

El Museo Contemporáneo - Catalizador de Futuro

Ricardo Rubiales García Jurado

México

Los museos se convierten en espacios fundamentales para la resignificación, la apreciación y valoración del patrimonio tangible e intangible de las sociedades. Tiene la capacidad de crear experiencias memorables, significativas y altamente contextualizadas, y es en estas vivencias donde se detonan en el público procesos de aprendizaje. El éxito de la difusión, comunicación y exhibición de los bienes tangibles e intangibles es entonces más efectiva si conocemos la naturaleza del aprendizaje y la construcción de significado.

En el texto, diseñado a partir de una serie de reflexiones personales a manera de breves ensayos presenta cuestionamientos e ideas sobre los nuevos paradigmas y retos del museo del siglo XXI. La museología de vanguardia preocupada por la participación activa del público y la construcción del espacio museal como un agente de cambio y catalizador social subraya la necesidad de estas ideas en el contexto del trabajo diario del museo.

Se analiza la relación directa entre la sociedad del conocimiento y el contexto museal. En la primera parte: Notas del presente y el futuro, se subrayan los nuevos paradigmas en cuanto a la transformación de las sociedades actuales, los públicos y el impacto de las nuevas tecnologías en los procesos del quehacer museal.

En la segunda sección: Notas sobre aprendizaje y museos presento algunas ideas sobre la relación entre algunas teorías educativas de vanguardia y la acción educativa del museo. Busco provocar al lector a una reflexión más museológica sobre el “aprender en

el museo". Subrayó la necesidad de reconsiderar el proceso de lectura e interpretación del usuario como fundamental al quehacer museístico y no sólo la presentación adecuada de las colecciones.

Por último presentó algunas ideas y reflexiones sobre los museos de arte y la educación artística. Pregunto sobre la curaduría tradicional, la exhibición del arte en el espacio museal y la acción educativa que puede enmarcar tales procesos. Cómo incluimos las últimas reflexiones sobre enseñanza artística, percepción y cultura visual y material. ¿Logramos como visitantes ver una propuesta artística como una forma de entender el mundo?

Notas del presente y el futuro, alquimias del museo contemporáneo

Cientos de publicaciones e informes académicos subrayan la transformación social que enmarcó el cambio de siglo. El intercambio global y el establecimiento de la relación global local como una definición del mundo del futuro han influido rápidamente en áreas importantes de las sociedades humanas. ¿Responde el museo a los cambios de la sociedad actual? ¿Somos conscientes de las nuevas necesidades, retos y oportunidades que presenta la sociedad contemporánea a nuestra labor?

- Existe una relación en el mercado a nivel económico que influye de manera directa y global sobre los bolsillos de los ciudadanos de todos los países.
- Existe un intercambio de información accesible y abierto a través de internet a toda persona que cuente con una computadora y una conexión a la web. El flujo de información de la internet con millones de sitios permiten una facilidad de acceso a todo tipo de información que no se había conocido antes.
- Existe un flujo de personas, cruzando fronteras y cambiando de países de residencia como no se había observado en otro momento de la historia. La UNESCO considera un número de más de 100 millones de personas desplazadas

o migrantes por año. Este intercambio enriquece y diversifica las sociedades de todos los países del mundo.

- Existe un intercambio cultural, a veces imperceptible, entre una cultura y otra, entre una comunidad humana y otra separadas incluso por miles de kilómetros. Estos intercambios culturales expresados en corrientes musicales, formas de vestir, creencias y filosofías diversas, moldean y conforman la sociedad contemporánea.

Esta realidad de las sociedades a las que pertenecemos han sido denominadas, desde finales de los 70's, sociedades de información por varios académicos, incluso la UNESCO ha adoptado el término sociedad del conocimiento o sociedades del saber¹

Esta *Sociedad del conocimiento*² en la que vivimos, se construye en medio de estos intercambios y flujos continuos de modo que cada día más la diversidad étnica, cultural, filosófica, religiosa, etc.. se amplía en cada una de nuestras sociedades.

En ese sentido, la digitalización ha dado lugar a nuevos medios; nuevas formas de producir, almacenar y distribuir información. Lo cuál modifica sustancialmente las relaciones interpersonales y los sistemas de educación y entretenimiento.

Esta combinación, en la sociedad del conocimiento, del uso y transmisión de la información y la diversidad cultural moldea los usos y costumbres de las comunidades humanas en la vida contemporánea.

Así, las tecnologías de la información no sólo permiten el intercambio sino que moldean la misma sociedad en la que vivimos, especialmente las generaciones más

¹ Abdul Waheed Khan (subdirector general de la UNESCO para la Comunicación y la Información), escribe: "La sociedad de la Información es la piedra angular de las sociedades del conocimiento. El concepto de "sociedad de la información", a mi parecer, está relacionado con la idea de la "innovación tecnológica", mientras que el concepto de "sociedades del conocimiento" incluye una dimensión de transformación social, cultural, económica, política e institucional, así como una perspectiva más pluralista y desarrolladora. El concepto de "sociedades del conocimiento" es preferible al de la "sociedad de la información" ya que expresa mejor la complejidad y el dinamismo de los cambios que se están dando. (...) el conocimiento en cuestión no sólo es importante para el crecimiento económico sino también para empoderar y desarrollar todos los sectores de la sociedad".

² término utilizado por la UNESCO en su publicación "hacia las sociedades del conocimiento", 2005; www.unesco.org/publications

jóvenes. Las necesidades en las personas con respecto a los estilos y presentación de la información han cambiado en los últimos años y nos presentan un reto sobre las formas en las que los museos nos comunicamos.³

¿Cómo respondemos a las necesidades actuales de las audiencias? ¿Somos conscientes de la realidad de estos intercambios?

Es vital reconsiderar la conformación de la Web 2.0 en internet como la última expresión de estos intercambios en el contexto de la sociedad del conocimiento.

La Web 2.0, a diferencia de la Web 1.0, no considera un webmaster que diseña y “sube” contenidos a la red para ser leídos por los internautas.⁴ En la Web 2.0 son los mismos usuarios quienes producen y “suben” la información de modo que el usuario se convierte en productor y lector de sus contenidos. Sitios como Youtube y Facebook se comprenden como foros para intercambiar, escribir, comentar, contactarse con empresas, conocer servicios y productos e incluso votar a favor o en contra de alguna problemática social.

