

El programa “Ciudades para el futuro” en el cruce de la educación, la comunicación y la tecnología. Una articulación entre museos y escuelas para la imaginación utópica

*The program “Cities for the future”, at the crossroads of education, communication, and technology.
An articulation between museums and schools for utopian imagination*

Max Pérez Fallik^a

^aFundación Kosice, Buenos Aires, Argentina, mpfallik@gmail.com

How to cite: Pérez Fallik, M. 2022. El programa “Ciudades para el futuro” en el cruce de la educación, la comunicación y la tecnología. Una articulación entre museos y escuelas para la imaginación utópica. En libro de actas: II Congreso Internacional de Museos y Estrategias Digitales. UPV, Valencia, 19-28 de octubre de 2022. <https://doi.org/10.4995/CIMED22.2022.15539>

Resumen

En este artículo se presentan los resultados del programa educativo “Ciudades para el futuro: crear utopías” desarrollado entre el 2021 y el 2022 de forma conjunta por el Museo Kosice y el Museo Xul Solar (ambos en la Ciudad de Buenos Aires, Argentina), y algunos de los interrogantes que se habilitaron gracias al replanteamiento del rol de los museos durante la crisis del Covid-19.

Precisamente, Ciudades para el futuro se diseñó durante y para un contexto de aislamiento social, partiendo de una asociación horizontal entre dos museos de arte monoautorales y una fuerte articulación colaborativa con otros actores sociales (educativos, artísticos, tecnológicos y gubernamentales).

Se buscó establecer un diálogo con un nuevo público, trascendiendo barreras geográficas y habilitando el acceso interactivo y participativo a ambas colecciones a través de tecnologías digitales (Realidad Virtual y videos inmersivos 360°), pero con un eje centrado en la creatividad, imaginación e invención de los estudiantes en contextos escolares, produciendo para ello una diversidad de recursos pedagógicos específicos y multimediales. Se propuso un sutil deslizamiento de los objetivos institucionales de los museos: de la adquisición, conservación, investigación, comunicación y exposición de su patrimonio, a promover su creación, resignificación y desarrollo fuera de sus paredes.

En este tránsito -que traza un recorrido de un museo de “lo instituido” a sus posibilidades instituyentes- Ciudades para el futuro se desgranó en cuatro objetivos (líneas de acción) específicos, consecutivos y complementarios: acercar el patrimonio de ambos museos a nuevos públicos fuera de su región, particularmente a estudiantes de todo el país (dimensión museística), promover nuevas formas de relación con la obra de arte mediada por la tecnología en un contexto de cierre indefinido de museos (dimensión tecnológica), promover el trabajo en aula -presencial o virtual- con docentes y estudiantes para imaginar, diseñar o proyectar ciudades futuras desde cualquier lenguaje artístico (dimensión pedagógica), y realizar y difundir el registro audiovisual de la experiencia, como una cápsula de tiempo de la imaginación utópica de niños y jóvenes argentinos (dimensión comunicacional).

Esta comunicación presenta los resultados de la experiencia y algunos interrogantes educativos, tecnológicos, comunicacionales y estrictamente museológicos sobre el rol y acciones digitales de los museos durante la pandemia, la posibilidad de interpelar de otras maneras a viejos y nuevos públicos y la articulación museo-escuela. En este recorrido, sugerimos que una perspectiva educativa y dialógica habilita el replanteamiento del rol del museo en tanto espacio de creación e invención.

Palabras clave: Programas educativos de museos; pandemia de COVID-19; digitalización de patrimonio cultural; museos y escuelas.

Abstract

This article presents the results of the educational program "Ciudades para el futuro: crear utopías" ("Cities for the Future: creating utopias") implemented between 2021 and 2022 jointly by the Museo Kosice and Museo Xul Solar (both in the city of Buenos Aires, Argentina), and some interrogations enabled thanks to the rethinking of the role of museums during the Covid-19 crisis.

Precisely, Cities for the Future was designed during and for a context of social isolation as a result of a horizontal association between two single-artist museums and a strong collaborative articulation with other social actors (educational, artistic, technological and governmental).

The aim was to establish a dialogue with a new public, transcending geographical barriers and enabling interactive and participatory access to both collections through digital technologies (Virtual Reality and 360° immersive videos), but with a focus on students' creativity, imagination and inventiveness in school contexts. For this, a wide array of multimedia educational resources was specifically produced. We proposed a subtle shift in the institutional objectives of museums: from the acquisition, conservation, research, communication and exhibition of their heritage, to the promotion of new heritage creation, resignification and development outside its walls.

In this transition –which traces a museum's journey from "the instituted" to its instituting possibilities– Cities for the Future was analytically broken down into four specific, consecutive and complementary objectives or lines of action: to bring both museums' collections closer to new audiences outside their immediate region of influence, particularly to students from all over the country (museological perspective), to promote new ways of art consumption mediated by digital technology in a context of indefinite closure of museums (technological perspective), to promote school and educational activities –in person or online– where teachers and students can imagine, design and project future utopian cities with any artistic language (pedagogical perspective), and to make an audiovisual record of the whole experience, as a time capsule of the utopian imagination of the kids and youth of Argentina (communicational perspective).

This article presents the results of the experience and some educational, technological, communicational and strictly museological questions about the role and digital actions of museums during the pandemic, the possibility of new ways of addressing old and new audiences and the museum-school partnership. We suggest that an educational and dialogical perspective enables the rethinking of the role of the museum as a space of creation and invention.

Keywords: Educational programs of museums; COVID-19 pandemic; digitalization of cultural heritage; museums and schools.

