



FACTORÍA de
MUSEOS

10 ejercicios para diseñar un proyecto en diálogo con la comunidad

FUNDACIONES

GRUPO PETERSEN (G·P)



Fundación
Banco San Juan



Fundación
Banco Santa Fe



Fundación
Banco Entre Ríos



Fundación
Banco Santa Cruz

Índice

Prólogo
Palabras Preliminares
Introducción

Etapa 1 Diagnóstico

Diagnóstico del Museo
(Mirada Interna)

Edificio →Ejercicio 1

Colección →Ejercicio 2

Valores →Ejercicio 3

**Diagnóstico
de la Comunidad**
(Mirada Externa)

Comunidad →Ejercicio 4

Valoración Social →Ejercicio 5

Etapa 2 Diseño

Pregunta →Ejercicio 6

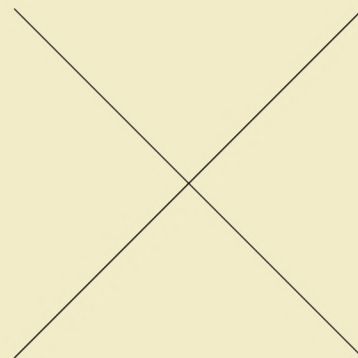
Concepto →Ejercicio 7

Contenidos →Ejercicio 8

Dispositivo →Ejercicio 9

Proyecto →Ejercicio 10

Los Proyectos de Factoría
Palabras Finales
Lecturas Recomendadas



Factoría de museos

Prólogo

Prólogo

El programa Factoría de Museos, desarrollado por las Fundaciones Grupo Petersen junto a Fundación TyPA en 2020 y 2021, brindó la posibilidad de interpelar y repensar los museos como espacios significativos para la comunidad, susceptibles de ser rediseñados y reconstruidos, y lo ha hecho de manera singular, inventando un modo, construyendo una metodología.

Hemos decidido dejar registro de esa experiencia y socializarla a fin de que pueda ser de utilidad para aquellas instituciones que estén dispuestas a emprender la transformación que demanda la contemporaneidad.

El texto ofrece preguntas que sugieren agudizar mirada y afinar oídos tanto en el análisis interno como externo y brinda herramientas para la acción. Esperamos que sus hojas de ruta sean buenas compañeras de viaje para museos que se animen a dejar los lugares seguros, sintonizar con el presente y reimaginar el futuro.

Hasta no hace mucho tiempo los museos se pensaban en función de sus públicos, hoy se piensan en diálogo con sus comunidades. Museo y comunidad, comparten y tensionan perspectivas e intereses; cambio que se registra en todas las escenas culturales como un pasaje del público espectador a la comunidad co-autora.

Desde esta nueva concepción, el programa promovió el diseño de espacios flexibles en consonancia social, en el cual, las acciones del museo sean pensadas en función de las inquietudes comunitarias.

A través de una convocatoria abierta a referentes de museos de San Juan, Santa Fe, Entre Ríos y Santa Cruz, se invitó a los interesados a participar en un proceso de transformación de 6 meses de duración, que incluyó instancias de formación, acompañamiento, mentoría y trabajo colaborativo. Los proyectos seleccionados fueron cinco y cuatro de ellos contaron con acompañamiento económico para su implementación:

- **“Entre la tierra y el cielo”**

Laboratorio móvil de experimentación científica con la comunidad. Complejo Astronómico Municipal de Rosario. Rosario. Santa Fe.

- **“La Estación Nómada”**

Parque Arqueológico Santa Fe la Vieja, Cayastá. Santa Fe.

- **“Mi barrio, ecosistema de sentidos. Mapeo del Barrio Ferroviario: Norte, historia y tradición”**

Museo de la Historia Urbana San Juan. San Juan.

- **“Transformática”**

Museo de Informática Universidad Nacional de la Patagonia Austral – Unidad Académica Río Gallegos. Río Gallegos. Santa Cruz

- **“Cultura del Agua”**

Museo de Ciencias Naturales y Antropológicas Antonio Serrano. Paraná, Entre Ríos.

Desde 2001 las Fundaciones Grupo Petersen trabajamos en pos de la excelencia educativa y cultural de las provincias de San Juan, Santa Fe, Entre Ríos y Santa Cruz.

En el año 2013 nos vinculamos a la Fundación TyPA e iniciamos un camino para promover el cambio en estas instituciones a través del Laboratorio de Gestión en Museos, programa que tuvo varias ediciones y posibilitó a profesionales y referentes de las cuatro provincias, realizar un trayecto de perfeccionamiento y desarrollar trabajo interdisciplinario y estratégico.

Acompañamos todas las ediciones de El Museo Reimaginado: el primer encuentro en 2015 en Buenos Aires, que congregó a expertos y referentes de todo el continente y sus dos ediciones internacionales: en 2017 en Medellín, Colombia y en 2019, en Oaxaca, México.

También hemos brindado apoyo al rediseño institucional del Museo Mario Brozoski de Puerto Deseado, Santa Cruz.

Contribuir al desarrollo de la cultura de las provincias de San Juan, Santa Fe, Entre Ríos y Santa Cruz es uno de nuestros objetivos principales, y es por ello que promovemos esta expansión del horizonte en la gestión de los museos.

Como sociedad estamos transitando una enorme transformación: virtualidad, sostenibilidad, compromiso ambiental, inclusión, diversidad, democratización del conocimiento y acceso a la información; son temas protagónicos en la agenda contemporánea que exigen nuevos modos de pensar y hacer, y que demandan mayores niveles de conciencia individual y colectiva.

En este nuevo escenario, los museos se enfrentan a la necesidad de ser mucho más que reservorios de colecciones y guardianes del pasado, sino devenir en plataformas de diálogo y acción para indagar el presente y visionar el futuro. Es nuestro deseo que esta publicación sea un aporte para emprender el desafío.

Fundaciones Grupo Petersen

Factoría de museos

Palabras Preliminares

Palabras preliminares

Posiblemente Factoría de Museos sea el único curso de capacitación, entre los innumerables que se hicieron durante la pandemia de 2020/21, que se propuso la construcción de un dispositivo material como sitio futuro de reunión cara a cara entre los profesionales de un museo, pensantes y reflexivos, y los habitantes de una comunidad cercana, de comprensible disposición a dialogar y compartir saberes. Mucho se habla de la estrategia de inclusión en los museos, como si existiese un lugar privilegiado por sus conocimientos al que quiere poblarse con quienes son ajenos a ellos. Una derivación quizá de las estrategias de mercado que exigen el crecimiento del consumo de ciertas marcas y mercaderías por más usuarios para procurar mayor rédito a sus dueños. Esa idea errónea de inclusión aportaría un rédito “cultural” cuyo incremento de clientes básicamente prestigiaría a quienes gobiernan la institución y a su cohorte de concededores, pero que no modifica la inequidad en el acceso a la construcción de los contenidos que se pretenden transmitir.

Claramente hay una falla metodológica en la acción de los museos, difícil de asumir por sus directivos sin exponer un flanco de debilidad que arriesga legitimidad institucional frente al orden político. Esa dificultad nos lleva a pensar que no se pueden describir los procesos históricos -y el museo es una muestra de manual de la modernidad histórica- en términos de problemas y soluciones. La solución de problemas solo existe en el ámbito de las matemáticas. En el mundo humano los problemas no se resuelven de inmediato. Las situaciones problemáticas evolucionan, modifican nuestro horizonte y por último desaparecen, al tiempo que otras que las sustituyen emergen y toman forma. La cuestión es cómo ubicar al museo como un partícipe más de ese proceso y no como quien es ajeno a la problemática o quien la observa con cierto interés desde un atractivo mirador.

Crecimos con el concepto de que los museos coleccionan evidencias materiales para ejemplificar su sentido a las generaciones futuras. Y en tiempos urgentes muchos de nosotros nos tentamos en tratar a los problemas actuales de

modo que no afecten a un futuro que se desea seguro, en detener a los fenómenos que se vislumbra puedan suceder en el futuro, en limpiar el presente y el pasado para construir futuro para las siguientes generaciones. Como nos advierte Donna Haraway: “Permanecer con el problema requiere aprender a estar verdaderamente presente, no como un pivote oscilante entre un pasado horrible o edénico y un futuro apocalíptico o salvador, sino como criaturas mortales enredados en una miríada de configuraciones de lugares, tiempo, cuestiones y sentidos.”

Para ser contemporáneo a las situaciones problemáticas se requiere reflexión y acción. Guiar una mirada muy aguda y sincera a la institución y tener en claro que los museos son la única agrupación social con un banco de memoria cultural tridimensional, un banco de semillas originales que representan la diversidad material mundial y la inteligencia adaptativa. No podemos frivolar sus funciones. Son instituciones esenciales que requieren que se agudicen los sentidos de quienes las administran y se sientan partícipes necesarios del diálogo social.

El espacio físico del museo sabemos que de por sí es el efecto de una relación de poder, un resultado de la acción social de las prácticas, las acciones y las experiencias sociales. Es soporte, pero también campo de acción en el que no se percibe por lo general la presencia de las comunidades. Sin embargo, no hay relaciones sociales sin espacio, ni espacio sin esas relaciones, y cada sociedad produce su espacio.

Henri Lefebvre nos habla de la coexistencia de tres nociones: el espacio percibido, aquel que transitamos cotidianamente y sucede el flujo de personas, bienes y dinero; el espacio concebido, donde predominan las señales de ordenamiento, las restricciones, la fragmentación; y el espacio vivido, que es el de la imaginación, el espacio simbólico dentro de la vida material, y es hacia ese espacio a construir que se guía la metodología de este programa Factoría de Museos. Las tensiones y las violaciones a la privacidad en la sociedad actual, parecen dirimirse a favor del espacio concebido, que se sitúa fuera del alcance del usuario.

Lefebvre observa que allí este se convierte en una abstracción de sí mismo reducido a quién asume los códigos, las señales y las prohibiciones del espacio concebido, un espacio neutral, punto cero de la realidad humana. Alejado de la realidad del análisis de las relaciones humanas.

La superación del espacio concebido es posible en tanto se examinen los procesos más que los productos clausurados a su interpretación, y a la voz del museo como parte de ese proceso al unísono con las de esos miembros de la comunidad que se suman a este y a los futuros proyectos. Proponemos que el museo comparta su ignorancia y su conocimiento con la ignorancia y el conocimiento de la comunidad. Posiblemente se logren generar así ciertos recursos sensibles propios del espacio vivido.

Américo Castilla

Fundación TyPA

Factoría de museos

Introducción

Diseño de espacios en consonancia social

Hoy más que nunca las ciudades necesitan espacios públicos seguros que propongan nuevas formas de vida en común, por fuera de la lógica comercial del consumo. En este sentido, los museos tienen un potencial aún no desplegado como lugares de encuentro por encima de su labor ligada al atesoramiento, a la conservación y a la exhibición de objetos e historias. Para lograr que se conviertan en lugares de encuentro y participación y se impliquen con su entorno, en primer lugar debe existir el interés del propio museo. Pero aun en los casos en que este tiene ese horizonte en mente, aun cuando se busca generar vínculos estrechos con las comunidades, estas últimas no siempre son evidentes y resulta difícil establecer y sostener un diálogo en abstracto. Además, en general, los vínculos se piensan desde la programación y las alianzas hacia afuera del museo, sin atender a la mirada interna hacia el grupo humano que lo integra.

Ante este panorama y en la búsqueda de perspectivas novedosas y realizables, surgió el programa Factoría de Museos, ideado por la Fundación TyPA y el apoyo resuelto de la Fundación Grupo Petersen, con la intención de afianzar el rol de estos espacios como lugares de convivencia y alentar diseños capaces de promover nuevos vínculos con las comunidades cercanas. Listos a comenzar el proyecto sobrevino la pandemia de Covid-19, la cual, lejos de desanimar a los organizadores, los estimuló a proponer formas virtuales de encuentro y acción. Desde el programa Factoría se apuntó a elaborar estrategias y a pensar cómo los museos podrían seguir operando a partir de las propias destrezas, herramientas y tecnologías frente a este nuevo escenario. Así, de junio a diciembre de 2020, se puso en marcha un programa de formación para los equipos de cinco museos de Argentina, por medio de espacios de mentoría y el acompañamiento de especialistas, con el ánimo de generar un cambio hacia adentro de las instituciones, y a identificar a las comunidades de su elección como un eje central de su trabajo y su misión.

Nuevas comunidades y nuevos desafíos

El contexto de pandemia, la emergencia sanitaria y la crisis global, produjeron cambios en nuestros hábitos y en las formas de encontrarnos. En un momento en el que el espacio público se volvió hostil y el doméstico se sobrecargó de funciones, se hizo necesario redefinir los espacios sociales y de encuentro. La lógica de la salud prevaleció en las redefiniciones, y se delinearón protocolos que, aunque deseables en términos sanitarios, afectaron la dinámica entre las instituciones y su comunidad. El desafío fue el de sumar a la discusión nuevas lógicas que incluyeran otras dimensiones de lo social al tiempo que consideraran la prevención sanitaria. Factoría de Museos se propuso abrir esta conversación. No solo para pensar cómo salir de la cuarentena sin quedar presos de la lógica sanitarista, sino para que al momento de reabrir los museos se pudiera actuar a partir de una noción de lo público distinta, que vinculara a los museos con su entorno por medio de un mutuo y novedoso reconocimiento.

Conscientes de que el patrimonio no es una herencia estanca, sino un conjunto de experiencias y objetos que requieren la elaboración de sentidos en conjunto con múltiples voces, el programa partió de concebir al museo y su arquitectura como un posible espacio de convivencia, y a la participación ciudadana como una forma de garantizar la elaboración de las políticas patrimoniales, la democratización, y la igualdad en la definición de las memorias. Para ello se vio necesario, en primer lugar, ofrecer herramientas que ayuden a los museos a reformularse, que dejaran de ser repositorios de objetos y aporten en cambio nueva vida a sus colecciones. En segundo término que reconozcan a las personas de la comunidad de su elección, a sus necesidades y representaciones, y finalmente que diseñen un dispositivo material en el espacio, un lugar de encuentro de lo producido y a producir en ese diálogo virtuoso.

El programa Factoría de Museos

Para dar comienzo al programa se llamó a concurso de museos de cuatro provincias argentinas: Entre Ríos, San Juan, Santa Cruz y Santa Fe. Como resultado, se seleccionaron cinco museos que trabajaron con el impulso y apoyo de las Fundaciones del Grupo Petersen y la dirección y acompañamiento del equipo de la Fundación TyPA, ampliado por la socióloga especialista en planificación participativa del patrimonio Victoria Ayelén Sosa, y del estudio de arquitectura especializado en el diseño de espacios urbanos a77.

Participaron del programa el Museo de Historia Urbana de San Juan; el Museo de Informática de la Universidad Nacional de la Patagonia Austral, de Santa Cruz; el Museo de Ciencias Naturales y Antropológicas Antonio Serrano, de Entre Ríos; el Parque Arqueológico Santa Fe la Vieja y el Complejo Astronómico Municipal de Rosario, ambos de Santa Fe.

Los equipos de los museos abordaron sus proyectos junto al grupo consultivo, a partir de un diagnóstico y de la idea de

trabajar con sus respectivas comunidades para producir vínculos de un modo espontáneo y eficaz y fortalecer la capacidad interna del museo para sostener esos lazos en el tiempo. Las distintas instancias de encuentro propiciaron la observación, la escucha y la reflexión, con miras a comprender y afianzar el posicionamiento social de cada museo en su contexto.

El trabajo tuvo dos etapas. En la primera, introspectiva, se comenzó por analizar el museo y su entorno para identificar el sistema de valores circundante, las inquietudes y hallazgos, y analizar el espacio social. Esto sirvió para definir las propias fortalezas y debilidades y para determinar qué temática se quería promover, todo lo cual se tomó como base sobre la cual proyectar el diseño. La segunda etapa estuvo abocada a la definición de los proyectos. Una vez reconocida la situación de cada museo, sus recursos y vinculación con la comunidad, los diagnósticos y las preguntas realizadas fueron el punto de partida para la creación de una propuesta de contenidos e interfaz material.

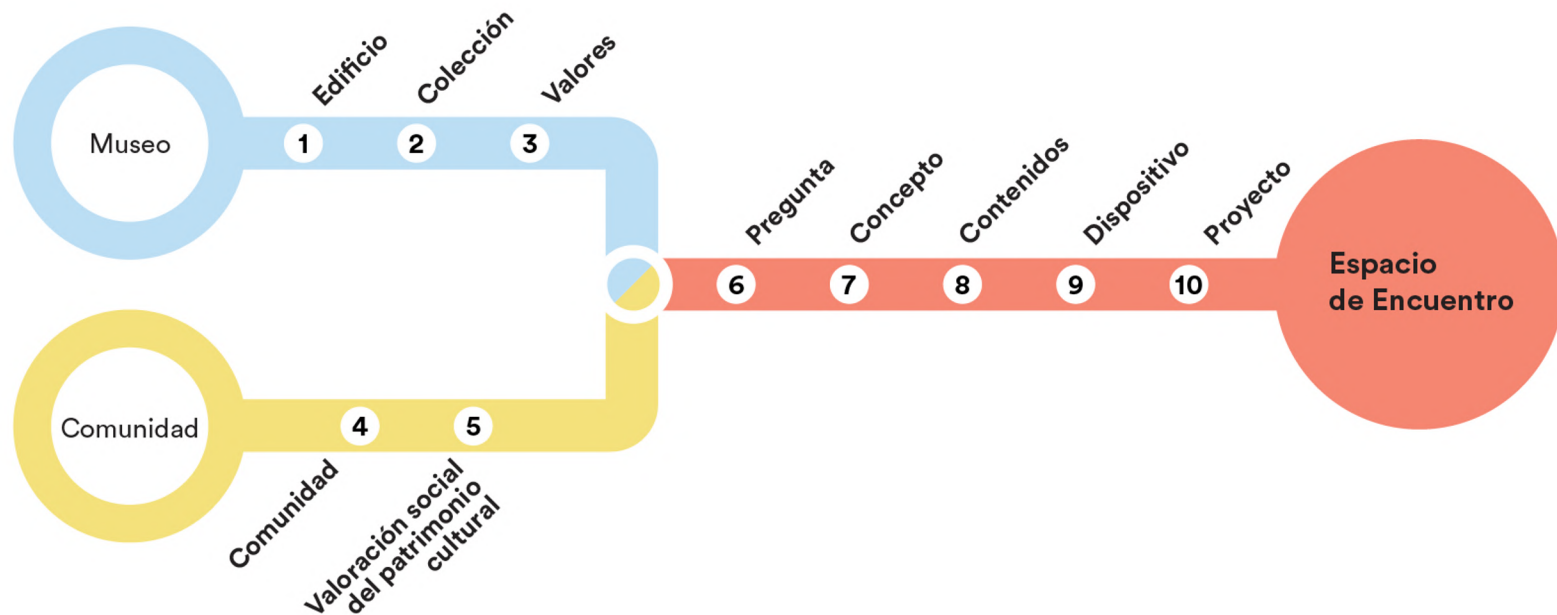
Factoría de Museos no solo buscó ampliar las capacidades existentes en el equipo de cada museo, sino brindar nuevas herramientas, animar a los equipos de trabajo a reflexionar colectivamente e intercambiar los saberes y experiencias adquiridos a lo largo del proceso. Como objetivo final, el programa se propuso sistematizar estos aprendizajes, a fin de elaborar una metodología que pudiera replicarse en otras circunstancias e instituciones. De hecho, los ejercicios propuestos para llegar a ese punto constituyeron en sí mismos un procedimiento plausible de ser aplicado a nuevas iniciativas, propósito que anima la escritura del presente texto.

Hacer uso de esta publicación

Esta publicación recupera diez ejercicios realizados en el marco del programa Factoría de Museo; diez pasos pensados para acompañar a los equipos seleccionados en el armado de un proyecto a partir de diálogo con una comunidad cercana.

Se divide en dos grandes momentos: primero, el diagnóstico (del museo y del territorio) que nos ayudará a construir en un segundo momento una propuesta de intervención del espacio público. Cada capítulo corresponde a un ejercicio y puede leerse de manera aislada, como una forma de renovar nuestra mirada sobre cierto aspecto del proyecto o la institución. También puede leerse en orden, siguiendo el trayecto de Factoría y de la publicación, en el que cada ejercicio va ofreciendo las bases para el siguiente.

Los ejercicios proponen momentos de reflexión: individual, con nuestro equipo de trabajo, a partir de la mirada externa de un equipo colega o del diálogo con miembros de nuestra comunidad. Pueden trabajar solos, en equipo, con otro museo amigo o seleccionando un museo con el cual tener una conversación platónica; como sea, la invitación es a pensarse a partir de la mirada de los otros.



Factoría de museos

Etapa 1 Diagnóstico

Para qué sirve el diagnóstico de un museo

Un museo es, antes que nada, una institución social y política situada, y su apertura a la comunidad solo es posible a partir de una reflexión sobre su propósito, sobre su propia intención y sobre cómo ésta opera en su entorno. Su interés radica en su función social, en su responsabilidad respecto del territorio en el que se emplaza y en las condiciones que le permiten establecer un vínculo con su comunidad. En este sentido, hacer un diagnóstico orienta, guía el camino hacia la definición del proyecto, permite comprender dónde se está parado y, de ser necesario, reorientar los pasos.

Se comenzó por reflexionar acerca de cómo reconectar a los museos con su espacio social a partir del propósito de cada institución. El análisis del entorno identifica el fundamento sobre el cual definir las acciones concretas y requiere un diagnóstico. Esto es: un proceso de reconocimiento y evaluación para determinar cuáles son las circunstancias en juego.

Dicho diagnóstico se concretó a partir de dos vías complementarias: un autodiagnóstico y un diagnóstico participativo con las comunidades asociadas. Ambos caminos llevaron a identificar, por un lado, cuáles eran las historias reflejadas en el patrimonio del museo y, por otro, cómo la comunidad ve o interpreta esos relatos y formula los propios.

Reconocidas las características materiales, se invitó a los museos a repensar su función; a preguntarse cómo trabajar desde su propósito, y de asumir como misión primaria la transformación social. Resultó imprescindible ampliar los sentidos en torno a la labor cotidiana, aguzar la mirada en la búsqueda de significados, redescubrir las múltiples formas en que los objetos nos interpelan y ampliar nuestra percepción del espacio. Fue necesario afinar los oídos y escuchar hacia adentro primero para, a partir de la identificación de lo propio, formular preguntas que dieran inicio a la conversación. Esto significó dar lugar a un proceso dialógico basado en las posibilidades del museo, y al mismo tiempo dispuesto a responder a las inquietudes de la comunidad.

Por qué es importante hablar de propósito

Como plantea Richard Sandell (2019), todo lo que un museo hace es político, porque sus acciones tienen un impacto social. No existe una posición neutral en la forma en que percibimos, pensamos y actuamos. En este sentido, todo museo tiene una línea, negocia las oportunidades y desafíos y busca generar un determinado tipo de impacto. Es importante entonces tener claro cuál es el aporte que se busca hacer. Llamaremos propósito a la función social de cada museo que se desprende de su especificidad, que justifica su existencia y estructura su vinculación comunitaria en tanto institución capaz de transformar la realidad.

Para acercar a los equipos de trabajo a la idea de propósito, el punto de partida fue una serie de preguntas, en torno a la razón de ser de los museos en general y de cada institución en particular, en torno a la razón de su existencia, a lo que los lleva a preservar su espacio o colección.