¿En que sentido la estructura de la Web 2.0 brinda nuevas oportunidades de reflexión en el quehacer museístico?

La sociedad del conocimiento enfatiza la dimensión social y colectiva del conocimiento; los seres humanos pensamos, creamos y trabajamos en un referente comunitario-colectivo. Así, tenemos la oportunidad de subrayar estos intercambios también con las audiencias, ampliar los diálogos y conversaciones con el fin de incluir, democratizar, profundizar en las relaciones con nuestros visitantes.

³ Arte, Museos y Nuevas Tecnologías, María Luisa Bellido Gant, Ediciones Trea, Gijón, 2001

⁴ Museos 2.0 Weblog, Ma Soledad Gómez Vílchez, e-book, 2009 www.mediamusea.com

Lo vital del intercambio de ideas, entonces se vislumbra en dos aspectos; global y localmente. Al convertirnos en espacios abiertos al dialogo en lo global tenemos la posibilidad de tener nuevas miradas sobre nuestro quehacer, comprender las necesidades y expectativas de ciertos grupos humanos y apreciar la multiformidad del espacio museal, los retos y oportunidades que compartimos y lo que no compartimos. Este intercambio global se refleja también en lo local transformándonos en foros y agentes de cambio con la posibilidad de extender el alcance de estas conversaciones y aprendizajes, facilitando la reflexión, las nuevas perspectivas y posibilidades.

El intercambio global de ideas permite un museo que:

- se concibe como un ente social, que se construye a partir de las experiencias de los visitantes
- se enriquece continuamente respondiendo e incluyendo de manera más amplia a la diversidad de la sociedad
- permite nuevas miradas, reflexiones internas y conversaciones que enriquecen el quehacer museístico
- permite apreciar la multiformidad del espacio museal, los retos y oportunidades compartidas y no compartidas con otros museos e instituciones
- permite nuevos paradigmas de comunicación social como espacio de diálogo, convivencia y encuentros.
- permite un museo vivo, que en lo local, es transformado por la acción de los usuarios quienes de manera activa participan en la construcción de la misma institución
- amplía el espectro y alcance de la acción comunicativa del museo al facilitar una estructura hipertextual que facilita los intercambios y el acceso a la información desde la diversidad de las comunidades de usuarios

Estas reflexiones parten de algunos puntos clave sobre las sociedades del conocimiento y su relación, desde mi perspectiva, con respecto al campo de los museos y el quehacer museístico:

1- Consideremos los dos pilares de la sociedad del conocimiento: el acceso a la información para todos y la libertad de expresión. Los fundamentos de una sociedad de la información y del conocimiento nunca se podrán reducir a los adelantos tecnológicos exclusivamente, estos adelantos moldean la sociedad y transforman los usos y costumbres culturales.⁵

En este momento histórico, lleno de transformaciones y cambios radicales, sucede una tercera revolución industrial; la revolución de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación que va acompañada de un cambio en el régimen de los conocimientos. La amplitud de las transformaciones tecnológicas influye en los medios de creación, transmisión y tratamiento de los conocimientos, de ahí que nos encontremos ante una era digital del conocimiento.⁶

¿Cómo consideras la accesibilidad a la información en tus programas a los usuarios?
¿De qué forma las propuestas expositivas y curatoriales subrayan la libertad de expresión y la democratización de la información?

La solución para algunos museos será llenar las salas del museo con computadores, pantallas y teclados pero ¿seríamos conscientes de la brecha digital en un gran grupo de nuestros públicos? En lugar de eso, será necesario considerar el impacto y efecto del contexto de las nuevas tecnologías en la forma como nuestros visitantes acceden,

⁵ Museos, aprendizajes y tecnologías de la información. Germán Krebs. Ministerio de Educación, Buenos Aires, Argentina, e-book, 2009

⁶ What is Social Media? Antony Mayfield, iCrossing, e-book, 2008

utilizan y procesan la información teniendo en cuenta las características sociodemográficas de las generaciones que nos visitan.

2- La economía del conocimiento y lo inmaterial. La virtualidad como elemento clave en el proceso de recuperación y archivo de la memoria, necesariamente impacta la labor museística. Estamos pasando de las sociedades de la memoria a las sociedades del conocimiento.

¿Cómo comprendemos la acción curatorial desde lo virtual? ¿De qué forma reconocemos lo intangible e inmaterial dentro del diseño de programas? Subrayamos el valor de lo objetual? ¿multiplicamos lecturas y acercamientos desde la virtualidad y lo intangible a lo tangible?

Es necesario subrayar en este punto el impacto de las nuevas tecnologías en la construcción y formación de redes como elementos medulares en la economía del conocimiento. El acceso casi instantáneo, abierto, sin censura, hipertextual de la información que brinda emponderamiento a cada miembro de la red y posibilita su voz y expresión libre. ¿Cómo reaccionamos los museos ante tal estructura?⁷

3- Estas son *Sociedades del aprendizaje* se están dando mutaciones importantes en el plano educativo y pedagógico:

El modelo del aprendizaje ha ido mucho más allá del universo de los educadores y se extiende a todos los niveles de la vida económica y social. Es evidente que toda organización- con fines comerciales o sin ellos- tendrá que acrecentar su “dimensión de aprendizaje” con lo cuál los centros y medios del conocimiento están destinados a multiplicarse.

⁷ Conversation, an introduction to Social Media. *Tactica, interactive communications*, e-book 2009

Este desplazamiento del enfoque en los poseedores del saber hacia los que tratan de adquirirlo, se da no solo en el marco de los sistemas formales de la educación sino también en las actividades profesionales y la educación informal.⁸

Se cuestionan los modelos antiguos y se da prioridad al aprendizaje activo (aprender haciendo). La capacidad de innovación cobra una creciente importancia, la dinámica cognitiva de nuestras sociedades ha llegado a constituir una problemática esencial entre ciertos grupos humanos que se separan ante las brechas digital y cognitiva.

4- La nueva dinámica del derecho a la educación universal. Existe un interés hacia la educación básica como prioridad para todos a partir de las teorías vanguardistas e investigaciones actuales sobre aprendizaje, lo cuál produce cambios en la formación de los educadores y la calidad de las infraestructuras.