1. Introducción

Las restricciones sanitarias mundiales al comienzo de la crisis del Covid-19 en marzo del 2020 obligaron a los museos a encontrar nuevas formas de vincularse con el público y, en muchos casos, reinventarse, reducir personal o cerrar definitivamente.

El presente trabajo introduce una respuesta local a esta problemática. “Ciudades para el futuro: crear utopías” es un programa educativo diseñado al fragor de la pandemia y destinado a estudiantes de todos los niveles obligatorios de Argentina, desarrollado de forma asociativa por el Museo Kosice y el Museo Xul Solar, dos museos de arte monoautorales de la Ciudad de Buenos Aires. El programa, que resultó ganador de la convocatoria Ensayar Museos 2020 de la Fundación Williams, se propuso ampliar y federalizar los públicos de ambos museos, buscar maneras alternativas de vincularse con la comunidad educativa en contexto de cierre de museos y clases virtuales y estimular, registrar y difundir actividades pedagógicas escolares centradas en la imaginación utópica a través de lenguajes artísticos. En la convocatoria del 2021 participaron sesenta proyectos de instituciones educativas de todos los niveles y de seis jurisdicciones nacionales diferentes.

Por su contexto y objetivos, el programa tiene un eje central en la comunicación digital y la mediación tecnológica, y aborda la relación pedagógica desde instancias mayormente virtuales. A continuación se introducirá brevemente el contexto histórico (con algunas tempranas sistematizaciones sobre la estrategias digitales de museos durante la crisis del Covid-19), posteriormente se presentará el programa en sus cuatro dimensiones (museística, pedagógica, tecnológica y comunicativa) y, por último, se analizará el resultado de la convocatoria señalando algunos puntos de interés que habilitan a repensar el rol de museo como un productor comunicacional.

2. Contexto histórico: pandemia, museos y estrategias digitales

La definición de “museo” ha sido y es objeto de intensos debates en el seno del Consejo Internacional de Museos (ICOM), por considerarse la piedra angular de sus políticas. La vigente, del 2007, reza: “Un museo es una institución sin fines lucrativos, permanente, al servicio de la sociedad y de su desarrollo, abierta al público, que adquiere, conserva, investiga, comunica y expone el patrimonio material e inmaterial de la humanidad y su medio ambiente con fines de educación, estudio y recreo”. Si bien esta conceptualización no está exenta de críticas (y aún se dedican encuentros, investigaciones y publicaciones a repensarla: ver Brulon Soares, 2020), nos permite una delimitación operativa que enumera tres fines del museo (“educación, estudio y recreo”) que las restricciones sanitarias pusieron en jaque.

Particularmente en lo que nos atañe, Brizzi y Fruniz (2020) argumentan que la pandemia expuso cierta falencia comunicacional de los museos. Refieren a la comunicación entendida “como un diálogo entre sujetos, que produce encuentro y no a la comunicación como transmisión lineal de datos o saberes” (p.3), lo que permite situarla como columna vertebral de los museos (alcanza, después de todo, a los tres fines descriptos por el ICOM). Ya Hooper-Greenhill había afirmado que el museo comunicador es aquel capaz de establecer un diálogo abierto con los visitantes (Hooper-Greenhill, 2000, citado en Fernández-Hernández, Vacas Guerrero y García Muiña, 2021).

Es interesante analizar desde esta perspectiva las acciones llevadas adelante por museos luego del inicio de la pandemia. Según un informe del ICOM (2020), las actividades de comunicación digital aumentaron para al menos el 15% de los museos (p.2). Si bien no es una cifra exhaustiva (en función de la metodología del informe) es destacable lo bajo del porcentaje. No sorprende que aún hoy haya artículos en revistas especializadas que recomiendan a los museos tener correo electrónico, página web y redes sociales, explicando pacientemente en qué consiste cada una (Fernández-Hernández, Vacas Guerrero y García Muiña, 2021, p.109). Esto no es

incoherente, por otra parte, con estudios que señalan asistematicidad y superficialidad en las estrategias digitales de museos (Satta, 2017).

Se reportaron más de 800 acciones museísticas a nivel internacional como respuesta a la crisis del Covid-19, centradas principalmente en la promoción de museos virtuales¹, la mayoría en desarrollo previo al inicio de la pandemia (UNESCO, 2020, p.5). En América Latina, el uso de recursos previamente digitalizados comprendió casi el 90% de todas las acciones, seguido por el uso de redes sociales y la digitalización de actividades. El desarrollo de acciones específicamente pensadas para la pandemia no llegó al 4% (p.17).

El cierre temporal de los museos fue particularmente crítico para los espacios independientes y autogestionados² entre los que se ubica el Museo Kosice. Dicha institución alberga más de 200 obras históricas y contemporáneas Gyula Kosice (1924-2016)³ y fue creada por el artista a principios del siglo XXI. Hoy gestionado por la Fundación Kosice, el Museo presenta una escala de recursos humanos y financieros muy limitada, lo que suele ser parte de las problemáticas propias de los talleres-museo u casas-museo de artistas en Argentina (Bellido Gant, 2007).

De hecho, para finales del 2019 el Museo estaba íntegramente financiado gracias a su programa educativo⁴. Desde el 2007 el Museo comenzó a articular con instituciones educativas de la Ciudad de Buenos Aires y zonas aledañas (principalmente de nivel inicial y primario) y desarrolló un programa de visitas escolares que, en el 2019, llegó a recibir más de 10.000 estudiantes anuales de 328 instituciones diferentes. Sus principales limitantes son, sin embargo, el alcance geográfico limitado y la exclusión de las instituciones educativas socioeconómicamente marginalizadas que no pueden costear el traslado escolar.