Se apeló a las nociones de misión y visión, en tanto palabras clave de una planificación estratégica, de aquello que compromete al museo con responsabilidad, para animar a los equipos a pensar desde qué lugar entra cada museo en diálogo con la comunidad, y qué posición busca consolidar en y con ella.

Se planteó que el propósito, por un lado, debía delimitarse sobre la base de la realidad material, es decir a partir de las características del edificio, de la colección, de los recursos económicos y humanos; y por otro, debía tomar en cuenta la realidad social, es decir las características y problemáticas del entorno. Para comprender estas dos realidades fue imprescindible saber a quién se dirigía cada museo, qué le importaba, cuál era su función, de qué forma contribuía con su entorno y qué características tenía este último. Para propiciar esto, se invitó a los equipos a hacer un diagnóstico del territorio.

Experiencia en el marco del programa Factoría de Museos

De manera gradual se avanzó por medio de ejercicios y del trabajo colectivo, con el foco en cinco dimensiones: el edificio, la colección, los valores, las comunidades y su valoración del patrimonio cultural en juego. En una primera instancia se apeló al autoanálisis en un trabajo introspectivo sobre el museo que implicó recorrerlo, como si se tratase de un extraño, para entender cómo este se definía a partir no solo de su temática, sino también de su espacio, sus objetos y su equipo.

En una segunda instancia se apeló al análisis del entorno. En este caso la mirada se dirigió hacia afuera e implicó un trabajo analítico del contexto. Se empezó por hacer una suerte de corte transversal de la comunidad: relevar sus características generales, culturales y socioeconómicas, sacar indicadores y hacer un perfil de la misma. En un segundo momento, el trabajo implicó un acercamiento: consultas con algunos miembros de esa comunidad asociada para detectar qué espacios, temáticas y tradiciones identificaban cómo más

relevantes. Se trató de un ejercicio de rastreo, para entender qué consideraban parte de su memoria y qué de su presente, cuáles eran sus valores emergentes y preponderantes. Efectuados los respectivos diagnósticos, en un cruce de miradas se procuró definir la línea del museo, la guía de su trabajo comunitario. Si bien las miradas interna y externa fueron en principio divergentes, el proceso de definición posterior fue convergente, en el sentido de que no implicó encontrar una narrativa que englobara todo sino elegir un enfoque relevante que demostrara el aporte concreto que el museo podía hacer a la comunidad sobre un tema de su interés.

EJERCICIO

1

Edificio

Factoría de museos

Conceptos clave para pensar el edificio

Los museos suelen concentrarse en transmitir por escrito lo que buscan dar a conocer; piensan con esmero qué decir y cómo decirlo. Sin embargo, la idea que una persona se hace de la institución y el vínculo que establece con ella se construye a partir de un juego de sensaciones y simbologías, y de la conexión con las propias historias. Los museos son, y crean, entornos narrativos (Austin, T., 2020): espacios que transmiten mensajes y valores, configuran relatos, de forma explícita pero también implícita. Lo explícito incluye todos los discursos enunciados. Lo implícito, en cambio, surge de la lectura inferida o decodificada. Las narrativas se detectan en la arquitectura, en la señalética, en el diseño de la exhibición y del recorrido, y promueven diferentes experiencias, de inmersión emocional y física, de intercambio.

Al diseñar un museo los arquitectos suelen tener en cuenta el rigor arquitectónico o el simbolismo pretendido más que la contribución social (MacLeod, S., 2011). No obstante, así como las personas crean espacios, los espacios también crean a las personas,

impactan en ellas, las determinan de alguna manera. Las relaciones sociales existen en y a través del espacio. El diseño del espacio tiene un rol central en la anticipación de las relaciones sociales. Desde esta perspectiva, los usuarios de los museos, los visitantes, los ciudadanos, no se reducen a consumidores pasivos. De ahí la importancia de diseñar espacios configurados para ofrecer variedad, elección y participación.

En función de lo dicho, en esta primera etapa se puso énfasis en cada museo como espacio productor de sentido, en el que se juega la construcción de un sujeto, de un relato. La base para elaborar el diagnóstico se fue nutriendo con la recolección de observaciones. Estas fueron guiadas por una serie de ejercicios que permitieron ir sumando claves para reconocer los museos. Se trató en cada caso de un disparador para tomar notas y revisar, cotejar, confrontar con lo que iba apareciendo en la medida en que se iba observando. La idea no fue sacar conclusiones sino capturar la experiencia del espacio, revisarla y eventualmente reorganizarla, intentando comprender qué decía el espacio museo cuando establecíamos contacto.

Factoría de museos

Introducción al ejercicio

La propuesta inicial es situarse frente al edificio, descifrar la información que está a disposición antes de entrar, para luego, del otro lado de la puerta, evaluar cómo recibe a las personas el museo: si queda claro o no hacia dónde moverse, o qué se puede hacer y ver. Y una vez adentro, al recorrer los pasillos, las áreas comunes y las diferentes salas, identificar la temática y seguir el hilo de la historia que se cuenta con los objetos, textos y tecnologías, registrar la forma en que se organizan los elementos para narrarla.

La idea es desplazarse por el edificio y observar en puntos clave: en la puerta, en el ingreso, en una sala y al final de la visita. En cada punto se procurará hacer un registro del espacio a través de fotos, planos y notas para reconocer elementos, acciones y usos. El ejercicio propiamente consiste en identificar los detalles, relevar los condicionantes detectados en el recorrido y poner atención en cómo afectan estos la experiencia de visita.

Se trata de reconocer y reconocerse a partir de lo visto y de lo que esa observación va dejando, de cuestionar el espacio del museo tratando de identificar los lugares que ocupa y los que genera, aquello que ha sido planificado y cómo eso convive con lo que el propio espacio propone, desde sus usos e imaginarios. Para luego, a partir de todo lo visto, preguntarse qué siente cada uno como propio y qué le resulta extraño.

¡Hola!

Hay muchas maneras de relevar la experiencia de un espacio. Vamos a aproximarnos al edificio del museo y sus salas haciendo un recorrido “en los pies del visitante”. El ejercicio consiste en 2 acciones:



primero un hacer un relevamiento del espacio con fotos, mapas, planos.



y después, a partir de ese registro, identificar: elementos, acciones, usos

Vamos a observar los espacios en **cinco momentos**:

Ir al museo

En la puerta

En el ingreso al museo

En una sala

Al final de la visita

Ir al museo

⇒ **Identificar:** Cómo es el barrio en el que está ubicado el museo?
¿Es residencial, comercial? ¿Tiene actividad más bien de noche o día? ¿Tiene mucha o poca circulación?

Completar AQUÍ con una descripción del barrio en hasta 5 frases

Ir al museo

➔ **Registro:** tomar fotos de cinco lugares o instituciones vecinas que se encuentren de camino (en un radio inferior a 5-10 cuadras) y que funcionen como puntos de referencia para el barrio.

Foto 1

Foto 2

Foto 3

Foto 4

Foto 5

Ir al museo

➔ **Identificar** a lxs vecinxs del museo

¿Quiénes viven, trabajan, circulan por los alrededores del museo (ya sea que entren o no)? Identificar a cinco personas (no importa si las conocen bien o poco) que para ustedes sean de referencia en el barrio. ¿Quiénes son y qué hacen? Hagan una lista y descríbanlas brevemente tomando en cuenta: edades, perfil socioeconómico, razones que las llevan al museo, si van o no en grupo, cuánto tiempo se quedan.

1. Persona 1: Nombre y descripción
2. Persona 2: Nombre y descripción
3. Persona 3: Nombre y descripción
4. Persona 4: Nombre y descripción
5. Persona 5: Nombre y descripción

Ir al museo

⇒ **Hacer un mapa** Usando Google Maps (o similar), capturar una imagen de los alrededores del museo que abarque un radio de diez cuadras.

Mapa

⇒ **Identificar** en el mapa (con líneas de distintos colores) los posibles recorridos para llegar al museo. Luego, describir esos recorridos: si se hacen a pie, si se usa transporte público, dónde están las paradas y cuánto se tarda en llegar, etc.

Hacer un listado las formas de llegar al museo

Ir al museo

⇒ **Registren en foto** la llegada al museo

¿Cómo se te aparece el museo? Identifiquen ese primer momento en el que se ve o localiza la presencia del museo. Si es a través de un cartel ¿Cómo es y qué dice?

Foto 1

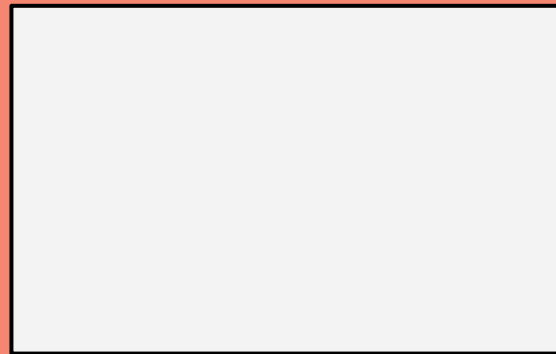
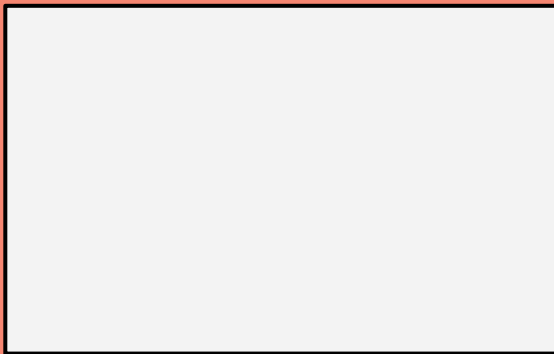
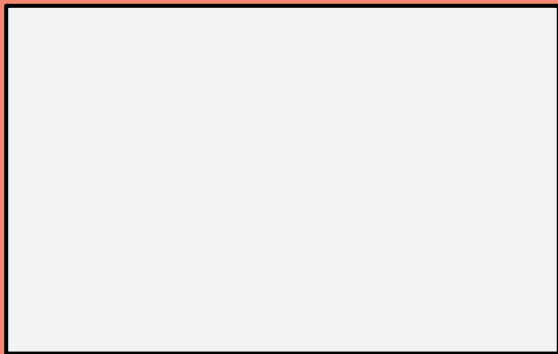
Foto 2

Foto 3

Foto 4

En la puerta

➔ **Registro** en un 360°. Capturar una imagen panorámica o serie de fotos 360° el exterior del museo.



En la puerta



Registro de la fachada completa a cierta distancia para capturar el área exterior que hay frente al edificio.



Identificar el estilo arquitectónico del museo y las características del edificio.

Fachada

Ficha técnica

Año de edificación:

Estilo arquitectónico:

Reformas externas y/o agregados:

Usos anteriores: Especificar el uso o dependencia y los años en los que tuvo ese uso (Ejemplo: "Escuela Normal Nr. 1, de 1920 a 1960")

Edificio

En la puerta

Identificar en las imágenes los elementos que componen la entrada

Tomar una foto de la fachada e indicar con flechas los elementos que componen la entrada al edificio (un letrero, una escalinata, una explanada), y los del entorno (un sendero, un cantero bien cuidado, una serie de bancos, de árboles que dan sombra). ¿Qué cosas señalan los elementos? ¿Hacen referencia a lo que contiene el museo? ¿Para quién pasa inadvertida la presencia del museo?

Foto de la fachada con indicaciones de los elementos que componen la entrada

Edificio

En la puerta

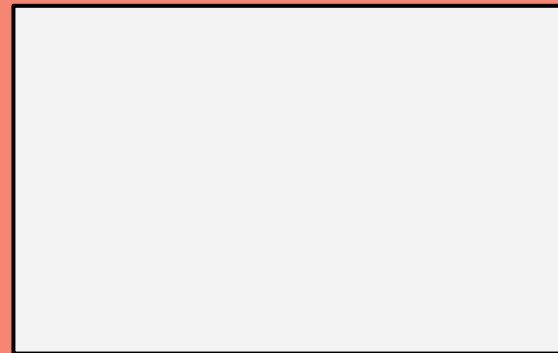
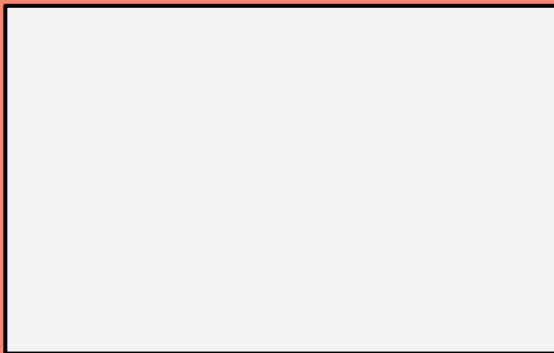
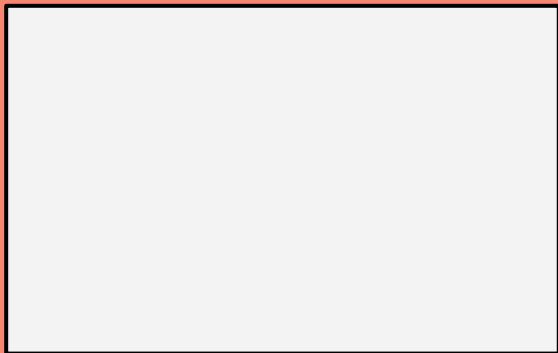
Identificar en la imagen las acciones que suceden en la puerta

¿Qué usos tiene el exterior del museo? ¿Es una zona de tránsito? ¿La gente pasa tiempo ahí? ¿Qué hace? Relevar, mediante fotos, la fachada con las acciones y usos de la entrada.

Fachada con las acciones y usos de la entrada

En el ingreso al museo

⇒ Registro en un 360° (tipo panorámica) el área de ingreso al museo



En el ingreso al museo

⇒ **Identificar** en la panorámica todos los elementos presentes en el ingreso al museo

¿Cómo es el ingreso? ¿Qué hay inmediatamente después que se pasa la puerta? ¿Qué se ve desde el primer momento en que se ha entrado?

Panorámica del ingreso con las indicaciones de elementos presentes en el ingreso

En el ingreso al museo

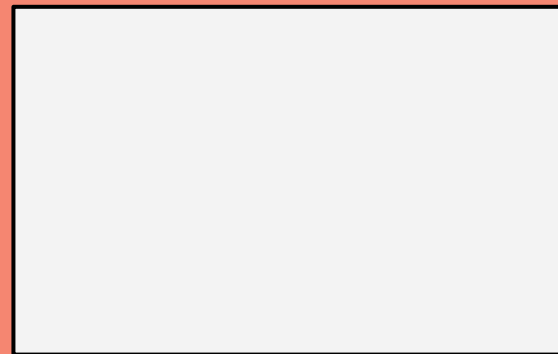
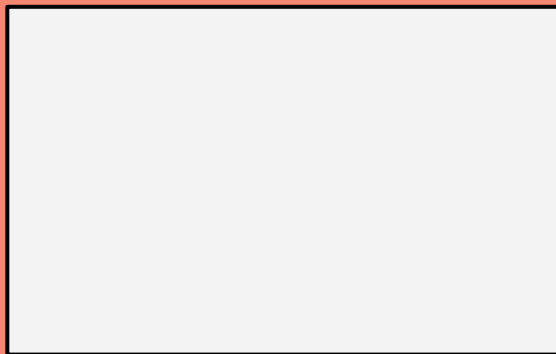
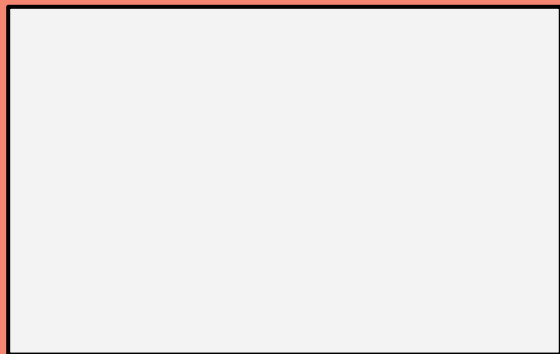
⇒ **Identificar** en la panorámica todos los elementos de orientación.

¿Qué elementos se te ofrecen para circular en el espacio? ¿Hay algún elemento que comunique la totalidad de la estructura del museo y con qué me voy a encontrar adentro? ¿Qué otras pistas hay para que pueda circular solo y de manera autónoma por el espacio? Analizar la arquitectura, las personas, los carteles.

Panorámica del ingreso marcando los elementos de orientación

En una sala

➔ **Registro** en un 360°. Elegir una sala del Museo. Trata de que sea una sala grande o representativa para sacar mejor provecho de este ejercicio. Capturar una panorámica todo lo que se ve mientras estás parado en el centro, como en un 360° de esa sala.



En una sala

➔ **Identificar** en la imagen los soportes de contenido: objetos, textos, dispositivos tecnológicos, y otros. Extraer flechas y marcar sólo tipología, sin importar qué dicen.

➔ **Identificar** cuál es la temática central de la sala y cómo se cuenta la historia, completando los datos detallados a continuación.

Foto

Esta sala es sobre: (el tema)

Habla sobre: (una descripción en 2 frases)

En esta sala hay

X textos

X objetos

X dispositivos tecnológicos

En una sala

- **Registrar** un texto de sala a elección. Elegir uno de los soportes de contenido presentes en la sala (e identificados en el paso anterior) y registrarlo en foto de manera tal que el texto se pueda leer con claridad.

Foto del texto de sala

En una sala

→ Leer el texto en voz alta e **identificar**:

¿Quién enuncia? ¿A quién se dirige? ¿Qué tipo de visitante imaginario prefigura? ¿Es posible distinguir su género, edad y nivel de formación?

¿Qué actitud se espera de ese visitante?: ¿atención pasiva?; ¿complicidad?; ¿participación?

A partir de estas preguntas, realizar por escrito una descripción del perfil de visitante prefigurado por el Museo en un texto de hasta 200 palabras.

Descripción narrada en hasta 200 palabras del perfil del visitante prefigurado.

Aclaración: las preguntas deben ayudar a analizar el texto, no es preciso responderlas todas.

Al final de la visita

⇒ **Tomar la planta del museo** para trabajar sobre el recorrido completo

⇒ **Identificar** en este plano los temas de cada sala y escribirlos.
Con una línea de color trazar el recorrido sugerido por el Museo.

Planta con las temáticas sala x sala y el recorrido sugerido

Al final de la visita



Identificar en la imagen todos los lugares donde:

- _ te puedes sentar (verde)
- _ los baños (violeta)
- _ todos los lugares donde no hay nada fijo para hacer (rojo)
- _ todos los lugares donde hay seguridad (azul)

⇒ Tomar la planta del museo (una copia nueva), ahora para trabajar sobre otros elementos que afectan la experiencia del recorrido.

Planta con indicaciones en color

Al final de la visita



Identificar ¿Qué mensaje o ideas centrales se espera que se lleve un visitante de este recorrido? ¿Qué se espera que recuerde de su visita?

Narración en hasta 500 palabras de la experiencia de visita

EJERCICIO

2

Colección

Factoría de museos

Conceptos clave para pensar los objetos de museo

Todo diálogo requiere que haya espacio para el intercambio, que la experiencia les permita a quienes participan contribuir con sus emociones, sus puntos de vista, sus propias ideas. En este sentido, lo que se exhibe en un museo, su colección, más que una muestra es una invitación al diálogo, surge de la intención de generar un encuentro con y entre los visitantes.

Tradicionalmente, nos recuerdan Mairesse y Desvallées (2010), nos referimos a la colección como el conjunto de objetos materiales e inmateriales, de obras, artefactos, especímenes, documentos, archivos o testimonios que un individuo o establecimiento, estatal o privado, ha reunido, clasificado, seleccionado y conservado en un determinado lugar, para comunicarlo a un cierto público. Pero, agrega, para constituir una verdadera colección es necesario que dicho agrupamiento forme un conjunto coherente y significativo. La colección debe dar cuenta, además, del carácter institucional del museo, de su política de adquisición y de los procedimientos que la consolidaron.

Toda colección tiene un carácter simbólico, en tanto conjunto de objetos que son mantenidos de manera temporal o definitiva fuera de su contexto original, sometidos a una protección especial en un lugar cerrado y preparado para tal efecto.

En este sentido, el patrimonio es lo que se tiene y se intercambia, pero, nos dice el equipo de Ferrowhite museo-taller (2018), es también aquello que se genera, interpreta y comparte. Lo valioso e importante no es tanto lo que se conserva como lo que se produce. Esto es posible sólo si consideramos que los objetos no están cerrados, que cada visitante dialoga con la colección y elabora, en esa charla, sentidos. Por eso, no es suficiente con coleccionar objetos, hacen falta narrativas que los entrelacen. Ampliar las historias de la colección permite entender un objeto desde distintas aristas, volverlo relevante para más personas en distintos tiempos. El patrimonio así concebido puede explorar vínculos sociales, ofrecer más de un relato sobre la identidad, proveer información histórica y abordar estados que las palabras no llegan a capturar.

Factoría de museos

Introducción al ejercicio

En este tramo la mirada se orienta hacia la colección, para dejar que emerjan sus sentidos, para captar las ideas y reflexiones que esta es capaz de despertar. Procuraremos caracterizarla, entender qué elementos la componen, de dónde provienen y cómo han sido clasificados para, acto seguido, interrogarlos y pensar combinaciones diferentes. Analizaremos el vínculo entre los objetos y sus usos, ampliando las definiciones y la relación entre la colección y sus posibles interpretaciones. Trataremos de indagar en torno a los significados, de preguntarles a las cosas qué más pueden ser y de pensar qué se puede decir o imaginar a partir de las cosas, qué vínculos se pueden establecer con ellas.

Al recorrer las diferentes piezas de la colección, intentaremos desentrañar qué historias se narran a partir de ellas y cuáles representan mejor los relatos y la misión del museo. Lo haremos a partir de cuatro miradas complementarias: una mirada meticulosa y de conjunto para entender la colección en sí; una mirada curiosa y desafiante para expandir los significados de los objetos;

una mirada compartida para tejer puentes entre mundos aparentemente remotos; y una mirada ágil desde el presente para identificar qué puede hacer que el museo y su colección continúen siendo relevantes. No se trata aquí de hacer una síntesis o de sacar conclusiones, sino de apuntar qué temas, más allá de los identificados en el apartado anterior, surgen en el recorrido de la colección y nos ayudan a repensar el museo.

¡Hola!

Ahora vamos a voltear la mirada sobre la colección.

Lo haremos ejercitando cuatro formas de observar a los objetos en **4 momentos**:

¿Qué colección? ¡Qué colección!

Mirar por el caleidoscopio

¿Qué somos capaces de dar
y de recibir en este museo?

Coleccionar el presente

¿Qué colección? ¿Qué colección!

Desde una mirada de conjunto, buscaremos entender de qué va la colección de nuestro Museo o institución: cómo se compone, qué temáticas la organizan, cómo se conformó, qué piezas son clave.

Mirar por el caleidoscopio

Ejercicios para mirar un objeto desde perspectivas múltiples e imaginadas. Vamos a desplegar sobre la mesa los objetos y sus etiquetas, para ponerlo todo a girar y descubrir qué otras historias se pueden contar.

¿Qué somos capaces de dar y de recibir en este museo?

El don será la herramienta para forzar la mirada en vistas a conectar la colección con otros universos. ¿Qué le donaríamos a otro museo? ¿Qué haríamos con lo que otros nos ofrecen?

Coleccionar el presente

¿Cómo se conectan nuestros objetos y temáticas con nuestro aquí y ahora? Si pudiéramos sumar un objeto del presente a la colección: ¿qué sería y por qué?

¿Qué colección? ¿Qué colección!