¿Es posible que los museos todavía no reflexionemos sobre investigaciones y teorías contemporáneas de aprendizaje? ¿Es posible que consideremos la visita guiada tradicional como la estrategia educativa en los museos cuando en su estructura tiene más de 100 años de retraso en investigación sobre aprendizaje? ¿Cómo evaluamos la calidad de la oferta educativa de nuestros programas, estamos enfocados en el contenido, es el público un simple recolector de información?

5- Las universidades se ven enfrentadas a un cambio radical sin precedentes en los esquemas clásicos de producción, difusión y aplicación de los conocimientos. El concepto del co-laboratorio, contexto en el cual se desarrolla la investigación del genoma en sus primeras fases se abriga bajo el concepto de universidad abierta. ¿Cómo responden los museos universitarios a sus públicos? Si las tendencias actuales se enfocan en la formación y no sólo en la transmisión de conocimientos ¿De qué forma el museo universitario va más allá de la presentación adecuada de las colecciones?

⁸ Hacia las Sociedades del Conocimiento, UNESCO, e-book, 2005

6- Revolución en la investigación. La idea de las sociedades del conocimiento se deben al desarrollo de la investigación y la innovación, permitirán de ser posible sociedades del conocimiento basadas en la integración y participación de todos, esta idea de la socialización y apertura de las líneas y procesos de las investigaciones a las sociedades cambiará la relación investigación-industria-público.

7- La problemática económica y social ocupa un lugar cada vez más importante en la conducción de la investigación y la innovación. El peso de la tecnología es cada vez mas el elemento central en debates éticos y políticos ¿Cómo participamos los museos como generadores de conocimientos? ¿En la armonía social? ¿Como generadores de cambio?

8- Es necesario promover una gestión adecuada del conocimiento dentro de nuestras mismas instituciones, la complejidad de la sociedad permea nuestras organizaciones de modo que los cambios estructurales serán necesarios buscando una flexibilidad y movilidad en las instituciones actuales.⁹

9-El desarrollo de las sociedades del conocimiento en cuanto la homogeneización de las culturas. Cuando hablamos de las sociedades del conocimiento a qué conocimiento nos referimos, se puede inferir que se refiere al conocimiento científico y técnico. El análisis de las sociedades del conocimiento no puede prescindir de una honda reflexión sobre el futuro de la diversidad lingüística y cultural, y los medios para protegerla frente a los riesgos de estandarización y uniformidad que entraña la revolución de la información. Las sociedades del conocimiento han de orientarse hacia el diálogo, el aprovechamiento compartido del saber y los beneficios derivados de la

⁹ Museums Web 2.0, Javier Espadas Bardón, Fundación Colección Thyssen-Bornemisza, Madrid, España, 2009

traducción que permiten crear ámbitos comunes.¹⁰ ¿consideras al museo como un espacio multicultural? ¿aprecias y subrayas el diálogo entre la diversidad de grupos humanos? ¿Facilitas y permites la multiplicidad en los lenguajes, lecturas e interpretación?

10- La nueva concepción del conocimiento que lejos de ser un factor de exclusión como lo fue en el pasado, favorezca la plena participación de todos ¿Es el museo un espacio elitista? ¿Existen programas y proyectos que no sólo perciben y atienden a comunidades con necesidades específicas sino podemos deconstruir el concepto del gran público? ¿Es verdad que una exposición es para todos los públicos? ó ¿será necesario reconsiderar los remitentes y destinatarios que inconscientemente existen en nuestros discursos?¹¹

¿De qué forma podemos abrir canales para el intercambio con nuestros visitantes como podemos incluir sus voces y propuestas?

Al considerar al museo como un ente primeramente social; un espacio construido y deconstruido por los públicos nos permite explorar la riqueza de eso que llamamos la experiencia del museo. Nuestros enfoques en comunicación no sólo consisten en mostrar, exhibir o transmitir información sino en facilitar encuentros, diálogos: el intercambio, el compartir.

Analizando nuestro trabajo diario me pregunto, ¿En que forma somos conscientes del impacto del espacio museal en las audiencias contemporáneas?

¹⁰ The Art and Science of Social Media and Community Relations, Brian Solis, e-book, 2009

¹¹ How Arts Organizations Can Thrive in the Digital Age, Brian Solis, Future Works, e-book, 2009

Breves notas sobre aprendizaje y museos

¿Cómo concebimos el aprendizaje en el museo?

Los avances en las investigaciones sobre el cerebro durante los últimos siglos, a través de disciplinas científicas como la neuropsicología y la neurofisiología fundamentaron los nuevos paradigmas sobre la concepción de la educación y el aprendizaje, paradigma que se conoce como la “revolución cognitiva”.

Una característica de este nuevo paradigma es el reconocimiento de esos procesos cognitivos que en todo momento y ante un nuevo estímulo, ambiente desconocido, problema o situación, procesan información y nos permiten proyectar relaciones y encontrar sentido ante los nuevos retos. Múltiples investigaciones reportan que las personas aprenden efectivamente “fuera” del contexto escolarizado, a través de periódicos, programas de televisión, viajes o conversaciones en un café.

El encuentro con lo no conocido, con nueva información o con expresiones artísticas que no son familiares produce en las personas la búsqueda de significado; encontrarle sentido a un ambiente, objeto, palabra o situación. Esta construcción de sentido es un proceso de aprendizaje que implica procesos cognitivos y operaciones mentales que van desde la simple observación, hasta operaciones de alto nivel como la reflexión o la proyección de relaciones virtuales.

No toda situación implica un proceso significativo de aprendizaje, existen muchos estímulos que simplemente dejamos pasar; objetos, palabras o ambientes que por su complejidad o simpleza pueden ser ilegibles o pasar desapercibidos. No existe entonces ningún tipo de diálogo o relación entre el estímulo y la persona.

Existen estudios de público que revelan situaciones como la anterior dentro de la experiencia del museo, cuando los públicos encuentran al espacio museal como frío, ilegible y demasiado complejo, el diálogo termina; ir al museo no supera la experiencia de caminar en un centro comercial algún fin de semana (hecho que para algunas personas sería más significativo).

¿Cuál debe ser la reacción de los profesionales del museo ante tales hechos? Si es verdad que el público es la *raison d'être* del museo, entonces una prioridad en el proceso museístico debe ser la experiencia de los públicos dentro del mismo museo, su contacto con las exposiciones y colecciones inherentes.

