, a literatura infantil tamén prestou atención á visita ao museo, presentándoa como unha historia de aventuras. Poderíase falar dun prototipo na que se repiten certas características:

- Nenos como personaxes de enganche. Normalmente o personaxe principal lévanos a través da visita ao museo encamiñando a historia. Na maioría dos casos soen ser nenos, pero tamén hai casos nos que animais ou personaxes saídos das propias obras nos guían a través dos acontecementos, como o caso de *Babel y el Ángel* (2005) onde unha porquiña visita un Gran Museo.
- O museo como unha historia de aventuras. Eliminando a súa imaxe formal e elitista, os museos descóbreanse como lugares abertos ao misterio, á imaxinación e ao xogo. Algúns exemplos poden ser *Mateo de paseo por el Museo Thyssen* (2005) ou *Un detective en el Museo ¡Busca las diferencias y resuelve el misterio!* (2001).
- A visita ao museo acostuma ser algo casual, como sucede en *El museo de Carlota* (1996) (véxase a Figura 2), unha historia na que a protagonista descobre o museo cando se abriga nel por mor da choiva.
- Durante a historia descóbreanse as obras do museo. En ocasións o museo fai referencia a un museo existente como en *Andrés en el Museo del Prado* (2013), e noutras ocasións o museo é un lugar imaxinado polo autor, como ocorre en *El Museo* (2014).
- Nalgúns destes relatos repítese o personaxe da figura da avoa como vínculo interxeracional primordial nas relacións dos protagonistas; posúe un rol transmisor de aprendizaxe. Un exemplo disto pode ser *El museo de Carlota* (2005), *You Can't Take a Balloon Into The Metropolitan Museum* (2001) ou *Mateo de paseo por el Museo del Prado* (2002).

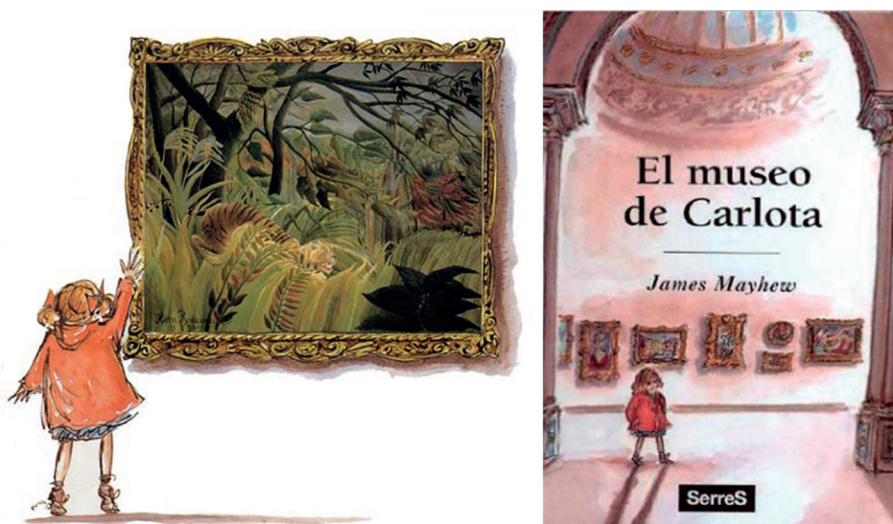


Figura 2. Detalles das ilustracións da páxina 21 e da capa de *El museo de Carlota* (Mayhew 1996)

62

- En moitos casos preséntase a visita ao museo enmarcada na viaxe turística. Os personaxes visitan unha cidade que non coñecen e percorren as súas obras e monumentos importantes, o que lles fará descubrir o contexto e a historia da cidade. Este é o caso do libro ilustrado *de Museos con Gatoblas* (2011), unha curiosa obra que fala de tres museos chave na cidade de Madrid: o Museo do Prado, o Museo de Arte Reina Sofía e o Museo Thyssen. No libro repítense algunhas das características anteriores: Gatoblas é un gato ao que lle gusta viaxar e que actuará como personaxe de enganche a través dunha visita a Madrid, na que mostrará a cidade e unha selección de obras chave das tres importantes coleccións. O que diferencia esta publicación das demais é o seu formato de guía turística: inclúe un mapa, un *planning*, consellos para a viaxe e diversos exercicios e actividades para completar os lectores. O formato é ademais unha clara declaración de intencións, xa que non pretende substituír a visita ao museo coa súa lectura, só actúa como detonante para incentivar a visita aos museos. Outro dos seus puntos fortes é a aproximación ao paradigma da experiencia museística, no que se dan consellos ou trucos para que os lectores poidan explorar as exposicións dunha forma máis rica (véxanse as Figuras 3).