¿Cómo se conformó la colección del museo? ¿Cuándo y cómo llegaron los objetos a la colección museo, de dónde provienen (a grandes rasgos)? ¿Quiénes la donaron? ¿Cuáles son los criterios que se han usado para aceptar (y declinar) un objeto? ¿Cómo ha ido cambiando la forma en que el museo colecciona con el tiempo?

Narrar en diez líneas (100 palabras) el origen y el derrotero de la colección.

TEXTO (hasta 10 líneas / 100 palabras)

¿Qué colección? ¿Qué colección!



¿Cómo se organiza la colección del museo? ¿Por zonas geográficas, periodos temporales, materiales o técnicas de producción? ¿Cómo se clasifica el inventario? ¿Cuánto está guardado y cuánto en exhibición?

En un texto de hasta diez líneas (100 palabras) identificar y describir la organización general del inventario, así como las temáticas más presentes y más relevantes. Detallar cómo se reparte la colección según estos criterios (la cantidad de ítems por rubro, cuál es la más numerosa, cuál la menos).

TEXTO (hasta 10 líneas/ 100 palabras)

¿Qué colección? ¡Qué colección!

Once disparadores para caracterizar (un poco arbitrariamente) la colección. Como si fuera un ranking, deberán identificar los objetos que mejor representen cada criterio. Pueden hacerlo con el inventario en mano o directamente en las salas. Para cada objeto les pedimos: una foto en baja resolución (donde se vea bien el objeto elegido) y su epígrafe (puede ser el de la cédula técnica con nomenclador, año, material, tal como lo tienen, o una breve descripción).

➔ **Criterio 1.** Identificar los 3 objetos **más valorados por el público:**

IMAGEN

IMAGEN

IMAGEN

Epígrafe o descripción corta

Epígrafe o descripción corta

Epígrafe o descripción corta

➔ **Criterio 2.** Identificar los 3 objetos que el museo considera de mayor valor patrimonial:

IMAGEN

IMAGEN

IMAGEN

Epígrafe o descripción corta

Epígrafe o descripción corta

Epígrafe o descripción corta



Criterio 3. Identificar los 3 objetos **que si pudiéramos sacaríamos de la colección** (por el motivo que sea, todo vale):

IMAGEN

IMAGEN

IMAGEN

Epígrafe o descripción corta

Epígrafe o descripción corta

Epígrafe o descripción corta



Criterio 4. Identificar los 3 objetos más voluminosos o más pesados de la colección:

IMAGEN

IMAGEN

IMAGEN

Epígrafe o descripción corta

Epígrafe o descripción corta

Epígrafe o descripción corta

➔ **Criterio 5.** Identificar los 3 objetos **más pequeños** de la colección:

IMAGEN

IMAGEN

IMAGEN

Epígrafe o descripción corta

Epígrafe o descripción corta

Epígrafe o descripción corta



Criterio 6. Identificar los 3 objetos **que más se repiten** dentro de la colección:

IMAGEN

IMAGEN

IMAGEN

Epígrafe o descripción corta

Epígrafe o descripción corta

Epígrafe o descripción corta

➔ **Criterio 7.** Identificar los 3 objetos más excepcionales:

IMAGEN

IMAGEN

IMAGEN

Epígrafe o descripción corta

Epígrafe o descripción corta

Epígrafe o descripción corta



Criterio 8. Identificar 1 objeto clave de la primera sala (el que te da la bienvenida):

IMAGEN

Epígrafe o descripción corta



Criterio 9. Identificar 1 objeto clave de la última sala (el que señala el final del recorrido):

IMAGEN

Epígrafe o descripción corta



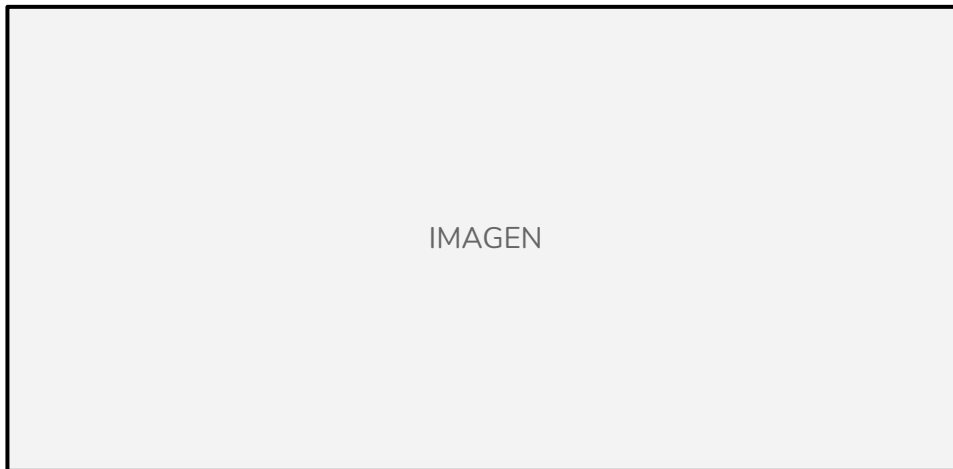
Criterio 10. Identificar el objeto **más reproducido** por el museo (el que más se usa para piezas gráficas, por ejemplo):

IMAGEN

Epígrafe o descripción corta



Criterio 11. Identificar el objeto con más
anécdotas o historias asociadas:



Epígrafe o descripción corta

Mitar por el caleidoscopio

Basado en un trabajo originalmente ideado por la museógrafa e ilustradora colombiana Alejandra Estrada.

Imitar por el caleidoscopio

- ⇒
1. Antes de empezar, seleccionen un objeto de la colección cualquiera: puede ser uno preferido o uno que tenga tela para cortar. Registren el epígrafe que el Museo ha producido para este objeto.
 2. A solas, cada miembro del equipo escriba un epígrafe alternativo para este objeto. El epígrafe deberá contener en una sola frase lo que cada uno contaría o aquello que le interesaría saber de ese objeto.
 3. Lean en voz alta su epígrafe
 4. Transcriban todas las nuevas sugerencias donde dice Nuevo epígrafe.
- ¿Todos pensamos lo mismo? ¿Qué ideas surgen de un objeto? ¿Qué tipo de información le interesa a cada uno?

IMAGEN
Objeto 1

Epígrafe (lo que cuenta el museo)

Nuevo epígrafe

Nuevo epígrafe

Nuevo epígrafe

Imitar por el caleidoscopio


- 
1. Seleccionen otro objeto (el que quieran).
 2. Lean las consignas A-F que figuran en la próxima página y elijan 3 que les parezcan las más interesantes y descarten el resto.
 3. Escriban 3 nuevos epígrafes para este objeto respondiendo a las 3 preguntas que eligieron anteriormente. Tengan en cuenta que los epígrafes que compongan deberían proveer al visitante de la información que sugieren las preguntas.

IMAGEN
Objeto 2

Consigna
elegida:

Nuevo epígrafe

Consigna
elegida:

Nuevo epígrafe

Consigna
elegida:

Nuevo epígrafe

Imitar por el caleidoscopio

Consignas para generar los epígrafes (elegir sólo 3):

A: ¿De dónde viene este objeto? ¿Cuál era su contexto original? ¿Qué pasaba en ese momento donde fue producido? ¿Y en el mundo en general o acá en particular?

B: ¿Cómo se hizo este objeto? ¿Quién lo hizo? ¿Cuánto tiempo requiere? ¿Cuánto y qué tipo de conocimiento? ¿Hay algo raro que debemos saber sobre su proceso de fabricación?

C: ¿Cuál sería un equivalente de este objeto de museo en una casa/ oficina/ en la vida cotidiana? ¿Cuáles son sus

equivalencias? ¿Qué nos enseña este objeto acerca del que tenemos en casa? ¿En qué nos ayuda el objeto a entender este objeto?

D: Si este objeto fuera una persona, ¿cómo contarías su vida? (Pueden inventarle una historia plausible de acuerdo a los datos históricos que sí tienen)

E: Elegir un texto (un poema, un fragmento de un escrito, de un escrito científico) que para ustedes es el epígrafe perfecto a este objeto.

F: Cuenten una anécdota alrededor de este objeto. La anécdota puede ser del museo o de algunx visitante, puede haber pasado dentro o fuera del museo.

Imitar por el caleidoscopio



Con el mismo objeto que usaron para el ejercicio anterior, les proponemos los siguientes títulos: **“Una bestia magnífica”, “Superficies de contacto”, “El bueno, el malo y el feo”**.

- 1) ¿Qué pasa cuando usamos cada uno de estos títulos como epígrafe del objeto?
- 2) ¿Cuál de los tres títulos iría mejor como epígrafe de su objeto? Elijan uno.
- 3) Si ese objeto tuviera ese título, ¿cómo sería su epígrafe? Escriban debajo el nuevo epígrafe en una o dos frases.

IMAGEN
Objeto 2

Título (elegir): “Una bestia magnífica” / “Superficie de contacto” / “El bueno, el malo, el feo”

Epígrafe (1 o 2 frases)

¿Qué somos capaces de dar
y de recibir en este museo?

Basado en un ejercicio originalmente propuesto por el equipo de Ferrowhite museo-taller.

Este ejercicio implica compartir contenidos con el equipo de otro museo. Antes de arrancar, definan con qué Museo van a trabajar. El intercambio puede ser real, en un ida y vuelta con el equipo de un museo amigo. O pueden elegir un Museo que les interese (o que conozcan bien) y trabajar en un intercambio platónico.

¿Qué somos capaces de dar
y de recibir en este museo?

¿Qué objetos somos capaces de dar? Elegir cuatro objetos para donarle a nuestro museo colega. Debe tratarse de objetos que estén relacionados con la temática y propósito de ese otro museo.



1. Elegir cuatro objetos. Seleccionar foto y epígrafe de cada uno.
2. Enviar al otro museo las fotos de los objetos elegidos, con sus respectivos epígrafes.
3. Transcribir la selección debajo.

IMAGEN
Objeto 1

Epígrafe 1

IMAGEN
Objeto 2

Epígrafe 2

IMAGEN
Objeto 3

Epígrafe 3

IMAGEN
Objeto 4

Epígrafe 4

¿Qué somos capaces de dar
y de recibir en este museo?

¿Qué objetos somos capaces de recibir? A la par que envían sus elecciones, pidanle al museo colega que haga lo mismo; o bien seleccionen cuatro objetos de otro museo que les interese.

IMAGEN Objeto donado 1	IMAGEN Objeto de mi colección
Epígrafe para los dos objetos juntos	



¿Con qué objetos de la propia colección los agruparían? Busquen un correlato al objeto nuevo en la propia colección.

1. Para cada objeto recibido, encontrar un objeto en la propia colección con el cual vincularlo.
2. Escribir un breve texto (dos frases) que acompañe la dupla.

IMAGEN Objeto donado 2	IMAGEN Objeto de mi colección
Epígrafe para los dos objetos juntos	

¿Qué somos capaces de dar
y de recibir en este museo?

¿Qué objetos somos capaces de recibir?

(Continuación de la página anterior)

IMAGEN
Objeto donado 3

IMAGEN
Objeto
de mi colección

Epígrafe para los dos objetos juntos

IMAGEN
Objeto donado 4

IMAGEN
Objeto
de mi colección

Epígrafe para los dos objetos juntos

Coleccionar el presente



¿Qué dice el nombre de nuestro museo sobre lo que somos?

¿Qué se intuye en el nombre de nuestro museo acerca de su temática y su colección?

1. Tomen el nombre oficial completo de su museo y desármenlo.
2. Discutan entre ustedes palabra por palabra ese título. ¿Cómo resuena ese nomenclador con la realidad del museo? ¿Qué significan esos términos genéricos en este museo específico?
Por ejemplo, si fuésemos el “Museo Nacional de Arte Oriental”, nos preguntaríamos: ¿somos un museo o una casa, cómo se cuenta la historia del edificio, del museo, de su creación? ¿El hecho de ser museo nacional nos impone obligaciones concretas? ¿Somos un museo de arte, etnografía, artes populares? ¿Cómo se vincula hoy nuestro país con Oriente?
3. Transcriban sus reflexiones en hasta 100 palabras.

TEXTO (hasta 10 líneas / 100 palabras)

Coleccionar el presente



¿Qué es importante de la temática de nuestro museo para nuestro país / provincia/ ciudad hoy en día?

En diez líneas, describir qué aspectos de la temática del museo (aquella que el nombre denota) consideran relevantes en la actualidad.

TEXTO (hasta 100 palabras)

Coleccionar el presente



Coleccionar el presente. Si fuesen a adquirir un objeto de la actualidad para la colección del Museo, ¿qué adquirirían y por qué?

1. Elijan un objeto de producción actual, de la vida cotidiana.
2. Encuentren una foto (puede ser de Internet) y escriban un epígrafe de una frase que relacione ese objeto con el presente y su colección.

IMAGEN
Objeto
(tomar de internet)

Epígrafe

EJERCICIO

3

Valores

Factoría de museos

De qué hablamos cuando hablamos de valores

Los museos, en tanto espacios situados, dinámicos y políticos, deben tener en claro su rol social para vincularse con su entorno.

Al momento de entablar un diálogo con la comunidad, deben saber cuál es el marco de referencia desde el cual iniciar y sostener la conversación. En cualquier gestión patrimonial, la reflexión en torno a los valores orienta el trabajo. Pasar por un proceso de auto-reflexividad permite reconocer el lugar desde el que el museo se enuncia: aquello que lo define, lo motiva y sobre todo lo moviliza.

Los valores explican el rol político del museo y su voluntad de incidencia. En la base de esto está la idea de que el museo tiene el potencial de transformar a la comunidad (y transformarse con ella), y que por eso es importante entender cómo quiere hacerlo. Es decir, el museo no solo tiene una temática sino que esa temática es puesta al servicio de la sociedad. Hacer museo es entonces hacer política cultural, en tanto su función desborda lo que se restringe

al campo disciplinar, y lo convierte en un agente activo en la construcción cívica, en una vía para abordar los conflictos intrínsecos a la convivencia. Pensar el rol social del museo requiere entenderlo como un actor político que se inserta en lo colectivo e integra lo ajeno y lo propio. El museo no es una tabula rasa sobre la cual se inscriben las necesidades de la comunidad, sino un agente que promueve la articulación para alcanzar objetivos sociales compartidos desde un lugar que lo define.

Considerar cuál es el propósito ligado a los valores de un museo es el ejercicio con el que cerramos esta primera fase de diagnóstico, la mirada interna, para entender cómo pasar de la materialidad, de lo que se tiene, a lo que se quiere hacer, a cómo se quiere hacer uso de aquello que se tiene. Procuraremos tomar conciencia de la dimensión material del museo, de su edificio y de su colección, para entender con qué propósito, con qué objetivos poner en juego la dimensión material, estrechamente vinculada con su rol político.

Factoría de museos

Introducción al ejercicio

Los valores son los faros que guían al museo en el universo de lo social. Pensar en esto implica preguntarse para qué sirve el museo e indagar en torno a lo que el museo es, a lo que precisa y a lo que desea ser. Para dilucidarlo, es necesario identificar las motivaciones, individuales y de equipo, pensar en lo que hace que ir a trabajar al museo valga la pena. La reflexión acerca de la motivación y el hacer nos llevará a pensar en el propósito, en la razón de ser del museo. Y en este punto sacar a la luz los valores centrales, los principios éticos que guían nuestra actividad.

Será prudente ubicar por un lado los valores universales, aquello que cada museo aspira a promover en el conjunto de la sociedad: cuestiones como la justicia, la igualdad, la libertad, el respeto, la verdad o la tolerancia, lo cual lleva a identificar dónde está el límite ético para cada museo, qué temas lo tocan de cerca, ante qué situaciones decide intervenir.

Por otro lado, están los valores operativos, vinculados con la modalidad de trabajo de cada equipo en el día a día: la solidaridad, la camaradería, la honradez, la honestidad, la humildad, la amabilidad, la responsabilidad. Y, finalmente, los valores relacionados con la especificidad de cada museo, asociados directamente con las respectivas colecciones y temáticas, con su misión particular, con la forma en que su tarea contribuye a mejorar su entorno. Este ejercicio procura identificar los valores del museo teniendo en cuenta estas distintas acepciones.

¡HOLA!

Este ejercicio nos propone tres momentos de reflexión: individual, con nuestro equipo de trabajo, y a partir de la mirada externa de un equipo colega.

Como en el ejercicio anterior, pueden trabajar con otro museo amigo o seleccionar un museo con el cual tener una conversación platónica que les sirva para pensarse a partir de la otra institución.

Vamos a reflexionar acerca de nuestros valores a partir de 4 ejercicios:

¿Qué hace que levantarte todos los días para ir a trabajar al Museo valga la pena?

¿Cómo contribuye el trabajo que hacemos al bienestar de nuestro entorno?

Conocer al otro

Curadores por un día

¿Qué hace que levantarte todos los días para ir a trabajar al Museo valga la pena?



Reflexionen sobre esta pregunta individualmente y escriban su respuesta en no más de 200 palabras. No hay respuestas correctas o equivocadas, es el momento de dejar brotar el universo personal que los moviliza, sus sentimientos, las alegrías y los miedos. Traten de no quedarse con la primera idea.

TEXTO INDIVIDUAL (hasta 200 palabras)

Levantarme todos los días para ir a trabajar a (nombre del museo) vale la pena porque...

¿Qué hace que levántate todos los días para ir a trabajar al Museo valga la pena?

➔ **Lean sus textos en voz alta.** Compartan sus reflexiones con el resto de los miembros del equipo del museo. Sepan escuchar y ponerse en el lugar del otro. Debatan sobre su vida cotidiana en ese tiempo-espacio que comparten.

➔ **Como equipo, elaboren una respuesta común.** Redacten un breve texto (no más de 200 palabras) que contenga aquellos elementos o sentimientos comunes, los que más los hicieron pensar, sentir. No hace falta llegar al consenso, el texto puede capturar diversas impresiones. Empiecen el texto de esta manera: Levantarnos todos los días para ir a trabajar a (nombre del museo) vale la pena por/porque...

TEXTO GRUPAL (hasta 200 palabras)

Levantarnos todos los días para ir a trabajar a (nombre del museo) vale la pena por/porque...

¿Cómo contribuye el trabajo que hacemos al bienestar de nuestro entorno?

⇒ Reflexionen individualmente sobre esta pregunta y elaboren su respuesta. Evalúen las distintas formas en que contribuyen al bienestar de su entorno desde sus lugares (esto incluye las acciones intencionales y esos pequeños gestos cotidianos que los caracterizan). El entorno puede ser lo que ustedes quieran: el entorno físico, simbólico, territorial, hasta una época. Traten de pensar desde la especificidad de su museo, con su temática y colección.

Una vez obtenida la respuesta, traten de desarmarla, lentamente, preguntándose una y otra vez qué quieren decir realmente. La idea es moverse desde esa primera imagen que aparece para llegar a la médula de nuestro pensamiento. Ahora sí, escriban su respuesta.

TEXTO INDIVIDUAL (hasta 200 palabras)

El trabajo que hacemos contribuye al bienestar de nuestro entorno por/porque...

¿Cómo contribuye el trabajo que hacemos al bienestar de nuestro entorno?

- ➔ **Lean sus textos en voz alta.** Compartan sus reflexiones con el resto de los miembros del equipo del museo.
- ➔ **Elaboren una respuesta común.** Como equipo, y partiendo de las reflexiones individuales, elaboren una respuesta común. No es necesario forzar un consenso. Redacten un breve texto (no más de 300 palabras) que empiece de esta manera: *Nuestro trabajo contribuye al bienestar de nuestro entorno por/porque...*

TEXTO GRUPAL (hasta 300 palabras)

Nuestro trabajo contribuye al bienestar de nuestro entorno por/porque...

Conocer al otro

Ahora vamos a girar la mirada hacia afuera y trabajar la idea de los valores que nos impulsan a partir del análisis de otra institución.

⇒ **Transcriban debajo la declaración de valores de su museo colega.** Si no existe esa posibilidad, un buen ejercicio es mirar las misiones de otros museos, elegir una que les llame la atención y copiarla.

⇒ **Lean en voz alta la declaración de valores del museo colega** para identificar quiénes son y cuál es su razón de ser (qué es y cómo se proyecta ese otro museo en la sociedad), más allá de lo que hace. Al leerlo (y releerlo) pueden pensar en las siguientes preguntas: ¿De qué trata este museo? ¿Cuál es la principal contribución del museo a su comunidad o a su entorno?

MISIÓN DEL MUSEO COLEGA

[Transcribir AQUÍ]

NOTAS DE LECTURA

Conocer al otro



Hagan una lista de cinco palabras clave. Vuelvan a leer la declaración y anoten las funciones específicas que allí se describen. Eliminen las palabras que están de más, busquen el significado último de lo que esos mensajes reflejan, de forma sintética.

Por ejemplo: calidez en la recepción de los visitantes, puesta en discusión de nuestra forma de vivir juntos, solidaridad, compañerismo, contribuir a la divulgación científica, ser un espacio de memoria, educar a los jóvenes. Pongan por escrito la respuesta.

5 PALABRAS/ CONCEPTOS CLAVE

-
-
-
-
-

Conocer al otro



Vuelvan a leer el mensaje original del museo colega y, en la parte acerca de cómo contribuyen al bienestar de su entorno, **subrayen una frase que resuma qué es el museo** y cómo contribuye efectivamente esa temática al bienestar del entorno.

Pongan por escrito la respuesta, completando la siguiente frase: "El Museo X contribuye al bienestar de su entorno al Z"

SINTESIS / PROPOSITO

El Museo X contribuye al bienestar de su entorno al Z

Curadores por un día

Supongan que este mismo museo colega los invita a viajar a visitarlos para planear una actividad conjunta.

Desde la particularidad y el compromiso de ambos museos, ¿qué les propondrían? ¿Qué actividad podrían hacer en el otro museo que tenga sentido para ambas instituciones?



Nombren y describan la actividad propuesta en menos de media carilla.

ACTIVIDAD CONJUNTA

Título:

Una actividad del Museo X y el Museo Y

Descripción breve:

Curadores por un día



Intercambien sus propuestas. Envíen a sus colegas la propuesta que elaboraron y pidanles que les envíen la propia. ¿Qué les pareció la propuesta de sus colegas? ¿Qué aspecto de su museo destacan ellos? ¿Cómo abre esto las posibilidades de acción del Museo?

Nota: Si han trabajado con un colega platónico, a partir de lo que han encontrado online, los invitamos a reflexionar cómo pensarse a través de otra institución ha cambiado su percepción de ustedes mismos; y qué aspectos de su Museo apareció a partir de proyectarse con otros,

NOTAS DEL INTERCAMBIO

EJERCICIO

4

Comunidad

Factoría de museos

Introducción a la noción de comunidad

La palabra comunidad no es ajena al lenguaje de los museos. Sin embargo, más que acuñar una definición, preferimos plantear lineamientos que nos ayuden a pensar nuestro desafío de acercarnos a ella. Retomamos las ideas del equipo de Ferrowhite museo-taller (2018), quienes nos invitan a pensar la comunidad como aquello que tiene carácter identitario y expectativas de reciprocidad, que se produce día a día, y en esa producción interviene gente que no siempre está de acuerdo.

Su naturaleza es política, situada, conflictiva y procesual, como la de toda construcción humana. Si creemos que los museos tienen la capacidad de constituir un recurso para facilitar la vida en común, entender cómo hacerlo implica preguntarse cuáles son las necesidades, inquietudes, voluntades y disensos de esas comunidades de las cuales somos una parte inalienable, y pensar cómo pueden interactuar con las necesidades, intereses, voluntades y posibilidades de nuestra institución.