Buscar crear espacios que faciliten el diálogo, la interpretación de los públicos, la construcción de sentido, se convierten en acciones pertinentes en la labor museística. Incluso brindar herramientas que, una vez asimiladas por los visitantes puedan utilizarse nuevamente en otro espacio museográfico o al encontrarse con elementos museables.

¿Qué sucede en el encuentro entre la persona y las propuestas museológicas? ¿Qué ocurre en el escenario personal de cada individuo, sus pensamientos, reacciones, lecturas?

Cuando este encuentro se califica como significativo implica necesariamente elementos afectivos e intelectuales, motiva la exploración y la proyección de relaciones con eventos, información o expresiones vistas anteriormente, es un proceso de búsqueda y construcción de sentido.

Desde estas premisas, la labor educativa del museo busca crear experiencias de aprendizaje, convivencia, diálogo e interpretación, utilizando estrategias respetuosas a las necesidades de cada visitante, donde el enfoque se centra en la persona, de ahí que:

- Consideramos que las personas de cualquier edad pueden involucrarse, participar en un diálogo con el arte y beneficiarse a través de él.
- Partimos del supuesto de que, aquello que las personas tienen que decir sobre el arte merece ser tomado en cuenta.

- Creemos que es importante observar, formular preguntas, prestar atención a sus respuestas, guardar silencio y darles un seguimiento juicioso a sus interrogantes adicionales.
- Valoramos la participación del usuario en su contacto con cualquier propuesta artística, no sólo como observador pasivo sino como un constructor de significado con un conocimiento previo, intereses y creencias que definen interpretaciones.
- Estamos seguros que el arte contribuye ampliamente a la educación y el desarrollo humano.

La reacción a estas suposiciones define nuestra posición con respecto a la educación, es decir, si lo anterior parece razonable entonces nos encontramos filosóficamente en la línea del campo progresista¹².

Aún encontrando afín esta posición, conscientemente hablamos desde una posición minoritaria. Analizando la historia de la educación y su práctica contemporánea, encontraremos una serie de supuestos totalmente distintos, los cuales podemos llamar “perspectiva tradicional”.

Tal visión de la educación cuestionaría los postulados “progresistas”; la labor educativa implicaría la enseñanza de datos, cifras, biografías de artistas, corrientes y escuelas artísticas antes de permitir a los visitantes el poder guiar su propio proceso de aprendizaje¹³.

Cuestionarían el valor de formular preguntas, proponiendo para los visitantes el adquirir una buena cantidad de información considerando que la reflexión, la elaboración de hipótesis y la proyección de relaciones no tendrían un lugar preponderante en el contacto con el arte. Aún podría llegar a no considerar ningún beneficio en cuanto a desarrollo o educación, el propósito final del contacto con el arte

¹² Alineados con teóricos como Jean Jaques Rousseau, John Dewey y Jerome Bruner, y practicantes contemporáneos como Deborah Meier, Reuven Feurstein, Howard Gardner y los *pedagogistas* de las escuelas preescolares de la municipalidad de Reggio Emilia.

¹³ El cuál consiste en la construcción de significado, la búsqueda de sentido

quedaría en una definición de goce estético que en muchos sentidos es inexplicable, de encanto a “primera vista” y que no considera los contextos¹⁴ de cada persona concibiéndola como una tabla rasa.

El trabajo educativo en el museo explora necesariamente estos dilemas educativos; bajo la idea progresista es fundamental la reflexión de los usuarios sobre sus interpretaciones personales de las propuestas artísticas con el propósito de generar análisis más sofisticados y encontrar múltiples ventanas de acercamiento. Subrayar la dialéctica fructífera que existe entre la percepción y la producción de obras de arte pues existen habilidades y procesos cognitivos que son comunes a ambas acciones.

Al explorar las propuestas artísticas, las audiencias atraviesan una serie de procesos de pensamiento que van desde la percepción de los elementos hasta la comprensión (construcción de sentido) de la obra como un todo; encontrar conexiones personales con la obra o discernir algunos horizontes de interpretación tales como manifestación cultural y expresión humana¹⁵ son resultados obvios de una experiencia significativa.

La interpretación en el museo

Los visitantes construyen significado dentro de los museos usando un amplio rango de estrategias de pensamiento. Esta construcción de significado es primeramente personal, relacionado a los constructos mentales existentes (la red conceptual) y el patrón de ideas y creencias en las cuales la persona interpreta su experiencia al contacto con su alrededor. Por otro lado dicha construcción es socialmente moldeada tanto por el contexto cultural como por otras personas.

¹⁴ Cada contexto define, limita, amplía, permite la construcción de sentido en el encuentro con una propuesta artística; el contexto personal que considera conocimiento previo, intereses y creencias; el contexto sociocultural que considera los marcos sociales y culturales y el contexto físico que considera el espacio físico donde sucede cada proceso y que definirá de la misma forma el tiempo, enfoque e interés del público

¹⁵ Investigaciones realizadas por Abigail Housen y Michael Parsons señalan directamente a estos procesos

Es así que comprendemos la interpretación como una serie de procesos tanto cognitivos como afectivos, que ocurren en cada persona al encontrarse dentro del espacio museal. Estos procesos humanos no sólo ocurren en el contexto del museo, sino en un amplio abanico de experiencias que ocurren durante toda la vida.

Un viaje, lugares, personas e información desconocida nos colocan dentro de un proceso de búsqueda de sentido. Ser conscientes de estos procesos y moldear al museo en una institución centrada en los públicos será el enfoque de los programas de interpretación.

Se han realizado estudios de públicos en los que resulta evidente que los museos tienen la capacidad de crear experiencias memorables, significativas y altamente contextualizadas; y es en estas vivencias donde se detonan en los públicos procesos de aprendizaje que permiten que el patrimonio sea resignificado, valorado y apropiado por los usuarios. ¿Cuál es el impacto de la experiencia museal en las audiencias?

Al diseccionar el quehacer museístico encontramos una claridad absoluta en el equipo de colaboradores con respecto a procesos propios en el desarrollo de una exposición: como el diseño museográfico, la investigación de colecciones y la conformación de ambientes propios para la conservación adecuada de los objetos. Por el contrario, el análisis de las experiencias de los públicos, los cuestionamientos y las respuestas; el impacto y la extensión del espacio museal en los usuarios son situaciones “grises”, las cuáles todavía necesitamos explorar a mayor profundidad.