La pandemia fue una oportunidad para repensar una estrategia que aborde esta problemática, pero estuvo acompañada de una necesidad de redefinición -nuevamente, operativa- de las funciones del museo. ¿Cuál sería su rol en un contexto de aislamiento social, cuando ya no se cumplen las características constitutivas (según la ICOM) de estar abierto al público, de exhibir y adquirir patrimonio? ¿Cómo aplicaría sus fines de educación y recreo? Ante estos desafíos, nuestra propuesta fue repensarnos como un espacio de creatividad, imaginación e invención. El deslizamiento es sutil: de “adquirir, conservar, investigar, comunicar y exponer el patrimonio” a promover su creación, su resignificación, su desarrollo⁵. Del museo como *institución* al museo como *instituyente*⁶. O, siguiendo a Alderoquí (2009, p.85), de la concepción bourdiana de los museos como

¹ En rigor, sería más pertinente hablar de ciber museo o de acceso digital a museos, en tanto los primeros orígenes de los museos virtuales pueden remontarse al siglo XVI (Deloche, 2005; Melgar y Elisondo, 2017). Zabala refiere que el museo virtual “no es el que existe sobre la pantalla de una computadora, sino el que existe en la experiencia de cada uno de nosotros al convertimos en navegantes de nuestra propia imaginación” (2013, p. 160). En esta línea, Diez (2013) historiza la reactualización del debate sobre el museo imaginario de André Malraux. La masificación de internet despertó tempranas sistematizaciones sobre la forma de exhibición de obras de arte en línea (ver Alcalá Mellado, 2003).

² Escobar *et al* (2021) encontraron que “a partir de la pandemia, el 85% de las organizaciones [espacios culturales independientes] no pudo cubrir sus gastos mensuales de funcionamiento y a marzo del 2021, el 56,9% se encontraba endeudado” (p.2).

³ Artista, pintor, escultor, poeta y teórico húngaro-argentino, precursor del arte cinético y de la conjunción del arte, la ciencia y la tecnología. Cofundó el Movimiento Madi (1944), la primera vanguardia de arte abstracto de América Latina. Creó la primera escultura articulada con movimiento y participación del espectador (1944), la primera escultura con gas neón (1946) y la primera escultura con agua en movimiento (1946) en la historia del arte moderno.

⁴ Según el ICOM (2020, p. 6) sólo el 3,5% de los museos del mundo obtienen más del 90% de sus ingresos de las entradas y ventas al por menor.

⁵ Estimulados por el propio Kosice, para quien la creación y la invención son dos de las acciones fundamentales del arte y de la vida (según su Manifiesto Madi, de 1946).

⁶ Para Castoriadis (2013) lo instituido y lo instituyente son los dos modos de existir de un imaginario social; es decir, de un modo de concebir el mundo de una sociedad en un momento determinado. Para dicho autor, lo instituido refiere a significaciones y creencias cristalizadas en

legitimadores de la cultura dominante a la idea de Huyssen de los museos en tanto “espacios donde pueden circular y articularse las memorias vivas y activas necesarias (individuales, familiares, regionales y nacionales) para construir los diferentes futuros locales en un mundo global” (p.86).

Es precisamente la construcción de los diferentes futuros locales en la que se centra el programa “Ciudades para el futuro”, con una apuesta a la articulación asociativa y auténticamente generadora con instituciones educativas y culturales, teniendo a la escuela -y, particularmente, a los docentes- como aliados estratégicos.

En ese sentido, la primera y fundacional alianza fue precisamente con el Museo Xul Solar (Fundación Pan Klub)⁷. Ambas instituciones están hermanadas no sólo por cercanía regional, sino por ser museos enteramente dedicados a un único artista argentino de vanguardia. Precisamente, y si bien la obra de Xul Solar⁸ y la de Gyula Kosice son muy diferentes, ambos -cada uno a su modo y en su tiempo- propusieron la motorización de transformaciones socioculturales desde el arte e imaginaron ciudades futuras, alternativas, utópicas y fraternas desde una aproximación interdisciplinaria.

3. Objetivos y diseño del programa

Nos propusimos estimular la imaginación creadora de las nuevas generaciones reconociendo los aportes de las anteriores, a partir de proyectos pedagógicos que trabajen en torno a las ciudades futuras, viviendas utópicas o modos de vivir alternativos. Se convocó a docentes y estudiantes de todos los niveles de educación obligatoria de todo el país a imaginar, diseñar, proyectar, describir o maquetar sus ciudades utópicas, en cualquier lenguaje artístico y soporte, continuando los pasos de Xul Solar con su Vuelvilla⁹ y de Gyula Kosice con su Ciudad Hidroespacial¹⁰.

Tanto el proceso pedagógico como el producto artístico final de cada estudiante, grupo y/o escuela fueron registrados en fotos y video para ser compilados en una película recopilatoria, como una cápsula de tiempo del imaginario utópico de niños y jóvenes argentinos en el medio de un escenario pandémico, y atendiendo a las problemáticas regionales de cada contexto sociocultural, económico y educativo de las escuelas.

Con los museos y las escuelas ediliciamente cerrados, la etapa de diseño del programa se centró en el desarrollo de productos comunicacionales digitales. Por un lado, se sistematizó la digitalización de Vuelvilla y la Ciudad Hidroespacial, incluyendo -de esta última- la elaboración de cuatro piezas interactivas e inmersivas en Realidad Aumentada (A.R.) en colaboración con UXart¹¹. Por otra parte, se diseñó un cuadernillo digital con actividades educativas para nivel inicial, primario y secundario y amplio material complementario (Perez Fallik, 2021) que recoge distintas experiencias de proyectos escolares basados en visitas guiadas a ambos museos. Por último, se realizó una pieza audiovisual para ser utilizada como introducción o disparador en actividades escolares.

instituciones que las preservan, y lo instituyente crea nuevas significaciones y promueve algunas transformaciones sociales como parte del proceso de auto-creación de la sociedad.