Poner el foco en su rol social implica basar las iniciativas del museo en las necesidades de la población, no sólo dando cuenta de los problemas que la atraviesan sino accionando para mejorar sus condiciones. Ponerse al servicio de la sociedad requiere formular metodologías concretas de trabajo que permitan entablar diálogos para conocer a nuestros vecinos, y que el museo sea capaz de construirse como interlocutor. En este sentido, el lugar del museo es el lugar de la pregunta que propone un tema de interés al mismo tiempo que se abre a la discusión acerca del mismo. Más que ir en busca de una respuesta, la pregunta nos permite entablar una conversación en la que los interrogantes se reformulan a medida que la charla avanza, y donde el Museo tiene un rol activo no solo en la escucha sino en la escritura colectiva de respuestas tentativas.

Factoría de museos

Introducción al ejercicio

Se empieza a desentrañar el lugar en el que está parado el Museo: cuáles son los imperativos de su espacio, las historias detrás de su colección y los valores que lo conducen. Comenzar por una mirada introspectiva no es casual: asume que, aun cuando se busca incidir activa y positivamente en el entorno, lo hacemos siempre desde un lugar. En esta segunda etapa la mirada se orienta hacia afuera, para conocer el perfil de una comunidad asociada, tomarle las medidas y, a partir de cifras y estadísticas, captar la envergadura de los temas que aparecen en ella como relevantes, entendiendo, como dice el sociólogo francés Pierre Bourdieu, que el capital social es tan clave como el capital económico.

Primero, buscaremos datos que nos permitan trazar una descripción del carácter de la población de la ciudad donde está ubicado cada Museo. Describir el entorno social en términos estadísticos, ver cuál es su perfil ocupacional o productivo, sus niveles de educación, de pobreza, sus antecedentes. Entender dónde está ubicado el Museo.

Luego, será necesario definir la comunidad en cuestión, pensar con quién se quiere trabajar. Se determinará quiénes son los actores sociales asociados al museo, cuál es su relación con la institución, su nivel de interés y de participación.

Con esta información, se hará un mapa de actores o sociograma para visualizar los grupos presentes en el territorio y trazar conexiones y alianzas. En el proceso, se identificará a los referentes del territorio con el que se quiere trabajar y actores de peso en las temáticas que se quiere abordar. Esto implicará relevar las instituciones y los colectivos así como las agrupaciones y personas, trazar relaciones, medir el vínculo y la afinidad de cada una tiene con el museo así como su capacidad para movilizar recursos. Se tratará de una ponderación cualitativa, de acuerdo a las impresiones y a información previa del equipo, con la cual se elaborará un mapa capaz de reflejar el escenario social y aportar líneas para gestionar, visualizar y pensar una estrategia, de identificar problemas y posibles líneas de acción.

¡Hola!

Vamos a mirar a la comunidad que nos rodea, su forma de vida y de organización, y tratar de ubicar al Museo en la trama social. Vamos a delinear el perfil de la comunidad local o inmediata entrelazando dos análisis: las estadísticas y el imaginario, para entender cuáles son los temas y problemas vigentes de la sociedad en la que vivimos.

Pueden repartirse estas actividades dentro del equipo para ir avanzando de forma simultánea en las distintas propuestas, pero es importante una puesta en común para que las miradas de todos estén presentes.

Este trabajo se divide en **dos momentos**

La comunidad, ¿qué comunidad?

un primer trabajo de relevamiento de datos estadísticos que nos ayuden a caracterizar el entorno social del museo

Nosotros con los otros

un sociograma que permita rastrear actores clave.

La comunidad, ¿qué comunidad?

Ponerle números al asunto

Para construir la primera parte de la caracterización social vamos a recolectar información, datos, sobre la comunidad local (la ciudad o pueblo) o inmediata (la comunidad universitaria, por ejemplo). No importa si algunos datos no aparecen o no son exactos. Lo importante es identificar qué temas son o no un problema en nuestro contexto.

Recomendamos tomar datos comparativos. Al relevar las estadísticas de su ciudad, estén atentos a las de otras ciudades, busquen también los datos a nivel provincial, del país o de la región para poder hacer una mejor lectura de las cifras que encuentran. ¿Es esa cifra alta o baja? ¿Creció o decreció con el tiempo? ¿Cómo se sitúa su ciudad en relación a otras ciudades?

Para completar este ejercicio pueden tomar como referencia materiales disponibles en Internet y apelar a sus contactos. Recomendamos usar los datos oficiales de los siguientes organismos:

- el Instituto Nacional de Estadísticas y Censos - INDEC en Argentina y su equivalente en cada país;
- el Instituto Nacional de Tecnología Agropecuaria (INTA) en Argentina o el Ministerio de economía/ producción y trabajo y/o su equivalente en cada país, provincia y localidad;
- la Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL) y/o Secretarías de ambiente / ecología / desarrollo sustentable y/o su equivalente en cada provincia y localidad para estadísticas e indicadores ambientales;
- las páginas del gobierno nacional, local y regional.

La comunidad, ¿qué comunidad?



a) Población urbana

¿Cuántas personas viven en tu ciudad o pueblo? Indicar la densidad poblacional de acuerdo al último censo o a la información oficial disponible del Municipio.

Completar con la información correspondiente

La comunidad, ¿qué comunidad?

→ b) Población del barrio, comuna o entorno inmediato del museo

¿Cuántos son mis vecinos inmediatos? Indicar la densidad poblacional del barrio o comuna de acuerdo al censo o a la información oficial disponible del Municipio.

Completar con la información correspondiente

La comunidad, ¿qué comunidad?



c) Perfil ocupacional y/o productivo de la ciudad o pueblo

¿A qué se dedica la gente? Indicar cuáles son las actividades productivas predominantes, industria o rama de actividad de la ciudad o pueblo. Incluir las actividades tradicionalmente más importantes, pero también las que están emergiendo, las que están en retroceso o decadencia.

Completar con la información correspondiente

La comunidad, ¿qué comunidad?



d) Nivel educativo

¿Qué porcentaje de la población cuenta con educación formal y hasta qué nivel? Identificar en los indicadores educativos de la región los datos de nivel de instrucción o enseñanza alcanzado, identificar el porcentaje de población que ha alcanzado nivel de educación secundario incompleto o completo, y más.

Completar con la información correspondiente

La comunidad, ¿qué comunidad?



e) Pobreza

¿Qué porcentaje de la población se encuentra debajo de la línea de pobreza? El porcentaje de población en hogares bajo la línea de pobreza suelen estar junto con estadísticas acerca de ocupación e ingresos / Ingresos o Condiciones de Vida / Pobreza / Línea de Pobreza e Indigencia.

Completar con la información correspondiente

La comunidad, ¿qué comunidad?



f) Diversidad cultural

¿Hay colectividades específicas instaladas o instalándose en la ciudad o pueblo? ¿Y respecto a las comunidades de pueblos indígenas? Recuperar las estadísticas de migración en la provincia o la ciudad. La información de hogares con una o más personas indígenas o descendientes de pueblos indígenas u originario se encuentra dentro de Condiciones de Vida/ Vivienda, Hogares.

Completar con la información correspondiente

La comunidad, ¿qué comunidad?

Tomando en cuenta los datos recolectados: ¿cuál es el perfil socio-económico de nuestra comunidad local?

¿Dentro de las estadísticas recolectadas, cuáles creemos que definen a nuestra comunidad? ¿Qué cuestiones, temas, indicadores se destacan o aparecen como problemáticos en nuestro contexto?



Consoliden la información recolectada en un párrafo de hasta 250 palabras que empiece con: *Estadísticamente, esta comunidad se destaca por...*

Estadísticamente, esta comunidad se destaca por...
completar con el análisis correspondiente

La comunidad, ¿qué comunidad?

Cultura e idiosincrasia. En esta segunda parte de la caracterización socio cultural, vamos a describir a la comunidad a través de sus hábitos y costumbres, aquellas acciones o ideas que la distinguen.

La comunidad, ¿qué comunidad?

a) **La idiosincrasia del lugar.** ¿Cómo describirían la idiosincrasia o los modos de ser más característicos del lugar? ¿Qué características distinguen a la gente de este lugar? ¿Cuál es el carácter de nuestra comunidad?



Armar una lista con observaciones. Puede servir pensarnos como foráneos de la comunidad, por ejemplo: “Si vinieras a esta ciudad, te llamaría la atención que hay mucha gente tomando mate en la vereda, que la gente es particularmente solidaria entre sí”; “Los fines de semana o a la tardecita la gente suele salir a la vereda, reunirse en clubes”; “Las protestas que más movilización tienen suelen ser acerca de...”.

Completar con la información correspondiente

La comunidad, ¿qué comunidad?

b) Las tradiciones locales. ¿Qué tradiciones culturales están más arraigadas? Consideren lo que tiene que ver con esas herencias culturales que se mantienen (aunque cambian) y que convocan a toda la comunidad.



Armar una lista con observaciones como por ejemplo, lo gauchesco, determinadas fiestas patrias o de colectividades, los eventos anuales más celebrados.

Completar con la información correspondiente

La comunidad, ¿qué comunidad?

Tomando en cuenta las notas anteriores sobre la cultura e idiosincrasia local, ¿Cuál es el perfil cultural de nuestra comunidad local?



Consoliden la información recolectada en un párrafo de hasta 250 palabras que comience con: *Culturalmente, esta comunidad se destaca por...*

Culturalmente, esta comunidad se destaca por...
Completar con el análisis correspondiente

Nosotros con los otros

¿Quiénes son nuestros interlocutores? ¿Quiénes son nuestros interlocutores? ¿Quiénes son los actores locales, de la ciudad o región que tienen influencia, injerencia, en la temática que nos interesa abordar? ¿Quiénes son los actores clave en la comunidad con la que vamos a trabajar? La constelación es tan amplia como las líneas de trabajo que tiene el museo. Sin embargo, vamos a acotar el espectro: tratemos de proyectarnos desde la temática, el propósito o la función social de nuestro museo.

La agenda de contactos (Parte I)



Listar los nombres de actores (sujetos individuales o colectivos) que se relacionan con el Museo en cada nivel. Pongámosle caras al asunto: más que a “radios locales”, apuntamos a “Juana Gomez, responsable de la radio comunitaria Los pájaros azules”.

Organismos públicos de cultura (área de cultura de la municipalidad, otros Museos e instituciones públicas similares)	- - -
Escuelas y centros de formación con los que trabajamos o podríamos trabajar	- - -
ONGs y organismos públicos y privados de cultura	- - -
ONGs y organismos públicos y privados vinculados a la temática del Museo (asociaciones profesionales, grupos de aficionados, investigadores, etc.)	- - -

La agenda de contactos (Parte II)



Listar los nombres de actores (sujetos individuales o colectivos) que se relacionan con el Museo en cada nivel.

Agrupaciones vecinales o barriales	- - -
Líderes comunitarios (presidentes de juntas vecinales, caciques indígenas, presidentes de los centros de estudiantes, etc.)	- - -
Radios comunitarias, diarios locales u otros medios de comunicación comunitaria	- - -
Otrxs que consideremos importante considerar	- - -

Nosotros con los otros

Ponderar a los actores. El siguiente paso es pensar en esos actores y su relación con el museo. Vamos a evaluar a cada uno de la lista anterior preguntándonos dos cosas: su grado de afinidad con el mensaje y el trabajo del museo, y su capacidad de influir, convocar o movilizar recursos. En cada caso definiremos si es: Muy alto (++); Alto (+); Medio (0); Bajo (-); Muy bajo (--).

Nosotros con los otros

Los actores en el espacio social. Ahora vamos a pasar de la lista al mapa. Vamos a colocar a estos actores en un diagrama que se convertirá en el mapa del espacio social del museo. Queremos entender el espacio social y las posibilidades que abre o interrumpe, en términos de una gestión concreta que queramos hacer y de la realidad con la que operamos.

Les sugerimos imprimir o dibujar el siguiente diagrama en una hoja A4 o A3 y completarlo ubicando a los actores en el mapa de acuerdo a la ponderación anterior.

Los actores en el espacio social



Ubicar a los actores en el mapa de acuerdo a la ponderación anterior.

Muy alto poder /
influencia (++)

MUSEO

Muy bajo poder
/ influencia (++)

Muy baja afinidad (--)

Muy alta afinidad (++)

Nosotros con los otros

Las relaciones del espacio social. Con todos los actores ubicados en el mapa, vamos a indagar sobre sus relaciones actuales. ¿Cómo se llevan? Sobre el mismo mapa, iremos marcando cómo son los vínculos entre los actores. ¿Hay relaciones buenas y aceptadas, interrumpidas o conflictivas? ¿Hay relaciones interdependientes?

La comunidad

Los actores en el espacio social



Conectar a los actores con la línea que corresponde al tipo de vínculo:

interdependencia

colaboración puntual o de baja intensidad

conflicto

Muy alto poder /
influencia (++)

MUSEO

Muy bajo poder
/ influencia (++)

Muy baja afinidad (--)

Muy alta afinidad (++)

Nosotros con los otros

¿Qué nos dice este mapa? ¿Qué acciones se desprenden de este mapeo? ¿Quiénes son nuestros aliados? ¿Qué vínculos tenemos que fortalecer? ¿Cuáles tenemos que cuidar para que no nos jueguen en contra?

→ Tomando en cuenta el espacio social analizado, ahora consoliden sus impresiones sobre en un párrafo de hasta 250 palabras que comience: *Culturalmente, esta comunidad se destaca por...*

Culturalmente, esta comunidad se destaca por...
Completar con el análisis correspondiente

EJERCICIO

5

Valoración social
del patrimonio cultural

Factoría de museos

Consultar a la comunidad

La gestión del patrimonio rinde mejores resultados cuando es participativa, cuando los proyectos son comprendidos, acordados y gestionados por agentes sociales y organizaciones a nivel local.

Para eso, es necesario contar con una metodología integrada, que involucre talleres de planeación participativa en sitios con valores patrimoniales. Estos procesos ayudan a identificar los múltiples valores que conforman la herencia cultural del lugar. Asimismo, permiten realizar un diagnóstico a fin de trazar las líneas de vinculación posible entre la comunidad y el museo.

En este diálogo, los miembros de la comunidad deben ser escuchados en un plano de igualdad, y el museo constituirse como un interlocutor cuyo rol implica articular las diferentes ideas, teniendo presentes los valores que lo representan y orientan sus preguntas. Esto obliga al museo a insertarse en la complejidad de lo social en vez de limitarse a interactuar únicamente con quienes lo visitan.

Pero el esfuerzo vale la pena, ya que no solo contribuye a que el museo se acerque a su territorio, se democratice, sino que las ideas y propuestas que surgen del diálogo renuevan la creatividad y abren nuevas líneas de trabajo para el museo.

Para consultar a la comunidad trabajaremos con talleres grupales, que permiten acercarse a una opinión consensuada; que podemos complementar -antes o después- con entrevistas individuales y/o encuestas. Lo que se evalúa en estos casos es la valoración de los habitantes: qué les importa, preocupa, interesa, gusta o disgusta y qué imaginario los vincula al museo y su colección. La idea es hacer un diagnóstico de la valoración que hace la comunidad sobre el patrimonio cultural del museo. El objetivo es construir un espacio de participación, de confianza, en el cual intercambiar información y fortalecer los vínculos.

Factoría de museos

Introducción al ejercicio

Para esta actividad vamos a convocar a personas muy diversas, algunas de las cuales puede que conozcan el Museo o este tipo de dinámica, y otras que no, por lo que habrá que tomarse el tiempo para la presentación y las explicaciones iniciales.

Antes de empezar, debemos definir dos roles: el de moderador, cuya capacidad intuitiva y empática le permitirá detectar quién hablaba y quién no, alentar la participación, identificar los temas de interés, las ideas de provecho y las preguntas necesarias; y el de escriba, que tomará nota durante el taller de todo lo que suceda, interpretará sobre la marcha, destacará los momentos conceptuales relevantes y logrará un registro coherente y provechoso de lo que se va diciendo y de quién lo dice.

La moderación busca poner especial atención en que la presentación sea sintética y el abordaje sensible, que promueva la escucha. Este taller busca generar un proceso participativo a fin de obtener un diagnóstico y un relevamiento del universo simbólico que la comunidad asocia con la temática del museo.

A lo largo del ejercicio recolectaremos opiniones, procurando detectar cosas comunes, ideas aisladas y buscando que el grupo arribe a algunos consensos. Empezaremos a nivel individual, indagando en torno a qué prefiere cada uno que no cambie (lo positivo) y qué desea que cambie (lo negativo) de la ciudad; una puesta en común y una ponderación final de las tendencias más relevantes. En la segunda parte, pondremos el foco en el museo: en cuán relevante es para el grupo la temática del museo y por qué; y en entender qué puede hacer el museo ante lo que ha sido percibido por el grupo como problema. La actividad nos propone desplegar apreciaciones personales a ideas compartidas buscando vincular y analizar de forma colectiva el museo y los problemas consensuados.

¡HOLA!

El proceso participativo con la comunidad apunta a obtener:

- un diagnóstico participativo** (o autodiagnóstico) por parte de la comunidad,
- un relevamiento del universo simbólico** que la comunidad asocia con la temática del Museo.

Vamos a preparar, realizar y registrar este trabajo en

3 momentos:

Preparación del proceso participativo

El momento del proceso participativo

Análisis del proceso participativo

* Idealmente este trabajo se realiza de manera presencial, pero dadas las restricciones de la pandemia, Factoría de Museos lo hizo de manera virtual. De no poder reunirse, recomendamos hacer talleres virtuales porque este material es clave para el trabajo por venir.

Preparación del proceso participativo

⇒ Lista de participantes


Cerrar el listado final completo de las personas a contactar con sus datos de contacto, las fechas propuestas para las reuniones/entrevistas, el responsable de ese contacto dentro del equipo, y el plazo que les van a dar para confirmar las fechas propuestas y su participación.

Un proceso participativo debe tener representatividad de la comunidad local, para lo cual les sugerimos dos condiciones de mínima: a) **identificar los actores sociales prioritarios**, o cuya opinión es clave para el desarrollo de un proyecto que tenga impacto social, b) **garantizar un mínimo de 10 participantes**.

[Copiar aquí la Lista de participantes de convocatoria]


Por ejemplo:

- 1 Escuela (prioritario)
- 2 Vecino
- 3 representante de ONG de salud
- 4 Centro comunitario (prioritario)
- 5 ...
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10




Convocatoria

Redactar el mensaje de la convocatoria, pensado en base al tipo de destinatarios.



Convocar individualmente. Se puede armar una única reunión, de hasta 10 personas, o más reuniones sectoriales o por grupos de afinidad. Es importante dejar en claro para qué se convoca y la duración del encuentro.



Hacer el seguimiento.. La tarea implica no solo enviar la invitación, sino la confirmación de los invitados y un recordatorio de parte del Museo una vez cerca de la fecha para asegurarnos tener quórum y conocer opiniones variadas.

Mensaje de la convocatoria. A continuación un ejemplo (¡no hace falta transcribir nada!).

El museo [Nombre] está trabajando para consolidar un nuevo espacio de encuentro en la ciudad que atienda a las necesidades de la comunidad y ¡nos gustaría conocer tu opinión! Quisiéramos invitarte a participar en un encuentro / pedirte si podríamos hacerte una entrevista el día X a las X para hablar sobre nuestra ciudad/ el pueblo, qué cosas nos importan o nos preocupan. Es una charla informal, no hace falta ser experto en ningún tema, simplemente tu opinión es muy importante para nosotros. En total esperamos no excedernos de una hora de reunión.

Valoración social del patrimonio cultural

Armado de los materiales del taller

Antes de arrancar el taller recuerden tener listo:



Guión de la actividad

En el siguiente punto les sugerimos una guía para hacer el taller. Si bien se presentaron dos opciones de trabajo, taller y entrevistas, sugerimos que haya al menos una instancia de taller o reunión virtual colectiva y usen las entrevistas para incluir la voz de quien no pudo unirse a esta instancia.



Palabra clave

Vamos a hablar con la comunidad sobre un tema de especial importancia para el Museo. Teniendo en cuenta los primeros ejercicios, piensen una palabra clave sobre la cual trabajar. Debe ser de fácil comprensión (que le diga algo a la comunidad), amplia (que permita asociaciones variadas) pero idealmente no ambigua, y vinculada al propósito del Museo. Algunos ejemplos de Factoría: informática, cosmovisión, vida urbana, origen, ambiente.



Roles definidos

Cada equipo deberá asignar una persona que estará a cargo de liderar la actividad (moderador/a) y una persona que se encargue del registro (escriba).

a) Moderador/a: La persona abocada a la conducción y moderación de la actividad es quien plantea las preguntas, lleva los tiempos, habilita que todos hablen, repregunta cada vez que sea necesario aclarar o profundizar, etc. El perfil del moderador es alguien con capacidad de sospecha, capaz de sostener los silencios y no quedarse con lo literal de las respuestas (en este sentido, actúa un poco como psicólogo).

b) Escriba: Cumple el rol de asistente del moderador/a, toma apuntes durante la reunión y colabora con la redacción (y proyección) de las respuestas.

El **resto del equipo** puede asistir o no a la actividad, y en caso de hacerlo se recomienda que estén como observadores y eventualmente realicen sugerencias y preguntas al dinamizador durante las pausas.



Materiales necesarios

- Si se hace una reunión presencial, disponer de hojas y lapiceras para que los participantes puedan anotar sus respuestas, y afiches y fibrones para la puesta en común.
- Si se hace una reunión virtual, preparar una presentación con las preguntas y algunas hojas en blanco para tomar notas en la puesta en común. También puede servir compartir pantalla e ir escribiendo las respuestas en las que hay consenso en una página blanca (como si fuera un papel afiche virtual).
- Además, cuando empieza la sesión es importante tener la Agenda de contactos para poder identificar personalmente a cada asistente.

El momento del proceso participativo

Esta es una **guía para realizar el proceso participativo**. Es una sugerencia. Recomendamos que el taller dure entre 60 y 90 min.

Bienvenida y presentación (5 min)

Parte 1. Diagnóstico participativo (40 min)


- 1.1. Pregunta 1 (5 min)
- 1.2. Pregunta 2 (5 min)
- 1.3. Puesta en común de respuestas a pregunta 1 (5 min)
- 1.4. Análisis de respuestas a pregunta 1 (10 min)
- 1.5. Puesta en común de respuestas a pregunta 2 (5 min)
- 1.6. Análisis de respuestas a pregunta 2 (10 min)
- 1.7. Incorporar aportes adicionales (sólo en caso de hacer entrevistas individuales)

Parte 2. Relevamiento del universo simbólico que está asociado al museo (40 min)

- 2.1. Pregunta 3 (5 min)
 - 2.2. Puesta en común de las respuestas a pregunta 3 (10 min)
 - 2.3. Pregunta 4 (5 min)
 - 2.4. Puesta en común de las respuestas a pregunta 4 (10 min)
 - 2.5. Análisis colectivo (10 min)
 - 2.6. Incorporar aportes adicionales (sólo en caso de hacer entrevistas individuales)
- #### Cierre y agradecimiento (5 min)

Valoración social del patrimonio cultural

Bienvenida y presentación (5 min)

 Damos la bienvenida y presentamos la actividad
Hola. Bienvenidos y gracias por su disponibilidad. Este es un encuentro de trabajo organizado por el Museo X. Los convocamos como representantes de la comunidad X (universitaria, paranaense, etc) para conocer su opinión sobre algunas cuestiones concretas: sus impresiones sobre la vida en esta comunidad y sobre los temas de este museo. Este es un taller para conocer sus opiniones personales; lo que salga de acá no se va a difundir públicamente, lo vamos a usar internamente como puntapié para seguir pensando acciones futuras del museo.

