



RECTORA: SILVIA TORRES LUYO  
AVILÉS | DI  
ESTUDIANTE  
AVILÉS | DI  
ESTUDIANTE  
EL MUSEO COMO SISTEMA ENTROPICO: HACIA  
UNA DESMATERIALIZACION PROYECTUAL DE LOS MUSEOS DE LA CIUDAD DE SANTA FE EN CONTEXTO DE POST PANDEMIA  
ESTUDIANTE: AYLÉN

TESINA-COHORTE 2021

LICENCIATURA EN DISEÑO DE LA COMUNICACIÓN VISUAL

Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo

Universidad Nacional del Litoral

TEMA

Construcción de sistemas entrópicos visuales y comunicacionales  
a partir de pensar en museos desmaterializados.

TÍTULO

**El Museo como Sistema Entrópico: Hacia una Desmaterialización  
Proyectual de los Museos de la Ciudad de Santa Fe en contexto  
de Pospandemia**

AUTORA

Avilés, Aylén

DIRECCIÓN

Torres Luyo, Silvia

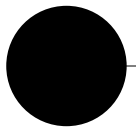


TESINA 2021 LDCV

**EL MUSEO COMO SISTEMA ENTRÓPICO:  
HACIA UNA DESMATERIALIZACIÓN PROYECTUAL  
DE LOS MUSEOS PÚBLICOS DE LA CIUDAD DE  
SANTA FE EN CONTEXTO DE POSPANDEMIA**

Estudiante: Aylén Avilés  
Directora: Silvia Torres Luyo

FADU – UNL

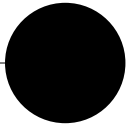


A mi familia,  
amigos,

a quienes desde distintos  
puntos se sumaron a este  
proyecto,

a quienes convirtieron espacios que  
estaban lejos, en hogares cercanos,

a lo público.



## 1. INTRODUCCIÓN 9

## 2. SITUACIÓN PROBLEMÁTICA 10

2.1 Fundamentación 11

2.2 Antecedentes 12

2.3 Problema de investigación 15

2.4 Objetivos 17

2.5 Hipótesis 17

## 3. MARCO TEÓRICO 19

### 3.1 Primer Bloque: Museo y Sistemas entrópicos 20

*Breve historia de los museos*

*Museografía desde la perspectiva de la Nueva Museología*

#### **Elementos museográficos /22**

Elementos rituales (su necesidad)

Elementos educativos (su intencionalidad)

Elementos Lúdicos (su posibilidad)

Elemento narrativo: experiencia museográfica (lo intangible)

Elemento espacial: espacios expositivos (lo tangible)

#### **Un museo es un sistema /27**

Sistemas: la entropía como variable tipológica

#### **Los todos y la entropía /28**

### 3.2 Segundo Bloque: Sistema y Desmaterialización 29

*Dedicado a la materialidad en museos*

#### **Desmaterializar el orden | diseñar el desorden /30**

Constantes y variables

El verbo desmaterializar (la práctica)

### 3.3 Tercer Bloque: Sistema y Territorios 33

*El público y los otros*

#### **Los otros /34**

Territorios

#### **Territorios y fronteras /35**

Para una lectura amable con la pantalla,  
este libro fue exportado en páginas.

Para una visualización general y menos  
fragmentada del proyecto:

**Presentar a doble página desde  
el visualizador.**

o

[Acceder al libro digital por pliego aquí.](#)

<b>3.4 Cuarto Bloque: Convergencia de entrópicos</b>	<b>37</b>		
<b>Dos o más discursos /37</b>			
Primero, dialogar con el pasado			
<b>Hacia la participación /40</b>			
Revisión del concepto de comunidad			
<b>Ecología de la participación: un sistema práctico /41</b>			
La multiplicidad de voces aunadas: posibilidad participativa			
Hacer-leer   Hacer-saber   Hacer-hacer			
Nivel Axiológico   Nivel Narrativo   Nivel Superficial			
El vínculo con las audiencias			
<b>Flujos y puntos de apoyo: la práctica del diseño /44</b>			
<b>3.5 Consideraciones finales: una nueva apertura</b>	<b>45</b>		
<b>4. METODOLOGÍA</b>	<b>46</b>		
<b>4.1 Investigación-Acción</b>	<b>47</b>		
4.2.1 Justificación de la elección del caso /48			
4.2.2 Explorar /50			
4.2.3 Observar /54			
4.2.4 Pensar /62			
4.2.5 Actuar /68			
<b>5. EXPLORAR</b>	<b>70</b>		
<b>5.1 Profundización de la problemática</b>	<b>71</b>		
<b>5.2 Recopilación de casos</b>	<b>73</b>		
Entrevistas y casos visitados presencialmente			
Cuadro síntesis de recopilación de casos			
<b>5.3 Conclusiones de exploración</b>	<b>88</b>		
<b>6. OBSERVAR</b>	<b>90</b>		
<b>6.1 Trabajo de campo</b>	<b>91</b>		
Entrevista a la dirección de El Rosa			
Entrevistas internas			
		Entrevistas externas	
		Ficha de observación	
		Tabla de propuestas museográficas en El Rosa	
		<b>6.2 Conclusiones de observación</b>	<b>105</b>
		<b>7. PENSAR</b>	<b>106</b>
		<b>7.1 Matriz de análisis</b>	<b>107</b>
		Genealogía e historia	
		Trayecto: inicio y re-inicio	
		Sistema: El Rosa-Museo Tomado	
		Subsistema comunicacional	
		Subsistema propositivo	
		Sub-subsistema participativo	
		<b>7.2 Reflexión etapa pensar</b>	<b>172</b>
		<b>8. CONCLUSIONES</b>	<b>176</b>
		<b>9. ACTUAR: ENSAYO PROYECTUAL</b>	<b>186</b>
		<b>9.1 Justificación propuesta proyectual</b>	<b>188</b>
		<i>Museo en fuga /190</i>	
		La propuesta desde la Ecología de la participación	
		Decisiones proyectuales	
		<b>9.2 Caso de estudio</b>	<b>208</b>
		<b>9.3 Comentarios de testeo</b>	<b>242</b>
		<b>10. BIBLIOGRAFÍA</b>	<b>244</b>

# **INTRODUCCIÓN**

**H**ISTÓRICAMENTE LOS MUSEOS han sido espacios que reponen temporalidades y representaciones sobre lo que existe y lo que es posible imaginar. Por tal motivo, son instituciones privadas o públicas –más aún a las segundas– a las cuales se les ha exigido y exige, cada vez más, prestar atención a lo que representan y albergan, pero también, a la forma de vinculación que llevan a cabo.

Desde la presente tesina se propuso revisar las transformaciones de los museos (a nivel institución) a la luz de las implicancias de la apertura participativa, propositiva y de diseño en las mismas. Para dar cuenta de ello se ha retomado un caso particular seleccionado bajo un criterio sistémico: El Museo Provincial de Bellas Artes Rosa Galisteo de Rodríguez. Es el concepto de sistema y, particularmente de sistema entrópico, el que guía el análisis y el proyecto. Sumado a la complejidad sistémica y dado el contexto de emergencia sanitaria por COVID-19 en el que se gesta esta investigación, se ponderó como parte fundamental de la apertura del museo la noción de desmaterialización.

De esta manera, bajo un concepto madre, se ha transitado un camino analítico el cual actúa como canal revisionista y procesual. Desde la arista del Diseño de Comunicación Visual se ha manifestado una potencia que reside en considerar a los museos como espacios permeables a la participación atravesada por la generación de mecanismos proyectuales. Son estos mecanismos y, particularmente el diseño de ellos, los que admiten la posibilidad de desmaterializar el museo hacia los –aquí llamados– puntos de apoyo.

En el mencionado acto proyectual de desmaterialización se han puesto en evidencia una serie de decisiones vinculadas al desglose

y estudio de la composición del sistema (en términos internos) y a la posibilidad significativa de desmaterializarse a otros territorios analógicos, digitales e híbridos (en términos externos). Este movimiento entre el adentro y afuera del museo se ha mirado bajo una actitud contemplativa de audiencias. Esto implicó la imposibilidad de cumplir los objetivos de la presente investigación sin tener en cuenta a las personas, aquí llamados *los otros*, como garantes de la entropía y posibilitantes de la desmaterialización.

La búsqueda de este proyecto ha sido indagar desde el diseño cuáles son los posibles mecanismos participativos a generar para habitar otros territorios incorporando a nuevas –otras– audiencias no recurrentes. Dicha necesidad ha sido observada como una vacancia durante la pandemia dado que se generaron –por parte de distintos museos– prácticas que llegaron a públicos frecuentes y nuevos públicos. Por este motivo pensar en un diseño sistémico vinculado a la desmaterialización tiene que ver con saldar una necesidad no en términos absolutos y resolutivos sino en términos exploratorios, analíticos y proyectuales.

Pensar y diseñar sub-sistemas participativos y estrategias de vinculación a partir de la desmaterialización implica convertir un problema coyuntural en una vacancia propositiva que admite la intervención activa y fundante de la disciplina que convoca a este proyecto; entendiendo que no se trata de soluciones sino de abordajes fundados en un devenir sistémico.





LOS AÑOS 2020 Y 2021 han dejado interrogantes en torno a las prácticas culturales que los museos estaban llevando a cabo. Estos interrogantes, por un lado, perseguían un criterio introspectivo revisionista a escala institución frente a la emergencia sanitaria COVID-19 *¿Museos, para quién? ¿Cuál es el rol de la institución en este contexto?* Por otro lado, la demanda de una comunidad confinada y en emergencia también se hizo escuchar *¿Por qué "abran los museos" no es lo mismo que "abran las iglesias"?* –aludiendo a la apertura de instituciones de todo tipo para funcionar como vacunatorios, por ejemplo–. Este debate se vio postergado por otro respecto a la necesidad de dar respuestas culturales que tomaron forma de propuestas museográficas intentando subsanar el vacío de contenido espacial–edilicio.

Es así como los museos comienzan a problematizar sobre su propio espacio edilicio–expositivo y el alcance de sus propuestas sintiendo la necesidad de explorar otros territorios tanto digitales como analógicos–espaciales –ESTO ES LA DESMATERIALIZACIÓN–. Esta apertura de la programación museográfica se dio a nivel mundial desde las posibilidades de cada espacio. Una particularidad a destacar es la suma de público activo en términos de acceso y participación a raíz de estas propuestas "descentralizadas". Estos otros públicos que son nuevos públicos representan un punto de atención a considerar.