Figura 3. Detalles das ilustracións das páxinas 4, 14 e 79 de *de Museos con Gatoblas* respectivamente (León 2011)

Deste xeito, poderíamos dicir que todo este tipo de publicacións axuda en certa forma a difundir a importancia dos museos e das súas coleccións (véxase a Figura 4); achégannos a este ámbito e permítennos vinculalo a situacións que nos resultan en certa forma familiares. A través de personaxes ou das historias que nos narran, o museo enténdese como un espazo cheo de posibilidades onde correr aventuras e onde hai obxectos significativos cos que podemos crear vínculos.

63



Figura 4. Detalles das ilustracións da páxina 6 de *de Museos con Gatoblas* (León 2011)

O museo como o coleccionábel

Os obxectos culturais representan a nosa relación co mundo que nos rodea, unha forma de experiencia humana coa súa contorna. É tarefa dos museos gardar estes obxectos e preservalos en coleccións, sendo tamén o coleccionismo unha forma de relacionarnos co contexto.

Como apunta Pinillos (2007: 809), “a idea da colección como tesouro remóntase á propia historia do home”. Parece unha actividade fortemente vinculada ao humano xa que, dende que somos pequenos, gústanos seleccionar e colleitar obxectos. Cando atopamos e rescatamos un obxecto estámolo liberando da súa natureza real e da súa funcionalidade, para convertelo en algo simbólico para nós; así “o coleccionismo de cousas e as cousas en si mesmas desempeñan un papel fundamental na creación do humano e constitúen unha das máis sólidas defensas do humano que se poida propor” (Valis 2013: 561).

O coleccionismo posúe unha imaxe en ocasións negativa, máis vinculada ao elitismo e ás altas clases sociais, ademais tendemos a simplificar a súa actividade á adquisición de obxectos excéntricos a prezos desorbitados. Pero o certo é que a súa existencia é primordial na construción da nosa memoria. Os obxectos rescatados do tempo son a representación da nosa historia pero tamén do noso presente e do noso futuro.

Coleccionar implica saber observar, elixir, seleccionar gardar, preservar, organizar, catalogar... Os coleccionistas, a través destas accións, establecen non só relacións de significado cos obxectos senón tamén co seu contexto; é unha forma de coñecer e descubrir o mundo exterior que nos rodea. Moitos dos obxectos culturais que vemos hoxe en día expostos nos museos pertenceron no seu día a coleccións formadas arredor dos vínculos que os suxeitos estableceron cos obxectos e a través deles con outros homes e mundos, mediados polas súas percepcións, valores, prácticas e intereses (Pinillos 2007: 820).

Deste xeito, as coleccións son unha fonte de aprendizaxe que nos permite descubrir, observar, investigar e ordenar o mundo no que vivimos a través dos obxectos. Cando os nenos coleccionan, están poñendo en marcha mecanismos perceptivos, analíticos e críticos que lles permiten observar os obxectos dunha forma diferente á que o fan normalmente. Levan a cabo procedementos cos que crean interrelacións entre o obxecto e o coñecemento que a persoa aprende del.