⁷ Gracias al puente interinstitucional favorecido por la Red de Casas Museos de Creadores de Argentina.

⁸ Xul Solar (1887-1963), fue un artista multifacético argentino. Pintor, lingüista, músico, esoterista, inventor y astrólogo.

⁹ Acuarela de 1936 que retrata una villa voladora impulsada por hélices y globos (Solar, 1959).

¹⁰ Conjunto de maquetas, esculturas luminicas, dibujos, diagramas y textos hechos entre 1946 y 2015 que conceptualizan una ciudad futura compuesta de hábitats volando a 1.500 metros sobre el nivel del mar sostenidos por la energía del agua, y que articula facetas artístico-estéticas, poéticas, científico-tecnológicas y urbanísticas-arquitectónicas (Kosice, 1971).

¹¹ Empresa tecnológica argentina especializada en A.R., V.R., geolocalización y *mapping* orientada al campo artístico.

Estos tres productos tuvieron acceso gratuito en línea y fueron ampliamente difundidos, no sólo mediante redes sociales y medios tradicionales sino a través de la articulación con diferentes carteras educativas jurisdiccionales que replicaron y difundieron la propuesta entre docentes. Con estos últimos, se ofreció la posibilidad de establecer una relación uno-a-uno para realizar visitas guiadas virtuales y sincrónicas al Museo Kosice y asesorar en el diseño y registro de secuencias didácticas en función de la convocatoria.

El programa puede desgranarse en cuatro objetivos (líneas de acción) específicos, consecutivos y complementarios, que trazan el recorrido de lo instituido a lo instituyente y que conceptualizan las cuatro dimensiones del programa: museística, tecnológica, pedagógica y comunicacional. A continuación haremos una breve presentación de estas cuatro dimensiones, centrándonos en la segunda y la cuarta.

Primer objetivo (dimensión museística): Acercar el patrimonio de ambos museos a nuevos públicos, particularmente a estudiantes de todo el país

La virtualidad forzada de las actividades escolares y museísticas se tomó como una oportunidad para interpelar a públicos federales, fuera de la esfera directa de influencia territorial de cada museo. Los destinatarios directos de la convocatoria fueron los docentes, invitándolos a que se apropien de las propuestas y disparadores diseñados y los resignifiquen, recontextualicen y repiensen para su propio grupo y realidad escolar.

En tanto estímulo guiado y plataforma de lanzamiento para proyectos educativos, lo estrictamente patrimonial resultó una excusa. Chiovatto (2020) sugiere que los museos deben empezar a hacer lo que sus departamentos educativos (al menos los que tienen un enfoque dialógico) hacen hace años: reconocer las colecciones como pretextos (pre-textos), como puentes de diálogo que valoran la diversidad de interpretaciones del también diverso público, más allá de los aspectos históricos o artísticos concretos de su patrimonio (p.75).

Segundo objetivo (dimensión tecnológica): Promover nuevas formas de relación con la obra de arte mediada por la tecnología, en un contexto de cierre indefinido de museos

Los materiales educativos elaborados para el programa estuvieron acompañados de las siguientes piezas digitalizadas del patrimonio de cada museo:

- Vuelvilla: video interactivo e inmersivo en 360° apto Realidad Virtual (V.R.), desarrollado en el 2019 por el programa Experiencia 360°, de Aprender Conectados, Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología de la Nación.
- Ciudad Hidroespacial: maqueta en A.R. interactiva y explicativa, y tres portales interactivos e inmersivos en A.R., desarrollados especialmente para el programa.

La presencia de A.R. y V.R. en museos no es una novedad. Ruiz Torres (2013) analizó los usos museográficos de la A.R., definiéndola como una "tecnología que combina el mundo real con información generada por ordenador, obteniendo una percepción mejorada o aumentada del mismo [...] de modo que pueda interactuar como si se tratase de elementos físicos reales" (p.20). El autor concluye que dicha tecnología puede enriquecer la conservación, restauración, accesibilidad y difusión del patrimonio. El mismo Comité Internacional para la Museología del ICOM (ICOFOM) celebró la incorporación de A.R., V.R. y *Transmedia Storytelling*¹² al diseño museográfico (Schärer, 2015). El ICOM, que en sucesivos estudios presentó reparos arguyendo una posible banalización del patrimonio y del vínculo mismo entre público y museos, concluyó que su uso coherente y orgánico es positivo (Fernández Cortés y González Sanchez, 2019, p.121).

¹² "Una historia transmediática se desarrolla a través de múltiples plataformas mediáticas, y cada nuevo texto hace una contribución específica y valiosa a la totalidad" (Jenkins, 2008, p. 101).

En las primeras sistematizaciones de experiencias museográficas con estas tecnologías se percibe una concepción instrumentalista de lo digital (una "objetualidad virtual") que se "impone" desde un ambiente extramuseístico y que obliga a preguntarse sobre la conveniencia o no de su inclusión en exhibiciones. Esta reducción de lo digital al instrumento tecnológico (acompañada del imperativo de su uso) se reactualizó durante el comienzo de la pandemia, reemplazando el dispositivo museográfico por el ciber museo, *Matterport*¹³ o *Google Arts&Culture*¹⁴.