Atendiendo a lo mencionado, resulta pertinente indagar estas propuestas que surgieron en contexto pandémico para pensar en las posibilidades de apertura de los museos. Desde la presente investigación, se pretende entender las aperturas, las adaptaciones y las

proyecciones de las propuestas museográficas bajo un concepto propio de la disciplina: el de sistema entrópico. En vistas de este concepto, existe una vacancia en torno a la práctica del diseño y la comunicación atravesada por la programación institucional y cultural vinculadas mediante un paradigma de apertura (LA NUEVA MUSEOLOGÍA) y una posibilidad de proyección sistémica. En ese sentido, el fenómeno de estudio se percibe y aborda desde el Diseño de Comunicación Visual.

Considerando que se explorará un fenómeno que se enmarca en un período particular, es necesario aclarar que el estudio parte del año 2020 para proyectarse en un período posterior (pospandemia). Esto implica una recopilación y revisión de casos para una selección concreta de proyección. La materialidad del estudio, entonces, se sustenta de propuestas pandémicas –para el estudio de las estrategias y operaciones de diseño, comunicación y desmaterialización– y la selección de un caso actual –el Museo Provincial de Bellas Artes "Rosa Galisteo" de la ciudad de Santa Fe–.

La mirada permeada por el concepto de sistema impide que se genere un modelo general de desmaterialización, por lo que se proyectará sobre el caso mencionado. Sin embargo y, atendiendo al concepto transversal, se ponderará la reflexión teórica y proyectual sobre la operación de desmaterialización con motivo de ser apropiada. El factor sistémico y la búsqueda de la desmaterialización representan la razón de ser de esta investigación que se enmarca en una vacancia alertada por una situación extraordinaria y que contribuye a la producción comunicacional, gráfica y cultural.

## 2.2 ANTECEDENTES

En función de lo comentado se realizó una selección de antecedentes teóricos que con el fin de revisar lo que se ha avanzado sobre la temática considerando su carácter repentino e inesperado.

### 1.

En primer lugar, se seleccionó el trabajo final de maestría *La desmaterialización del museo de arte contemporáneo. Una propuesta de catálogo de museografía a cielo abierto* (Cerezo Muñoz, 2021) de la Universidad Politécnica de Valencia – Departamento de Comunicación Audiovisual, Documentación e Historia del Arte. Dicho trabajo, tiene como objetivo analizar las POSIBILIDADES DE DESMATERIALIZACIÓN DEL MUSEO DE ARTE CONTEMPORÁNEO tomando como punto de partida las críticas realizadas al mismo y las prácticas artísticas y creativas de las últimas décadas. Estas prácticas, en gran medida, son caracterizadas por haber prescindido de muros y logrado expandirse por el territorio.

La autora también hace un recorrido por la evolución histórica del museo y los cambios que ha tenido como institución, entre ellos los cambios de visión entre la museología tradicional y la nueva museología. Hace fuerte hincapié en las críticas que ha recibido el museo y las agrupa en binomios que refieren a MUROS Y ELITISMO, MUROS E INSTRUMENTOS POLÍTICOS, MUROS Y DESMATERIALIZACIÓN.

Esta tesis aporta una mirada clara respecto a la temática a abordar y es interesante retomarla ya que es pionera en presentar el concepto de desmaterialización en términos propositivos y no sólo en función de la obra de arte. Además, la autora presenta un esbozo de propuesta: un catálogo de museografía a cielo abierto en donde

explora las diferentes materialidades que adaptaron distintas propuestas en el espacio público. Entre estas materialidades aparecen plataformas portátiles (museos con ruedas), mobiliario urbano fijo o temporal y escaparates. Considerando las categorías materiales, la autora se centra en considerar a la ciudad como soporte de la desmaterialización del museo. Esta práctica pública consiste en trabajar de modo *site-specific* considerando un contexto y una producción que dialogan orgánicamente, aunque la obra sea "extraña" en ese contexto.

Esta tendencia del estudio del problema y la actitud propositiva sobre el mismo hace que se retome como antecedente clave para este proyecto. Por otro lado, la pregunta de investigación que impulsa a la autora sobre si un museo se puede desmaterializar en vínculo con las duplas presentadas dan indicio de la generalidad política de la desmaterialización siendo insumo para pensar la función del marco teórico del presente proyecto.

### 2.

En segundo lugar, se retoma el artículo *Discursos y narrativas digitales desde la perspectiva de la museología crítica* (Rodríguez Ortega, 2011) publicado en el Dossier Museos y Territorios N° 4, 2011, pp. 14–29. Esta publicación presenta las posibilidades narrativas que operan en el territorio digital. Como esta publicación se realizó hace ya más de 10 años, menciona a la digitalidad como un nuevo territorio narrativo. La autora hace una interesante clasificación del uso de las plataformas digitales que hacen algunos museos, entre ellos menciona: MUSEOS-REPOSITORIO y MUSEOS-NARRATIVA. Si bien se centra en los modos de utilizar las plataformas de la digitalidad, deja en claro que hasta el momento no se han solventado

las acciones *in situ* que aporta una visita museográfica. Finalmente ejemplifica esto con usos significativos y casos de distintos museos.

Este artículo ha sido seleccionado para conformar los antecedentes ya que estudia detalladamente clasificaciones de usos de plataformas digitales y lo visualiza con casos concretos. Además, pone en evidencia una pregunta que reside en que la digitalidad no puede superar la visita museográfica y, si bien la presente investigación NO hace una búsqueda en torno al “reemplazo” es interesante ver de qué modo es pensada la digitalidad en muchos estudios.

### 3.

Finalmente, se retoma el artículo *Ciudad, narrativa y medios locativos: Aproximación a una teoría de los géneros en la narrativa espacial a partir del análisis de cuatro propuestas* (Boj y Díaz, 2013) publicado en El Servicio de Publicaciones de la Universidad de Murcia. Este artículo se explora sobre la territorialidad y los contextos en donde pueden ser aplicadas distintas estrategias narrativas. Particularmente focaliza en términos de *location based storytelling* vinculados al espacio público, la ciudad y las personas.

En términos de analizar la composición de la narrativa, los autores proponen tres categorías generales que engloban distintas cualidades. La primera relativa al espacio real: tipología, implicaciones simbólicas, navegación e impacto. En segundo lugar, relativas al relato: carácter, género, ambientación, estructura, temporalidad, sistematización y audiencia. Y la tercera relativa a la técnica: recursos técnicos, recursos visuales y programaciones. Estas categorías arrojan modelos de narrativas que los autores observan en las producciones artísticas: LA FICCIÓN EXPLORATORIA, LA ETNOGRAFÍA

LOCATIVA, EL DOCUMENTAL LOCATIVO Y LA NARRATIVA ESPACIAL GENERATIVA.

Cabe destacar que este artículo se ha seleccionado ya que presenta una dualidad interesante para este proyecto de investigación. Por un lado, expone categorías de análisis y de proyección concretas para llevar a cabo un proyecto territorial. Por otro lado, también expone resultantes de la vinculación de esas categorías que pueden ser tomados como puntos de partida para el propio proyecto de esta tesina. Si bien los autores parten de los medios locativos asociados a dispositivos tecnológicos, luego expanden la cuestión técnica hacia categorías que repiensen las espacialidades y textualidades haciendo un paralelismo con la hipertextualidad.

### POTENCIALIDADES

En términos dialógicos, los antecedentes seleccionados responden a las etapas del proyecto de investigación por lo que forman una suerte de boceto de estudio. A su vez, delimitan una intención inicial de desmaterialización que no dispone de un preconcepto formal muy claro pero que se nutre de distintas representaciones conceptuales-teóricas pertinentes.

Del primer antecedente se pondera la instalación del concepto de desmaterialización, pero de los siguientes, la posibilidad de dar forma a ese concepto desde una mirada proyectual. Si bien todos los antecedentes responden al campo artístico, es fundamental comprender que el diseño dentro de los museos se ha visto sometido mayormente a la funcionalidad y no a la programación-proyección cultural. En este sentido, partir del campo artístico consi-

derado que el caso de estudio de este trabajo es un Museo de Bellas Artes, constituye una forma de entender las prácticas artísticas y, por sobre todo, las comunicacionales.

Por otro lado, los antecedentes teóricos seleccionados hacen especial hincapié en la idea de territorio y contexto, siendo sustancial para pensar la desmaterialización en términos de proyección a otros espacios reales o virtuales. El potencial analógico y digital está presente como insumo de la experiencia al servicio de lo significativo, por lo que, al hablar de experiencias insertas en un sistema es interesante entender la integración de las propuestas.

Para finalizar, se destacan de estos tres antecedentes la presentación de categorías teóricas que dejan una puerta abierta para generar una búsqueda, en términos proyectuales, sobre qué es lo que se debe desmaterializar y de qué forma. Si bien los tres estudios seleccionados corresponden a cuestiones teóricas, más adelante, se presentarán referencias y antecedentes proyectuales que serán precursores del proyecto de desmaterialización propuesto en este trabajo. Es de suma relevancia destacar el carácter de ensayo y búsqueda proyectual por sobre la predefinición de una forma de hacer-diseñar la desmaterialización.

**D**ESDE HACE ALGUNOS AÑOS, los museos han adoptado la nueva museología como método de vinculación dialógica con sus audiencias. Sin embargo, han tomado como campo de acción únicamente a su edificio, presentando propuestas limitadas en la espacialidad propia. Durante la pandemia COVID-19, *aggiornaron* sus prácticas a estrategias digitales y analógicas reproducibles en casa para continuar vinculándose con su público, pero según estudios de diversos organismos de museología, esto convocó a “nuevos públicos” que representaron la suba del porcentaje de la audiencia nueva en pandemia.

En función de esto y, considerando que este problema es recurrente en todos los museos se ha advertido la necesidad de incorporar mecanismos que desmaterialicen a los museos públicos de la ciudad de Santa Fe, tomando el caso del Museo Provincial de Bellas Artes Rosa Galisteo, a partir de entenderlo como un sistema entrópico, cuyos elementos se apoyan en cuatro categorías generales: el museo, el diseño, la participación y las personas. Si un sistema es un todo, pero a la vez no es sin sus partes:

¿QUÉ MECANISMOS PARTICIPATIVOS SE PUEDEN GENERAR, MEDIANTE EL CONCEPTO DE SISTEMA ENTRÓPICO, PARA DESMATERIALIZAR EL MUSEO, PROYECTAR SU ACCIONAR A OTROS TERRITORIOS Y CONTENER A NUEVOS PÚBLICOS QUE SE ACERCARON DURANTE LA PANDEMIA A TRAVÉS DE PROPUESTAS EXTRA ESPACIALES Y EDILICIAS?

OBJETIVO GENERAL

¿CUÁLES SON LOS ELEMENTOS MUSEOGRÁFICOS PERMEABLES A LA DESMATERIALIZACIÓN? ¿DE QUÉ MODO SE DEBE **PROYECTAR** LA DESMATERIALIZACIÓN EN LOS DISTINTOS TERRITORIOS EXTRA ESPACIALES?