Se construír coleccións implica unha serie de aprendizaxes que nos sensibilizan ante o obxecto cultural, coleccionar podería ser unha boa ferramenta educativa. Por que non construír as nosas propias coleccións e crear os nosos propios museos? Esta é a idea que nos suxire o libro infantil *El museo de Tronquito* (2016), que narra a historia dun pequeno personaxe con forma de tronco que se dedica a coleccionar obxectos e que decide crear o seu propio museo. Moitas das características que vimos anteriormente nos libros infantís que falan sobre a visita ao museo repítense neste pequeno relato:

- Existe un personaxe de enganche: Tronquito, un pequeno tronco personificado, que nos guiará a través da historia.
- O museo preséntase como un lugar divertido no que correr aventuras.
- O personaxe da súa avoa é primordial, actúa como personaxe chave no devir da historia e posúe un rol transmisor da aprendizaxe: “Tronquito decide chamar a avoa, que é unha muller moi sabia. Cando Tronquito ten unha dúbida, sempre lle pregunta a ela” (Kanstad 2016: 13).

Unha das características claves que diferencia este libro dos anteriores comentados é que supón unha pequena viaxe a través das tarefas que leva a cabo a institución museística. Ao construír un museo, o personaxe debe realizar procedementos que nos evocan actividades relacionadas coa museoloxía, como a adquisición, a catalogación, a investigación, a exhibición ou a difusión.

Todo comeza cando Tronquito comeza a colleitar e seleccionar pequenos obxectos que se atopan na súa contorna máis próxima. Isto prodúcese durante os seus paseos polo bosque, lugar no que vive: “Hoxe é martes, e os martes toca excursión. Tronquito opina que hai moitísimas cousas chulas, bonitas e maravillosas soltas por aí. Tronquito recólleas e recólleas e recólleas” (Kanstad 2016: 6).

Esta tarefa lémbra-nos a primeira fase do coleccionismo, pero de certa forma tamén nos retrotrae a figura do *flâneur*¹, o paseo é unha forma de rela-

¹ Na década de 1860, Charles Baudelaire inspírase no conto “O home da multitude” de Edgar Allan Poe, para tomar a actitude do *flâneur*, referíndose a el como o artista-poeta. O *flâneur* baudeleriano é un tipo de personaxe que fai referencia ao camiñante, á persoa que vaga en busca do que lle depara canto o rodea e entende o paseo como un acto estético e como unha forma de relacionarse co mundo. É unha figura moi estudada en disciplinas artísticas como a literatura, a pintura ou a fotografía, principalmente.

cionarse coa realidade, entendendo o camiñar como unha experiencia case estética. Para recolectar obxectos é necesario o paseo e a activación de procedementos vinculados á observación e a percepción.

Despois da selección, a historia leva a Tronquito cara á investigación dos materiais recollidos para a súa posterior catalogación (véxase a Figura 5): “Despois saca uns libros que tratan sobre todas as cousas que hai no mundo enteiro. Os libros teñen moitos debuxos que lle axudan a pór-lles nomes as cousas que atopa. Comeza a clasificar as cousas en diversos grupos” (Kanstad 2016: 10).