Este taller tiene dos momentos: uno para conocer las preocupaciones y los valores de la comunidad, y otro para pensar estrategias de vinculación/trabajo con nuestro museo. En total esperamos no excedernos de una hora de reunión.

Parte 1. Diagnóstico participativo

Vamos a empezar con dos preguntas muy simples que buscan indagar sobre los sentimientos y valores de la comunidad en sus manifestaciones concretas, y los problemas que más la aquejan.

Los procesos de diagnóstico participativo suelen tener tres momentos:

- Un **momento de reflexión individual** a partir de las preguntas planteadas
- Un **espacio de discusión y puesta en común** de las respuestas en pequeños grupos y primera jerarquización de las respuestas
- Un momento de **plenario en el que se consensua el diagnóstico comunitario.**



PREGUNTA 1 (5 min)

¿Cuáles son las 3 cosas que más te gustan de tu ciudad/barrio, las que más disfrutas, las que te gustaría que siguieran estando para las generaciones futuras/para que tus nietxs y bisnietxs puedan seguir disfrutando? Pueden ser lugares, tradiciones típicas de acá, formas de ser.... Te/les damos 5 minutos para que piensen sus respuestas de manera individual y las anoten en un papel que tengan a mano.

Puede ser útil proyectar o mostrar la pregunta por escrito para que lxs asistentes la releen mientras piensan.



PREGUNTA 2 (5 min)

En cambio, ¿cuáles son las 3 cosas de tu comunidad que más te preocupan/ te gustaría que las futuras generaciones no heredaran? Recuerden que pueden ser lugares, tradiciones típicas de acá, formas de ser.... Te/les damos 5 minutos para que piensen sus respuestas de manera individual y las anoten en un papel que tengan a mano.

Puede ser útil proyectar o mostrar la pregunta por escrito para que lxs asistentes la releen mientras piensan.



PUESTA EN COMÚN DE LAS RESPUESTAS A LA PREGUNTA 1
(5 min)

Empecemos con la primera pregunta sobre lo que valoramos de la comunidad. Les pedimos que nos compartan, uno por uno, sus respuestas. Si quieren ir comentando sobre lo que otro respondió, bienvenido sea.

Moderador/a: pide uno por uno que compartan sus respuestas. Mientras se avanza, puede ir expandiendo sobre sus respuestas (en caso de que no sea claro, indagar en qué quisieron decir, a qué refiere, de dónde viene esa respuesta) o relacionando con respuestas anteriores (¿es parecido a lo que dijo X?, ¿te parece bien si lo ubicamos en este grupo de respuestas?).

Escriba:

Va anotando una por una las respuestas individuales y corrigiendo sobre la base de las aclaraciones que puedan ser solicitadas por el/la moderador/a.

- Si es un taller presencial captura las respuestas en un afiche.
- Si es un encuentro virtual capturar en un documento visible a todos (Word, PPT con pantalla compartida).
- Si son entrevistas individuales este paso se saltea y el análisis se hace luego con colegas (¿cuáles son las tendencias?)

[Copiar aquí las respuestas a la puesta en común de la pregunta 1]

Valor 1 (si se menciona más de una vez indicarlo)

Valor 2

Valor 3

Etc

Valoración social del patrimonio cultural



ANÁLISIS COLECTIVO DE LAS RESPUESTAS A LA PREGUNTA 1 (10 min)

Miremos todas las respuestas juntas: si tuviéramos que identificar los 5 valores de nuestra comunidad que más nos representan y queremos preservar, ¿cuáles serían?

Moderador/a: Al terminar la ronda, propone hacer el análisis todos juntos para consensuar los valores más importantes de la comunidad. Se busca una síntesis que nos permita identificar las tendencias en la valoración comunitaria: pueden ser los temas más recurrentes, o bien algunos temas que se plantean aislados pero que en el debate adquieren mayor relevancia. Aquí es fundamental el rol de moderador en su capacidad de empatizar con el grupo e ir identificando puntas de trabajo que pueden ser interesantes, de invitar a la reflexión sobre los temas o problemas planteados, preguntar y repreguntar hasta que queden claramente identificables y no haya dudas en torno a su alcance. Preguntas como ¿qué parte de esa tradición o qué aspecto de ese lugar tiene valor para ustedes? ¿por qué? Por ejemplo, “baile” no es una respuesta clara, por lo que debemos ir acotando hacia definiciones más concisas como “la danza folclórica tiene fuerte arraigo en la localidad”, “todos los domingos se organiza una milonga al aire libre en la plaza tal”, etc.

Escriba:

Al lado de las respuestas anteriores, registra las 5 que se eligen por consenso. Esto puede implicar que haya que ir corrigiendo a medida que sigue el diálogo entre el/la moderador/a y los y las participantes para llegar a respuestas lo más claras posibles. Tengan presente que con esto es con lo que van a trabajar, por lo que deben ser problemas lo más concretos posible.

[Copiar aquí los consensos sobre la pregunta 1]



PUESTA EN COMÚN DE LAS RESPUESTAS A LA PREGUNTA 2
(5 min)

Ahora seguimos con la pregunta sobre lo que nos preocupa de la comunidad. Les pedimos que nos compartan, uno por uno, sus respuestas. Si quieren ir comentando sobre lo que otro respondió, bienvenido sea.

Moderador/a: pide unx por unx que compartan sus respuestas. Mientras se avanza, pueden ir expandiendo sobre sus respuestas (en caso de que no sea claro, indagar en qué quisieron decir, a qué refiere, de dónde viene esa respuesta) y relacionando con respuestas anteriores (¿es parecido a lo que dijo X?, ¿te parece bien si lo ubicamos en este grupo de respuestas?).

Escriba:

Va anotando una por una las respuestas individuales y corrigiendo sobre la base de las aclaraciones que puedan ser solicitadas por el/la moderador/a.

- Si es un taller presencial ir capturando las respuestas en un afiche.
- Si es un encuentro virtual capturar en un documento visible a todos (Word, PPT con pantalla compartida).
- Si son entrevistas individuales este paso se saltea y tengo que resolverlo en un análisis cualitativo con los colegas (¿cuáles son las tendencias?)

[Copiar aquí las respuestas a la puesta en común de la pregunta 2 en modo lista]

Problema 1 (si se menciona más de una vez indicarlo)

Problema 2

Problema 3

Etc

Valoración social del patrimonio cultural



ANÁLISIS COLECTIVO DE LAS RESPUESTAS A LA PREGUNTA 2 (10 min)

Miremos todas las respuestas juntas, si tuviéramos que identificar los 5 problemas que más afectan a nuestra comunidad ¿Cuáles serían?

Moderador/a: Este esfuerzo de síntesis nos permite identificar las problemáticas prioritarias desde el punto de vista de la comunidad: pueden ser los temas más recurrentes, o bien algunos problemas que se plantean aislados pero que en el debate adquieren mayor relevancia. Nuevamente, aquí es fundamental el rol de moderador y su capacidad de invitar a la reflexión. Especialmente en el caso de los temas problemáticos, es fundamental que los mismos queden claramente definidos, que su enunciación contengan en parte su solución. Por ejemplo, “discriminación” no es un problema como tal, no está claro cómo se produce y a quién le afecta. En este caso, el moderador debe repreguntar hasta que se vaya acotando el problema específico, por ejemplo: “en esta ciudad existe una fuerte discriminación a la hora de acceder al trabajo para los sectores de las clases bajas”, “siguen habiendo formas de discriminación hacia los pobladores indígenas de la localidad por tener costumbres y tradiciones culturales diferentes”, etc.

Escriba:

Al lado de las respuestas anteriores, registra las 5 que se eligen por consenso. Esto puede implicar que haya que ir corrigiendo a medida que sigue el diálogo entre el/la moderador/a y los y las participantes para llegar a respuestas lo más claras posibles (tengan presente que con esto es con lo que vamos a trabajar, por lo que deben ser problemas lo más concretos)

[Copiar aquí los consensos sobre la pregunta 2]

INCORPORAR LOS APORTES ADICIONALES DE LAS ENTREVISTAS INDIVIDUALES

➔ En caso de haber realizado entrevistas a ciertos actores clave, el escriba deberá **sumar las respuestas individuales** en los recuadros correspondientes (Puesta en común de la pregunta 1 [2.1.3] y pregunta 2 [2.1.5])

➔ Luego, **analicen en equipo**: ¿las respuestas individuales que salieron en las entrevistas refuerzan o están en línea con lo que surgió en el análisis colectivo? ¿Hay aportes novedosos o interesantes a tener en consideración? ¿Cuáles? ¿Podemos identificar algunas tendencias en las respuestas de las entrevistas individuales?

Escriba:

[Análisis grupal de las respuestas]

Parte 2. Relevamiento del universo simbólico que está asociado al museo (40 min)

Ahora vamos a poner en juego los valores y las temáticas del museo con la comunidad a partir de trabajar algunos elementos del imaginario simbólico. Hablaremos de los valores o temas generales asociados a los museos, pero sin nombrarlos, pues no queremos, y no nos sirve, que los participantes del taller o entrevista se sientan obligados a hablar de la institución-Museo.



PREGUNTA 3 (5 min)

Si te digo "PALABRA CLAVE" *, ¿qué es lo primero que viene a tu cabeza?

Te/les damos 5 minutos para que piensen sus respuestas individualmente y las anoten en un papel que tengan a mano.

Puede ser útil proyectar o mostrar la pregunta por escrito para que los asistentes la releen mientras piensan.

Ejemplo (vamos a usar el mismo ejemplo a lo largo de toda la parte 2 para ir viendo el desarrollo de la propuesta metodológica): "Si te digo "arqueología" ¿Qué es lo primero que viene a tu cabeza?". Ejemplo respuesta: civilizaciones pasadas.

* "PALABRA CLAVE": la palabra clave es la palabra que describe la temática de su museo.



PUESTA EN COMÚN DE LAS RESPUESTAS A LA PREGUNTA 3 (5 min)

Les pedimos que nos compartan, uno por uno, sus respuestas. Si quieren ir comentando sobre lo que otro respondió, bienvenido sea.

Moderador/a: La idea es captar lo primero que surge en sus respuestas (el testimonio lo más crudo posible). Las repreguntas del moderador/a son solo para ver si entendió lo que la persona está diciendo, no para lograr una síntesis o reelaboración de la idea. Es decir, no hay una invitación a analizar nada.

Escriba:

Registra todas las respuestas individuales (y puede tomar nota a parte, sin visualizar, de todas las observaciones que vayan presentando los y las participantes, ya que tal vez puedan ser de utilidad para la discusión posterior con el equipo).

[Copiar aquí las respuestas de la pregunta 3]

Idea 1 (si se menciona más de una vez indicarlo)

Idea 2

Idea 3

Etc.



PREGUNTA 4 (5 min)

Desde tu punto de vista (basado en tu día a día), ¿para qué puede servir hablar de "PALABRA CLAVE"* hoy?

Te/les damos 5 minutos para que piensen sus respuestas de manera individual y las anoten en un papel que tengan a mano.

Puede ser útil proyectar o mostrar la pregunta por escrito para que los asistentes la releen mientras piensan.

Ejemplo respuesta: para conocer la historia de las civilizaciones pasadas que habitaban nuestro territorio.

*"PALABRA CLAVE": la palabra clave es la misma que usarán para la pregunta 3.



PUESTA EN COMÚN DE LAS RESPUESTAS A LA PREGUNTA 4
(5 min)

*Les pedimos que nos compartan, uno por uno, sus respuestas.
Si quieren ir comentando sobre lo que otro respondió,
bienvenido sea.*

Moderador/a: Ahora uno a uno les pedimos que compartan sus respuestas a la pregunta anterior y el escriba va tomando notas. La idea es captar lo primero que surge en sus respuestas (el testimonio lo más crudo posible), pero ir aclarando las respuestas confusas con repreguntas orientadoras. Mientras se avanza se puede ir relacionando con respuestas anteriores (¿es parecido a lo que dijo X?, ¿te parece bien si lo ubicamos en este grupo de respuestas?).

Escriba:

Registra todas las respuestas individuales (como en el caso anterior, puede tomar nota a parte, sin visualizar, de todas las observaciones que vayan presentando los y las participantes, ya que tal vez puedan ser de utilidad para la discusión posterior con el equipo).

[Copiar aquí las respuestas de la pregunta 4]

Idea 1 (si se menciona más de una vez indicarlo)

Idea 2

Idea 3

Etc

Valoración social del patrimonio cultural



ANÁLISIS COLECTIVO (10 min)

[Para plantear esta pregunta, es necesario volver a mostrar / proyectar las respuestas a la pregunta 4 [2.2.4], el consenso acerca de los valores [2.1.4] y problemas actuales [2.1.6]]

Miremos todas las respuestas juntas, entonces ¿Por qué nos parece que es importante este tema (PALABRA CLAVE) para nosotros hoy? ¿Con cuáles de los 5 problemas o 5 valores listados se conectan?

¿Cómo se vincula el interés que puede haber hoy por PALABRA CLAVE con los valores y los problemas de la comunidad que identificamos antes?

Moderador/a: Al terminar la ronda del punto anterior se hace el análisis todos juntos. Buscamos invitar a los asistentes a reflexionar sobre la potencialidad de ciertas temáticas para hablar de valores o problemas de la comunidad, es decir de vincularlas al diagnóstico participativo realizado en la parte 1 con el Museo.

Aclaración importante: hay que tener en cuenta que en esta parte, a diferencia de la Parte 1 (diagnóstico comunitario), no es tan importante que haya un consenso, sino la variedad de las respuestas. Inclusive, puede haber ideas novedosas que aparecen aisladas pero que tienen cierto potencial, en cuyo caso podemos invitar al resto de los participantes a pensar en ellas.

Valoración social del patrimonio cultural

 ANÁLISIS COLECTIVO (10 min)[continúa]

Ejemplo respuesta: "conocer la historia de las civilizaciones pasadas que habitaban nuestro territorio" puede estar vinculado al problema "siguen habiendo formas de discriminación hacia los pobladores indígenas de la localidad por tener costumbres y tradiciones culturales diferentes", o a valores, si por ejemplo las comunidades mencionan la diversidad cultural (o la presencia de colectividades) como algo a destacar de su comunidad. En este caso, el/ la moderador/a puede invitar a pensar que esas civilizaciones no están extintas, sino que existen descendientes con los cuales convivimos en nuestras comunidades, para ayudar a imaginar nuevos vínculos con el presente.

Escriba:

[Copiar aquí las vinculaciones posibles entre los valores asociados al tema del Museo (PALABRA CLAVE) y los problemas actuales, haciendo un listado, sin sintetizar]

INCORPORAR LOS APORTES ADICIONALES DE LAS ENTREVISTAS INDIVIDUALES

⇒ En caso de haber realizado entrevistas a ciertos actores clave, el escriba deberá sumar las respuestas en los recuadros correspondientes (Puesta en común de la pregunta 3 [2.2.2] y pregunta 4 [2.2.4])

⇒ Luego, analicen en equipo: ¿las respuestas individuales que salieron en las entrevistas refuerzan o están en línea con lo que surgió en el análisis colectivo? ¿Hay aportes novedosos o interesantes a tener en consideración? ¿Cuáles? ¿Podemos identificar algunas tendencias en las respuestas de las entrevistas individuales?

Escriba:

[Copiar aquí las observaciones adicionales que surgen a partir de las entrevistas individuales]



Cierre y despedida (5 min)

Muchas gracias. Sus aportes son muy valiosos y seguramente nos van a orientar para pensar cómo mejor trabajar con nuestra comunidad. Quedan todos bienvenidxs a recorrer el Museo cuando volvamos a abrir.

Análisis del proceso participativo



Pasar en limpio los resultados a esta Hoja de ruta

Es hora de emproljar las respuestas, unir los resultados de los distintos encuentros y entrevistas en un solo documento (esta Hoja de Ruta). Sin re-escribir ni analizar nuevamente (queremos que la Hoja de Ruta sea fiel a lo que sucedió en la reunión) vamos a corregir errores, agrupar respuestas que se repiten, poner asteriscos con aclaraciones, etc. Además pueden crear un nuevo documento donde volcar las observaciones para registrar detalles que hay que tener en cuenta, cuestiones específicas que hayan surgido y dieron lugar a ciertas respuestas, reacciones, si hubo temas que despertaron debates o comentarios más interesantes o inesperados, etc. Por ejemplo, es posible que una parte de la conversación haya sido acaparada por el interés individual de una persona, pueden poner un asterisco que refiera a ello.

**Puesta en común**

Compartan este material con el resto del equipo. Es importante que todos, hayan estado asistiendo o no a los talleres, estén al tanto de los contenidos que aparecieron. Busquen un momento para circular esta información y compartir sus impresiones. **¿Es lo que esperaban de la comunidad? ¿Qué los sorprende? ¿Cuáles pueden ser disparadores interesantes para trabajar?**

Notas de la puesta en común

Factoría de museos

Etapa 2

Diseño

Proyectar a partir del diálogo

El proceso creativo es en parte síntesis, en parte interpretación y en parte una invención del Museo en diálogo con su territorio. Requiere pensamiento asociativo, imaginación y habilidad para traducir las palabras y voluntades en manifestaciones materiales. ¿Qué formas son apropiadas para las actividades que queremos albergar? ¿Cuál sería su escala, color, densidad, material? ¿Qué proceso crea un sentido de propiedad? ¿Cuál es su legado? ¿Cómo puede la comunidad actualizarlo con el tiempo? Estas preguntas nos acompañarán en esta segunda etapa.

Una vez reconocida la situación del Museo en sus aspectos y recursos, en los pormenores de su colección y en las vinculaciones con su comunidad, se abre un proceso de trabajo en el que los diagnósticos y las preguntas realizadas serán el punto de partida para la implementación de una propuesta de contenidos e interfaz material. Buscaremos definir y diseñar un

dispositivo, artefacto o espacio físico que posibilite un encuentro, vinculación e intercambio entre el Museo y su comunidad asociada. Podrá ser pensado para funcionar dentro o fuera del edificio. Podrá ser itinerante o permanente (pero no de un solo uso o finalidad). Podrá tener una narración pero no será un espacio de comunicación del Museo. Será factible y habrá de tener en cuenta las condiciones en las que será fabricado y utilizado. Si bien reconocemos que el proyecto está impulsado por el Museo, será deseable que se trabaje, se diseñe y esté apoyado fuertemente en alianza con actores específicos (que no son sus destinatarios ni sus consultores, sino sus agentes, partes interesadas e indivisibles de este proyecto). En ese sentido, pensar los contenidos y realizar el espacio serán posibilidades abiertas a la construcción colectiva.

Comienza un camino creativo que implicará dar saltos, volver a las anotaciones, estar atentos al trayecto y a los disparadores que alimentan nuestro proceso.

En esta etapa, vamos a trabajar varias cosas en carriles paralelos: pensando a la vez los actores y los vínculos, las ideas, los procesos y los requerimientos que lo harían viable y relevante. Presentaremos cuatro dimensiones (pregunta, concepto, actividades y dispositivo), una detrás de la otra, pero rápidamente se volverá evidente que más que etapas del proceso creativo, se trata de dimensiones que iremos trabajando en conjunto, atentos a cómo se afectan mutuamente.

Hasta aquí, las etapas han sido de carácter aditivo: cada etapa nos ayudó a construir un elemento nuevo del diagnóstico. El diseño del proyecto nos llevará por un trayecto menos lineal. Iremos ajustando la idea final desde distintos ángulos: cada ejercicio sumará un nuevo componente (los objetivos, las actividades y el dispositivo), al mismo tiempo que nos llevará a ajustar las demás variables, a repensar el proyecto a la luz de una nueva dimensión, a ir definiendo y ganando precisión.

EJERCICIO

6

Pregunta

Factoría de museos

Trascender el diagnóstico

La participación ciudadana es clave para democratizar el acceso a los recursos culturales. Es una gran herramienta para reformular los objetivos, para dar nueva vida a las colecciones, para ocupar un lugar significativo y transformador en la vida de las comunidades.

No es una instancia en la trayectoria de un museo, sino un proceso dialógico a largo plazo, una forma de ser y de estar en la sociedad centrada en el compromiso de la institución con su función pública y su participación en la construcción democrática. Este proceso requiere, por parte del museo, dos cualidades esenciales: la capacidad de escuchar, profundamente, a la comunidad; y la claridad de su propósito como única vía para ampliar su capacidad de interpretación y análisis de los elementos que emergen de ese diálogo.

Entender la participación como proceso dialógico implica tomar en cuenta que las instancias de trabajo con la comunidad no ayudan a definir de manera unívoca un objetivo de gestión, ni garantizan el consenso en torno a sus actividades. Por el contrario, el diálogo

implica la ampliación de propuestas y lecturas. Formulados como interrogantes, los emergentes de estos procesos interpelan al museo, y lo abren a múltiples vías de acción. Guiado por su propósito y su capacidad de lectura, el museo se encontrará ante la posibilidad de discernir por cuál de los caminos transitar.

El museo está en una posición privilegiada para formular preguntas que contribuyan a generar nuevas percepciones, sensaciones e ideas. En este diálogo, el museo no se limita a escuchar sino que inicia un intercambio acerca de aquello que le interesa, propone una agenda, conversa con un motivo: el de trabajar un tema con la voluntad de generar una cierta transformación. Su habilidad es el trabajo simbólico, es la posibilidad de reformular, de proponer sentidos que se correspondan con los valores que defiende. Cuando decimos que el lugar del museo es el lugar de la pregunta, nos referimos no solo a la pregunta como guía para salir al territorio sino cómo aquella que nos indica cómo volver al museo, que nos ayuda a entender qué se quiere cambiar y cómo.

Factoría de museos

Introducción al ejercicio

La etapa introspectiva implicó ampliar los sentidos en torno a la labor cotidiana. Afinar la mirada y los oídos, buscar nuevos significados en los objetos para redescubrir las múltiples formas en que nos interpelan, y ampliar la percepción del espacio para analizar cómo éste determina nuestra experiencia. El taller con la comunidad aportó disparadores para la acción, que orientarán al museo a la hora de actuar. Permitió hilar los problemas de la comunidad con las temáticas o atributos de cada institución, para encontrar la manera de responder a través de tareas que el museo pudiera abordar. Se trató de explorar el universo de lo posible a partir de los temas que surgieran, para elegir el camino en base a ese universo de posibilidades.

A partir de aquí, todo lo trabajado, todo lo recopilado, empieza a entrelazarse. Este ejercicio nos invita a cruzar la mirada interna y la mirada externa para formular las preguntas que le quedan al Museo tras una primera instancia de diálogo; las preguntas con las cuáles el Museo quiere volver a la comunidad.

Nos invita a empezar a cruzar las ideas e intereses del Museo con los de la comunidad y encontrar puntos en común. Queremos hacer esto de manera tal que, más que definir una idea, nos abra a un segundo momento de diálogo, que nos permita seguir pensando, que sea un puntapié para proyectos posibles. Queremos, a través de este ejercicio, llegar a preguntas orientadoras para la acción. Buscamos decantar y definir conceptos que permitan trazar nuevas líneas de acción y sirvan de base para elaborar los contenidos: qué cosas hacer, cómo y con quién.

Pregunta

¡Hola!

¿Qué preguntas quedan abiertas para el museo a partir del diálogo con la comunidad? ¿Qué nuevas

líneas potenciales de trabajo se abren? ¿Cómo se vinculan esas líneas con las problemáticas y los valores destacados por la comunidad? ¿Surgieron nuevos conceptos asociados al tema del museo?