OBJETIVO 1 Y 2

¿CUÁLES SON LAS **CONSTANTES Y VARIABLES** QUE SE DEBEN TENER EN CUENTA A LA HORA DE PROYECTAR EL DESPLIEGUE DEL SISTEMA-MUSEO / SISTEMA-PROPUESTAS?

OBJETIVO 2 Y 3

¿QUÉ LUGAR OCUPA LA **PARTICIPACIÓN** DENTRO DEL ESTADO DE ENTROPÍA? ¿DE QUÉ MODO SE RELACIONA CON LA DESMATERIALIZACIÓN Y LAS PRÁCTICAS LÚDICAS EN FUNCIÓN DE GARANTIZAR EL DESORDEN?

OBJETIVO 4

-

El **QUÉ** implica relevar el sistema–museo y lo que está pasando en otros espacios.

El **CÓMO** implica analizar el sistema–museo y desagregar sus partes.

# DESMATERIALIZAR EL MUSEO Y PROYECTAR SU ACCIONAR A OTROS TERRITORIOS

El **POR QUÉ** implica tomar una decisión sobre el motivo y forma de la desmaterialización.

## 2.4 OBJETIVOS

### GENERAL

Proyectar prácticas gráfico-comunicacionales en torno a la desmaterialización sistémica del Museo Provincial de Bellas Artes "Rosa Galisteo de Rodríguez", bajo una actitud contemplativa de públicos y territorios.

### ESPECÍFICOS

- Caracterizar y clasificar las propuestas museográficas que se llevaron a cabo en pandemia considerando la extra-espacialidad como territorialidad fundamental y sus cualidades de vinculación sistémica con el museo-institución y con las personas.
- QUÉ** — Caracterizar los elementos que componen al sistema-entrópico-museo y las prácticas gráfico-comunicacionales que conllevan con el fin de reconocerlas en un entramado sistémico de constantes y variables que permitan su proyección.
- CÓMO** — Establecer posibilidades de mecanismos participativos de las prácticas gráfico-comunicacionales permeables a ser discutidos y analizados como potenciales operaciones de diseño de la desmaterialización.
- POR QUÉ** — Realizar una propuesta sistémica-museográfica en torno a la desmaterialización del museo contemplando la participación y las territorialidades como cualidades entrópicas del sistema.

## 2.5 HIPÓTESIS Y PREMISAS

Las acciones que se generan puertas adentro de los museos no dan respuestas al contexto atravesado entre 2020 y 2021 con la pandemia mundial COVID-19. La producción de acciones por fuera de la espacialidad y la llegada a nuevas audiencias repercuten y modifican los mecanismos participativos que se generan en museos.

Concebir al museo como sistema posibilitará generar propuestas integrales. Atribuirle, además, la condición entrópica posibilitará la desmaterialización del mismo generando una apertura en términos gráficos, comunicacionales y participativa.

La desmaterialización del museo requiere de operaciones de diseño que actúen sobre la representación de la parte por el todo, siendo el carácter sistémico el que oriente la decisión de diseño y la proyección hacia otras territorialidades.

La proyección del sistema hacia otras territorialidades analógicas o digitales responde a constantes y variables del sistema-museo y también del territorio seleccionado. El cruce proyectual posibilitará la participación y entropía mediante el diseño de comunicaciones, piezas gráficas y experiencias participativas.

CAPÍTULO 3 **MARCO TEÓRICO**



*El choque del desequilibrio,  
atravesar lo caótico,  
vincular lo ajeno con lo semejante  
para construir nuevas capas de significación.*

**E**S LA INTENCIÓN de este marco teórico, proponer cuatro bloques cuya función es la de organizar los conceptos fundamentales en BINOMIOS para orientar esta investigación. Los mismos fueron pensados desde un criterio vinculante a modo de cascada, es decir, desde lo general a lo particular atravesados, siempre, por el concepto de **sistema**.

En el primer bloque el binomio que se aborda es **MUSEO Y SISTEMAS ENTRÓPICOS**, posicionando la mirada en que los museos son sistemas que deben ser caracterizados a partir de los elementos que lo conforman.

Un segundo bloque presenta el binomio **SISTEMA Y DESMATERIALIZACIÓN**, en donde se avanza hacia el significado de desmaterializar y la procedencia del concepto, poniendo el en centro al objeto de estudio.

En un tercer bloque se abordará el binomio **SISTEMA Y TERRITORIO**, que reflexiona sobre la expansión de la desmaterialización del museo y pone en escena los nuevos actores que aparecen y antes no eran contemplados: los **OTROS PÚBLICOS**.

Por último, es necesario incluir un cuarto bloque que focalice en la **PARTICIPACIÓN DE LAS PERSONAS** como garantes del estado entrópico del sistema y las **POSIBILIDADES COMUNICACIONALES Y PROYECTUALES DE LA MISMA**.

## PRIMER BLOQUE: **MUSEO Y SISTEMAS ENTRÓPICOS**

### *Breve historia de los museos*

Etimológicamente la palabra Museo se remonta al latín “musēum” que significa “la casa de las musas”. Sin embargo, este concepto se ha ido modificando y transformando a la par (más o menos) de los acontecimientos sociales.

Desde el siglo XVIII y durante el siglo XIX los museos empezaron a convertirse en instituciones más complejas. Hernández (1992) señala que, en sus inicios, la función del museo rondaba en la colección y custodia de objetos, *sus orígenes podrían atribuirse al coleccionismo, la Ilustración y también a las monarquías* (p. 85), pero luego esta función se fue ampliando y complejizando. Los objetos empezaron a representar un capital cultural valioso, de modo que se consagró como institución-espacio de divulgación, pero aún su modo de relacionarse era elitista, tomando un ejemplo, *las visitas al Museo del Prado en 1920 se realizaban un día a la semana y con invitación previa de la Corte* (p. 82).

Es por todo esto que, a mediados del siglo XX se abre nuevamente la discusión sobre el rol de los museos en la sociedad, sus objetivos y funciones<sup>1</sup>. El discurso del museo ha sido criticado por su hermeticidad. En sus inicios las funciones narrativas y sociales no eran, todavía, un hecho concreto o una intencionalidad, sino que se pre-

tendía establecer un mensaje unidireccional. No obstante, el siglo XX dio el paso de la mera exhibición a la lógica “curada”, es decir a la visualización que parte de una estructura narrativa base que posibilita un hilo conductor entre los objetos expuestos y el espacio. Actualmente no sólo se piensa en cómo se van a disponer las obras, sino que también se reflexiona sobre los apoyos extra objetuales para que se comprenda el mensaje (considerando la comprensión como la posibilidad de conectar con las obras desde lo personal y sensible y no únicamente con la mera recepción o aprendizaje técnico y unidireccional). La pregunta central es cómo apoyar a la obra expuesta con recursos para facilitar su visualización, su acceso y si es necesario o no contar con un sistema paralelo que funcione de nexo entre obra-personas.

Nuevo siglo, nueva corriente, con la nueva museología las reflexiones y necesidades anteriores se concretan reforzando la acción narrativa del museo junto a la aparición de propuestas en donde el público era parte de la apertura discursiva. El foco de las exposiciones también cambia de los objetos a las personas, por lo tanto, su rol en la sociedad cobra protagonismo. El siglo XXI dio un paso más hacia la museología crítica donde se potencia la función social de los museos, reconociéndose como entes formadores y educadores a partir de discursos plurilaterales y lúdicos permeables a la participación de la sociedad en su totalidad.

El Consejo Internacional de Museos [ICOM] en 1974 definió al museo como *una institución permanente, sin fines lucrativos, al servicio de la sociedad que adquiere, conserva, comunica y presenta con fines de estudio, educación y deleite testimonios materiales del hombre y su medio.*

<sup>1</sup> Considerando las tardías discusiones del siglo XX es necesario recordar algunas anteriores. La Revolución Francesa de 1789 implicó la abolición de la monarquía como la transformación de algunos espacios. El Palacio del Louvre se consolidó como lugar destinado a funciones artísticas y se abrió al público por primera vez en 1793.

Desde el 2007 hasta el 2022 la definición utilizada por ICOM fue:

*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. (ICOM, 2007)*

En 2022 ICOM dispuso una nueva definición:

*Un museo es una institución sin ánimo de lucro, permanente y al servicio de la sociedad, que investiga, colecciona, conserva, interpreta y exhibe el patrimonio material e inmaterial. Abiertos al público, accesibles e inclusivos, los museos fomentan la diversidad y la sostenibilidad. Con la participación de las comunidades, los museos operan y comunican ética y profesionalmente, ofreciendo experiencias variadas para la educación, el disfrute, la reflexión y el intercambio de conocimientos. (ICOM, 2022)*

¿Qué esconden estas revisiones? De acuerdo con los postulados de la nueva museología, el museo pasa de ser un edificio, a ser un TERRITORIO INSTITUCIONAL<sup>2</sup>, es decir, una estructura centralizada y descentralizada al mismo tiempo; de ser poseedor de una colección a la valoración de ésta como patrimonio (material o inmaterial), y del público a una comunidad. Naturalmente esta

---

<sup>2</sup> El concepto de territorio será empleado en varias ocasiones haciendo referencia no sólo a la espacialidad sino también a sus cualidades contextuales, las personas que la habitan y las posibilidades de vinculación con el sistema–museo.

definición, al tratarse de una institución cuya naturaleza responde a una construcción social, no será la última y continuará transformándose. Desde la presente investigación, se propone navegar por algunos terrenos ya estudiados del universo de los museos para ir avanzando hacia una concepción expansiva de los mismos. No se pretende modificar lo que un museo significa en términos institucionales, colegiados y/o académicos, sino que se pretende dejar huella y advertir sobre las diferentes acepciones no mencionadas en una única definición.

#### *Museografía desde la perspectiva de la Nueva Museología*

Del mismo modo que el concepto de museo ha sido susceptible a transformaciones, es que se trataron otras definiciones que refieren a actividades relacionadas con el mismo: la Museografía y la Museología<sup>3</sup>.

ICOM News define en 1970:

*La Museología es la ciencia del museo; que estudia la historia y razón de ser de los museos, su función en la sociedad, sus peculiares sistemas de investigación, educación y organización, relación que guarda con el medio ambiente físico y clasificación de los diferentes tipos de museos.*

---

<sup>3</sup> En apartados siguientes dentro de esta investigación se comprenderán estos dos términos desde la visión de la Comunicación Visual. La museografía son los cómo, es decir, las formas de construir sentido (Niveles de Estructuración de Semprini, 1995) y la museología los para qué, es decir, la razón por la que vale la pena la construcción de sentido en función de objetivos sistémicos (Haceres de Ledesma, 1999).