66

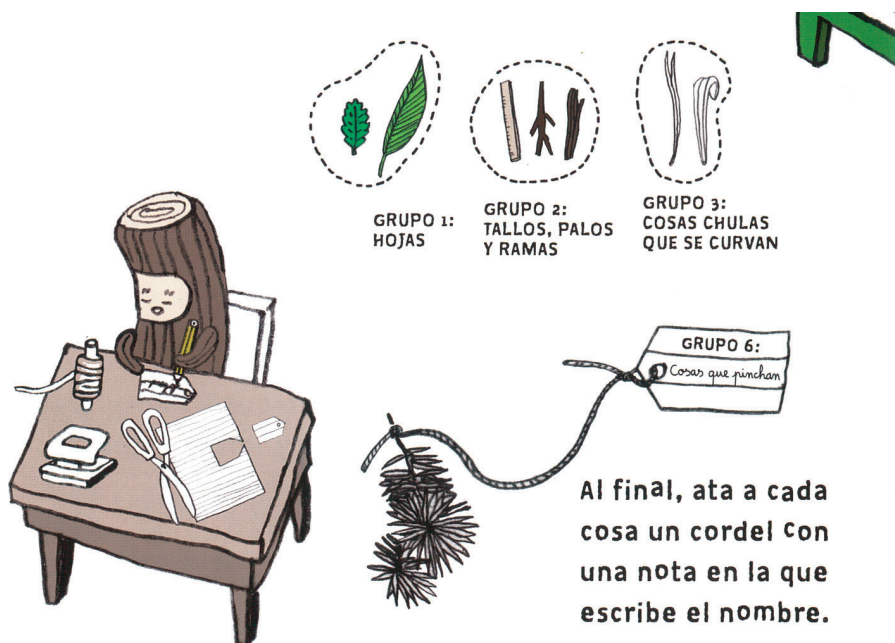


Figura 5. Detalle das ilustracións da páxina 10 de *El museo de Tronquito* (Kanstad 2016)

O personaxe garda e preserva os seus obxectos, salvándoos do paso do tempo, e crea relacións de significados que lle unen a eles, como se detalla nas seguintes páxinas: “Tronquito está encantado de ensinarllo todo aos seus convidados. Vai sinalando as cousas. Cada cousa ten unha historia. Unas cousas atopounas en sitios raros. Outras teñen nomes chulos” (Kanstad 2016: 20) e en “Pero non poden ter sempre fóra todo o que atopa, claro. Por iso ten moitos estantes con máis de mil caixas e caixóns” (Kanstad 2016: 7).

Despois da clasificación dos obxectos, a historia nármanos como Tronquito procura unha fórmula para exhibir os seus obxectos (véxase a Figura 6). Pensa en dispositivos que lle permitan ao público observalos sen que estes corran perigo: “Pídelles prestadas mesas, alfombras e cadeiras, coloca as súas cousas en perfecta orde. Por riba das cousas máis chulas pon froiteiros de cristal” (Kanstad 2016: 13), que nos recordan as vitrinas dos museos. Tronquito está propoñendo unha exposición mediante diversos niveles de interese, establece unha orde nos obxectos e colócaos segundo a importancia que lles outorga.

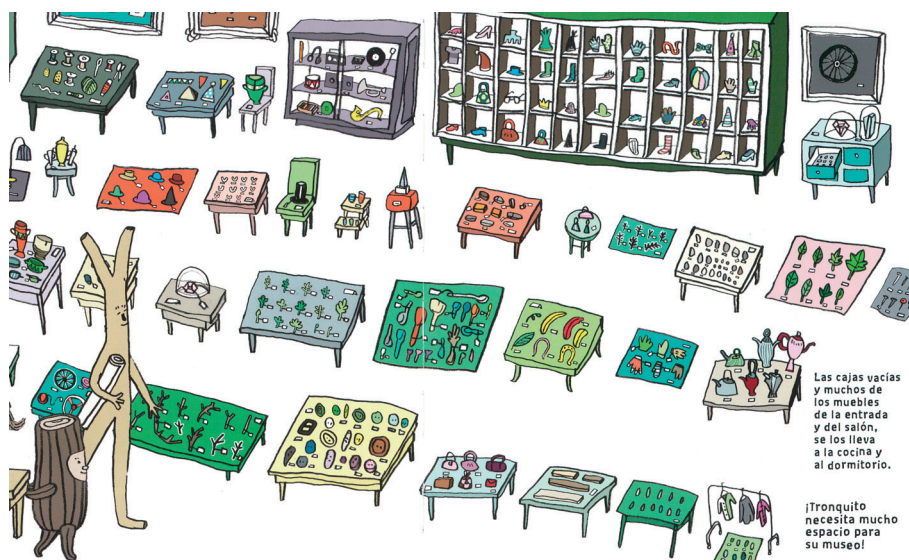


Figura 6. Detalle das ilustracións da páxina 17 de *El museo de Tronquito* (Kanstad 2016)

Otra das tarefas que o museo realiza é a difusión, paso que o personaxe da historia tamén segue para a construción do seu museo (véxase a Figura 7): “Por iso Tronquito ponse a facer carteis, 683 exactamente. Algúns pequenos. Outros enormes. E despois os colga polo bosque, pola cidade e por todas partes” (Kanstad 2016:18).