Sin embargo, las piezas digitales de "Ciudades para el futuro" estuvieron específicamente concebidas para un uso escolar (y no museográfico), priorizando el estímulo a la proyectualidad estudiantil y el diseño pedagógico de docentes por sobre el patrimonio museístico en sí mismo, y que continúa el camino de lo instituido a lo instituyente. Se partió de una concepción de la tecnología en tanto mediadora cultural. Dice Martín-Barbero en un texto ya clásico:

El lugar de la cultura en la sociedad cambia cuando la mediación tecnológica de la comunicación deja de ser meramente instrumental para espesarse, densificarse y convertirse en estructural. De ahí que la tecnología remita hoy tanto o más que a unos aparatos a nuevos modos de percepción y de lenguaje, a nuevas sensibilidades y escrituras (2009, p.24).

La cultura digital es un rasgo particular de la cultura contemporánea globalizada que se manifiesta en la manera en la que las personas se relacionan entre ellas y con la realidad que las rodea. Desde esta perspectiva, lo que resulta interesante de las dos tecnologías interactivas e inmersivas es la posibilidad de investigación, análisis, búsqueda y apropiación por parte del público objetivo, más que el nivel de fidelidad a la obra original o su aprovechamiento museográfico.

Tercer objetivo (dimensión pedagógica): Promover el trabajo en aula (presencial o virtual) con docentes y estudiantes para imaginar, diseñar o proyectar ciudades futuras desde cualquier lenguaje artístico

La propuesta de valerse de diversos lenguajes artísticos para la imaginación utópica no es accidental. El arte no sólo es un modo de experiencia humana, sino que además desempeña funciones cognitivas concretas; es una manera de conocer el mundo que permite su apreciación sensible (Akoschky, 2002; Arnheim, 1996; Eisner, 2006; Entel, 2008). "El arte, entendiéndolo como experiencia estética, como forma de representación, como producto y consumo cultural, es la manifestación de una forma de construir y transmitir ideas y saberes y desde allí se estructura su función pedagógica" (Pérez Fallik, 2021, p.36).

Los lenguajes artísticos importan aquí por su capacidad de expresión de ideas y sentires, de transmitir conceptos y visiones, de ofrecer cosmogonías, de vehicular opiniones y saberes. Por supuesto, también -y no menos importante- por su núcleo lúdico. En ese sentido, se apeló a un trabajo interdisciplinar y transversal con lenguajes artísticos más que a la enseñanza artística como campo curricular cerrado.

Esta línea de acción también tuvo como base una estrategia comunicacional: el desarrollo de un cuadernillo pedagógico digital y un video que lleva el nombre de la convocatoria y presenta a ambos artistas y su obra, abriendo la pregunta por las ciudades del futuro. Se buscó asumir un posicionamiento interrogativo que formule una pregunta -un problema- para ser apropiada y resignificada por el público (Alderoqui y Ricardes, 2021), no ya estrictamente vinculada con el patrimonio o el relato curatorial del museo sino con aspectos sociocomunitarios más amplios, extramuseísticos.

¹³ Empresa privada de mapeo y representación virtual de espacios 3D interactivos.

¹⁴ "Google Arts & Culture es una iniciativa sin fines de lucro. Trabajamos con instituciones culturales y artistas a lo largo del mundo. Juntos, nuestra misión es preservar y poner online el arte y la cultura del mundo para que sea accesible a cualquier persona, en cualquier lugar" (Google Arts&Culture, s.f.).

Cuarto objetivo (dimensión comunicacional): Realizar un registro de la experiencia, difundir las ciudades futuras imaginadas por las nuevas generaciones y visibilizar y valorizar el trabajo y el rol docente

El programa incluye, asimismo, una Guía de Registro audiovisual para que los docentes puedan documentar el proceso de sus actividades y el resultado final de las obras realizadas por sus estudiantes.

Las producciones escolares fueron leídas más desde la creatividad reflexiva y ludicidad que aportan sus diseños pedagógicos que desde la romantización de la creación artística. La figura del docente es central en el programa: no sólo se propuso visibilizar y valorizar su enorme trabajo cotidiano (particularmente durante la pandemia); tienen, además, un efecto multiplicador de público escolar en el museo (Soto González, 2015, p.51). Como extensión del programa, la Fundación Kosice contribuyó a la realización de la I Jornada de Experiencias Pedagógicas de Educación a través del Arte¹⁵ en noviembre del 2021 que, precisamente, se conformó como un espacio de diálogo e intercambio de variadas experiencias docentes.

“Ciudades para el futuro” concluye con la exhibición de las producciones escolares. Al decir de Ayala Aizpuru *et al* (2019, p.65), intentamos pasar de vincularnos con un público privilegiado (aquel que participa de las acciones organizadas por los museos) a construir un público socio (aquel que participa en la creación de productos culturales en la colaboración con museos). La búsqueda es que las producciones de los estudiantes (o, al menos, su registro audiovisual) pasen a formar parte no sólo de su patrimonio cultural inmaterial, sino también del de los museos involucrados. Dar un pequeño paso en la transición de un museo interactivo a uno participativo: “en un museo de este tipo los visitantes inciden en, crean elementos para, o realizan la propia exposición” (Gándara Vázquez, 2020, p.13).

Volvemos a Hooper-Greenhill: el museo comunicador es aquel capaz de establecer un diálogo abierto con los visitantes. Sin visitantes durante casi un año y medio, los Museos Xul Solar y Kosice se propusieron abrir el diálogo. Los objetivos de “educación, estudio y recreo” que, según la ICOM, definen a los museos, tienen una matriz comunicacional que obliga a evaluar sus acciones en función de su capacidad de vincular, establecer puentes, articular. Dice Díaz Balerdi (2008): en el museo “se conserva para comunicar, se investiga para comunicar, se exhibe para comunicar, se diseñan programas didácticos para comunicar y se realizan actividades paralelas para comunicar” (p.137).