En cambio:

*La Museografía es la técnica que expresa los conocimientos museológicos en el museo. Trata especialmente sobre la arquitectura y ordenamiento de las instalaciones científicas de los museos. (ICOM News, 1970)*

Las definiciones propuestas por ICOM en los años setenta son referencia internacional en la actualidad. Pero con la mirada puesta en la apertura social, los conceptos se han ido actualizando. Se abandonó la concepción de institución estática, unilateral y elitista, de modo que las instituciones museales de todo el mundo se han ido *aggiornando* a un nuevo enfoque que no sólo se basa en la práctica artística individual y aislada relacionada a la producción sino a un panorama más amplio que abarca lo CONTEXTUAL y, por lo tanto, lo DIALÓGICO.

La pertinencia de exponer estas definiciones radica en que, desde la presente investigación, se trabajará sobre el concepto de museografía vinculado a la práctica del diseño y los dispositivos, objetos o plataformas que él mismo pueda generar<sup>4</sup>. Se cuestiona en términos prácticos las limitaciones o posibilidades que presenta el término atendiendo a las nuevas realidades sociales a la luz de la concepción museológica fundada en la nueva museología. **Entiéndase la museografía como el punto en común existente entre el hacer del diseño y el hacer del museo, luego, entiéndase ese punto en expansión.**

<sup>4</sup> Vinculación entre la práctica proyectual desde el arte, la museografía y el diseño.

### Elementos museográficos

¿De qué se compone un museo? Quizá este apartado debiera llamarse *elementos de la experiencia museográfica*<sup>5</sup> como propone Zavala (2013) y no sólo elementos museográficos ya que lo primero que se supone es que hay alguien que percibe esos elementos, los experimenta y siente. Hablamos de *elementos rituales, educativos y lúdicos* (p. 73). Cabe aclarar, que, desde la presente investigación, se hablará de categorías que engloban a otras, como una suerte de SUBSISTEMA y SUB-SUBSISTEMA dentro del sistema general que es el entramado teórico y de significación que se está construyendo.

*Los elementos rituales están presentes en toda experiencia museográfica, porque el museo, al ser un espacio excepcional a la cotidianidad del visitante, y en general en la sociedad como un todo, impone al visitante la sensación de participar en un proceso cultural que lo excede, y que pone en contacto con el tiempo especial que le ofrece, en algunos casos, una cierta continuidad emocional en relación con generaciones anteriores y posteriores de visitantes. (Zavala, 2013, p.74)*

Zavala plantea un espectro general de lo que estos elementos experienciales son y los integra a las vivencias personales al interactuar con ellos. Esto los dota de especificidad y por eso se construye una categoría teórica al respecto.

<sup>5</sup> Los *elementos de la experiencia museográfica* a los cuales hace referencia Zavala, corresponden a atributos inherentes de los museos en general. El concepto de museo por su evolución y genealogía ha acarreado estas cualidades que tienen raíz en aquellos espacios de la alta cultura. Zavala propone no negarlos y construir a partir de ellos.

### Elementos rituales (su necesidad)

La visita a un museo tiene un carácter ritual ya que supone objetos patrimoniales, espacios expositivos y acciones ajenas a la realidad cotidiana. Se encuentra al margen, es otra esfera temporal, representa lo diferente. La situación previa al hecho de estar en el museo ya tiene una carga que se construye desde el traslado al espacio, a un punto en la traza urbana; la decisión de atravesar el umbral para sumergirnos en una propuesta diferente. Propuestas atemporales, sagradas, ligadas a la historia, la vida, la muerte y los rituales.

*El simple acto de cruzar el umbral de un museo coloca al visitante en un tiempo diferente, cuyo efecto habrá de persistir más allá de la puerta de salida. El museo cumple una función religiosa dentro del ámbito de la vida cotidiana. (Zavala, 2013, p.74)*

Esta cita dispara una serie de preguntas, una de ellas gira en torno a la concepción de la ritualidad del museo concentrada únicamente en la espacialidad por la mera fascinación estética del edificio y sus salas. Quizás actualmente, atendiendo a los cambios coyunturales, se podría repensar la ritualidad adoptando la ubicuidad y descentralización. Pensándolo de otro modo, si en una situación de confinamiento, se elige acceder a un sitio digital de un museo (como única opción), ¿no se está buscando también una experiencia ritual allí? ¿Qué criterios estéticos, comunicacionales y formales presenta la ritualidad? ¿Se puede construir la ritualidad? ¿Quién construye la ritualidad? Pero también, otro cuestionamiento que pone en situación de jaque a lo anterior sería preguntarse si el único modo de desmaterializar tiene que ver con abordar la presencia edilicia o si es posible optar por un abordaje cuya incidencia se

refleje en los aspectos más abstractos que hacen a un museo.

### Elementos educativos (su intencionalidad)

El museo educa en términos de visiones del mundo, y sí, en plural, los museos no pueden ni deben ser dueños de verdades, aunque pueden tener distintos modos de expresarlas. Por tal motivo es que extender la educación unilateral a educarnos entre pares es una de las nuevas funciones del museo, entender las experiencias extra-museográficas es una responsabilidad de las instituciones. Zavala distingue entre dos caminos a seguir a la hora de hacerse cargo de la función educativa:

*–Estática (ritualizada, vertical): privilegia la información sin relacionarla con su contexto; ofrece al visitante textos, o interpretaciones; ofrece respuestas a preguntas formuladas sin su participación; reproduce criterios implícitos de valoración, interpretación y jerarquización canónicos; genera una distancia entre el objeto (...) y el visitante, y las únicas respuestas posibles ante la información ofrecida es la aceptación, el rechazo o la indiferencia.*

*–Dinámica (dialógica, horizontal): privilegia el proceso de adquisición de conocimientos por parte del visitante, pues relaciona la información con el contexto en el que está inserta y, lo que es más importante, con el contexto del propio visitante; le ofrece a este último los contextos de interpretación existentes y elementos para entender las interpretaciones; ofrece elementos para la formulación de respuestas a las preguntas del visitante, y para la formulación de nuevas preguntas; posibilita la relativización de los criterios de valoración e interpretación de afirmaciones canónicas, tanto las provenientes del sentido común como aquellas que se le oponen; genera un diálogo entre el visitante y el universo de significación que el*

*objeto le impone (artístico, antropológico, histórico o natural), y propicia, como respuestas del visitante, la admiración, la sorpresa, el asombro, la duda y otras formas de la incertidumbre y el compromiso afectivo. (Zavala, 2013, p.76)*

La plasticidad de las definiciones determinadas por Zavala, posibilitan dos caminos que implican la toma de decisiones que se vertebrarán en los criterios *axiológicos* (ideológicos), *narrativos* (comunicacionales) y *superficiales* (gráficos), (Semprini, 1995).

#### Elementos Lúdicos (su posibilidad)

El juego no busca el aprendizaje en términos educativos, sino de la experiencia del durante y del después que reverbera en las personas participantes. En el juego se ejercitan habilidades y conocimientos adquiridos previamente de otras vivencias.

Los elementos lúdicos siempre están presentes, quizá no literal y convencionalmente, ya que el factor lúdico no implica un juego *per se* sino que se asocia a la idea de fantasía, un mundo otro, un tiempo no convencional muy asociado a la ritualidad.

*En este último caso se puede lograr que el visitante aprenda a desaprender, a relativizar su visión del mundo, a reencontrar asociaciones inéditas, a individualizar la experiencia colectiva, a colectivizar la experiencia individual, y a la apropiación, resemantización y reconocimiento de las omisiones del enunciado museográfico. (Zavala, 2013, p.80)*

Cuando Zavala se refiere a “lo lúdico” se refiere a un conjunto de signos y símbolos que, gracias a la ritualidad y a la posibilidad dia-

lógica, se complotan para generar una esfera que posibilite ser y hacer desde una perspectiva ajena a la realidad.

Si bien hasta aquí el análisis de Zavala es enriquecedor, es inevitable pensar en cuán influyente es la materialidad del museo reducida al espacio edilicio en esto y preguntarse respecto de cómo encarnar estos elementos experienciales en otros territorios. También, en cómo extender esto hacia la participación y puesta en práctica considerando que la lejanía física no es la única variable existente para que una persona no se acerque a un museo.

Como se ha mencionado al inicio de este bloque, si se hace una revisión en cascada de lo expuesto, se avanzará hacia la construcción de la ritualidad desde lugares extra-espaciales (edificios, mejor dicho). Se adoptará una forma dinámica de educar (no es posible despojar al museo de su función educadora) en pos de generar aperturas experienciales y, más adelante, nombradas como aperturas entrópicas. Finalmente, se pondrá en medio de la escena al factor lúdico como aliado del desequilibrio en nombre de la participación.

#### Elemento narrativo: experiencia museográfica (lo intangible)

A lo largo de la existencia de los museos es posible observar una constante en cuanto a su función narrativa: ser contadores de historias. Pero la variable en ese trayecto es que hoy el museo emite y recibe. Hoy el museo no es unilateral. Dentro de este momento se inscriben diferentes modos, mecanismos y estrategias para contar y transmitir. Despojarse de la visión unilateral conlleva la responsabilidad de hablar para todos y con todos, es decir, de conocer la audiencia recurrente pero también, estar pendiente de la nueva o

potencial. Porque como dice Zavala, *si un museo se abre al público, se presupone que habrá de utilizar recursos estrategias semánticas (verbales, icónicas y ambientales) que el visitante podrá comprender* (p. 106).

Es interesante pensar en un museo que predispone el espacio –tomándolo como el campo de acción habitual– y diferentes recursos –elementos compositivos– en pos de potenciar comunicaciones que se visualizan y materializan a partir de categorías sensoriales, visuales y verbales. Esto significa sostener una posición diversa y democratizadora al mismo tiempo, y si se adopta esta postura, todos los mensajes que sean contenidos dentro del museo son, pues, relativos –el museo pasa de ser perpetuador de cánones a relativizador de ellos–.

Una propuesta democratizadora debería contemplar distintas estrategias comunicativas (narrativas, informativas, experienciales, ambientales, reconstructivas, simulativas, explicativas, valorativas, interpretativas, contextuales, objetuales, rituales, lúdicas y sensoriales e incluso, espaciales) y distintas estrategias receptivas. Si el museo sólo contempla lo que enuncia institucionalmente nunca será democratizador, pero tampoco lo será si solo se reduce a recibir “porque sí”, sin estrategias de base que lo fundamenten. Dicho esto, es interesante pensar en lógicas necesarias para repensar la institución y no para amoldarse a ella. Pensar en la necesidad y los para qué es un ejercicio valiente y de introspección pertinente para la búsqueda de una institución saludable.

El relato museístico presenta dos caras inseparables, la programación interna y un factor externo, la expectativa del público. Los museos generan programas, es decir, cuentan relatos estructurados en

torno a una idea vertebradora, un eje principal en el que se desarrolla el discurso museográfico. Generalizando, existen dos formas de contar la historia. En una de ellas, el visitante observa como espectador lo que el narrador le cuenta, en otra se pretende una aproximación o una inmersión del observador en la historia. Ésta última es la que nos interesa retomar para la investigación. Con la elección de una de estas formas de contar se puede introducir el carácter lúdico (aperturas y posibilidades) o anularlo por completo.