Estos ejercicios buscan guiarnos en la formulación de nuevas preguntas con las cuales queremos retomar la conversación, cuestionamientos formulados a partir de una primera charla y que serán el impulso para diseñar un espacio de diálogo e intercambio con la comunidad.

En esta hoja de ruta vamos a:

Formular las preguntas

Trazar posibles líneas de acción

Pregunta

Formular las preguntas

Formular las preguntas que quedan abiertas para el museo a partir del diálogo con la comunidad, habida cuenta que:

- surgen de los resultados de la interacción con la comunidad (valores, preocupaciones, asociaciones libres) y se vinculan con el tema del museo;
- son el resultado de un análisis del equipo, es decir de un proceso de reflexión e interpretación de los resultados;
- contienen en su formulación referencias a los distintos temas trabajados en el taller (valores, preocupaciones, asociaciones libres);
- indican acciones que están dentro del universo de lo posible por parte del museo.

Pregunta

Esta es una instancia de brainstorming.



Hagan una lista de entre 5 y 10 preguntas.

Pueden empezar por enunciar todas las que se les ocurran, como se les vengan a la mente y, en un segundo momento, releerlas, agruparlas y editar.

Recuerden que son preguntas acerca del Museo y el rol que puede tomar respecto a lo que salió en los intercambios con la comunidad. En la próxima página, les dejamos algunos ejemplos a modo de guía.

PRIMER LISTADO DE PREGUNTAS

- Pregunta 1
- Pregunta 2
- Pregunta 3
- Pregunta 4
- Pregunta 5

Pregunta

Algunos ejemplos

- * ¿Puede el museo contribuir a generar conciencia sobre el impacto ambiental de los residuos tecnológicos y visibilizar las posibilidades individuales y colectivas para hacer frente a este problema?
- * ¿Cómo dar cuenta del crecimiento urbano y de las relaciones centro-periferia pasadas y actuales para pensar una planificación urbana inclusiva?
- * ¿Cómo visibilizar los conflictos ambientales en la cuenca del río Paraná desde una reflexión crítica sobre la relación entre la sociedad y su entorno natural?
- * ¿Puede un centro de ciencias visibilizar las diferentes cosmovisiones acerca de cómo pensamos el universo (y la tierra)? ¿Puede contribuir a la toma de conciencia acerca de los cambios ambientales, desde una perspectiva crítica? ¿Es la naturaleza un lugar inmutable? ¿Cómo influyen las dinámicas sociales y productivas en los ciclos de la naturaleza?
- * ¿Cómo presentar al Parque Arqueológico como un nuevo espacio de encuentro para la comunidad que favorezca la convivencia e integración, que invite a disfrutar de la naturaleza y su patrimonio histórico /cultural? ¿Cómo reducir la distancia entre el parque y el pueblo?
- * ¿Cómo colaborar desde el Parque Arqueológico para contar la pluralidad de historias/memorias? ¿Cómo contribuir con la comunicación de historias transmitidas de manera oral, propia de los pueblos originarios o de los pescadores?

Pregunta

Trazar posibles líneas de acción

Es hora de usar las preguntas para empezar a generar ideas creativas.

➔ **Identifiquen de la lista anterior qué 2 o 3 preguntas** son más sensibles/deseables para el equipo del museo, cuáles se acercan más al tema, los valores, los intereses del museo;

➔ **Identifiquen con qué actores necesitamos asociarnos** para responder a cada una de esas preguntas.

➔ **Evalúen el aporte del museo:** cómo pueden aportar a responder esas preguntas las colecciones y los espacios del museo.

Un ejemplo

- * Pregunta: ¿Puede un centro de ciencias visibilizar las diferentes cosmovisiones acerca de cómo pensamos el universo (y la tierra)?
- * Actores: astrónomos, referentes de las comunidades indígenas, miembros de grupos religiosos, astrólogos, historiadores especializados en cosmogonías de otras civilizaciones, niños, etc.
- * Aportes del Museo: instrumentos astronómicos, mapas celestes, representaciones celestes de la comunidad Qom, etc.

Pregunta

Pregunta 1

- Pregunta a responder:
- Actores a involucrar / aliados estratégicos:
- Aporte del Museo (su edificio y sus colecciones):

Pregunta 2

- Pregunta a responder:
- Actores a involucrar / aliados estratégicos:
- Aporte del Museo (su edificio y sus colecciones):

Pregunta 3

- Pregunta a responder:
- Actores a involucrar / aliados estratégicos:
- Aporte del Museo (su edificio y sus colecciones):

EJERCICIO

7

Concepto

Factoría de museos

Lo que encierra un concepto

- Es común en la gestión de un proyecto que, con ánimos de resolver, pensemos en qué y cómo hacer antes que por qué; en el propósito o la finalidad antes que en la justificación y los objetivos. El pasaje del diagnóstico a la pregunta y ahora al concepto es un momento clave, ya que invita a decantar el abanico de ideas que surgen del diálogo con la comunidad y a elegir cuál se adecúa a un posible proyecto.

- Para convertir los disparadores en un concepto será necesario combinar una serie de acciones: relacionar, es decir poner en la mesa y organizar las ideas surgidas; ponderar, detectar qué ideas transversales son más fuertes, recurrentes e interesantes; analizar, entender cómo vemos esas ideas y qué hay detrás de los problemas; consensuar, encontrar los campos de fuerza, preguntándonos si lo que proyectamos es relevante para otros y factible para el museo; y definir, delinear una estrategia con actores y alianzas, clarificando qué vamos a hacer, cómo y con quién.

- Nos implicará elegir una temática lo suficientemente amplia como para incluir gran cantidad de actividades, pero lo suficientemente definida como para mantener una unidad de sentido.

- La construcción del concepto supone una evaluación de todo lo actuado, tanto la definición de los objetivos generales y específicos a cumplir con el proyecto como las preguntas y problemáticas surgidas en los talleres con la comunidad. El concepto deberá comprender los objetivos y las consiguientes acciones que constituyan la mejor forma de vinculación con la comunidad a la luz de lo producido hasta aquí. Estará asociado a la definición de la constelación de actores, locaciones, agencias y recursos y las vinculaciones sociales más factibles que se haya diagnosticado y conseguido luego del trabajo de relevamiento, para poder llevar adelante la iniciativa. Esto supone que todo el material colectado y elaborado hasta aquí será el principal aporte de las definiciones necesarias para enfocar el tema, la dinámica y la materialización del dispositivo físico del proyecto a implementar.

Factoría de museos

Introducción al ejercicio

- Este ejercicio tiene por objetivo la definición del concepto que le da sentido al proyecto y que resume las ideas centrales sobre las cuales queremos trabajar en este momento en particular. Definir el concepto consiste en utilizar la información recopilada, decantar dentro de todo lo que emergió cuáles son las ideas más potentes y/o aquellas con las cuales queremos trabajar ahora y transformarlas en un concepto que nos sirva, al mismo tiempo, de puntapié y de brújula, que nos ayude a diseñar las actividades y el dispositivo y nos permita mantener cierta coherencia entre lo propuesto y lo observado en la fase anterior, entre lo que queremos abordar y lo que estamos proponiendo.

El concepto será imprescindible para tener claro hacia dónde, con quién y qué lugar. La construcción del concepto supone evaluar los objetivos, las preguntas, las problemáticas, las acciones y la vinculación con la comunidad.

- Es probable que al momento de afrontar esta etapa del trabajo el museo ya se encuentre evaluando varias ideas o enfoques, o combinaciones de ellos. Es por eso que para esta etapa se espera la presentación de al menos tres conceptos o líneas de trabajo por museo, con el fin de exigir al máximo la cantidad de ideas que puedan haber surgido y someterlas a evaluación. Todos estos conceptos deberán llevar asociado un nombre del proyecto que les parezca lo suficientemente claro y atractivo como para sintetizar el mensaje a comunicar a sus destinatarios. Asimismo, y en virtud de diferentes estrategias a contemplar, cada museo podrá prefigurar diversos escenarios de actuación que pueden relacionarse con cuestiones de incidencia de localización, vínculos sociales o cualquier otro tipo de recursos en juego, en función de la estrategia que cada concepto implique. Ahora bien, la definición del concepto no implica una elección de carácter definitivo, sino que se trata del puntapié del proceso de diseño del proyecto.

Concepto

¡Hola!

Afrontar esta etapa implica evaluar varios enfoques, sintetizar el mensaje a comunicar y prefigurar diversos escenarios de actuación en virtud de la localización, los vínculos sociales y los recursos en juego, en función de la estrategia.

La finalidad será **encontrar el concepto y la denominación del proyecto asociada a los objetivos, a los actores y a los recursos**; definir un esquema preliminar de las actividades a desarrollar, acorde a una hipótesis vinculada al dispositivo físico a construir.

Vamos a realizar este trabajo en **4 momentos**:

¿Qué queremos lograr?

¿Con quién vamos a trabajar?

Ideas preliminares

Definir el concepto

¿Qué queremos lograr?

Objetivos

Volviendo sobre lo trabajado en el diagnóstico y las preguntas que surgieron, ¿cuáles son los objetivos que el museo busca cumplir con el proyecto que vaya a realizar? ¿Qué quiere lograr con este proyecto? Dejando de lado los objetivos más generales de la institución, acá listaremos únicamente los objetivos del proyecto, las metas concretas que vamos a alcanzar a partir de la realización de las actividades. Piensen objetivos lo suficientemente concretos y claramente explicitados que de ellos puedan después desprenderse las acciones que nos ayudarán a cumplir con ellos.

Objetivo general

-

Objetivos específicos

-

-

-

-

Concepto



Finalidad

Es el para qué del proyecto, el objetivo último. Debería ser algo muy concreto, sintético y alcanzable a través de las acciones propuestas. Para definir la finalidad podemos volver al trabajo de diagnóstico y preguntarnos: ¿para qué hacemos esto? ¿Qué problemática social o tema de actualidad vamos a abarcar en este proyecto? Y ¿cómo queremos incidir en esa problemática? ¿Qué mensaje queremos dejar instalado en la comunidad o queremos que la gente se lleve?

Finalidad



Justificación

Es la contextualización del proyecto dentro de los temas del Museo y las experiencias del equipo. ¿Por qué un museo de (ciencias naturales, astronomía, tecnología informática, urbanismo) se ocuparía de esto? ¿Por qué abordar este proyecto desde la especificidad del museo? ¿Qué experiencias del Museo enmarcan la propuesta?

Justificación

Concepto

¿Con quién vamos a trabajar?

⇒ Definir la constelación de actores, locaciones, recursos y agencias. Una vez planteados los objetivos de trabajo, vuelvan a la agenda de actores que confeccionaron en el ejercicio 4: ¿con quiénes queremos o necesitamos trabajar para lograr nuestros objetivos?

¿Tenemos que sumar a alguien más que no estaba en la lista original? ¿Cómo volverían a armar el mapa de actores en función de los objetivos que ahora tienen entre manos? Pensemos en personas específicas (no rubros), aliados cuyo aporte al proyecto será clave y potenciará su realización.

A esta altura **será útil diferenciar:**

– **Beneficiarios del proyecto:** son los destinatarios. ¿Para quién es el proyecto?

– **Actores asociados:** ¿Quiénes son sus aliados estratégicos, quienes los van a ayudar a desbloquear aspectos clave, que harán posible y viable el proyecto?

Actores a involucrar en el proyecto:

Concepto

Ideas preliminares

⇒ Presentar tres ideas o conceptos diferentes que alternativamente permitan cumplir sus objetivos.

Habiendo trabajado las preguntas con las que queremos volver a la comunidad (ejercicio 5); teniendo en claro los objetivos que queremos lograr, dónde y a quiénes queremos impactar y con quién queremos trabajar (ejercicio 6, apartados anteriores), es hora de ponernos creativos y empezar a pensar proyectos posibles que nos permitan cumplir con estos objetivos.

Para llegar a una buena idea, es importante empezar generando volumen, y entonces, en este paso, vamos a proponer tres proyectos posibles y pensar para cada uno de ellos un concepto y algunas actividades que se desprenden de esa idea.

Concepto

Para cada línea propuesta, escriban:

Título: Denominación del proyecto en cada caso.

Concepto: Definición de un concepto e hipótesis de trabajo al finalizar la etapa. ¿Qué queremos hacer? En no más de 3 frases explicar la idea principal del proyecto: qué se proponen hacer, por qué es importante que suceda y qué se quiere lograr.

Esquema preliminar de actividades: explicitar qué actividades llevarían a cabo. En un punteo, delinear algunas acciones que pondrán en marcha para lograr lo que se proponen. Es preferible anotar 2 o 3 específicas que 6 genéricas, concentrense en lo que les permitirá cumplir su objetivo y en cuál será la especificidad de hacer eso en el Museo. Por ejemplo, en vez de poner "festival de música" con el objetivo de trabajar junto a los habitantes del pueblo vecino, sumen: qué tipo de música se destaca en ese lugar, si habría una temática o con quiénes trabajarían en la programación.

Atención: Deberá quedar sintéticamente expresado en qué consiste cada uno de los tres proyectos, para que pueda ser comprendido y evaluado por colegas en la fase posterior.

Proyecto 1

Título:

Concepto:

Esquema preliminar de actividades:

Proyecto 2

Título:

Concepto:

Esquema preliminar de actividades:

Proyecto 3

Título:

Concepto:

Esquema preliminar de actividades:

Concepto



Definir el concepto

Seleccionar una propuesta

Una vez que tengan las 3 ideas más fuertes **es hora de ponerlas a votación**. Pueden **hacer un referéndum interno** y votar dentro del equipo, o **consultar a un museo colega**, cuál de las propuestas les parece más interesante. Sin embargo, este es un momento idóneo para **volver a la comunidad** y hacer votar a un grupo reducido de la comunidad (aquellos que delinearon más arriba en este ejercicio).

El objetivo de esta segunda consulta será **definir cuál de las propuestas es más atractiva y, eventualmente, capturar algunos comentarios que nos ayuden a reformularla** en las próximas etapas. A esta altura, el proyecto está aún en formación y comentarios en todos los sentidos pueden desordenarnos y hacernos perder el eje. Armen la consulta de manera tal para capturar ideas que podrán incorporar al proyecto.

Pueden limitarse a dos preguntas:

- Votar cuál de estas tres opciones te gusta más
- ¿Tenés alguna sugerencia sobre la opción que elegiste? ¿Algo que podamos sumar, sacar o cambiar sobre esa propuesta?

Opción más votada:

Comentarios:

EJERCICIO

8

Contenidos

Factoría de museos

• **Notas generales sobre el contenido**

• Previo a construir nada, es necesario saber cuáles serán las acciones que se quieren llevar a cabo, evaluar su viabilidad y elaborar un plan que permita concretarlas. Hasta aquí se expandieron las posibilidades, se sumaron opciones, aparecieron ideas y se bajaron a un concepto, lo cual es fundamental para saber hacia dónde se dirigen. Ahora es el momento de pensar cómo llegar a destino.

• Al empezar a evaluar las ideas que se tienen entre manos es conveniente hacerse una serie de preguntas que permitan definir las actividades a realizar, sus requerimientos y los pasos necesarios para pasar a la acción. Y, una vez puesto todo esto sobre papel, es necesario planificar: armar una cronología que ubique en el tiempo (y eventualmente también en el espacio) los pasos para cumplir el objetivo. Cuando hablamos de actividades, nos referimos a formas de poner el concepto en acción; una serie de propuestas atadas a los objetivos específicos a cumplir.

• Se buscará que cada propuesta permita explorar aspectos de la pregunta con la que se quiere trabajar con la comunidad, y nos conduzca más cerca para esbozar juntos una respuesta. Será importante mantener activa la imaginación, no estacionarse, no tomar lo primero que aparezca, sino prestar atención a las ideas que vayan surgiendo, y permanecer receptivos teniendo presente que en todo momento puede aparecer algo mejor. Es decir, avanzar a mitad de camino entre la imaginación y la realidad, procurando no obstaculizar las ideas pero permitiéndoles cruzarse con lo posible.

• A medida que las ideas se van aclarando puertas adentro, será más sencillo comunicarlas con claridad puertas afuera. Tener claro cuál es el mensaje que queremos dar facilitará la síntesis, permitirá dimensionar lo surgido del diálogo, el campo semántico generado y las formas construidas sin perder de vista los problemas que se propusieron abordar, el lugar del museo y la especificidad de su aporte.

Factoría de museos

• **Introducción al ejercicio**

- Definir las actividades es definir las preguntas que queremos hacer; es pensar primero los temas sobre los cuales queremos invitar al diálogo y luego pensar en qué formatos podríamos proponer para que esa conversación se dé. Pensar las actividades es tomar los objetivos y considerar de qué maneras se pueden generar espacios para que eso tenga lugar. Se evitará empezar por el formato, y en cambio arribar a las formas de la actividad a partir de los objetivos que se quieren cumplir. Nos guía la pregunta: ¿de qué manera podríamos lograr esto?

- Este ejercicio nos propone adentrarnos en la implementación de los contenidos de la propuesta elegida. Es pasar de las ideas a un esquema de trabajo. Para esto, será necesario definir las acciones, evaluar su viabilidad y elaborar un plan que permita concretarlas. Será necesario no perder de vista cómo llegar a destino: evaluar las ideas, definir las actividades, sus requerimientos y los pasos necesarios para encontrar la forma final del proyecto.

- Formular nuevas preguntas para armar el plan de acción, definir qué extensión en el tiempo será necesaria para que el proyecto pueda cumplir con los objetivos propuestos y afianzarse en la comunidad. Para ello es necesario que las actividades se ubiquen a lo largo de una línea de tiempo que cada museo considera que debiera ser la que el proyecto abarcará en su despliegue.

- Esa línea de tiempo supone la inclusión de la subdivisión de etapas atadas a los objetivos específicos a cumplir, la inclusión de momentos de evaluación y revisión del proyecto, la implementación de metodologías de acción acordes a cada instancia del proyecto y las diversas modalidades de actividad de acuerdo a la hipótesis de trabajo que se defina. Las acciones propuestas deberán describir los objetivos a cumplir, los recursos y materiales necesarios, las personas destinadas para su puesta en funcionamiento y coordinación, y las franjas temporales (días, horarios) en las que serán llevadas a cabo.

¡Hola!

En el ejercicio anterior se definió el concepto del proyecto junto con la denominación que permitirá reconocerlo, y el esbozo de las primeras hipótesis sobre su actividad y su visibilidad.

Se pondrá énfasis en la **implementación de los contenidos y su aplicación a través de las actividades** que el museo considera que establecerán las dinámicas de vinculación social y el cumplimiento de los objetivos propuestos.

Para hacerlo, vamos a trabajar en **dos momentos**:

De la idea a la acción

Definir las actividades que se realizarán a lo largo de la duración del proyecto.

De la acción a la planificación

Armar un plan de trabajo y elaborar una cronología que ponga en el tiempo todas las acciones a realizar para producir un único producto final, es decir una línea de tiempo de las actividades a realizar y eventualmente, si es el caso, un mapa que registre los desplazamientos en el espacio.

De la idea a la acción

A partir del esquema preliminar de actividades definido en el ejercicio anterior, será necesario desplegar las acciones y analizarlas. Conviene hacerse una serie de preguntas para entender cómo estas actividades van a ayudar a definir cuestiones como con quién trabajar o qué tipo de dispositivo va a ser necesario construir.

Todas las preguntas que siguen están vinculadas a la definición de actividades a llevar a cabo y a dimensiones a tener en cuenta. Sugerimos que primero lean todas las preguntas disparadoras juntas de corrido y que luego las vayan conversando una por una. Pueden anotar sus respuestas en la misma hoja de ruta, en borrador. No hace falta que lo completen todo, pueden dejar vacíos segmentos. Este será el insumo para armar el plan de acción/línea de tiempo en la parte 2.

Recomendamos para cada uno de los pasos de esta primera parte del ejercicio que se ayuden del recurso del dibujo y armen gráficos con cada pauta para visualizar los distintos aspectos de las actividades.



Actividades

¿Cuáles son las actividades que realizaremos a lo largo de la duración del proyecto? Poniendo en el centro el concepto elegido, la pregunta que nos guía y los objetivos que nos propusimos, pensemos **qué acciones llevar a cabo** para cumplirlos.

- Actividad 1
- Actividad 2
- Actividad 3

Secuencia temporal

⇒ ¿Qué extensión en el tiempo es necesaria para que el proyecto pueda cumplir con los objetivos propuestos y se afiance en la comunidad? ¿En qué periodo debería realizarse?

Partiendo del listado del punto anterior, vamos a establecer una secuencia. Por secuencia de actividades se entiende la posibilidad de establecer actividades en continuidad donde, lo obtenido en una primera actividad, pueda luego ser aprovechado en actividades posteriores. La secuencia de actividades puede ser multiplicadora del trabajo y aportar masa crítica de información, desarrollar actividades colectivas que sean integradoras de grupos sociales no relacionados, y producir sentido a lo largo del tiempo.

Más que hacer un Excel mes por mes, recomendamos a esta altura hacer una línea de tiempo: graficar la secuencia en una hoja para visualizar cómo se van concatenando las actividades.

El proyecto (o esta primera versión del proyecto) durará X meses, de X a X fecha

[GRÁFICO]

Línea de tiempo de las actividades proyectadas

Desplazamientos

⇒ ¿Las actividades siempre se llevarán a cabo en el mismo lugar? En el caso de que el proyecto se desplace por distintos lugares, ¿cómo afectan los desplazamientos imaginados a diferentes locaciones, a la definición de las redes de actores específicas y a la estacionalidad temporal de las diferentes actividades (época del año elegida para cada una de ellas)?

Dibujen en un croquis o en un mapa de la ciudad o barrio los distintos espacios por los cuales se van a estar moviendo y anoten qué deberán tener en cuenta para efectuar estos desplazamientos.

Listado de los espacios en los que se llevarán a cabo las actividades

-
-
-

[GRÁFICO]

Croquis / Mapa con las ubicaciones y los distintos desplazamientos

Constelaciones de actores

⇒ Volvamos sobre el ejercicio 7 (Concepto) y a los vínculos/actores necesarios identificados. Démosle una segunda leída. ¿Cuáles son las constelaciones específicas en cada caso, para cada actividad y/o para cada locación?

Armen un croquis con los distintos actores que deberán comprometer en el proceso de armado de los contenidos. Es interesante incluir la mayor cantidad de información en este esquema para tener noción de la complejidad de cada actividad.

Será importante no confundir los destinatarios de las actividades con las personas que se suman al proyecto desde diferentes niveles de compromiso, (posibilitadores de gestión, colaboradores directos, asesores, aportantes de recursos, talleristas o personas invitadas a realizar las actividades, etc.).

Actividad 1

- Destinatarios
- Actores involucrados en la producción
- Asesores ...

[GRÁFICO]

Croquis de actores y vínculos entre ellos y con el Museo

Dispositivo

⇒ ¿Qué primera prefiguración del objeto, artefacto, dispositivo, entorno físico, se desprende de la naturaleza de las actividades propuestas? ¿Qué ganancias le pueden aportar a dichas actividades (simbólicas, formales, etc.)? Sería interesante tener una primera versión de imagen gráfica (o conjunto de variantes) que permita comenzar a vislumbrar la pieza en cuestión. Un dibujo, croquis, imagen de referencia del objeto, artefacto, dispositivo, entorno físico capaz de contener las actividades listadas más arriba. No hace falta tener un diseño acabado, ni siquiera un diseño final; solo una o varias imágenes que permitan comunicar el tipo de objeto que se han prefigurado para albergar todas estas acciones. Una hipótesis inicial del dispositivo físico a construir.