4. Resultados de la convocatoria

Al cierre de la convocatoria en diciembre del 2021 se recibieron sesenta proyectos escolares. Siete de educación preescolar o infantil (entre 3 y 5 años), treinta y seis de escuelas de educación primaria (entre 6 y 12 años), diez de escuelas secundarias (entre 13 y 18 años), dos escuelas de educación especial (para personas con discapacidad), una escuela hospitalaria, dos instituciones de nivel superior y dos talleres culturales infantiles (entre 4 y 11 años). Si bien no se solicitó a las instituciones participantes detallar el total de estudiantes y docentes involucrados en el desarrollo de los trabajos, se calcula un total aproximado de entre 1.400 y 2.000 estudiantes participantes¹⁶. Dos terceras partes de las instituciones participantes fueron de nivel primario, seguidas de nivel secundario (16.9%) e inicial (10.2%). Si bien se recibieron proyectos de seis jurisdicciones nacionales diferentes, un 76.3% provino de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires y la Provincia de Buenos Aires. El 83% de las escuelas participantes fueron de gestión pública (estatal).

¹⁵ Coordinada por un colectivo autogestionado de docentes y declarada de Interés Cultural por el Ministerio de Cultura de la Nación Argentina.

¹⁶ Diversos proyectos participantes involucraron a más de un grado, curso o sección escolar. En total, exactamente cien grupos escolares, pertenecientes a cincuenta y nueve instituciones escolares diferentes, presentaron sesenta proyectos.

Los proyectos presentados contienen una gran diversidad de contextos escolares, propuestas pedagógicas, lenguajes artísticos abordados y ciudades imaginadas. La convocatoria se abrió a comienzos del 2021, cuando la mayor parte de las clases eran aún remotas y se estaban ensayando diferentes modalidades híbridas según la disponibilidad tecnológica y las características de cada escuela y población estudiantil¹⁷. Algunos proyectos fueron desarrollados completamente de manera remota, otros incluyeron instancias virtuales y presenciales y otros llegaron a realizarse con una presencialidad plena sobre el cierre del año. Hubo propuestas de trabajos individuales, grupales y hasta institucionales: algunas escuelas se apropiaron de la propuesta y la convirtieron en proyectos anuales, con participación de más de un grado o curso e incluso de más de un nivel educativo¹⁸ concluyendo en exposiciones o instalaciones a escala institucional.

Tal vez la característica más notable del conjunto de proyectos es la transversalidad de los trabajos, que normalmente involucraron a más de un espacio curricular o docente. La ecología y la relación con el medio ambiente fueron muy tematizadas, así como aspectos específicamente sociocomunitarios (se diseñaron ciudades tolerantes, inclusivas, sin xenofobia, homofobia o racismo). Esto estuvo particularmente marcado en los proyectos de instituciones educativas de modalidad especial u hospitalaria. Por otra parte, diversos proyectos incluyeron instancias tecnológicas y digitales (como lo hiciera el propio Kosice con la Ciudad Hidroespacial) incorporando videos, maquetas 3D, animaciones, diagramas interactivos, etc.

5. Algunas reflexiones finales

Si bien el programa aún está en desarrollo, su primer año de implementación nos permite trazar algunas reflexiones situadas, presentadas a continuación en relación a las cuatro líneas de acción del programa.

Dimensión museística (en relación a la ampliación de públicos)

La ya de por sí compleja relación entre museos y públicos se fracturó durante la pandemia. Sin embargo, Alderoqui (2020) señala que es un buen momento para generar invitaciones, preparar la mesa para compartir y dar la bienvenida a (o salir al encuentro de) nuevos públicos (citada en Melgar y Elizondo, 2021, p.33). Si bien “Ciudades para el futuro” resultó exitoso toda vez que permitió acercar el patrimonio de ambos museos a una gran diversidad de escuelas con las que antes no existía relación, hubo baja participación de instituciones fuera de la Ciudad y Provincia de Buenos Aires (poco menos del 24%).

Una idea sugerente es que los “nuevos públicos” de los museos son necesariamente “viejos públicos” de otras instituciones. En todo momento que los museos pretendan atraer o interpelar nueva audiencia lo harán sobre una red previa de interrelaciones institucionales. Así como la federalización del alcance de “Ciudades para el futuro” llegó gracias a la vinculación con instituciones culturales que se convirtieron en “bases regionales”¹⁹, creemos que toda estrategia que se proponga ampliar públicos puede enriquecerse con la articulación con instituciones educativas, culturales, productivas, industriales, tecnológicas, estatales, civiles o privadas, en función de sus características y objetivos.

¹⁷ Los materiales didácticos diseñados para el programa tuvieron en cuenta esta diversidad, y promovieron que cada docente se apropie de las actividades sugeridas para adaptarlas, replantearlas y reimaginarlas al contexto concreto de sus clases.

¹⁸ Hubo un total de nueve escuelas que se apropiaron de la convocatoria y la convirtieron en un proyecto institución anual para todos sus cursos.

¹⁹ De las cuales se destaca el Jardín de los Niños, del Tríptico de la Infancia, en la ciudad de Rosario, que articuló con numerosas escuelas de la zona y con el Museo Castagnino + Macro.

Dimensión tecnológica (en relación a la digitalización de obra)

Nos parece menos pertinente actualizar el debate benjaminiano sobre la obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica que interrogarnos qué realidades habilita la relación entre público y la obra de arte mediada por tecnología.