Lauro Zavala coincide con los criterios ya mencionados, pero introduce un nuevo modo de concebir a la narrativa: la post experiencia.

*La narrativa es una estrategia de conocimiento con su propia especificidad; la narrativa es la forma de apropiación más universal de la experiencia cultural; la incorporación del contexto de observación del individuo es una estrategia de objetivación y relativización de la experiencia subjetiva; cada experiencia museográfica es única, y su reconstrucción personal es la forma de registro más confiable; en el fondo de toda experiencia cultural subyace un sustrato placentero, gratuito y lúdico, de carácter estético (...)* (Zavala, 2013, p.72)

Esto que propone el autor, es el registro personal de la experiencia de una persona en el museo. Su interacción con el edificio, las salas, el recorrido, el direccionar de su mirada, sus cruces de pensamientos y sentidos, su respuesta personal frente a los elementos de la exposición. Es la verbalización del acto performativo y subjetivo del habitar el museo. La narrativa museográfica determina el grado de accesibilidad, diversión, compromiso, entre otros, que una persona ha experimentado al decidir recorrer y sumergirse en una muestra.

Elemento espacial: espacios expositivos (lo tangible)

Las exposiciones son métodos que permiten ver, conocer y comunicar sistemas de conceptos que se abren a la interpretación subjetiva a partir de manifestarse a través del diseño, la narrativa y el espacio. *Los estilos de la exposición en la historia coinciden con el grado de acceso y conocimiento del público de los bienes del museo.* (Fernández, 2014, p.03)

El espacio es el campo en donde se compone con objetos patrimoniales, comunicativos, interactivos, estáticos, etc. El espacio es el elemento más determinante de la exposición y del museo porque expresa la pura materialidad de lo venerado. De la ubicación de los objetos, de la relación que guardan entre sí y con la realidad espacial depende, en gran medida, la percepción de los objetos por parte del visitante. El espacio condiciona, pero también define la realidad y la experiencia de la exposición.

*Todo objeto al introducirlo en un museo o insertarlo en una exposición pierde su autonomía, se convierte en un suceso, en una performance lingüística, entra a formar parte de una trama o historia que se cuenta. Una museología abierta y creativa entiende que los lugares son territorios de experimentación e investigación museográficos y museológicos, bien por medios personalizados (animación, conversación, proyección...) o no personalizados (exposición, publicaciones, etc.)* (Fernández, 2014, p.08)

Por otra parte, la exposición (en el museo, en el lugar y el espacio) es un punto de encuentro entre lo tangible y lo intangible, entre la memoria enraizada en su diseño y la historia que conocemos. La museografía (lugar físico, ordenado, diseñado) abre la puerta a un

nuevo ritual de transmisión que reconoce la multimediación del espacio, el lugar y el sitio como componentes actuales de la “puesta en escena” de la exposición. El espacio expositivo plantea una circulación, una organización, estrategias de comunicación, elementos gráficos y una síntesis operativa. La circulación se ve sujeta al diseño del recorrido espacial (en forma de peine, arteria, cadena, estrella, bloque, libre, errático, etc.). La organización responde a la ubicación lógica y semántica de los elementos expuestos. Por otra parte, las estrategias de comunicación son base de lo mencionado anteriormente, siendo el colchón de significación transversal, visualizado en algunos elementos comunicativos que aportan a entender el aura de la exposición. Por último, la síntesis operativa es la suma de las partes mencionadas y, posiblemente, lo que los visitantes recuerden y guarden en su memoria de la exposición. En ese recuerdo se manifiesta la noción sistémica.

La materialidad es la función museográfica y, por lo tanto, la representación del imaginario museológico de un museo específico. Comprender la materialidad es de carácter sustancial para comprender que el espacio, dentro de todo lo mencionado, es sólo soporte pero a la vez es un ente comunicador y estructurador clave. Esta afirmación no desacredita la espacialidad, sino que intenta ir más profundo en la materialidad de lo expuesto: objetos, mensajes, conceptos, historias, recuerdos, datos técnicos, experiencias. Todas esas cuestiones no requieren de un espacio para existir, pero sí una materialidad. **El desafío de este entramado conceptual es en principio reconocer la materialidad como un elemento fundante del museo, al cual de ahora en más será considerado un sistema: por momentos institucional, en otros objetual, también espacial,**



en todo momento social, por sobre todo comunicacional y ahora también PROYECTUAL.

### Un museo es un sistema

Obras, espacio, muros, clavos, vitrinas, proyectos, personal, personas, público, cartelas, acervo, marcos, luces, puertas, reserva, flyers, catálogos, publicaciones, propuestas, actividades, muestras, recorridos, salas, mapas. Todos los elementos mencionados, y los tantos restantes, en sumatoria conforman la institución museo. Reiterando, un museo según ICOM (2022) es:

*...una institución sin ánimo de lucro, permanente y al servicio de la sociedad, que investiga, colecciona, conserva, interpreta y exhibe el patrimonio material e inmaterial. Abiertos al público, accesibles e inclusivos, los museos fomentan la diversidad y la sostenibilidad. Con la participación de las comunidades, los museos operan y comunican ética y profesionalmente, ofreciendo experiencias variadas para la educación, el disfrute, la reflexión y el intercambio de conocimientos. (ICOM, 2022)*

A partir de esta definición general es posible advertir objetos y hechos escondidos, éstos son los elementos mencionados al inicio. Elementos que conforman subsistemas y, a su vez, al sistema-museo. Un sistema, según Von Bertalanffy (1989) es *un conjunto de elementos interrelacionados entre sí y con el medio circundante (...) y que dicho concepto puede ser aplicado a cualquier «todo» que consista en «componentes» que interactúen* (p. 263). Partiendo de un todo ya definido -el museo-, es posible comenzar a enlazar las argumentaciones respecto a por qué un museo es un sistema. Pero previo

a ello es necesario establecer las características que determinan la tipología de sistema que un museo es y entender el grado de importancia que este concepto posee en la disciplina del Diseño de la Comunicación Visual:

*La inclusión del término sistema en el universo del Diseño implicó la irrupción de un nuevo concepto en el campo de la práctica. Un concepto que trascendió la mera nominación de un objeto para aportar un nuevo modo de pensar el diseño como saber hacer. (Mazzeo, 2017, p. 49)*

### Sistemas: la entropía como variable tipológica

Siguiendo la Teoría General de Sistemas propuesta por Bertalanffy se pueden identificar distintas tipologías de sistemas que presentan cualidades particulares con respecto a la relación de sus elementos entre sí y con el entorno. Aquí se retomarán los denominados SISTEMAS CERRADOS y los SISTEMAS ABIERTOS, dos tipologías opuestas, cuya variabilidad radica en la entropía.

Un sistema cerrado, es un conjunto de elementos que ha llegado a un estado de equilibrio, por lo que su intercambio con el medio es casi nulo. Además, son predecibles, es decir que el origen de los mismos, determina su fin. *Un sistema abierto, en cambio, es definido como sistema que intercambia materia con el medio circundante que exhibe importación y exportación, constitución y degradación de sus componentes materiales* (p. 146). A diferencia del sistema cerrado, presenta múltiples puntos de origen que pueden converger en un mismo punto final.

¿De qué modo la entropía hace la diferencia? La ENTROPIA es una

medida, es la cuantificación de la probabilidad del orden, es decir, cuando el orden es improbable, el sistema se encuentra en estado de desequilibrio, **es abierto**. Según Bertalanffy, estos conceptos derivados de la matemática, biología y termodinámica son completamente trasladables a cualquier todo. Es por este motivo que en primer lugar se debe comprender de qué todo se está hablando y con qué otros todos se relaciona. Con esto se quiere advertir que un sistema entrópico no admite variables acotadas.

### Los todos y la entropía

El museo, el primer todo. Como se ha mencionado a lo largo del bloque, el museo como institución presenta diversos elementos que existen y se relacionan de modo que hacen que se reconozca como tal. Pero es imposible hablar desde la totalidad estática, ya que la misma necesita ser desagregada para comprender las dinámicas que subyacen a su construcción.

¿Cómo se construye un museo? En principio, y siguiendo la definición de ICOM, un museo presenta un patrimonio, es decir, cosas tangibles o intangibles con valor simbólico para representar un acervo artístico, natural, histórico, etc. Luego se debería pensar en dónde exponer estos objetos y en último lugar para quienes (toda la sociedad). De este modo la construcción del museo se va atomizando cada vez más hacia el interior de él mismo, generando una distancia entre el adentro y el afuera (el barrio, la ciudad, las personas que no lo visitan). Tanto el interior como el exterior del museo representan otros todos con los cuales la institución debe interactuar, y son ellos los que lo mantienen en un estado entrópico, es decir,

en continua destrucción del orden. En palabras de Bertalanffy:

*La consideración de los organismos vivientes como sistemas abiertos que intercambian materia con el medio circundante comprende dos cuestiones: primero, su estática, o sea el mantenimiento del sistema en un estado independiente del tiempo; segundo, su dinámica, los cambios en el sistema con el tiempo.* (Bertalanffy, 1989, p. 182)

Seguido a esta consideración, se retoma a Mazzeo (2017): *Pensar en sistemas hoy supone pensar en proyectos complejos, flexibles, mutables y adaptables a las nuevas realidades comunicacionales y contextuales.* (p. 61)<sup>6</sup>

Estas dos citas se ponen en diálogo desde distintas disciplinas para esbozar un concepto de entropía que tiene que ver con **no perder de vista el contexto del sistema que se está analizando y que por sí mismo sería independiente del tiempo, para abrir camino a la mutabilidad y la persecución del orden con poca probabilidad de éxito, por lo que estudiar el contexto es inevitable.** Mazzeo, desde la proyectualidad, desentramla la estaticidad para dejar lugar a los otros todos que se encuentran en el contexto y que no se ven atravesados visualmente por este sistema. De esta forma es posible comenzar a pensar en la desagregación de los componentes materiales del museo, no con el fin de destruir el orden, sino de diseñar la desmaterialización desde la dupla: **ADENTRO Y AFUERA.**

<sup>6</sup> La presente Tesina busca ensayar una respuesta sistémica frente a una nueva realidad comunicacional y contextual.