- Dibujo, croquis del dispositivo
- Imágenes de referencia (de diseño, de materialidad, etc.)

Recursos materiales

⇒ ¿Qué recursos materiales son necesarios para que el proyecto pueda ser sostenible desde el punto de vista material y de las dinámicas sociales esperadas?

Recursos materiales necesarios (e.g. container, material de descarte para confección de mobiliario, etc.)

-
-
-

De la acción a la planificación

En la primera parte del ejercicio, se enumeró para cada actividad a realizar: el agenciamientos o temáticas específicas a abordar; fecha tentativa y duración; lugar donde se llevará a cabo; los destinatarios; los actores involucrados en la producción; los recursos materiales necesarios. Para concentrar toda esta información, será necesario diseñar un esquema preliminar de actividades.

Este gráfico (tabla, grilla, mapa, planilla) incluye:

- duración general del proyecto;
- cronograma de actividades en etapas;
- la descripción de cada una de las actividades a realizar en el marco del proyecto (y sus instancias de evaluación);
- los objetivos a cumplir;
- las personas involucradas;
- las franjas temporales en las que serán realizadas.

Contenidos

Mes X	Mes Y	Mes Z
Etapa 1	Etapa 2	Etapa 3
Actividad 1 _ objetivos a cumplir _ las franjas temporales (días, horarios) en las que serán desarrolladas _ lugar _ las personas destinadas para su puesta en funcionamiento y coordinación _ recursos y materiales necesarios		
Actividad 2 _ objetivos a cumplir _ las franjas temporales (días, horarios) en las que serán desarrolladas _ lugar _ las personas destinadas para su puesta en funcionamiento y coordinación _ recursos y materiales necesarios		

EJERCICIO

9

Dispositivo

Factoría de museos

• **Qué es un dispositivo**

• Un relato es una forma de atribuir sentido a un acontecimiento, objeto o espacio. En la ciudad, cada edificio debe su forma a la narración profesional de un arquitecto o constructor; cada barrio responde a los relatos de los urbanistas, o a los códigos gubernamentales y a quienes lo habitan; cada sitio da testimonio de algún episodio histórico o de cierta memoria familiar. Los museos no son ajenos a la relación entre las palabras y las cosas, ya que en buena medida participan en estas formas de significar y de habitar el espacio.

• Proyectar un dispositivo para el espacio público implica moverse entre el concepto, el contexto y el contenido. Estas tres dimensiones están entrelazadas, pueden vincularse de distintas formas dando resultados diferentes, según cómo se tracen. Los recorridos de un proyecto se mueven sobre un plano inclinado que va de la materia al sentido, de la forma a la función, del problema detectado a un intento de resolución, de la capacidad de imaginar

• a la posibilidad de realizar en una determinada configuración cultural. Proyectar un dispositivo es ejercitar la escritura de una metáfora generativa: una idea simple pero capaz de sintetizar elementos complejos.

• Tomamos prestado el término dispositivo, como lo caracteriza el filósofo italiano Giorgio Agamben (2011), como aquello capaz de orientar y modelar las conductas y los discursos. Detenernos en esta palabra es prestar atención a la arquitectura política que subyace a la institución-museo. Implica estar atentos a cómo la construcción del espacio es también una construcción de sentido y de subjetividad; a la necesidad de detectar las relaciones de poder que se juegan espacialmente pero, al mismo tiempo, abrir la posibilidad de ejercitar configuraciones alternativas; a las oportunidades de subvertir la lógica tradicional del recorrido y ensayar nuevas maneras de entender los espacios del museo como lugares de recepción y construcción de narrativas colectivas.

Factoría de museos

• **Introducción al ejercicio**

• Con las actividades a programar en avanzado proceso, es momento de profundizar en el diseño pormenorizado del dispositivo que servirá como objeto de afecto, interfaz e intermediario entre la comunidad y el museo. El diseño y construcción del dispositivo físico implica entrar en la recta final, en la producción de la interfaz con la que el proyecto va a acercarse a la comunidad. Es además la excusa para volver atrás, ver qué falta, cómo se abordaron los temas que habíamos seleccionado, cómo les fuimos dando precisión.

• No solo las actividades son las que definen la forma y la funcionalidad. Su apariencia final también está vinculada a los materiales con los cuales será construido, la factibilidad de acceso a ellos por compra o donación, la practicidad de su recolección, las posibilidades de transporte y desplazamiento, y otras cualidades necesarias para hacer viable su realización. Requiere escenificar el dispositivo en el lugar real, para entender cuánto lugar ocupa, cómo se despliega en él y qué efecto causa.

• Requiere contemplar el proceso de producción de la pieza y pensar cómo puede éste tomar el carácter de obra colectiva en la medida que se encuentre la posibilidad de que se colectivicen algunas de las etapas del proyecto. La posibilidad de que la comunidad interesada sea partícipe de la construcción del objeto en cuestión representa un escenario muy recomendable a los fines de la construcción de la identidad colectiva de la iniciativa.

• El diseño de actividades y del dispositivo supone el desafío de lograr la cohesión en la tensión dialéctica que se produce entre la función y la forma. Es una relación de ida y vuelta que no supone un camino lineal. Dicho de otro modo, es recordarnos que el dispositivo tiene que estar inspirado por lo que queremos que pase ahí. No es casual que sea lo último que nos pongamos a bocetar, y aun si después vayamos ajustando, y el dispositivo nos lleva a repensar actividades o replantear actores, buscamos con este proceso invitarlos a pensar primero cómo quieren habitar el espacio y luego a cómo diseñarlo para promover ese tipo de actividad.

Dispositivo

¡Hola!

Este ejercicio apunta a generar la representación gráfica del dispositivo y su montaje escénico, en los diferentes contextos imaginados y proyectados. Diseñar el dispositivo nos requiere anticipar una imagen de su uso y de la apropiación del espacio público. Es importante apoyarse en la particularidad de las locaciones sobre las que se trabajará. Para ello será necesario profundizar en el relevamiento de los espacios donde se incorporará, tener en cuenta las dimensiones, desplazamientos, montaje y desmontaje, tiempos de permanencia, cualidades específicas de los espacios, servicios necesarios, etc.

Para hacerlo, vamos a trabajar en **dos momentos**:

Definir el programa de necesidades

A partir de la evaluación de 3 dimensiones, definiremos los requerimientos y necesidades del dispositivo a construir.

Graficar el dispositivo

Partiendo del programa de necesidades, volveremos a la representación gráfica del dispositivo y/ o montaje escénico.

Definir el programa de necesidades

Para profundizar en el diseño pormenorizado del dispositivo físico y material, es importante tener en claro un programa de necesidades y requerimientos que nos ayude en la definición de la forma y funcionalidad del objeto de afecto.

Para esto, **vamos a poner el dispositivo en el contexto de:**

- **Las actividades que en él vamos a realizar**
- **Los espacios en los que vamos a ubicarlo**
- **Las posibilidades constructivas**

Las preguntas son una herramienta para ir afinando el diseño del objeto. De lo que se trata es de bajar al papel los elementos clave que nos permitirán darle forma al dispositivo y nos ayudarán a evaluar si su diseño nos sirve para lo que queremos generar.

Programa de Actividades

⇒ Diseñamos espacios en los cuales vamos a desarrollar actividades que nos permitan vincularnos con la comunidad.

Tomando la programación de la etapa anterior, ¿qué características debería tener el dispositivo para ser el escenario de nuestro programa de acciones? ¿Cumple nuestro diseño inicial con todos ellos? ¿Debemos plantear modificaciones?

Definir requerimientos y necesidades basados en el programa de actividades

Dispositivo

Características del entorno

¿Con qué entorno va a dialogar nuestro dispositivo? Llegó el momento de realizar (o actualizar):

- a) un mapa de los espacios por los que nos moveremos (hitos y desplazamientos);
- b) un relevamiento de esos espacios in situ (con medidas, imágenes), teniendo en cuenta:
 - las dimensiones reales del espacio,
 - los posibles desplazamientos entre un punto y otro,
 - el montaje y desmontaje in situ,
 - el tiempo de permanencia en cada espacio,
 - las cualidades específicas de los espacios (y también aspectos interesantes que puedan potenciar nuestro proyecto, elementos que podamos incorporar a generar el espacio),
 - los servicios necesarios para solicitar (como por ejemplo: conexión eléctrica o de agua).

a) MAPA con puntos de llegada y desplazamientos

b) RELEVAMIENTO DE CADA PUNTO DEL MAPA (en imágenes y en requerimientos). Incluir fotografías para capturar cada locación en un 360° y un croquis con las dimensiones

Dispositivo

La materialidad del objeto

Es hora de pensar seriamente en la factibilidad de construir aquello que proponemos.

➔ **Los materiales** con los cuales será construido según su origen, el modo de acceso a ellos por compra o donación. ¿Qué insumos necesitamos conseguir y qué alianzas podemos o debemos establecer para conseguirlas?

➔ Además, será interesante considerar **el proceso de producción y realización del dispositivo**. ¿Tenemos todas las habilidades necesarias para proyectar y construir el objeto que queremos? ¿Necesitamos generar alianzas? ¿Necesitamos hacer ajustes al diseño que nos hagan posible encarar su realización?

- Requerimientos de construcción
- Alianzas necesarias para el desarrollo constructivo y la realización

La materialidad del objeto (continua)

Es el momento para **bocetar un presupuesto**, incluyendo opciones de máxima y alternativas.

Contemplar costos y tiempos de producción.

Los costos los ayudarán además a definir las alianzas. Si están pensando diseñar un container o vehículo, encontrar quien se los puede donar o prestar será clave para hacer viable la elección de ese dispositivo.

- Primer boceto de costos de realización (incluyendo diseño, mano de obra, materiales, traslado, armado y desarme, guardado)
- Primer boceto de tiempos (y etapas) de producción

Graficar el dispositivo

⇒ Con el programa de necesidades y requerimientos en mano, es hora de volver a bocetar el dispositivo y realizar los cambios necesarios a las propuestas para que las mismas se adapten a las condiciones concretas de su realización.

Tomense su tiempo para hacer una investigación visual: buscar ejemplos de dispositivos similares que puedan abrirlos a nuevas opciones y a resoluciones materiales novedosas.

NUEVOS BOCETOS DE LOS DISPOSITIVOS

EJERCICIO

10

Proyecto

Factoría de museos

• Tramo final

• Pasadas todas las etapas relacionadas con la producción del proyecto, llegamos a la fase final de repaso y últimas modificaciones. Este es el momento de hacer una lectura transversal para destacar los elementos salientes del proyecto que nos permitan hacer una síntesis sin perder la riqueza de lo trabajado. Vamos a tomar todos los insumos producidos hasta acá y dedicar el último ejercicio a producir la presentación del proyecto. Seguramente tengamos que resumir semanas de trabajo, sumando al desafío de ser breves el de ser atractivos, para lograr captar el interés de posibles aliados que nos ayuden a concretar la idea.

• La atención en esta etapa final estará puesta en cómo presentar nuestro proyecto y expresar las ideas que fuimos elaborando, en dos modalidades de relato: de forma oral, con una selección estratégica que ayude a generar impacto; y de forma escrita, completando la narración y reflejando el tiempo dedicado al trabajo previo.

• De alguna manera, se viene delineando el proyecto desde que apuntalamos la pregunta. Cada uno de los ejercicios que propusimos en esta segunda etapa buscó promover reescrituras y ajustes de lo mismo, poniendo el foco primero en los contenidos y luego en el espacio. En esta última reescritura, les proponemos enfocarse en posibles aliados. Pensar en cómo presentar nuestra idea para que sea comprensible y relevante para otros, para quienes no forman parte de nuestro museo (y tal vez tampoco de nuestra comunidad), quienes no fueron parte del proceso inicial de ideación. Debemos convencerlos de que esta idea es interesante más allá de la historia personal del Museo. Este ejercicio final nos invita no solo a sintetizar y demostrar viabilidad, sino también a pensar qué dimensiones del proyecto lo hacen interesante o relevante para terceros.

Factoría de museos

• **Introducción al ejercicio**

• Previo a lanzar el dispositivo al mundo, tendremos que preparar la manera en que se va a narrar el proyecto en cuestión, aquello que se propone hacer, es decir, poner a punto la presentación.

• Para que ésta resulte atractiva, este ejercicio ayudará además a definir qué mostrar: trascender la historia del museo y poner en evidencia por qué el museo se propone este proyecto, es decir justificarlo. Y seguir un hilo narrativo que permita mostrar cómo se despliega el dispositivo en el espacio, cómo las actividades van en una misma dirección y cómo nos permiten llegar a un punto, cómo abonan a encarar un mismo problema.

• Todo lo cual debe ser visualizado, es decir ir acompañado de imágenes y bocetos que ilustren las ideas y muestren al dispositivo en el lugar y según sus usos.

¡Hola!

Llegamos al final. Este último ejercicio propone una guía para presentar el proyecto.

Armar la presentación no implica cerrar el proceso creativo, nos invita más bien a atar todos los cabos, a pensar juntas todas las dimensiones que hasta aquí hemos pensado por separado.

Nos ofrece además una oportunidad para compartirlo con otros de una manera clara para obtener feedback que nos permita hacerlo más viable ya sea mejorando ideas, ganando alianzas o encontrando apoyo económico.

Vamos a realizar este trabajo en **2 momentos**:

Presentación escrita

Presentación oral

Presentación escrita

La presentación escrita del proyecto es el último desafío. Narrar el proyecto es la oportunidad de enfocar mejor los objetivos, de reorganizar las expectativas y de ordenar los pensamientos de una manera novedosa, sin la presión del tiempo. La escritura del dossier no significa dar el proyecto por cerrado.

Por el contrario, la versión escrita es un borrador, plausible de ser reformulado la cantidad de veces que sea necesario, incluso durante la etapa de ejecución, pero que nos permitirá exteriorizar el proyecto, compartirlo con otros. Tener el proyecto por escrito marca el primer hito para empezar a ponerlo en marcha. La versión en papel debe ampliar lo presentado oralmente pero también funcionar con autonomía, ser de fácil lectura y comprensión, más allá de que se haya o no escuchado la presentación oral.

Preparar la presentación escrita

➔ **Puntos a tener en cuenta para armar la presentación escrita (en este orden):**

Formato: 1 solo documento final en PDF (debe incluir el presupuesto detallado), de una extensión de hasta 20 hojas.

* **Título:** puede ser metafórico o concreto, pero debería especificar de qué va el proyecto (el concepto), permitirnos reconstruir el contenido desde su nomenclador. Pueden incluir una bajada con una acción o un verbo y las referencias que permitan reconocer fácilmente de qué se trata.



Resumen o descripción breve del proyecto: conviene comenzar con una breve descripción del proyecto de hasta 300 palabras, a modo introductorio. En general esto es lo último que se escribe, ya que tiene que sintetizar toda la información del escrito en cuestión. Y debe responder con claridad al qué, al quién, al cómo, cuándo, dónde y para qué.



Finalidad: debe dejar en claro el para qué del proyecto. ¿Sobre qué desafío o problema trabaja? ¿Qué quiere transformar y por qué? Esto puede incluir una descripción breve del contexto, de la comunidad, su situación, necesidades o problemas concretos que se quieren abordar y cómo.

* **Justificación:** ¿por qué vale la pena llevar a cabo el proyecto? Debe fundamentarse por qué es importante que el proyecto se haga y por qué el museo es la institución apropiada para hacerlo, qué cosa que ninguna otra institución aporta podría sumar.

* **Beneficiarios del proyecto:** ¿a quién están dirigidas las acciones? Debe indicarse quiénes son las personas o comunidades que se beneficiarán directa e indirectamente con el proyecto. Más allá de listarlos, sirve usar el diagnóstico para delinear un perfil: ¿quiénes son (caracterización social), cuáles son sus preocupaciones y qué les aporta el proyecto?

* **Objetivos:** es útil escribir los objetivos como acciones en oraciones no muy extensas. Esto nos ayudará a mantenernos en el terreno de lo viable y a medir los resultados de las acciones que propongamos. Estos deben desprenderse directamente del propósito y anclarse en acciones concretas. Es útil establecer un mapa conceptual que resuma visualmente estos vínculos.

* **Plan de acción o cronograma de actividades:** acá debe especificarse cómo, cuándo y dónde. ¿Qué acciones son necesarias para cumplir los objetivos? Un plan de acción guarda un orden lógico y cronológico de realización, por eso las líneas de tiempo pueden ser útiles para ilustrar las etapas del proyecto. En los casos en que se propone un trabajo estrecho con la comunidad en el diseño de las actividades, será útil establecer además la metodología de trabajo. Sobre la base de este plan se realizará el proceso de evaluación continua.

* **Dispositivo:** este es el terreno del qué. Incluye imágenes que permitan entender la escena que buscamos generar, los elementos que la componen (dispositivo y detalles técnicos), los desplazamientos en el espacio. Esto puede estar intercalado con la descripción de las actividades.

* **Presupuesto y propuesta económica:** detallando de manera exhaustiva las necesidades y costos asociados que den cuenta de los costos completos del proyecto, deben realizar un presupuesto sintético que le permita a quien lee entender la magnitud del proyecto y todos los rubros que están incluidos. Para esto, no hace falta mostrar todo el detalle pero sí ser precisos al diferenciar los costos totales y el monto que se busca financiar (lo que se pide versus los aportes asegurados, aun si son en especies); y los costos de mínima y máxima.

* **Alianzas estratégicas y apoyos de terceros:** ¿cómo se conforma el equipo que llevará adelante el plan de acción? ¿Con qué apoyos estratégicos contamos? ¿Quiénes son y cómo aseguran las alianzas más apremiantes? Este es un espacio para alianzas reales y confirmadas (no potenciales). Si cada parte estará a cargo de cosas específicas, es útil mencionarlo y demostrar cómo esos aportes enriquecen y hacen posible el proyecto; alianzas que demuestren que la propuesta es sólida.

* **Evaluación y medición de impacto:** ¿cómo daremos cuenta de los resultados del proyecto y de su impacto? Más allá de incluir objetivos y acciones para cumplirlos, se debe incluir los criterios y metodologías que se utilizarán para evaluar si lo que queremos despertar en las comunidades efectivamente sucede. Pueden ser encuestas, entrevistas, observación, registro, etcétera.

Presentación oral

La presentación oral del proyecto es la oportunidad de darlo a conocer, de interesar a otros y sumar alianzas. Consiste en armar un relato para contar en pocos minutos de qué va el proyecto. En tiempo récord será necesario dejar en claro quién habla, qué se propone y por qué, a quién beneficia y por qué nuestro Museo es la institución adecuada para liderar este proyecto. Puede ser útil armar un mapa conceptual para mostrar los lineamientos principales, proponiendo un hilo lógico de por qué se realiza cada acción. Un instrumento visual que nos ayude con la síntesis. Al armar la presentación, buscaremos economizar las palabras y más que nada crear clima, poniendo el foco en el conflicto o tema a encarar, en la estrategia a realizar y en el producto a construir. El soporte visual debe servirnos para anclar el relato oral, sin que entre en competencia con el discurso sino más bien apoyando e ilustrando lo que se cuenta. Se apunta a definir el espíritu de cada proyecto y de lo que se pretende lograr con él en una sola frase, a identificar lo esencial que debe saberse para entender y motivar a los interlocutores. No se trata de contar el proceso de trabajo como de dar cuenta de la relevancia del proyecto por fuera del museo.

Preparar la presentación oral

➔ **Puntos a tener en cuenta para armar la presentación oral:**

Formato: pdf o PPT de hasta 20 slides, con la menor cantidad de texto posible o solo con palabras clave.

* **Breve descripción:** el título debe revelar lo importante. Luego, en no más de dos líneas se debe poder expresar la relevancia del proyecto: Este proyecto es... y beneficiará a... Es decir, responder a la siguiente pregunta: ¿por qué es importante que este proyecto se haga?

* **Objetivos:** para plantear esto es preciso pensar en lo que gana la comunidad con el proyecto, no el museo. Respondiendo a la pregunta: ¿qué se logra a partir de la realización del proyecto?

* **Justificación:** aquí se trata de pensar por qué el proyecto es importante para otros, retomando lo que la comunidad destacó pero también, de manera más amplia, qué punto de interés podría encontrar alguien externo. ¿Qué problemática social o tema de actualidad abarca el proyecto? ¿Cómo queremos incidir en esa problemática? ¿Qué mensaje queremos instalar en la comunidad o que la gente se lleve?

* **Viabilidad:** es necesario destinar unos minutos a la magnitud económica del proyecto y su viabilidad. En concreto, especificar el monto total que monetiza todos los rubros necesarios para poner el proyecto en marcha. Al definir el monto a solicitar hay que ser estratégico (establecer un número que sea posible), y viable (es decir que lo recaudado permita poner en marcha el proyecto). Debe responderse a la pregunta: ¿quién/es sustentan este proyecto?

* **Fundamentación:** acá debemos especificar eso que no podría hacer ninguna otra institución. Y responder a la pregunta: ¿qué se gana al abordar el proyecto desde la especificidad del museo?

* **Red de apoyo (o actores):** todo proyecto está basado en el trabajo con aliados estratégicos, y es importante mencionarlos. ¿Para quién es el proyecto, a quién beneficia? ¿Quiénes son los aliados que harán posible, viable y relevante el proyecto?

* **Síntesis narrativa:** contar qué acciones se llevarán a cabo sin entrar en detalle sobre las actividades, hay que exponerlas con: a) un hilo narrativo (un tema que las une); b) un orden, secuencia, de manera tal que se comprenda que el proyecto se completa con cada acción que se suma. Y responder a la pregunta: ¿qué es lo que vamos a hacer?

* **Síntesis visual:** mostrar en imágenes cómo será el proyecto, es decir, cuál será la interacción del dispositivo con el entorno durante las actividades

Factoría de museos

Los Proyectos de Factoría

Los proyectos de Factoría de Museos

Las cinco instituciones seleccionadas para participar del programa Factoría de Museos trabajaron a lo largo de 2020 en el diseño de una intervención para el espacio público resultante del diálogo entre la institución y su comunidad.

Los cinco proyectos delineados se realizaron en 2021. Los incluimos en este apartado para ilustrar cinco maneras distintas de transitar el proceso que esta publicación recoge y, esperamos, inspirar la realización de nuevas propuestas.

Museo de Historia Urbana, San Juan, provincia de San Juan

Mi barrio, ecosistema de sentidos

Este proyecto tuvo por objetivo registrar miradas locales de la ciudad de San Juan y su vida urbana: capturar qué piensan, cómo sienten y cómo experimentan la ciudad sus habitantes; y vincular al Museo de Historia Urbana con su entorno directo.

Para esto, se enfocó en el barrio lindero al museo: el barrio ferroviario Norte, también conocido como barrio La Puñalada, con la idea de registrar las diferentes maneras en que viven, perciben y se apropian de la ciudad sus vecinos. En el barrio Ferroviario Norte hay cerca de 200 familias que, en su mayoría, comparten no solo las calles y veredas sino también historias, secretos y anécdotas.

El proyecto arrancó con un mapeo territorial a cargo de los propios vecinos de La Puñalada: adultos y niños detectaron los lugares importantes, los referentes históricos, las calles principales y vías de acceso.

Luego, en actividades de mapeo sensorial, grupos de vecinos acompañados por el museo registraron sus impresiones y recuerdos, sus vivencias sensoriales del barrio. Se recolectaron relatos, memorias orales de vecinos; se trabajó con los más pequeños en un “safari fotográfico” en el que se mapearon sonidos, plantas y árboles.