Es necesario re-mirar el museo como un órgano dinámico de *dos dimensiones*. Una en el diseño museográfico, la conformación del discurso curatorial y la generación de mensajes; otra, la metaformosis interna del espacio físico y comunicativo del museo. Y entonces se da lugar a una dinámica distinta¹⁶; una construcción y deconstrucción de sentido por parte de los usuarios. La resignificación de los mensajes, las aproximaciones sociales y culturales a las propuestas del museo; la “digestión” del espacio museal por parte de las audiencias.

¹⁶ La dimensión pública del museo, término utilizado por la Asociación Americana de Museos (AAM)

Nuestra propuesta tiene implicaciones directas; por una parte no concebimos que la labor museística “termine” al cortar el listón de inauguración de una exposición. Comprendemos los sucesos que derivan de la apertura, reconocemos el uso de los públicos del mismo espacio; facilitamos el aprendizaje, la convivencia, el juego, la reflexión, el diálogo.

Consecuentemente, la interpretación del usuario es uno de los procesos de mas importancia dentro de la dinámica museística; las reacciones, emociones y sentimientos derivados de las experiencias vividas en el público, marcan y construyen el espacio museal. Es decir: el proceso de lectura por parte de los usuarios es tan importante como el momento de creación. Para que una exhibición sea exitosa, el efecto en el intérprete es equivalente al trabajo de diseño y montaje.

Construcción de significado y experiencia museal

Investigaciones recientes¹⁷ señalan que la construcción de sentido dentro del museo es producto de la interacción entre tres contextos: el contexto personal del visitante, el contexto sociocultural al cual pertenece y el contexto físico donde ocurre la experiencia.

El contexto personal se refiere a todo aquello que los visitantes traen a la experiencia; sus intereses, motivaciones y creencias; las preferencias en cuanto a formas y estilos de aprendizaje, así como su conocimiento previo. Algunas consideraciones necesarias al considerar el contexto personal de los visitantes serían:

- La construcción de sentido, la formación de una interpretación, fluye de acuerdo a motivaciones y elementos emotivos;
- Se facilita por el interés personal;
- Siempre se construye sobre una base de experiencias y conocimiento previos.

¹⁷ Especialmente el trabajo de John Falk & Lynn Dierking. Ver *The museum experience; Learning in Museums* y actualmente su proyecto *In principle in practice*.

El contexto sociocultural considera al aprendizaje como una experiencia tanto individual como grupal. Lo que una persona aprende está intrínsecamente ligado al contexto histórico y cultural en el cual ocurre. En cierto nivel el aprendizaje y la creación de significados se consolida dentro de la esfera del individuo; el conocimiento es un proceso compartido donde el aprendizaje y la búsqueda de significados toma lugar dentro de comunidades específicas de aprendices, definidas por los límites de conocimiento y experiencias compartidas.

El contexto físico apela al hecho de que la interpretación no ocurre aislada de objetos y el estar en el espacio físico; sino que incluye, sonidos, olores, imágenes y percepciones táctiles que influyen de forma directa el tipo de experiencia vivida.

Reflexiones desde la interpretación de los públicos

Analicemos las implicaciones de los contextos dentro del museo, si el contexto personal se define desde el visitante y no desde el discurso curatorial entonces; ninguna persona es una “tabla rasa” al entrar al museo; es absurdo pensar que toda persona esta dispuesta a interesarse y “dejarse llevar” por la propuesta de exposición, por el contrario, su acercamiento es moldeado e interrumpido por su conocimiento previo, experiencias e intereses. El diálogo en el espacio museal es real, en la medida en la que podamos apelar al contexto personal reconociendo los vínculos intelectuales y emocionales de las audiencias con la propuesta artística.

En cuanto al contexto cultural la suposición de que todo discurso curatorial (o toda propuesta artística) es universal de significado a cada comunidad humana, revela comprensiones cortas con respecto a la lectura de los públicos. ¿Es verdad que una exposición es leída y comprendida (en el sentido de brindar significado) de la misma forma en un espacio universitario urbano, que en un museo comunitario de la sierra o la selva?

¿Es suficiente leer la ficha técnica al lado de una obra para “comprenderla”? ¿Es clave conocer la fecha de producción y los estudios académicos de un artista contemporáneo para acercar a los públicos a su propuesta?

La responsabilidad del Museo, de todo museo, se refiere al patrimonio y su relación con los públicos¹⁸; su valoración, apropiación y resignificación. El diseño y mensajes de la exposición pueden permanecer, incluir vínculos que promuevan las relaciones entre los contextos locales y la propuesta; señalar significados culturales compartidos y reconsiderar lecturas o prejuicios en el diseño, enriquece de manera significativa la experiencia de los públicos.

Es común escuchar el término “interrupción” al señalar de manera negativa el uso de herramientas o estrategias de los públicos dentro del espacio de exhibición. La realidad es que el espacio immaculado, donde sólo se encuentran el visitante solitario y la obra “pura” es una falacia intelectual; toda persona trae a su experiencia un bagaje (intelectual y artístico), aún más, un contexto socio-cultural que define lecturas y acercamientos. Sin olvidar que este “diálogo” no sólo comprende una carga de significados desde el público, también el museo contribuye con una importante carga de significados, lecturas e intenciones.

La experiencia del espacio físico también define significados; aunque para algunos el público sólo vive la experiencia en el museo al entrar en la sala de exhibición, es una postura discutible; la cafetería, los baños, la plaza de entrada, la taquilla, todo marca y moldea la experiencia final. Concebir la visita de manera holística señala al museo como el medio donde los significados impactan la extensión del museo y el público participa como viajero de todo el territorio.

¹⁸ Concepto propuesto por la UNESCO y discutido ampliamente por el ICOM en su asamblea general del 2004 en Seúl Corea y propuesto para su reflexión y discusión en los organismos que reúnen a profesionales de museos en todo el mundo

Reconocer los procesos de interpretación del público señala a las audiencias en el centro de la labor museística. El éxito de la difusión, comunicación y exhibición de los bienes tangibles e intangibles depende directamente de nuestra comprensión de los intereses y motivaciones; estilos y preferencias de aprendizaje, expectativas de las audiencias.