## SEGUNDO BLOQUE: **SISTEMA Y DESMATERIALIZACIÓN**

*Para problematizar la materialidad,  
hay que conocer la materialidad  
y los conceptos que en ella se encarnan.*

### Dedicado a la materialidad en museos

*El objeto material se convierte, así, en parte de un paquete de información sobre él mismo, y no solo se concibe como la «cosa física», sino que se comprende todo su «aura», un compuesto en el que la cosa es solo un elemento dentro de «una molécula informativa de interconexión –igualmente importante– (Parry, 2007, p. 80)*

Como bien marca la cita retomada de Parry, hace más de treinta años se discute la materialidad de la obra, presentando un recorrido en torno a su materialidad y sus posibilidades expansivas para reponerla de modos menos concretos y objetuales y llevarla a otros territorios. Es momento de concentrar ese legado aplicado a la obra para trasladarlo a la materialidad de la institucionalidad del museo como sistema contenedor de esos objetos que, de un modo u otro, ya han logrado ser desmaterializados. Para pensar en la materialización y la desmaterialización, una operación inicial puede ser reemplazar en la cita del autor la palabra objeto, por museo.

Como se ha mencionado, un sistema abierto presenta una cualidad cuantitativa que responde a un alto estado de desequilibrio denominado entropía. El alto grado de existencia de esta cualidad se debe a que el sistema en cuestión está en contacto permanente con el entorno en búsqueda del equilibrio. Estas relaciones o flujos con el entorno se visibilizan de diferentes maneras dependiendo el sis-

tema abierto que se esté analizando. En el caso de los museos, es posible determinar distintos flujos de interacción que van desde personas que trabajan en la institución y llevan sus cotidianidades, a los públicos que se acercan, a la introducción de nuevas obras al acervo, etc. Un punto inicial para el análisis del sistema puede ser detectar los flujos mencionados y evitar el tropiezo con un falso entendimiento único, en donde el contexto sea considerado sólo como lo que está y sucede “afuera” y no abarque lo que está y sucede “adentro”.

¿De qué modo el museo emite flujos de interacción al medio circundante? Cerezo Muñoz (2021) propone una pregunta, que deja pie a un concepto que se hermanará con la entropía:

*...¿a qué nos referimos cuando hablamos de desmaterialización? Hablamos de expandir sus funciones más allá de sus muros mediante la recuperación del espacio público y su expansión por el territorio, en lugar de permanecer como una institución estática y fija, mediante propuestas de arte público, participativo y procesual, con la colaboración de otros agentes culturales del territorio. (Cerezo Muñoz, 2021, p. 82)*

Esta definición quedará en suspenso hasta finalizar una breve descripción del concepto de desmaterialización en el campo del arte, más precisamente, de la obra de arte.

Zonnenberg (2016) presenta el principio de DESMATERIALIZACIÓN a partir de recuperar distintos sucesos y críticas al concepto que surgieron en los sesenta y setenta. En aquel entonces la discusión pasaba por la desmaterialización de la obra de arte y su vínculo con

lo que hoy se conoce como arte conceptual. Sin ánimos de ahondar en esta cuestión es importante, sin embargo, extrapolar algunos lineamientos generales: la estrecha relación de la acción de desmaterializar con la de conceptualizar y el averiguar qué es lo que sucede cuando se “abandonan” los materiales –si es que se abandonan–. Si en las décadas de los sesenta y setenta se discutía sobre desmaterializar un objeto, **¿cómo se desmaterializa una institución? y ¿de qué modo se diseña esa desmaterialización?**

La respuesta a esta discusión que inicia la autora se enlaza con la concepción del museo como sistema y la institucionalidad como uno de los componentes del todo que puede ser traducido a elementos visuales, conceptuales y simbólicos permeables a un nuevo saber hacer. Es importante no perder de vista que nos movemos en una dualidad, pero no por oposición. Conceptualmente se puede leer en términos de dualidad opositora todo lo aquí desarrollado, pero si se lee de ese modo, no se estaría entendiendo el punto central del concepto madre: sistema. Una analogía sencilla para evitar caer en este pensamiento puede ser pensar en un PUNTO DE APOYO.

Un punto de apoyo representa: un espacio tridimensional, el peso de un objeto, la acción de una persona que decide una ubicación específica anulando todas las posibilidades de ubicación restantes para un objeto. Esto da inicio de un orden. La relación de ese objeto con el contexto y su función (cual fuera) en ese punto de apoyo determinan la estructura de ese conjunto. Esa estructura adopta una materialidad espacial, objetual y funcional (ya que ese punto de apoyo le pertenece sólo a un objeto). ¿Qué pasa si podríamos ofrecer puntos de apoyo a las materialidades que involucra el obje-

to, su función y la espacialidad que ocupa? ¿Qué pasaría si se pensaran puntos de apoyo convertidos en puntos de acceso, de participación, de desorden?

A lo largo de este entramado desde el inicio hasta aquí se han esbozado conceptos (las posibilidades) y se han transparentado decisiones. Un único punto de apoyo/acceso no es representativo de ello, la concepción museo como objeto es insuficiente para atender a múltiples puntos de apoyo. Del mismo modo un punto de apoyo en la ciudad de un objeto–espacio–edificio único, es insuficiente para, en palabras de Parry, *constituir una molécula informativa de interconexión*. En todo caso, habría que pensar en conexiones que vinculen tanto el adentro como el afuera con el fin de establecer puntos, pero también flujos.

### **Desmaterializar el orden / diseñar el desorden**

Lo desarrollado hasta aquí manifiesta que, si un museo es considerado un sistema de características entrópicas este, a su vez, manifestará una resistencia a la permanencia del orden; pero, además, no sólo podrá ser receptor de interacciones con el medio, sino que deberá desplegarse hacia él en búsquedas de puntos de apoyo. Mazzeo en su cuarto capítulo “En busca de un orden posible”, menciona que la concepción sistémica se aleja de lo *puramente formal*, lo que permitiría pensar *casi toda la realidad conocida* desde esa concepción. Y, en su quinto capítulo “En lo profundo: diseño y sistema” ahonda en el vínculo con la comunicación visual de modo que parte de considerar un sistema simple (como una pieza gráfica única) hasta su complejización:

*Cuanto mayor es la complejidad del campo mayor será la relación de textos e imágenes con él, con el objetivo de lograr una unidad en la que los tres elementos se articulan y dialogan al punto de tornar inmodificable el vínculo que los aíuna. (Mazzeo, 2017, p. 83)*

*El vínculo que los aíuna, la constante del orden y desorden al mismo tiempo. ¿Hasta qué punto se puede diseñar el desorden y desmaterializar el orden? Continuando con la analogía del punto de apoyo, una posible respuesta un tanto menos conceptual a la pregunta planteada puede ser pensar en flujos. Un sistema cerrado presenta menos flujos que uno abierto, si esos flujos tendrían donde apoyarse, presentarían un posible orden para el desorden y eso sí se puede diseñar. Del mismo modo se puede pensar que un punto de apoyo es una materialidad concreta dentro de la desmaterialización.*

#### Constantes y variables

*No construyo un partido con la replicación de un fenómeno, sino a partir de su metaforización (Carpintero, 2009). La metáfora subyacente al sistema-museo es el inicio del proceso de desmaterialización ya que supone la carga simbólica que será el hilo conductor axiológico y se refleja en lo narrativo.*

Aquí entran en juego procesos de categorización de los elementos que componen el sistema para agruparlos en subsistemas y generar una suerte de organización interna de la materia constitutiva. También entra en juego el proceso de distinción entre constantes y variables. ¿Qué se mantiene? ¿Qué cambia? ¿Qué se intercambia? ¿Cuál es la coherencia entre los subsistemas y el sistema? ¿Y entre sistema y entorno? Todas las respuestas a las preguntas

expuestas pueden provenir desde la práctica discursiva y gráfica del diseño de comunicación visual; ya que si se considera que el museo es un sistema, lo que se debe desmaterializar son las constantes y variables que componen ese sistema para proyectarlas en otros territorios con los que interactúa. Pero nuevamente, a veces la teoría tiene que ir en paralelo a una materialidad para que no se estanque en el mundo de los conceptos y sea viable. Partiendo de un punto de apoyo único, la materialidad existente del museo, es posible desagregar otros puntos de apoyo equivalentes (constantes) pero no iguales (variables). Al fin y al cabo, los puntos de apoyo van a ser los subsistemas dentro del sistema museo, por lo que para propiciar la entropía deben, desde la proyectualidad y la comunicación, presentar variables permeables a una suerte de delegación del control.

#### El verbo desmaterializar (la práctica)

*En el campo del arte, el recurso de la desmaterialización intentó quebrar con la institución tradicional y la academia, y operó de manera estratégica como un signo de ruptura. (Lucero, 2020, p. 145)*

Desmaterializar es una práctica, una acción y, por lo tanto, se pueden enlazar las actividades que involucran a una especie de forma proyectual. El recorrido de la desmaterialización parte, sin duda alguna, de un punto de apoyo: la materialidad. De este modo se puede partir de lo conocido y, además, de lo ya estudiado por años.

Existe una tendencia a determinar que la desmaterialización es el desinterés por los materiales, pero en realidad, la esencia del acto de desmaterializar que aquí se pretende abordar es la de un acto proyectual y ensayístico que evalúe la materialidad existente en un

museo específico y sobre ella genere pruebas. Y, si se trata de un acto proyectual, el camino del hacer tiene un gran recorrido.

Es posible plantear etapas estratégicas de diseño que parten de una inicial: la metaforización. *Debe pasar antes por la conceptualización, por la metáfora que le permita extender la particularidad de un evento a una generalidad de propuestas visuales.* (Carpintero, 2006, p. 16) El museo, en parte, es el objeto a desmaterializar y a metaforizar. Sus elementos deben circunscribirse en una narrativa que pueda ser expandida por la institución y por otras personas que la transiten (en cualquiera de sus puntos de apoyo). Habrá tantas desmaterializaciones como metaforizaciones y, recién en ese momento se podrá proceder a diseñar las materialidades que signifiquen los distintos puntos de apoyos. Será necesario e inevitable cuestionar al sistema y evaluar cuál es la pregunta indicada para él mismo en un momento específico. ¿Qué necesita preguntarse el museo? ¿Qué preguntas le están haciendo a los museos? Luego del concepto aparecerá la forma, la propuesta, la elección de los territorios, la historia hiladora, el rol a ocupar y los códigos visuales a presentar.

Desmaterializar involucra la capacidad de metaforizar, de descomponer y recomponer los elementos que se encuentran en el sistema con el que se está trabajando según diversos textos que adopten formas abstractas o concretas. **Desmaterializar implica, entonces, entender la plasticidad del sistema.**

*Pero lo importante (como a veces pasa en la vida) es el lugar donde uno decide pararse: el partido conceptual es una orientación, una dirección, una apertura hacia un fragmento específico de una temática y no una*

*clausura de límites estrictos, una anécdota difusa o vacía ni un listado de símbolos.* (Carpintero, 2006, p. 17)

Hasta aquí, este bloque repone el concepto de sistema desde su pura teorización hasta su forma concreta y las posibilidades materiales a adoptar cuando el proceso de diseño es el mediador en el camino hasta la desmaterialización. Desmaterializar es el proceso de diseñar y, a su vez, es el producto de diseñar sistémicamente. A medida que se avance hacia la especificidad proyectual en los siguientes apartados, se profundizará el engranaje hacia la consolidación de un proyecto de desmaterialización que parte de un requerimiento casi obligatorio como el de **METAFORIZAR**.