Entre as moitas accións, o personaxe tamén fai de guía e de mediador entre a súa colección e o público. Finalmente chega a acumular tantas tarefas que decide desistir da súa aventura, pero parece que non abandona a súa idea de seguir creando museos: “É martes pola noite e Tronquito ten moito sono,

pero aínda así tómase un ratito para mirar unha das esculturas que fixo pola tarde. Isto case parece arte, dise Tronquito. Quizais podería montar outro museo” (Kanstad 2016: 32).

Poderíamos afirmar que o libro ilustrado *El museo de Tronquito* permite un achegamento á experiencia museográfica na etapa infantil. Falamos dunha historia que consegue embarcar aos seus lectores a través das reviravoltas do museo e anímanos a construír o noso propio.

68



Figura 7. Detalle das ilustracións da páxina 19 de *El museo de Tronquito* (Kanstad 2016)

Conclusións

Os libros ilustrados ou os álbums ilustrados convértense nunha boa estratexia para achegar a arte aos nenos, xa que lles facilita, a través do visual, a entrada ao mundo da arte e do museo, e permítelles xerar opinións, preguntas e reflexións. Ábrenos un novo camiño para construír as nosas lecturas do feito artístico e ao mesmo tempo fan visíbeis a súa versatilidade, a través de reproducións ou interpretacións das obras de arte.

Este é o obxectivo da educación museística e da educación artística: facilitar e crear condicións para outorgarlle significado ao obxecto artístico a través da interpretación persoal. Os libros ilustrados tamén poden verse como unha forma de romper o marco, máis alá do museo, máis alá dos indicadores de estado e as autoridades, e para comprender as obras dende o persoalmente significativo e relevante. Fundamentalmente, os libros axudan a facer que o mundo da arte sexa accesíbel a novos públicos (Yohlin 2012: 266).

A literatura infantil tamén nos ensina a apropiarnos do museo, a crear os nosos propios museos coas nosas propias relacións de significado. Crear as nosas propias coleccións de obxectos fainos comprender a importancia das funcións desta institución pero tamén nos achega ao sentido máis humano da cultura máis alá dos grandes colectores culturais. Debemos comprender que o obxecto significativo, o obxecto cultural, nace na nosa contorna e está máis preto de nós do que cremos. Os obxectos convértense en museábeis e colecciónábeis debido aos significados que lles concedemos, ás relacións emocionais que establecemos con eles, porque “a colección non é só un conxunto máis ou menos ordenado de obxectos, é principalmente unha forma de pensar e de concibir relacións significativas entre obxectos e destes có “mundo” ou o contexto social ao cal pertencen” (Pinillos 2007: 816).

A literatura infantil ofrécenos moitas formas de entender a experiencia museográfica pero a maioría deste tipo de publicacións coinciden nun punto chave: os museos non son só espazos físicos, son territorios que nos permiten crear interrelacións cos obxectos culturais, co contexto e coa historia, e, en definitiva, coa memoria. Lémbrennos quen somos e quen podemos chegar a ser.