Finalmente, el proyecto cerró con una exposición sobre el barrio en el Museo de Historia Urbana, que compiló las impresiones de sus vecinos, su propia mirada del entorno. La muestra recorrió los aromas, las flores y los árboles que son parte de la identidad y esencia, el color de las paredes, el sonido del carnaval y del tren, y los vestigios de las vías en sus calles. La muestra repuso no solo las impresiones sensoriales sino también los testimonios de vecinos y la historia ferroviaria, los recuerdos del tren que atravesaba el barrio y que pasó por última vez en los años noventa, pero cuyas vías persisten y son parte de su identidad.

Museo de Historia Urbana, San Juan, provincia de San Juan
Mi barrio, ecosistema de sentidos



Museo de Historia Urbana, San Juan, provincia de San Juan Mi barrio, ecosistema de sentidos



Museo de Historia Urbana, San Juan, provincia de San Juan
Mi barrio, ecosistema de sentidos



**Complejo Astronómico Municipal, Rosario, provincia de Santa Fe
Entre el cielo y la tierra. Laboratorio móvil
de experimentación científica con la comunidad**

Este proyecto se originó con el objetivo de vincular al Complejo Astronómico Municipal, a través de la socialización del conocimiento científico y particularmente de la astronomía, con su territorio y en especial con su barrio lindante: la República de la Sexta. El proyecto se propuso trabajar temáticas vinculadas a la tierra y al cielo desde la perspectiva de la astronomía cultural. Esto implicó la puesta en marcha de un laboratorio móvil para que los niños, niñas y jóvenes del barrio se acercarán al conocimiento científico. Construido para ser itinerante, en una primera etapa el laboratorio se ancló en el barrio República de la Sexta, y tuvo como sede al Centro Cultural de la Universidad Nacional de Rosario. El laboratorio consistió en tres baúles y una astroludoteca transportables para viajar por la ciudad, que inducen a los visitantes a hacerse preguntas sobre la astronomía y sobre el

estudio de los astros con una mirada social, cultural y comunitaria. Invitan a mirar el cielo como una forma de reflexionar acerca de sí mismos y del mundo. Los tres baúles, de gran tamaño, conforman un solo recorrido y trabajan de manera lúdica tres ejes: 1) el viaje, por el universo y por el barrio; 2) las cosmovisiones, para mirar y aprender cómo miraron y miran el cielo las culturas de ayer y de hoy, cuáles son las historias y los mitos detrás de las estrellas y construir constelaciones colectivas; y 3) los experimentos, para adentrarnos en el mundo del laboratorio científico con ánimo de experimentar y de jugar.

Después de una temporada en República de la Sexta, el proyecto y los dispositivos se trasladaron al parque que alberga el Complejo Astronómico para un festival de cierre al aire libre. De ahí seguirán itinerando por la ciudad de Rosario.

Complejo Astronómico Municipal, Rosario, provincia de Santa Fe
Entre el cielo y la tierra. Laboratorio móvil
de experimentación científica con la comunidad



Complejo Astronómico Municipal, Rosario, provincia de Santa Fe
Entre el cielo y la tierra. Laboratorio móvil
de experimentación científica con la comunidad



Parque Arqueológico Santa Fe La Vieja, Cayastá, provincia de Santa Fe Estación nómade

El proyecto tuvo como objetivo trabajar de manera colaborativa con los habitantes de la localidad santafesina de Cayastá, con el fin de fortalecer los lazos del Parque Arqueológico con la comunidad, mediante la creación de un espacio de encuentro. Consistió en la construcción de un dispositivo móvil para realizar actividades vinculadas con el patrimonio cultural y natural de la localidad, tomando como eje la flora, la fauna, los oficios locales y el cuidado del ambiente. A partir de comprobar que el Parque Arqueológico era percibido por la comunidad como un lugar lejano, que sirve al turismo externo y no el contexto cercano, se creó la Estación Nómade como espacio viajante que, en sus desplazamientos, busca favorecer el disfrute de la naturaleza, la trasmisión de saberes y de historias colectivas propios de Cayastá. Con el nombre del dispositivo se buscó vincularlo y diferenciarlo de las estaciones fijas que tiene el Parque Arqueológico en su recorrido, pues dicho dispositivo se traslada por fuera del

predio, en el entorno del museo y en la ciudad de Cayastá. Esta carpa ofició de sede de una serie de encuentros con vecinos y referentes de la comunidad de Cayastá, con el objetivo de intercambiar saberes en torno a la alfarería zoomorfa y el conocimiento sobre las aves en el encuentro “Hablar como loros”; al patrimonio gastronómico en la Fiesta Provincial de la Zanahoria; o de las historias identitarias de Cayastá en el aniversario de la fundación de la ciudad.

Parque Arqueológico Santa Fe La Vieja, Cayastá, provincia de Santa Fe
Estación nómada



Parque Arqueológico Santa Fe La Vieja, Cayastá, provincia de Santa Fe
Estación nómada



Parque Arqueológico Santa Fe La Vieja, Cayastá, provincia de Santa Fe
Estación nómada



**Museo de Informática UNPA-UARG, Río Gallegos,
provincia de Santa Cruz
Transformática**

Este proyecto se propuso contribuir activamente a disminuir la brecha digital en la comunidad universitaria de Río Gallegos, ya que esto representaba una barrera determinante para el acceso a la educación de los alumnos. Se enfocó en dos objetivos: reducir la brecha digital de la comunidad educativa y moderar el impacto ambiental de los dispositivos tecnológicos en desuso. En concreto, el proyecto consistió en la construcción de plataformas complementarias para: 1) la recolección de residuos informáticos; 2) su reacondicionamiento; 3) la donación; o el 4) reciclado y 5) la difusión de contenidos digitales y capacitación. Largado el proyecto, tres dispositivos de recolección fueron ubicados en la ciudad: dos fijos (uno en el campus de la Unidad Académica Río Gallegos, donde está emplazado el museo, y otro en el centro) y uno itinerante. Se recibieron 6436 Kg de donaciones y el museo se ocupó de seleccionar el equipamiento

electrónico distinguiendo entre: 1) equipos en funcionamiento para reacondicionar y donar (60 equipos completos; 1228 Kg); 2) elementos de interés histórico destinados al inventario del museo; 3) elementos sin funcionar destinados a la actividad creativa organizada en conjunto con Patio Omm (986 kg) ; y 4) otro tanto (3002 kg) para reciclar a beneficio de la Fundación Garrahan, a través de la Asociación Todos por Carlitos. La base de beneficiarios incluyó a estudiantes, asociaciones, ONG y otras instituciones. El proyecto también se propuso trabajar en la concientización del impacto ambiental, a través de una campaña de comunicación y capacitación online a través de talleres de reacondicionamiento de PC y cursos vinculados a Internet en asociación con Argentina Cibersegura.

Museo de Informática UNPA-UARG, Río Gallegos,
provincia de Santa Cruz
Transformática



Museo de Informática UNPA-UARG, Río Gallegos,
provincia de Santa Cruz
Transformática



**Museo de Informática UNPA-UARG, Río Gallegos,
provincia de Santa Cruz
Transformática**



Museo de Informática UNPA-UARG, Río Gallegos,
provincia de Santa Cruz
Transformática

¿DE DÓNDE VIENEN Y EN DÓNDE TERMINAN
LOS DESECHOS ELECTRÓNICOS?

PATIO 0M
(MONSEÑOR MAGLIANO N°483)

LUNES 29
DE 17 A 20 HS

- TALLER DE RECICLADO DE DESECHOS ELECTRÓNICOS PARA LAS FAMILIAS
- PUNTO VERDE DE RECOLECCIÓN



**Museo de Ciencias Naturales y Antropológicas Antonio Serrano, Paraná,
provincia de Entre Ríos
Cultura del agua**

Este proyecto buscó promover la cultura del agua como estrategia de cuidado y preservación de la vida y la identidad de los entrerrianos, instalando el tema en la agenda pública en el contexto del cambio climático. Asimismo, se propuso dar a conocer el patrimonio natural y cultural de los ríos, arroyos, lagunas y humedales litoraleños, generando conciencia sobre el agua como derecho humano y bien común para lograr una ciudadanía más atenta, crítica y participativa.

El proyecto fue tomado por el gobierno provincial y desarrollado en alianza con organizaciones de la sociedad civil a través de objetivos, actividades e intereses comunes y convergentes para promover la cultura del agua, nucleando tres líneas de trabajo: 1) educación ambiental; 2) comunicación y cultura del agua para concientizar a la ciudadana; y 3) promoción del trabajo y de los saberes vinculados a la cultura del agua, para articular proyectos que revalorizaran el

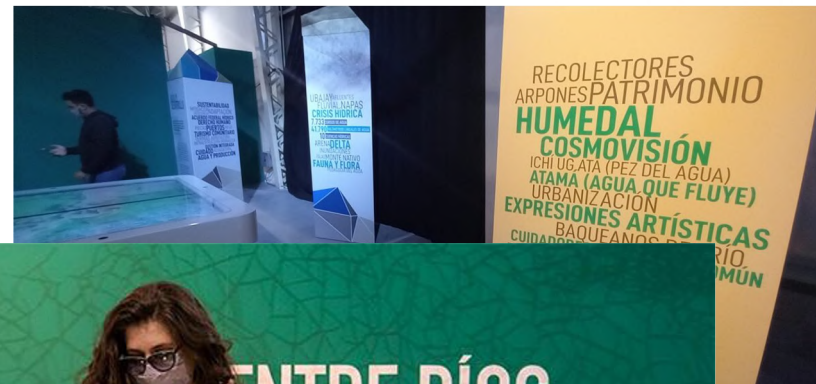
patrimonio hídrico provincial a través de iniciativas productivas, artísticas, sociales y culturales.

Entre las actividades desarrolladas en el marco de este proyecto se destaca, por un lado, la iniciativa “Entre Ríos Cultura del Agua”, llevada a cabo en Tecnópolis en el marco de la muestra Argentina Unida, que consistió en un dispositivo interactivo a través del cual cientos de niños participaron de un juego didáctico basado en prácticas del cuidado del medioambiente; y por otro, la serie de charlas abiertas desarrolladas en el Auditorio Argentina con profesionales, artistas, investigadores y referentes de los pueblos del agua y del cuidado del medioambiente.

Museo de Ciencias Naturales y Antropológicas Antonio Serrano, Paraná,
provincia de Entre Ríos
Cultura del agua



Museo de Ciencias Naturales y Antropológicas Antonio Serrano, Paraná,
provincia de Entre Ríos
Cultura del agua



Factoría de museos

Palabras Finales

Palabras finales

Como dice Raymond Williams: “la cultura es ordinaria”, ordinaria en el sentido de que está en la sociedad y por lo tanto, los museos no son dueños de ella y deben trascender las restricciones que les imponen sus edificios -al menos por un rato- para empezar a provocar un cambio. El rol de los museos ligado a capturar y conservar puertas adentro “la cultura” es cada vez más cuestionado desde esta concepción que potencia en él el interés por aquello que sucede más allá de sus paredes, por trabajar no solo en el edificio sino en vínculo con lo que lo rodea.

Los museos tienen la capacidad de ser agentes activos en la discusión con la comunidad. No obstante, las intervenciones en los espacios públicos tienen que partir de la idea de que dichos espacios no están libres de tensiones, que son conflictivos y que hace falta, por lo tanto, encontrar lugares de diálogo.

En este sentido, el programa Factoría de Museos aspiró a constituir una herramienta para promover la escucha necesaria, la construcción de confianza con los actores cercanos, y la creación de un sentido de pertenencia con una visión estratégica capaz de generar un espacio más social, seguro y acogedor.

Desde las primeras líneas, este trabajo puso el foco en la función social del museo, en su responsabilidad con el territorio en el que se emplaza y en las condiciones para vincularse a la comunidad y contribuir con ella, para capturar una serie de reflexiones teórico-metodológicas, para repensar el rol de estas instituciones y reconectarlas con el espacio social. Decir que el museo es capaz de contribuir activamente con la sociedad hace referencia a las prácticas socialmente comprometidas, a la vinculación territorial y comunitaria, al activismo político, a la representación, a la participación y a la agencia cultural. Son muchas las formas en que los museos pueden trabajar en relación con sus entornos físicos y

humanos, en que pueden hacer política cultural y desbordar el campo estético para convertirse en agentes activos de la construcción de la sociedad. Factoría de Museos trabajó en esa dirección: se centró en vincular a cada museo con su territorio y, más específicamente, con sus problemas e inquietudes reales.

Se propuso promover el diálogo con la comunidad a fin de: a) conectar a los museos con su entorno y aportar una herramienta que contribuya a que las líneas de diálogo se tracen con precisión; b) respetar a la comunidad, conocer y propiciar su voz como parte esencial de la actividad, lo cual no es volverse su cámara de eco sino negociar para la construcción de un modelo de diálogo virtuoso, desde el lugar del museo y desde el territorio, desde el propósito, desde la propia agenda política de ambos y desde las respectivas características materiales; c) definir la propia comunidad y salir de la muletilla de lo comunitario como algo sobre lo cual proyectamos cosas o usamos en momentos puntuales para

justificar proyectos; d) trabajar a partir de una serie ejercicios para que el horizonte ideal se convierta en una herramienta concreta; pensar la realidad social como un tejido abierto, sin relatos definitivos, en el que el museo es un actor que puede devenir agente activo de su transformación. El museo, desde esta perspectiva, está al servicio de necesidades que desbordan los límites del campo disciplinar, y provee no solo un lugar de encuentro sino de expresión de la disidencia, hace posible el hecho de que una institución que tradicionalmente cumplía una operación destinada a conservar, pueda innovar y transformarse.

Desde nuestra perspectiva, el trabajo creativo de un museo es generar herramientas concretas, ya sea que se trate de una actividad, de una página web, de un artefacto móvil o de una exhibición, para instalar una pregunta en la comunidad, invitar al diálogo y promover el intercambio. Llegar a esa herramienta implica un proceso creativo que muchas veces es asumido como obra de la inventiva, asociándolo a la capacidad innata

de tener ideas, al pensamiento espontáneo. Y si bien puede haber equipos con esa habilidad para pasar del concepto a la herramienta de manera súbita, existe otra forma de trabajar desde la creatividad, que consiste en encarar un proceso que permite ir paso por paso, del concepto a la construcción de la herramienta. La propuesta de Factoría de Museos y de esta publicación es brindar apoyo y guía para abordar este proceso, contribuir al diseño de interfaces que lleven el museo al espacio público, como una estrategia para ejercitar y experimentar otras formas de ser museos y de vincularse con el entorno.

Este proyecto impulsó la ideación y ejecución de espacios capaces de albergar acciones culturales y sociales vinculadas con su territorio. Se propició el diseño y la delimitación del espacio por dentro y por fuera, y la formulación de actividades que reflejaran creativamente los anhelos, la memoria y las ambiciones de las comunidades. Si bien los espacios a diseñar en cada caso eran distintos a los de las salas de exhibición,

nacieron relacionados con la colección respectiva, con la intención de ser flexibles y adaptables, no obstante mantener un funcionamiento autónomo. En el proceso, el proyecto también se propuso generar cambios hacia adentro de las instituciones. Buscó delinear modos particulares, específicos para cada museo, y por fuera de los modelos tradicionales.

A través del programa se buscó promover y acompañar el diseño de los cinco dispositivos de encuentro propuestos por cada museo participante, ponerlos en práctica y a prueba. Se incluyeron los saberes y las discusiones de tres disciplinas: los estudios de museos, la sociología y el diseño. Se apuntó a un proceso de trabajo consciente y reflexivo, para que cada participante conociera más en profundidad a su comunidad y determinara qué rol quería cumplir en ella. Se apeló a que las conclusiones de cada etapa se sacaran en presencia y en diálogo entre los expertos y los equipos, y a producir un léxico y una serie de procesos útiles, plausibles de ser reutilizados en futuros proyectos.

En el recorrido que llevó hacia la materialización de los proyectos fue difícil componer con certezas. Más que delinear exhaustivamente los problemas a los que se intentaba dar una respuesta, se trabajó desde la aproximación, a partir de una propuesta y de varias preguntas. El foco se puso en el diálogo, aspirando a componer una idea del contexto y al mismo tiempo una idea del proyecto. Se buscó apoyo en las conversaciones con las respectivas comunidades, con las instituciones afines y con los colegas cuyos conocimientos ayudaron a anclar el programa. Este proceso de idas y vueltas resultó en una primera escritura del proyecto, que fue incorporando las reformulaciones que surgieron de la puesta en marcha, de las nuevas preguntas y de las propuestas que se fueron desprendiendo de la realización.

Esta publicación busca capturar ese proceso de trabajo, no como una metodología acabada sino como una serie de diez ejercicios que nos ayuden a capturar algunos aciertos y a pensar cómo crear proyectos a partir del diálogo con la

comunidad, que nos den pie sobre cómo empezar a proyectar de otra manera, a cambiar el proceso de trabajo desde adentro de la institución. Sabemos que la voluntad de conectar de otra forma con el entorno está presente en la mayoría de los equipos de los museos hoy; esta publicación está dedicada a ofrecer unos primeros diez pasos para avanzar en esa dirección.

Factoría de museos

Lecturas Recomendadas

Algunas lecturas para seguir pensando

El Edificio

Austin, T (2020): “Narrative Environments and Experience Design Space as a Medium of Communication”, editorial Routledge, Londres.

MacLeod, S (2011): “Imagen y vida: Arquitectura museística, sustentabilidad social y diseño para vidas creativas”

Lefebvre, H (2013): “La producción del espacio”, editorial Capitán Swing, España

Sennett, R (2008): El Artesano “Tercera parte Artesanía” segmento “Ambigüedad”

Heumann Gurian, E (2008): “Intentional civility”

Preciado, P (2017): “Salir de las vitrinas: del museo al parlamento de los cuerpos” conferencia dictada en el MUSAC, disponible en <https://vimeo.com/239484758>

La colección

Desvallées, A., Mairesse, F. (2009): Conceptos claves de museología, “Colección”, ICOM

Beluzo, G., Bernardi, A. y Testoni, N. (2018). en el curso virtual Un museo común. Museos y Comunidades

Mazda, X. (2016): “Mantener la relevancia a futuro”, seminario dictado en el marco de la conferencia AMA 2016

Rodari, G (1973): “Gramáticas de la fantasía. Introducción al arte de inventar historias”, capítulos “La piedra en el estanque” y “El binomio fantástico”, editorial Colihue, Buenos Aires

Baptiste, B (2017): “Ecologías queer” charla en El Museo Reimaginado Medellín, disponible en:

<https://www.youtube.com/watch?v=JPD14MC26f0&t=121s>

Ngozi Adichie, C. (2009): “El peligro de la historia única”, charla TED disponible en:

https://www.ted.com/talks/chimamanda_ngozi_adichie_the_danger_of_a_single_story?language=es#t-397 (subtítulos en español)

Algunas lecturas para seguir pensando

Los valores (y el propósito)

Pinochet Cobos, C. (2016): “Derivas críticas del museo en América Latina”, Siglo Veintiuno Editores, México

Vich, V. (2014): “Desculturizar la cultura. La gestión como forma crítica de acción política”. Siglo Veintiuno Editores, Buenos Aires

Huyssen, A. (2001): “En busca del futuro perdido. Cultura y memoria en tiempos de globalización”. Fondo de Cultura Económica, México

Yúdice, G. (2002): “El recurso de la Cultura. Usos de la cultura en la era global”, Gedisa, Barcelona.

Grimson, A. (2011); “Los límites de la cultura. Crítica de las teorías de identidad”. Siglo Veintiuno Editores, Buenos Aires.

La comunidad

Maceira Ochoa, L. (2008): “Los públicos y lo público. De mutismo, sorderas, y de diálogos sociales”, en Arrieta Urtizbera, I. (ed.), Participación ciudadana, patrimonio cultural y Museos. Entre la teoría y la praxis, Universidad del País Vasco.

García Canclini, N. (1993): “Los usos sociales del Patrimonio Cultural”, en Florescano, E. (comp.), El patrimonio cultural de México, Fondo de Cultura Económica, México.

do Nascimento Junior, J, Trampe, A, Assunção dos Santos, P. (Comp.) (2012): “Mesa Redonda sobre la Importancia y el Desarrollo de los Museos en el Mundo Contemporáneo”, IBRAM, Brasilia

Simon, N (2017) “El Arte de ser relevantes” Conferencia durante la segunda edición de El Museo Reimaginado, Medellín [video]

Algunas lecturas para seguir pensando

El concepto

Anderson, D et al. (2018): "Museología Demoníaca - El rol político de los museos" [video]

Gonzalez, M.A. (2019) "Lo poético como lo político. Entrevista a Chiqui González" [video]

Estrada Sierra, A. Mejía Acevedo V. (2015): "Transmitir las experiencias: la necesidad de hablar sobre los procesos y sobre el papel del museo como mediador social" en Giraldo Lopera, M.L. Toro Tamayo L.C "Tramitar el pasado. Archivos de derechos humanos y museología viva", Editorial Universidad de Antioquia, Medellín

Escobar, T. (2010): "Los desafíos del museo. El caso del Museo del Barro (Paraguay)" en Castilla, A (comp): "El Museo en Escena. Política y cultura en América Latina"

Fundación TyPA (2017). "Adentro/ Afuera: Ideas y ejercicios para conectar los museos con su entorno", Buenos Aires, disponible en <https://issuu.com/fundacion.tyipa/>

El dispositivo

Agamben, G. (2006-2015).: "¿Qué es un dispositivo? seguido de El amigo y La Iglesia y el Reino", pp 9-34, editorial Anagrama, Barcelona

Peran, M. (2013): "Esto no es un museo. Artefactos móviles al acecho", CCPE AECID

Martel, L. (2013): "Territorios transitables", pp 67-76, en: Ingrassia, F (comp) "Estéticas de la dispersión", Beatriz Viterbo Editora, CCPE AECID, Rosario

Tschumi, B. (2005): "Concepto, Contexto, contenido" pp. 78-89, Revista Arquine nr.34

Manzini, E. (1986-1993): "El recorrido del proyecto" en "La materia de la invención. Materiales y proyectos", Ediciones CEAC, Barcelona

Créditos

© 2022. Esta publicación se encuentra bajo la licencia CC BY-NC-ND 4.0

Este material puede ser leído libremente en su versión e-book y su contenido reproducido en tanto se mencione la fuente.

Los ejercicios que figuran en esta publicación fueron realizados por el equipo de la Fundación TyPA junto a Victoria Ayelén Sosa (ejercicios 3 a 6) y Gustavo Diéguez y Lucas Gilardi (ejercicios 7 a 10).

Idea y realización: Fundación TyPA

Textos: Maia Persico

Corrección de textos: Luz Azcona

Diseño gráfico: Karin Ljungberg



Este libro invita a sus lectores a pensar cómo generar proyectos para y en el espacio público a partir del diálogo con su entorno. Las reflexiones y experiencias que aparecen mencionadas refieren a **Factoría de Museos. Diseño de espacios en consonancia social (2020-2021)**, un programa que acompañó a cinco museos argentinos en la producción de un nuevo proyecto que situara a sus comunidades en el centro de su trabajo y misión.

FUNDACIONES

GRUPO PETERSEN 

FUNDACIÓN
TyPA
TEORÍA Y PRÁCTICA
DE LAS ARTES

 Fundación
Banco San Juan

 Fundación
Banco Santa Fe

 Fundación
Banco Entre Ríos

 Fundación
Banco Santa Cruz