### TERCER BLOQUE: **SISTEMA Y TERRITORIOS**

En este bloque se presentará una cuestión que no ha sido abordada explícitamente pero que resulta oportuno presentarla aquí. Cuando se habla sobre desmaterializar un sistema abierto, que es el museo, se refiere a **ponerlo en contacto con el medio que lo rodea, se refiere a dar un paso desde adentro hacia afuera**. Retomando a Mazzeo, cuando menciona que un sistema *debe adaptarse a las nuevas realidades comunicacionales y contextuales* se aplica a entender que el territorio propio del museo hoy no está adaptándose. Y del mismo modo que en los años 60 se discutía la desmaterialización del objeto, hoy se discute la desmaterialización de una institución y de su carga simbólica. Si bien resulta emocionante e incluso radical hablar de desmaterializar una institución, conlleva una responsabilidad respecto de hacia dónde se desplegará el sistema, cómo se adaptarán sus subsistemas y de qué modo se intentará mantener el orden a partir de controlar sus constantes y variables, es decir sus distintos puntos de apoyo.

Porque la espacialidad edilicia del museo es un territorio innegablemente poderoso y necesario, ya lo ha mencionado Zavala con respecto a la ritualidad que alberga, pero no es la única espacialidad posible. Es por ello que aquí se hablará de territorios a los cuales habrá que caracterizar ya que serán soporte de los puntos de apoyo a diseñar. En principio, un territorio no es si no tiene en cuenta a sus habitantes y construcciones sociales y materiales. Hay que analizar qué es lo que se encuentra en cada uno e invitarlos a ser puntos de apoyo desde una postura anticolonial. No hay que ir a conquistarlos, hay que conocerlos y comprender qué lógicas los subyacen para ponerlos en diálogo con el sistema-museo y generar las vinculaciones.

#### El público y los otros

¿Quiénes habitan el museo? ¿Quiénes no habitan el museo? ¿Cuántas obras entran en un museo? y ¿cuántas personas? Notario Sánchez (2018) recopila distintos tipos de públicos que asisten al museo: los especializados, los escolares y los turistas. Si bien esta concepción general no es representativa de la diversidad de públicos que transitan la institución, no es de interés centrarse en quienes van al museo, sino en quienes no van.

Dentro de la axiología del sistema-museo se encuentra una postura ideológica que determina la apertura del sistema a distintos públicos. Aquellos museos que se circunscriben dentro de la *Nueva Museología* (Zavala, 2013), tienden a ser más receptivos y a pensar en estrategias museográficas que excedan a un público experto ya que tienen como bandera la construcción de conocimiento colectivo. Sin embargo, este conocimiento se mantiene puertas adentro de la institución.

Los *otros*, aquellos que no asisten al museo, se ven ajenos a las prácticas que se desarrollan en el edificio, de modo que la institución que, según su propia definición debe ser de bien común a la sociedad, no lo es. Los *otros* son el motivo por el cual se debe desmaterializar el sistema-museo. No es suficiente preguntarse quienes habitan o quienes no habitan el museo, sino que se debe avanzar en preguntas que demanden acción y proyección: ¿quiénes forman parte de los procesos museográficos? ¿Cómo pueden estos procesos incorporar a los otros?

### Los otros

La definición de «audiencia», dentro de la terminología de los museos, abarca a cualquier persona que pueda interactuar física, digital o tangencialmente en estos espacios (o territorios). En esta definición no entran los *otros*, es decir, aquellas personas que no interactúan ni física, ni digital ni tangencialmente con el museo y tampoco entran aquellas nuevas audiencias que intentan relacionarse con la institución, pero no existen propuestas para ellas.

Entendiendo que los *otros* son los no relacionados, los que se quieren relacionar y no pueden o los que no saben que se pueden relacionar, se puede avanzar en materia de caracterización de público otro. Se hará especial hincapié en la consideración y el compromiso de aquellos que aún no han visitado el museo (en todos los territorios), ya que no se trata sólo de validar las audiencias existentes sino también a las nuevas o a las que están esperando una oportunidad. Aquí es necesario aclarar que los otros pueden ser los que más cerca están.

¿Cómo se ha vinculado históricamente el museo con sus públicos? *Las relaciones entre el museo y su público han cambiado radicalmente desde la emergencia de la Nueva Museología en las últimas décadas del siglo xx y la antagonista contraposición entre experto y visitante va perdiendo su tensión.* (Fernández, 2014, p. 40)

Visitantes, audiencia y comunidad, no son lo mismo. Los visitantes son aquellas personas que transitan por el museo de modo repentino, accidental o curioso. Realizan la acción de visitar, lo cual no los excede de la oportunidad de asombrarse y encontrar

un espacio al cual acudir recurrentemente y por qué no, colaborar con él. Estas tres categorías representan un cambio de estado de una persona respecto a la institución y desde este proyecto de investigación se lo podría subdividir en los distintos puntos de apoyo a crear. Se puede visitar el edificio, ser recurrente en eventos, muestras y propuestas y ser parte de la comunidad en oportunidades participativas digitales.

Si bien hay críticas respecto de lo estancos que pueden ser estos tres conceptos, aquí se los considera una oportunidad que se vincula a las posibilidades participativas que ofrece el museo y los matices existentes dentro de la participación.

### Territorios

Se retoma el concepto de territorio empleado en el manual *Contar las historias* (Ardini, 2018), en donde se lo define como un espacio virtual, mediático o físico en donde es posible generar una conversación. Esta oportunidad que presentan los territorios narrativos tiene estrecha relación con la tendencia de comunicación dialógica (Zavala, 2013), que presenta la nueva museología y pone en equivalencia distintos escenarios con la espacialidad del museo. Si bien desde el manual mencionado se vincula el territorio a la transmedialidad y, por lo tanto, se plantea una suerte de complementariedad entre ellos; desde el concepto de desmaterialización en primer lugar interesa reconocer que en esos territorios habitan los otros, y si esto se reconoce, se debe tomar cartas en el asunto, es por allí por donde se debe desplegar el sistema-museo.

Según la Real Academia Española (2006):



*territorio*

*Del lat. territorium.*

- 1. m. Porción de la superficie terrestre perteneciente a una nación, región, provincia, etc.*
- 2. m. terreno (campo o esfera de acción).*
- 3. m. Circuito o término que comprende una jurisdicción, un cometido oficial u otra función análoga.*
- 4. m. Terreno o lugar concreto, como una cueva, un árbol o un hormiguero, donde vive un determinado animal, o un grupo de animales relacionados por vínculos de familia, y que es defendido frente a la invasión de otros congéneres.*

Porción, perteneciente, esfera de acción, lugar concreto. Al parecer un territorio presenta mayor cantidad de limitaciones que aperturas, entonces, ¿por qué vincularlo a la apertura del sistema-museo para propiciar su desmaterialización? ¿No es acaso la territorialidad otra expresión de la materialidad?

### **Territorios y fronteras**

Néstor García Canclini, en su artículo titulado Noticias de Hibridación (2003) señala: *¿Cómo saber cuándo cambia una disciplina o un campo del conocimiento? Una manera de responder es: cuando algunos conceptos irrumpen con fuerza, desplazan a otros, exigen crear nuevas nociones o reformulan a las demás.* La práctica de la desmaterialización supone un arduo trabajo proyectual sobre una materialidad específica, afectada por un contexto y, por lo tanto, constituida a partir de una territorialización. La reformulación disciplinar a la cual se refiere Canclini puede vincularse a la plasticidad que adop-

ta el territorio al considerarlo performático. ¿Cuál es el rol del territorio en el acto proyectual de desmaterializar? ¿El acto proyectual requiere y necesita una instancia previa para constituirse?

La exigencia de desmaterializar un museo no implica la imposición de un acto proyectual irresponsable para con la institución, el territorio y las personas. El acto proyectual se debe entender como una **metodología** y no únicamente como una acción. Aquí aparece un punto bisagra para considerar tanto en el presente entramado conceptual como en el ensayo proyectual sobre el mismo, porque la institucionalidad también es una territorialidad y como tal implica ciertas duplas internas que estructuran su configuración: el adentro y el afuera, el centro y la periferia. Si bien estas son dualidades constitutivas al mismo tiempo son duplas insuficientes.

Renato Ortíz en su ensayo "Otro territorio" (2004) hace una revisión de la plasticidad del término territorio en la cual deja en evidencia la finitud de las duplas mencionadas anteriormente. Esto conduce a pensar en que la desmaterialización puede considerarse la acción que salda las insuficiencias. Sin embargo, Ortíz menciona que no es posible desmaterializar ni desterritorializar sin una reterritorialización. Esta afirmación devela que plantear la desmaterialización del museo como una práctica que conduce a un resultado específico es sinónimo de "construir otro edificio", es decir, de re-encapsularlo. El verdadero acto de desmaterializar se basa en entender las variables del sistema-museo para sumergirlas en un PROCESO PROYECTUAL Y PROCESUAL que contemple su propia territorialidad y las otras existentes.

*Sin embargo, es necesario entender que toda desterritorialización es acompañada por una re-territorialización. Pero no se trata de tendencias complementarias o congruentes; estamos frente a un flujo único. La desterritorialización tiene la virtud de apartar el espacio del medio físico que lo aprisionaba, la reterritorialización lo actualiza como dimensión social. Ella lo “localiza”. Nos encontramos, pues, lejos de la idea de “fin” del territorio. (Ortiz, 1996, p. 63)*

La principal reflexión de este texto radica en profundizar los resultados materiales y proyectuales de lo que aquí se denomina como desmaterialización. Y pensar este concepto desde la teoría de sistemas permite que no sólo se desarrolle la punta del *iceberg* sino sus profundidades.

¿Qué se desmaterializa? Considerando las duplas adentro y afuera, la desmaterialización parte de la introspección y el análisis de la materialidad, por lo que invertir el proceso para llegar a otro resultado material anularía la problemática a partir de un parche superficial. En este sentido se realiza la idea de diseñar flujos y puntos de apoyo a partir de mecanismos que tensionen las duplas territoriales mediante una vinculación progresiva, responsable y pertinente al sistema que se pretende desmaterializar.

En términos proyectuales y de diseño el camino a seguir consiste en la búsqueda de medios materiales que den soporte a estos flujos y, por lo tanto, permitan la proyección de los mismos garantizando la entropía y no la encapsulación.