El papel de los visitantes no puede ser el de recolectores de información especialmente, nombres, técnicas y fechas ¿No será que la experiencia del museo y explorar el arte, la historia o la ciencia nos ofrece la oportunidad de enriquecer nuestra percepción del mundo en que vivimos y quienes somos en el?

El concepto (y la acción) de Mediación

Comprendemos la mediación como un proceso de interacción entre un ser humano y otro donde existe una intencionalidad por parte de uno de ellos que busca enfocar seleccionar y detonar experiencias, observaciones y reflexiones en un marco de reciprocidad y escucha¹⁹.

Esta definición surge a partir del interés, investigación y preocupación de educadores de museos por considerar la Teoría de la modificabilidad cognitiva estructural del Dr. Reuven Feurstein y en específico la Teoría de Aprendizaje Mediado en el contexto museístico y su aplicación en el quehacer educativo del museo. En este sentido y para efectos de este documento llamamos a los procesos de mediación: interacciones de calidad.

Comprendemos entonces a la teoría de aprendizaje mediado como un fundamento teórico para asegurar interacciones de calidad con los usuarios en la experiencia del museo.

Todo contacto humano entre el staff del museo y los usuarios debe ser una interacción de calidad que concibe una intención, escucha en el sentido de reciprocidad y se

¹⁹ Conclusiones, II Encuentro del Programa Nacional de Interpretación, Dirección General de Artes Visuales, UNAM, Octubre, 2006

enfoca en las necesidades, expectativas y búsquedas del público. El trabajo del mediador entonces, busca filtrar y seleccionar; organizar y encuadrar; aislar y relacionar conocimientos (previos y nuevos); regular y adaptar; motivar y facilitar la construcción de sentido, la interpretación del usuario²⁰. En contraste a posturas tradicionales que presentan a las audiencias acercamientos discursivos, jerárquicos y que sólo proveen información.

¿Es verdad que todos los discursos curatoriales son legibles a los diversos públicos? ¿Es verdad que toda persona se involucra, comprende y dialoga con toda propuesta artística? o ¿La construcción de la interpretación depende de muchos factores que en algunas situaciones requieren (si la persona así lo considera) un mediador?

Las interacciones de calidad buscan edificar públicos, acercar a los usuarios a vivir experiencias que sean significativas, humanizando el museo a un espacio cálido de convivencia y respeto.

Las interacciones de calidad escuchan a los usuarios, sus necesidades reales, cuestionamientos e interpretaciones.

La mediación es contraria a la concepción del museo como un espacio donde lo que se espera del visitante es observar y recorrer, donde por lo general la conversación, la elaboración de hipótesis, la exploración o búsqueda de relaciones entre conceptos socioculturales no son elementos considerados.

Desde esta perspectiva todo usuario se encuentra sólo; si puede encontrar sentido, mejor para él, si no lo hace, es algo que no concierne al museo y va más allá de la conservación y presentación adecuada de los objetos museales. La realidad es que bajo esta concepción, los procesos posteriores a la inauguración no son importantes; el trabajo del museo termina al cortar el listón, mantener limpia la sala y proteger la obra de vandalismo.

²⁰ Concebimos la interpretación como una serie de procesos vividos por el público que comienzan con la búsqueda de sentido; estas interpretaciones construyen y deconstruyen las estructuras de información de la persona y producen aprendizaje, sin duda el intercambio con otro ser humano potencializa y en muchas ocasiones facilita dichos procesos.

Por el contrario, las interacciones de calidad provocan preguntas, buscan la reflexión y la exploración, motivan la curiosidad y permiten considerar nuevos horizontes de interpretación. Convierte al espacio museal en un ambiente inclusivo considerando a los diversos segmentos de las audiencias y la multiplicidad de estilos y preferencias de cada usuario, no generalizan al público, personalizan la atención a los usuarios con una persona que puede escuchar, brindar información (de ser necesario) motivar el acercamiento y tender puentes entre el visitante y la propuesta artística.

La mediación concibe toda una metodología de acercamiento, sobre el como relacionarse con un grupo de personas, que criterios²¹ considerar en esta interacción, comenzando con el ser consciente de una intención por parte el mediador y buscar la reciprocidad en los visitantes, y que estrategias utilizar para que la conversación y el diálogo con la obra brinde una experiencia memorable, rica en significados, construida por el mismo público.

La mediación ocurre entre padres e hijos, abuelos y nietos, amigos y amigas, parejas e incluso entre personas desconocidas. En realidad, dentro del museo existe la mediación entre grupos de visitantes, negar las interacciones humanas es negar al museo como espacio social y conformar la experiencia con el arte de forma unilateral y autocrática, limitando y definiendo, “interrumpiendo” la libertad de los públicos a acercarse de diversas maneras a las propuestas artísticas.

Concebir toda propuesta, y discurso como multi-lenguaje y accesible a todo público es una metaignorancia (ignorar que ignoramos) la realidad de los públicos, sus necesidades y expectativas.

Por supuesto, existen públicos que no requieren mediación o interacciones humanas en su visita al museo y en esos casos estamos ciertos de sus necesidades particulares.

²¹ La teoría de la experiencia de aprendizaje mediado considera 12 criterios: mediación de la intencionalidad y reciprocidad; del significado; de la trascendencia; del sentimiento de capacidad; de la autorregulación; del compartir; de la individuación; de la capacidad de búsqueda; mediación del desafío a la novedad y la complejidad; mediación del cambio, de búsqueda de alternativas; del sentido de pertenencia

Nunca será la intención del programa educativo caer en un esquema totalizador, sería incoherente. Buscamos abrir espacios, utilizar múltiples herramientas, diversos esquemas con la realidad de la diversidad de nuestros visitantes, que conciben preguntas pero también silencio, acercamiento y distancia, motivación y respeto.

Notas sobre Museos, Arte y aprendizaje

El mirar, reflexiones sobre el exhibir arte en museos

Aproximadamente el 50% de la corteza cerebral participa el momento en que observamos. Así en fracciones de segundo, somos capaces de distinguir una diversidad de formas, texturas, planos y colores (Hoffman, 1999).

En un sentido, el acto de mirar puede ser percibido como un proceso perceptivo automático y entonces restarle importancia a la enseñanza, el uso y comprensión de imágenes tanto en la infancia como en la edad adulta. Estamos ciertos que el archivo visual de cada persona determina el acercamiento, interpretación y significado de las imágenes a las que nos enfrentamos.