En la práctica, la mayor parte de los proyectos pedagógicos se basaron más en fotos y videos sobre las obras de ambos artistas que en las piezas realizadas en A.R. y V.R. Aquí cabría preguntarse al respecto de la permeabilidad de la lógica escolar a nuevas tecnologías (no específicamente escolares) y el límite de la brecha digital en Argentina²⁰ (particularmente relevante para entornos virtuales con requisitos de *hardware* relativante altos y un considerable consumo de ancho de banda, como los de A.R. y V.R.).

Si a eso sumamos las particularidades de la transposición de soporte (de una pintura o escultura a una pieza virtual), es evidente que el uso de herramientas digitales debe estar supeditado a los objetivos concretos del proyecto y a las características y condicionantes de la población objetivo.

Dimensión pedagógica (en relación al desarrollo de proyectos escolares creativos)

La mayor parte de las escuelas participantes desarrollaron proyectos con cierta profundidad, contando con una investigación previa sobre los modos de vivir (desde diferentes campos curriculares), una etapa de diseño y otra etapa de concreción. Hubo una gran diversidad de propuestas, interesantes y originales. Aquí, donde la vinculación con los patrimonios de los museos fue menos estricta²¹ es donde se manifiesta el verdadero interés de un programa educativo museal: en la capacidad de estimular la creación y difusión de productos culturales, de otros pensamientos y lógicas, de otras expresiones y sentires. Se trata entonces de ponderar el rol creador-productor de los museos por sobre su perfil de resguardo y conservación.

Dimensión comunicacional (en relación a los puentes de diálogo)

Aquí nos importa menos dar cuenta del éxito o fracaso de la comunicación en sentido estricto (asociado a la difusión de la convocatoria o las experiencias) que a los puentes que pueden trazarse entre museos, otras instituciones y el público general. Estos puentes no sólo implican una apertura a la articulación horizontal, sino la ponderación de los museos como espacios productores; en este caso, de redes y productos mediáticos.

Hooper-Greenhill señaló en 1995 que los museos estuvieron históricamente poco presentes en los estudios de comunicación y discursos. La museología contemporánea los reconoce como constructores de discurso, emisores de mensajes y creadores de diversos *media*, no sólo al aislar un objeto de su existencia primaria y generar un objeto nuevo, museístico, sino efectivamente seleccionando, editando, diseñando, encargando y escribiendo una multiplicidad de productos comunicacionales (Kidd, 2014, p.6).

Más allá de la experiencia concreta de “Ciudades para el futuro”, aún está por verse si la turbulencia de los últimos dos años decantará en una transformación a largo plazo de los museos. Probablemente se continúe con el debate sobre su definición conceptual. Nuestro aporte se limita a no olvidar que un museo no sólo conserva, resguarda y difunde, sino también inventa, crea e instituye.

²⁰ Si bien en Argentina se han implementado y se implementan programas públicos de equipamiento y capacitación digital a nivel nacional y jurisdiccional, el cierre temporal de las escuelas profundizó la brecha entre aquellos hogares con diversidad de equipos con acceso a Internet y aquellos con peor conexión o equipos de uso compartido entre toda la familia (er Dussel *et al.*, 2020).

²¹ Algunos proyectos se presentaron como una continuación directa de La Ciudad Hidroespacial o Vuelvilla, mientras que en otros no había otra referencia que el concepto de ciudad utópica.

Referencias

- ALCALÁ MELLADO, R. (2003). “Debate e investigación Creación en Internet: los nuevos museos de arte”, en *Revista PH Especial Monográfico: Patrimonio y TIC*, (46). Instituto Andaluz del Patrimonio Histórico.
- ALDEROQUI, S. (2009). “Aires renovados en museos porteños del siglo XXI: sueños, cosas, gotas y lustre”, en *Revista Hermes*, (1). Trea.
- ALDEROQUI, S. (2018). “Los museos como espacios educativos”, en *Revista Anales de la Educación Común*, 1(3). Dirección General de Cultura y Educación, Provincia de Buenos Aires.
- ALDEROQUI, S. (2021). “Educar en museos. Tiempos de aguas turbulentas, puertos inesperados y nuevas atmósferas”, en MELGAR, M. F. Y ELISONDO, R. C. *Indisciplinar los museos: experiencias y propuestas desde una mirada psicopedagógica*. UniRio Editora.
- ALDEROQUI, S. y RICARDES, M. (2021). “El giro colaborativo en el museo: sobre deseos, promesas, preguntas, mediaciones y el reparto de autoridad”, en *Cadernos do Ceom. Políticas e práticas de Educação em museus ibero-americano*, 34(54). Centro de Memória do Oeste de Santa Catarina (CEOM/Unochapecó).
- AKOSCHKY, J. (2002). *Artes y escuela. Aspectos curriculares y didácticos de la educación artística*. Paidós.
- ARNHEIM, R. (1993). *Consideraciones sobre la educación artística*. Paidós.
- AYALA AIZPURU, I., CUENCA-AMIGO, M. y CUENCA-AMIGO, J. (2019). “Principales retos de los museos de arte en España. Consideraciones desde la museología crítica y el desarrollo de audiencias”, en *Aposta. Revista de Ciencias Sociales*, 80, pp.61-81. Ed. Luis Gómez Encinas.
- BRIZZI, A.L. y FRUNIZ, J.P. (2020). “Museos en cuarentena: repensando nuestras prácticas”, en *Conexión revista de investigaciones y propuestas educativas*, (16). Instituto de Educación Superior N.º 28 "Olga Cossettini”.
- BELLIDO GANT, M.L. (2007). “Del taller y la casa al museo: Museos de artistas y coleccionistas particulares de arte contemporáneo”, en *Aprendiendo de Latinoamérica: el museo como protagonista*, pp.73-97. Trea.
- BRULON SOARES, B. (2020). “Defining the museum: challenges and compromises of the 21st century”, en ICOFOM (2020) *Defining the museum: challenges and compromises of the 21st century*. (ICOFOM Study Series 48-2). ICOFOM. <https://doi.org/10.4000/iss.2325>
- CASTORIADIS, C. (2013). *La institución imaginada de la sociedad*. Tusquets.
- CHIOVATTO, M. (2020). “En defensa de la educación museal”, en ICOFOM (2020) *Defining the museum: challenges and compromises of the 21st century*. (ICOFOM Study Series 48-2). ICOFOM. <https://doi.org/10.4000/iss.2337>
- DELOCHE, B. (2005). “¿Es el museo virtual un competidor real para el museo institucional?” (Trad. de Sánchez Blanco), en *mus-A Revista de los museos de Andalucía*, (5). Junta de Andalucía.
- DÍAZ BALERDI, I. (2002). “¿Qué fue de la Nueva Museología? El caso de Quebec”, en *Revista Artígrama*, (17), pp.496-516. Universidad de Zaragoza.
- DÍAZ BALERDI, I. (2008). *La memoria fragmentada. El museo y sus paradojas*. Trea.
- DÍEZ, A.R. (2013). “Hacia una reinterpretación del Museo Imaginario: fotografía y materialidad de la obra de arte”, en *Revista Boletín de Estética*, (24). Centro de Investigaciones Filosóficas.