Candela Rajal Alonso
Universidade de Santiago de Compostela

Referencias bibliográficas

- Anholt, Laurence. 2007. *The Magical Garden of Claude Monet (Anholt's Artists Books for Children)*. Ilustracións do autor. Londres: Orchan Books.
- Antonio, Begoña. 2013. *Andrés en el Museo del Prado*. Ilustracións de M^a Reyes Guijarro, <https://andresenelmuseo.files.wordpress.com/2013/05/andrc3a9s-en-el-museo-del-prado.pdf> [Consulta: 10/09/2017].
- Ascari, Giancarlo. 2015. *The Green Fingers of Monsieur Monet*. Ilustracións de Pia Valentinis. Londres: Royal Academy of Arts.
- Baudelaire, Charles. 1869. *El spleen de París*. Madrid: Visor Libros.
- Borja-Villel, Manuel J. 2010. "El museo interpelado", en *Objetos relacionales. Colección Macba 2002-2007*, http://www.macba.cat/PDFs/borja_villel_colleccio_cas.pdf [Consulta: 10/09/2017].
- Borjk, Christina. 1998. *Linnea in Monet's Garden*. Ilustracións de Lena Anderson. Estocolmo: Rabén & Sjögren.
- Brunhoff, Laurent. 2003. *Babar's Museum of Art*. Ilustracións do autor. Nueva York: Harry N. Abrams, Inc.
- De la Cruz, Isabel. 2006. "Arte y literatura infantil: una peculiar relación texto-imagen", en *Didáctica (Lengua y Literatura)*, 18, pp. 125-134.
- Elschner, Geraldine. 2013. *Where Is The Frog?: A Children's Book inspired by Claude Monet*. Ilustracións de Stephane Girel. München: Prestel Junior.
- Falcon, Elisa e Sheila L. Melhem. 2011. *deMuseos con Gatoblas*. Ilustracións de Amanda León. Madrid: Modernito Books.
- García, Marina. 2002. *Mateo de paseo por el Museo del Prado*. Ilustracións da autora. Barcelona: Serres.
- García, Marina. 2005. *Mateo de paseo por el Museo Thyssen*. Ilustracións da autora. Barcelona: Serres.
- Harris, John. 1997. *A is for Artist: A Getty Museum Alphabet*. Ilustracións do autor. Los Ángeles: Getty Publications.
- Jobe Carmack, Lisa. 1998. *Philippe in Monet's Garden*. Ilustracións da autora. Boston: Museum of Fine Arts Boston.

- Kanstad, Åshild. 2016. *Kubbe Lager Museum*. Ilustracións da autora. Madrid: Nórdica Libros.
- Langmuir, Erika. 2003. *Vive y descubre la pintura con la National Gallery de Londres*. Ilustracións de Walt Disney Company. Tradución de María Luisa Rodríguez Pérez. Madrid: Everest.
- Magnier, Thierry. 2005. *Babel y el Ángel*. Ilustracións de Georg Hallensleben. Tradución de Mireia Porta i Arnau. Barcelona: Serres.
- Maure, Marc. 1995. “La nouvelle museologie -qu’est-ce-que c’est?”, en *Symposium MUSEUM AND COMMUNITY II*, pp.127-132.
- Mayhew, James. 1996. *El museo de Carlota*. Ilustracións do autor. Barcelona: Serres.
- Nilsen, Anna. 2001. *Un detective en el Museo ¡Busca las diferencias y resuelve el misterio!* Ilustracións da autora. Barcelona: Art Blume.
- Pinillos, Isabel. 2007. “El coleccionista y su tesoro: la colección”, en *Decisiones basadas en el conocimiento y en el papel social de la empresa: XX Congreso anual de AEDEM*, 1, pp. 809-822.
- Preiss Weitzman, Jacqueline. 2001. *You Can’t Take a Balloon Into The Metropolitan Museum*. Ilustracións de Robin Preiss-Glasser. Londres: Puffin Books.
- Ramos, Eva María. 2007. “La difusión del arte a través de la literatura infantil”, en *Isla de Arriarán: revista cultural y científica*, 30, pp. 223-258.
- Rico, Juan Carlos. 2002. *¿Por qué no vienen a los museos?: Historia de un fracaso*. Madrid: Silex Ediciones.
- Rogoff, Irit. 2008. “Turning”, en *e-Flux Journal*, 0, <http://www.e-flux.com/journal/turning/> [Consulta: 10/09/2017].
- Valis, Noël. 2013. “El coleccionismo: el rescate de las cosas y lo humano”, en *Letras de Hoje: Estudos e debates de assuntos de lingüística, literatura e língua portuguesa*, 48 (4), pp. 559-568.
- Verde, Susan. 2014. *El Museo*. Ilustracións de Peter H. Reynolds. Barcelona: Serres.
- Verhaegen, Marc. 2011. *Vincent van Gogh: An Artist’s Struggle*. Ilustracións de Jan Kragt. Amsterdam: Eureducation.
- Yohlin, Elizabeth. 2012. “Pictures in pictures: Art History and Art Museums in Children’s Picture Books”, en *Children’s Literature in Education*, 43, pp. 260-272.