En ese sentido la experiencia del museo debe subrayar la percepción como una herramienta para reflexionar sobre las maneras personales, sociales y culturales de ver. Así, en base a la complejidad del fenómeno visual dentro del museo buscamos crear espacios que incluyan la cultura visual contemporánea; imágenes reales y virtuales, de culturas propias y ajenas, conocidas y extrañas.

El acercamiento a los objetos, sin duda, está determinado por los distintos horizontes de interpretación posibles. Subrayar estas diferencias, estos acercamientos que están ligados a patrones, valores e ideas que están en continua transformación se vuelve imprescindible.

Entonces ver no sólo se refiere a un proceso sensorial sino también cultural vinculado al contexto social e histórico. Es la multiforme expresión del arte la que enriquece nuestra capacidad para percibir, para ver. Esta experiencia se convierte en fundamental en el proceso del museo.

Ver y aprender a ver, por lo general implica hacerse preguntas, observar, analizar; construir significado. Aprender a observar, encontrar diferencias, relacionar imágenes es parte necesaria de eso que llamamos “visitar un museo de arte”.

Al indagar, explorar, hacernos preguntas que involucren explicaciones reflexivas estamos participando de un proceso de aprendizaje donde nosotros marcamos la rapidez, la cantidad de información y las metas de ese proceso.

Se vuelve fundamental subrayar que: “Tus impresiones como observador, tus sentimientos e interpretaciones son una parte integral del significado de las obras de arte”. Reflexionar sobre estas impresiones e interpretaciones; descubrirlas, examinarlas, revisarlas y ampliarlas- es parte de lo que significa acercarse al arte y aprender algo en los museos.

Entonces bajo esta perspectiva, tan lejana de la curaduría tradicional, el “estar en el museo” tiene dos efectos fundamentales en el pensamiento: brinda espacios para hacer que pensemos más detenidamente y amplía el campo del pensamiento mas allá de la mente para incluir al cuerpo y la emoción.

El estar en el museo con sus tiempos pausados y su amplio espectro de posibilidades de reflexión y percepción, nos convertirán en co-autores de las propuestas artísticas. Mirar, tocar, escuchar, sentir, conversar con otros, con nosotros mismos, buscar respuestas, probar, experimentar, volver a nuestras preguntas, volver a conversar, sentir de nuevo es fundamental para la comprensión.

Estamos seguros que cada espacio, palabra, objeto, material que se encuentra en el museo tiene la posibilidad de que descubras, encuentres, observes y relaciones.

Como educadores de museos estamos conscientes que el simple “mostrar” de la curaduría tradicional no es suficiente. Debemos crear espacios y estrategias para involucrar a los visitantes en un dialogo más profundo; cada espacio, proceso e información buscará presentar retos, motivarte a pensar dos veces, mirar dos veces, encontrar formas nuevas y distintas de acercarte. Todo esto sin duda, tiene que ver con los procesos del arte y el pensamiento divergente.

El ser, el arte y el quehacer museístico

A diferencia de las ciencias exactas las artes no utilizan leyes, fórmulas y respuestas “correctas” por el contrario siempre presentan diversas posturas y opciones (Eisner). De hecho el encontrarte con una propuesta artística implica necesariamente escuchar diversas voces, conceptos e ideas que pueden ser comunes a lo que ya conoces o que puede ser demasiado distante y aún así a través de la obra: cercano.

Así, cuando los visitantes participan en el proceso de estar en el museo: adentrarse en una propuesta artística, conversar con otros sobre lo que se ve, se siente y se dice del arte; celebran la diversidad. Una de las grandes lecciones de la educación artística se centra en las múltiples formas de ver e interpretar el mundo (M. Green). Entonces se encuentran con nuevas miradas, aprenden a observar desde otras perspectivas y cambiarse “el sombrero” ante diferentes circunstancias.

Por otro lado, cada problemática abordada en una experiencia artística enseña a las personas la complejidad del pensamiento. Cada material e idea detrás de una composición (escultórica, escénica, plástica) brinda soluciones diversas, la expresión es compleja en si misma. El contacto con el arte permite a las audiencias ampliar horizontes, mirar nuevas opciones e inferir posibilidades. En el arte los problemas pueden tener más de una solución y las preguntas más de una respuesta.

Esta pluralidad también señala las pequeñas diferencias y esa es otra lección del arte. En el acercamiento a una expresión artística tratemos de observar más de cerca, a tomar en cuenta toda imagen, sonido, textura, aquí cada detalle es importante. Solemos fijar nuestra mirada en lo más evidente pero no olvidemos, las artes suelen utilizar muchos subtítulos.

El explorar, los niños y los museos de arte

Desde la perspectiva de la propuesta Reggio Emilia, los niños nacen con múltiples lenguajes y les observamos todo el tiempo construyendo diálogos con ellos mismos, con otros, con el mundo que les rodea a través de colores, movimientos, gestos,

palabras, líneas... Estos lenguajes merecen espacios para ser utilizados; grandes pliegos blancos de papel, escenarios con luces, instrumentos dormidos, tapetes hambrientos de palabras.

Así en cada actividad dirigida a niños en el museo podemos enfocarnos en hacer preguntas más que dar respuestas, crear espacios que te empujen, un poco, hacia la exploración, el descubrimiento, inferir posibilidades, crear soluciones...

Estas provocaciones señalan otra máxima de la educación artística: El arte enseña a los niños a decir lo que no puede ser dicho. Cuando invitamos a los niños más pequeños a construir una expresión artística con nosotros presentamos a ellos un reto enorme; deben alcanzar sus capacidades poéticas para encontrar las formas, colores, palabras, movimientos adecuados, todo eso que “resuelve” el acertijo.

Así, encontramos que este proceso de experimentación tiene una meta y que rompe con las propuestas tradicionales de los talleres en los museos de arte. Ahora, hemos querido enfocarnos en el proceso de la carrera más que en la fotografía final, porque estamos ciertos que este “caminar” este ir y volver en el pensamiento de los niños denota sus procesos de aprendizaje.