El programa "Ciudades para el futuro" en el cruce de la educación, la comunicación y la tecnología. Una articulación entre museos y escuelas para la imaginación utópica

- DUSSEL, I., FERRANTE, P. y PULFER, D. (comps) (2020). *Pensar la educación en tiempos de pandemia*. UNIFE.
- EISNER, E. (2006). *El arte y la creación de la mente*. Paidós.
- ENTEL, A. (2008). *La infancia y el arte: infancias, varios mundos*. Fundación Walter Benjamin.
- ESCOBAR, V., MACCARI, B., PACHANO, J. y SEIVACH, P. (2021). *Panorama de los Espacios Culturales Independientes de la Ciudad*. (Documento CEM N°44). Centro de Estudios Metropolitanos.
- FERNÁNDEZ CORTÉS, A. y GONZÁLEZ SÁNCHEZ, R. (2019). "Análisis del uso de la tecnología en los museos: los museos inteligentes. Estudio de casos en la ciudad de Madrid", en *Revista Internacional de Turismo, Empresa y Territorio*, 3(1), pp.96-139. <https://doi.org/10.21071/riturem.v3i1.11190>
- FERNÁNDEZ-HERNÁNDEZ, R., VACAS GUERRERO, T. y GARCÍA-MUIÑA, F.E. (2021). "La comunicación digital en los museos. Estudio comparado de las herramientas de la web", en *Revista Internacional de Investigación en Comunicación aDResearch*, 24(24), pp.102-121. Escuela Superior de Gestión Comercial y Marketing. <https://doi.org/10.7263/adresic-024-06>
- GÁNDARA VÁZQUEZ, M. (2020). "¿Existe realmente una museografía interactiva?", en *Más Museos Revista Digital*, 2(1).
- GOOGLE ARTS&CULTURE (s.f.). <<https://about.artsandculture.google.com/>> [Consulta: 10 de mayo de 2022]. Trad. propia.
- HOOPER-GREENHILL, E. (1995). *Museum, Media, Message*. Routledge.
- HOOPER-GREENHILL, E. (2000). "Changing values in the art museum: rethinking communication and learning", en *International journal of heritage studies*, 6(1), pp.9-31. Routledge. <http://dx.doi.org/10.1080/135272500363715>
- ICOM (2020). *Museos, profesionales de los museos y COVID-19*. ICOM.
- JENKINS, H. (2008). *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Paidós.
- KIDD, J. (2014). *Museum in the new mediscap*. Routledge.
- KOSICE, G. (1971). "Arquitectura y urbanismo hidroespacial", en *La ciudad hidroespacial*. Anzilotti.
- MARTÍN BARBERO, J. (2009). "Cuando la tecnología deja de ser una ayuda didáctica para convertirse en mediación cultural", en *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 10(1). Universidad de Salamanca.
- MELGAR, M.F. y ELISONDO, R.C. (2021). *Indisciplinar los museos: experiencias y propuestas desde una mirada psicopedagógica*. UniRio Editora.
- PÉREZ FALLIK, M. (2021). *Ciudades para el futuro: crear utopías. Actividades educativas*. Fundación Kosice.
- RUIZ TORRES, D. (2013). *La realidad aumentada y su aplicación en el patrimonio cultural*. Trea.
- SATTA, F. (2017). *Las estrategias de comunicación digital de los museos en las redes sociales. Análisis de presencia y rendimiento de los museos de arte catalanes*. [Tesis de doctorado no publicada]. Universitat Rovira I Virgili.
- SOLAR, X. (1959). "Vuelvilla", en RABOSI, C. (2017), *Xul Solar Panactivista*. Museo Nacional de Bellas Artes.

- SOTO GONZÁLEZ, M.D. (2015). *Espacios de inclusión e Implicaciones educativas entre escuela, museo y universidad. Análisis desde la investigación-acción*. [Tesis de doctorado no publicada]. Universitat de València.
- SCHÄRER, M. (2015). “Transmedia Story Telling and Alternate Reality Games in Museums – Promising Novelties or Unsuitable Gimmicks?”, en ICOFOM (2015) *Nouvelles tendances de la muséologie* (ICOFOM Study Series 43b). ICOFOM. <https://doi.org/10.4000/iss.503>
- UNESCO (2020). *Museums around the World in the Face of COVID-19*. UNESCO.