

Museos participativos y relacionales con la comunidad y su territorio

Lic. Silvia Alderoqui

La participación de los públicos y la conversación con los visitantes en los museos estimulan la imaginación colectiva, sin embargo es necesario considerar que estamos frente a un desafío cultural y ético y no solamente técnico.

La participación es una tentativa de respuesta a la voluntad de contribuir a la democratización de la cultura que no considera que hay una cultura *sabia* y otra *ignorante* sino que todos podemos ser “autores” capaces de interesar a otros receptores, espectadores, visitantes.

Plantear la participación de los visitantes reclama instalar situaciones de intercambio y abordar el concepto de comunidad en toda su complejidad. La comunidad refiere a cualquier grupo de personas que se identifican entre sí, que comparten algo en común. Es un concepto que está en un constante estado de flujo, y con alcances diversos.

Los museos como espacios democráticos, participativos y relacionales incluyen a sus públicos como comunidades de práctica, entendiendo por ellas a los grupos de personas que comparten una pasión por algo que saben hacer y que interactúan con regularidad para aprender a hacerlo mejor. La comunidad de práctica concibe el aprendizaje como un proceso de participación social caracterizada por el compromiso mutuo, la empresa conjunta y un repertorio compartido.

En algunos museos, se utiliza la denominación curaduría de visitantes para dar cuenta de la especificidad del trabajo con los públicos como comunidades de práctica, y de este modo se amplía la noción de programación cultural y educativa. Solo cuando la comunidad, los visitantes, el público son tenidos en cuenta – y no solo contados-, los museos pueden empezar a conmovirse y transformarse.

Sin embargo, el paradigma del museo enfocado en la participación de sus públicos implica decidir compartir el poder del conocimiento acerca del patrimonio, lo que puede generar temores asociados con la confiabilidad de los contenidos, el saber experto menoscabado y la pérdida de autoridad. Pero, si reducimos la cuestión de la participación a cuestiones de control y poder, nos perdemos los beneficios de trabajar en conjunto con la comunidad. Teniendo esto en cuenta, se trata de poner en

el centro de las preocupaciones y las ocupaciones del museo, las necesidades de la comunidad en un sentido amplio, junto con las experiencias que generan los objetos de una colección tanto en los visitantes como en los profesionales del museo.

Para llevar a cabo este cambio de paradigma, es necesario establecer un sentimiento de confianza en el potencial de los proyectos participativos que debe ser asumido por todos los que trabajan en el museo. Esto supone grandes cambios en las instituciones museológicas, sobre todo en las relaciones entre la preservación, la investigación, la educación y comunicación del patrimonio. A su vez, requiere de políticas institucionales diseñadas para que esos espacios de conversación sean factibles y establezcan el cruce (muchas veces conflictivo y controversial) entre las memorias individuales o colectivas con los saberes disciplinares y los contenidos académicos para su enriquecimiento mutuo. ¿Cómo enfrentar y trabajar con los conflictos que se suscitan cuando se crean oportunidades de aprendizaje compartido y colaboración entre los servicios de los museos y diversas instancias comunitarias?

Si un museo quiere convertirse en una institución participativa en el corazón de la sociedad democrática, es necesario trabajar y capacitarse en el trabajo con y a través del “conflicto”, las situaciones impredecibles, en el buen sentido del término y fuera de la “zona de comodidad”. Solo desarrollando una práctica reflexiva conjunta se puede evitar que las sutilezas de las relaciones de poder lleguen a falsos consensos.

Es preciso, pues, encarar un verdadero diseño de la participación, donde cada formato sea pensado en función de qué clase de participación se solicita y qué implica cada una de ellas para la institución. Las cualidades relacionales entre los individuos y los espacios son recíprocas, así ambos, la persona y su entorno, son activos y se modifican mutuamente. Esto supone definir el espacio en términos de cantidad y calidad de relaciones entre los visitantes, y entre los visitantes y la exposición. Cada propuesta de co-producción, colaboración, contribución o co-creación, exigirá un diseño específico.

Pero no alcanza con hacer participar a los visitantes y a la comunidad en actividades y propuestas diversas, además hay que trabajar para pasar de la participación a su representación. Esto quiere decir que este compromiso tiene que ser visible y evidente en cada exposición, de modo tal que los conocimientos, voces y experiencias de los visitantes, además de ser consultados, se conviertan en propuestas expositivas novedosas, se adivinen en la reescritura de los rótulos, reaparezcan en la

interpretación de la colección, se incluyan en la museografía, la política y documentación del museo, etcétera.

En este marco se desarrollan procesos curatoriales de la participación que no abdican de las responsabilidades por parte del museo, sino que más bien dan lugar a un tipo de responsabilidad diferente que requiere aún mayores niveles de conocimiento y donde el cuidado del equipo del museo es crucial.

La exigencia mayor de los proyectos de participación y co-creación con la comunidad es su documentación, y el mayor problema, su generalización y cristalización en el tiempo. Cuando se trabaja con la comunidad, se requiere un trabajo de investigación, archivo, clasificación, análisis del discurso y edición de voces comunitarias que transforme impresiones, presunciones, sensaciones, pareceres, imágenes, borradores y papeles sueltos en hipótesis, premisas, grandes ideas, narrativas, conceptos e imaginarios productivos. En todos los casos hay que sostener un liderazgo capaz de generar confianza frente a los diferentes puntos de vista, tanto hacia los participantes de la comunidad como hacia los diferentes profesionales del museo.

Una modalidad para el desarrollo de conversaciones fructíferas con la comunidad en el marco de exposiciones preexistentes que den lugar a nuevas formas de diseñar exposiciones es la elaboración de prototipos. Los prototipos permiten poner las ideas a prueba en un espacio real.

Tradicionalmente los curadores son los que determinan el alcance de los contenidos de una exposición que suele dar como resultado un monólogo más que una propuesta de conversación. Los prototipos y dispositivos participativos permiten experimentar incorporando voces y perspectivas múltiples mediante la participación de los visitantes en diversas escenas de conversación. Esto supone como ya dijimos ser flexible, tolerar las ambigüedades, estar abierto a nuevas ideas y asumir riesgos que incluyen la modificación de las hipótesis de inicio. Lo más importante es considerar que las exposiciones no son productos terminados sino productos en constante desarrollo.

Conversar con la comunidad permite tomar mejores decisiones, más fundamentadas y valiosas para todos. Esto supone volver a definir la noción de “erudito” para incluir a los visitantes y la comunidad como especialistas, que pueden crear compartir y conectarse entre sí en torno al contenido, y al mismo tiempo fomentar las relaciones a largo plazo con asociaciones y organizaciones de la comunidad.

Desde su creación en 1946, el ICOM actualiza la definición de la institución museo. La definición vigente y ratificada en el año 2007¹ aún mantiene al público en condición de destinatario. Sería deseable, como lo consideran algunos especialistas del Comité Internacional para la Museología (ICOFOM), que en las futuras redefiniciones se incluyan a los públicos y comunidades como parte integrante del trabajo en los museos. Los museos innovadores demuestran que es posible mantener la posición de lugar experto tanto como de actor cultural en la comunidad y su territorio.

¹ Definición de museo en vigencia desde 2007: “Un museo es una institución permanente, sin fines de lucro, al servicio de la sociedad y abierta al público, que adquiere, conserva, estudia, expone y difunde el patrimonio material e inmaterial de la humanidad con fines de estudio, educación y recreo.” <http://icom.museum/la-vision/definicion-del-museo/L/1/>