El arte nos permite experimentar algo que no podemos obtener de otra fuente, y esta relacionado directamente con nosotros mismos, con crear conexiones personales a partir de un algo (idea, imagen, objeto, palabra) Y es a través de estas experiencias como los más pequeños pueden descubrir la métrica de aquello que son capaces de sentir. Si, el arte tiene que ver con sentir.

El Jugar, notas de la experiencia lúdica en el museo

El juego es un fenómeno universal presente a través de la historia. Es un conocimiento compartido, accesible a los niños de cada época y cultura y que necesariamente implica sensibilidad, originalidad y creatividad. Este conocimiento, este juego innato, es aprendido pero no impuesto. Jugar es una forma directa de participación en la experiencia,

El juego tiene una fuerza intrínseca e incluye aspectos de gozo y facilidad de tal suerte que es visto en muchas ocasiones contrario al aprendizaje, al “trabajo”. Aun así el juego brinda miradas y posibilidades alternativas, sugiere caminos nuevos y un proceso de descubrimiento de otros y de uno mismo, esencial en muchos procesos de aprendizaje.

De hecho, el juego es un marco en el cual los eventos de la vida pueden ser interpretados, darle lugar al juego permite evidenciar formas de relacionarte con el mundo (objetos y personas) y esto es, sin duda, propio del proceso artístico.

Pudiera pensarse desde una perspectiva museológica muy tradicional que las exposiciones y espacios museales son para “todo público”, cualquier persona puede acceder a toda obra, propuesta museográfica y contenido presentado. Este ideal no ocurre en la realidad de los museos, dentro de las salas de exhibición es común en estudios de público observar que las personas encuentran los espacios fríos, elitistas, herméticos, con propuestas y lenguajes diseñadas para “expertos”.

Por el contrario, desde la perspectiva contemporánea de la museología, las audiencias se conforman por comunidades alternas que se reconocen como “constructores de sentido activos” (Hopper-Greenhill) partícipes del devenir del museo.

¿Cómo comprendemos al público en este sentido?

Al hablar de aprendizaje dentro del espacio museal, nos referimos directamente a las relaciones entre los usuarios y el ambiente, las propuestas, los objetos, otras personas. Es necesario ampliar nuestra comprensión de la experiencia de aprendizaje en el contexto museal, es decir, concebir al museo como un laboratorio de aprendizaje donde las personas experimentan procesos cognitivos y afectivos que podemos estorbar o potenciar. Una vez más, en el museo, aprender entonces se refiere a procesos de interpretación y trascendencia y no a simple transmisión de información.

Observo al quehacer museístico como el diseño de experiencias que impactan intelectual, emotiva, social y culturalmente a los diversos públicos y se conforman de espacios físicos, medios escritos, mensajes visuales y auditivos, espacios de conversación, exhibición de objetos y propuestas conceptuales.

Así, considerar el traer experiencias y conocimientos previos, brindar perspectivas personales, imaginar, inferir, hacer preguntas y dar respuestas, conocer y experimentar con lo “no conocido” es jugar. El museo cuando se percibe como un laboratorio, múltiple, rico en significados, abierto a la experimentación y el encuentro se convierte en un espacio de juego.

En el museo debemos crear contextos abiertos y cálidos para este juego, habilitar tiempos, espacios, mobiliario, materiales y objetos que se presten a ser usados y transformados en el juego. Buscamos crear estos marcos referenciales con la cultura visual y material, de tal forma que la expresión, experimentación, soluciones y reflexiones de los visitantes hagan evidentes los procesos creativos. El juego es en sí mismo un proceso creativo.

No es fácil crear un ambiente que soporte un “buen juego”. Debe convertirse en una investigación permanente y sensible que mire hacia un diálogo interdisciplinario entre diseño, pedagogía, psicología y museografía, un diálogo sobre la vida; jugar es vivir.

El espacio, de museografía educativa y otros ideales

Creemos que brindar atención a las cualidades estéticas de objetos y ambientes que nos rodean es una antigua y profunda aspiración de nuestra especie y constituye en cuanto al aprendizaje una necesidad primaria.

Consideramos que el museo utiliza primeramente el lenguaje museográfico como un medio de comunicación. Y es, este lenguaje de objetos, espacios, ambientes e incluso sonidos definitivamente humano en su imprenta y lectura. El espacio como tal puede permitir o prohibir, invitar o censurar, bloquear o participar en los procesos de aprendizaje.

Habitar el museo, encontrarse con el lenguaje de objetos, formas, colores, sensaciones; el lenguaje museográfico. Un lenguaje que utilizamos desde el acomodo de objetos en las tumbas hasta propuestas espirituales sobre el fluir de energía en base al acomodo de muebles y colocación de objetos, somos seres museográficos.

Que tan importante es para niños y adultos es pasar su día en ambientes donde los colores, materiales y objetos han sido seleccionados y diseñados con cuidado y cariño en base a una propuesta museográfica donde el visitante es usuario y observador, destinatario y elemento del mismo espacio.

Es posible entonces que en estos espacios, la sensibilidad estética pueda ser percibida y forme parte de la vida diaria. Lugares en los cuales, como muchos pensadores y filósofos nos recuerdan, la aspiración de la belleza se reconoce como un fin y actúa como un puente que permite relaciones más profundas con objetos, colores, texturas y materiales.

En el museo buscamos crear ambientes multisensoriales, cálidos y accesibles, con el fin de acercar a la multiplicidad de los públicos considerando sus estilos y preferencias individuales de aprendizaje. Así, el abanico cromático debe ser diseñado para crear un efecto luminoso agradable y amable, armónico y no estruendoso. El ambiente espacial no se encuentra saturado con el fin de acentuar a los protagonistas: las exhibiciones, las personas y sus producciones.

El cuidado tomado para diseñar estos espacios, subraya nuestra imagen del público. Considerarlo dentro de la propuesta museográfica a la par que las colecciones permite un museo equilibrado, que valora la presencia y acción de las personas. Permitir que el museo sea transformado por la acción del público brinda maleabilidad al espacio museal, da legitimidad a las lecturas y reflexiones, presenta en los muros las huellas de los visitantes como parte de la acción museística.

¿Será posible que el museo permita a cada persona reflexionar sobre la manera como vive su vida? ¿Puede el museo convertirse en un catalizador de ideas y conocimiento?

¿En un espacio que no sólo brinda información enciclopédica sino acerca, contrasta, provoca, facilita la auto comprensión?