*Al fin y al cabo, el museo es un medio: en su versión más común, es un medio social singular, tridimensional y multisensorial donde los conocimientos se transmiten de una manera particular. Sin embargo, el museo mismo está lleno de medios. (...) Incluso podríamos llegar a afirmar que los medios definen el museo. (Parry, 2007, p. 11)*

Parry habla de un medio, un único punto de apoyo, pero en un diálogo con sus propias palabras da un giro rotundo diciendo que los medios definen al museo. Aquí no interesa estrictamente el concepto de medio sino la transformación de singular a plural que sucede y el movimiento de adentro hacia afuera que es reflexionado en que al fin y al cabo los movimientos suceden a la inversa.

Todos los flujos y puntos de apoyo a ser diseñados requieren de una forma que actúe de mediadora fronteriza entre las distintas territorialidades y duplas. La frontera es el espacio compositivo para intentar saldar la insuficiencia de la dualidad y encontrar puntos en común para la convergencia de acuerdos que integren, al menos, DOS O MÁS DISCURSOS.

## CUARTO BLOQUE: CONVERGENCIA DE ENTRÓPICOS

En este último bloque, se trabajará la constante con mayor variabilidad que presenta el sistema: las personas, agentes del desequilibrio. Las personas son (somos) un sistema entrópico en sí mismo y cuando se vinculan con el sistema-museo logran aumentar la improbabilidad del orden. Quizás la participación sea lo más complejo de desmaterializar y diseñar, pero es por ello que se deben establecer mecanismos que permitan perpetuar el desorden y poner en juego la participación como el modo de generar consensos y, por lo tanto, orden. Roberts (1997) citado por Salgado, (2013) sostiene que (...) *No existe un único modo “centrado en el visitante” de interpretar algo porque los museos no tienen un público único y homogéneo.* Por lo tanto, poner en común la heterogeneidad es reconocer el desorden y los desórdenes.

### Dos o más discursos

Una voz se reconoce por la diferencia. Desde un primer momento existe una voz institucional que determina las cualidades del adentro del museo y se encarga de mediar con las voces del afuera (tanto institucionales como coloquiales). Los territorios también tienen formas de enunciar que le son propias, por tal motivo, es que se ha decidido recuperar el FACTOR COMUNICACIONAL en este bloque.

Si gritan no se escucha y si callan desaparecen. ¿Cómo mantener un flujo dialógico entre lo guionado por el museo y las voces que no puede controlar? **Desde el concepto de sistema entrópico la idea es la de pujar por el control, pero también entender que delegarlo es otra forma de orden dentro del caos.** En este sentido, el concepto de *narrativas espaciales* propuesto por Clara Boj y Diego

Díaz (2014, p. 133) ofrece un contexto rico para la exploración de vinculaciones con los espacios públicos de la ciudad, las personas y la institución (que en muchos casos también es un espacio público). Este concepto que pretende atender al contexto físico propio o ajeno del museo puede dejar aperturas a otras espacialidades virtuales. Lo más importante a considerar es la determinación de uno o más territorios en función de las preguntas y metáforas que el sistema-museo se esté haciendo: **se trata de buscar puntos de conexión entre los espacios y los relatos.**

Este concepto se estructura a partir de distintos ejes a considerar teniendo en cuenta: el territorio con el que se esté trabajando, la construcción del relato y los requerimientos técnicos. Este último eje se modificará anexando las decisiones de diseño pertinentes a considerar en relación a los ejes anteriores. A partir de entender la tipología del lugar donde transcurre el relato, es que se podrán delinear las implicancias simbólicas del mismo y los efectos que genere considerando su carácter de mediador (a partir de recursos visuales, materiales y comunicacionales) entre distintos sistemas y territorios.

Por otro lado, atendiendo a las decisiones que existen desde el interior del museo y las formas de comunicación que propone, Montero y Collados (2015) enuncia al museo como una *zona de contacto* en donde la función comunicacional está asociada a *la mediación como interpretación activa busca potenciar significados impredecibles, abiertos y plurales, interseccionando, enredando, interpretando de formas múltiples; y lo intenta a partir de las culturas materiales, visuales, de imaginarios propios, ajenos, extraños, diferentes...* (p. 3)

Específicamente dentro de la teoría de la comunicación visual hay un autor que entiende que las relaciones comunicativas están inmersas en un sistema de signos. No se puede pensar sin ellos. Pierce (1931-58), desde la semiótica estudia el proceso de significación que, aunque se presente complejo, resulta indivisible de pensar al museo como sistema en función de una operación de desmaterialización en donde se involucre la participación. Interesa reconocer tanto los elementos materiales del sistema como los experienciales mediante las significaciones que se le atribuyen a los signos detectados. Interesa retomar al signo como condición de percepción, interpretación, diálogo y acción.

Haciendo un engranaje acotado pero necesario, en relación al signo, Jakobson (1963) plantea distintas categorías de su funcionamiento de los cuales interesa retomar la función poética, la función emotiva y la función metalingüística:

- a.** La FUNCIÓN ESTÉTICA se centra en la forma del lenguaje en su dimensión poética y simbólica. Pondera las múltiples interpretaciones por su forma sintáctica. Se comunica a través de su belleza.
- b.** La FUNCIÓN EMOTIVA, por otro lado, pretende provocar emociones a partir de las subjetividades de los destinatarios.
- c.** Por último, la FUNCIÓN METALINGÜÍSTICA explica los códigos y signos del propio lenguaje como por ejemplo, los diccionarios y la crítica.

¿Cuál es la razón para acotar las funcionalidades del signo dentro de un sistema complejo? El motivo es la delineación orgánica de un esquema de conversación en donde se pueda dar la participación en función de metaforizar el sistema para proyectar su desmaterialización

a partir de, en primer lugar, la *intertextualidad* (Barthes y Kristeva, 1967 citado por Villalobos Alpizar, 2003). Así como en la taxonomía de Borges se explora la problemática de la misma, Barthes y Kristeva se oponen a la estructuración rígida de las clasificaciones introduciendo la noción de intertextualidad. A partir de esto Kristeva disolvió la noción del texto como unidad cerrada y estableció la noción de que el texto siempre está en relación con otros textos –o un sistema siempre está en relación con otro sistema–.

Particularmente se interesó en el DISCURSO POÉTICO, considerándolo desafiante por su *escape de la prohibición*. La autora reconoce la apertura y la cualidad entrópica dentro del discurso poético no sólo porque estudia las palabras en relación a ellas mismas, a la escritura y al diálogo sino porque se preocupa por lo que podemos hacer con ellas.

Resulta sumamente interesante pensar la dimensión sistémica del museo asociada a la dimensión signica y, a la vez, ambas atravesadas por la intertextualidad. Es posible pensar que, en siglos de evolución de la definición de museo, la más reciente continúa anclada a la primera por pertenencia histórica pero también por modificaciones ligadas a la contemporaneidad. No obstante, también es posible pensar en la *metatextualidad* como la posibilidad de generar textos y relatos críticos que también dialoguen con los signos y la capacidad de dotarlos de desorden.

Es importante retomar los aportes provenientes de la comunicación para vincularlos posteriormente a la estrategia de análisis que se emplee en función de las categorías aquí expuestas. Por tal mo-

tivo, el eje comunicacional es transversal tanto en la construcción teórica del sistema como en la ejecución y ensayo del proyecto que se sustenta, principalmente, en categorías provenientes de la museología (Zavala, 2013), de la semiótica (Semprini, 1995), del diseño (Mazzeo, 2017), de los territorios (Boj, 2014) y de la participación (Salgado, 2013). En los apartados siguientes se abordarán las categorías que constituyen la participación desde una mirada dialógica, abierta y entrópica.

#### Primero, dialogar con el pasado

En este punto es necesario rever cuáles son los entrópicos que se vinculan. Se ha mencionado que la acción de desmaterialización involucra al sistema-museo, a los subsistemas que lo componen y a los elementos que son agrupados y organizados dentro de cada uno de ellos. En función de esto, la desmaterialización actúa sobre lo material, pero esa materialidad no siempre es sincrónica con la desmaterialización, sino que la misma podría referir a alguna cuestión anterior que sea pertinente a partir de la revisión de la *genealogía*<sup>7</sup> del sistema considerando los registros existentes e incluso, aquellos que están sólo en la memoria. Guerri et al. (2019) en “La performatividad del archivo” proponen una revisión del material de archivo en términos performativos:

---

<sup>7</sup> Se utiliza el concepto de *genealogía* (Nietzsche, 1971 citado por Foucault, en *Genealogía del Poder*, 1992), para remitir a la contraposición de la revisión histórica lineal y evolutiva que busca un punto de origen. Si bien en el caso de la presente tesis se trabaja con un período de tiempo limitado, sería absurdo no identificar influencias por fuera de los años seleccionados. La visión genealógica se vincula orgánicamente con la concepción sistémica.

*...la noción de performatividad postula considerar aquellos discursos que no se limitan a constatar o describir una realidad, sino que la producen o la transforman. De este modo, dirá Austin, ciertos enunciados, producidos en ciertas circunstancias, no “registran” el nombre de un objeto o una persona, sino que la “nominan”; no describen una relación social entre dos sujetos, sino que la construyen por el mismo acto de habla que los involucra. (p. 330)*

A partir de considerar esto, los autores desentraman lo que es un archivo desde el concepto de signo de Peirce (Peirce, CP 1.434):

*El archivo es algo que, en tanto signo, está por algo –un recuerdo forjado en una experiencia–, en alguna relación –según una determinada organización y clasificación– y para alguien –un determinado criterio que postula una “memoria selectiva” de los acontecimientos–. (Pierce, CP, p. 332)*

De este enunciado es posible recuperar de un modo sintético y claro lo que se ha desarrollado a lo largo del presente texto, es decir, una materialidad existente pero pasada manifestada y organizada disciplinariamente en sistemas y subsistemas y que se tiene que poner en relación con otros sistemas. El archivo, entonces, será una parte fundamental para el análisis del sistema (revisión y genealogía) y una posibilidad formal a recuperar en la operación de desmaterialización. Pero esto aún no responde el por qué aliarse con algo pasado o por qué considerar las riquezas que presenta a futuro.

La materialidad del archivo posibilita, a partir de un orden cronológico, develar los distintos trayectos que constituyen la genealogía de un museo. Es un buen inicio para trabajar con elementos que ya han transitado por movimientos y que se presentan independien-

tes de una existencia material concreta y sincrónica. Resulta pertinente considerar al sistema como un todo y revisar sus profundidades pasadas como potenciales puntos de partida a involucrar en la operación de desmaterializar. El archivo no es el todo, pero sí un elemento sustancial y constitutivo del ADN de cada museo, representa el registro de los flujos y trayectorias que ha transitado la institución y los puntos de quiebre que la determinan en su presente.

### **Hacia la participación**

Tanto en trayectos pasados como en los presentes y futuros de cada museo aparecen las personas que lo posibilitaron. En todo momento que se lea la palabra institución se debe asociar a las personas que la motorizaron y motorizan. Se podría pensar que un equipo de trabajo de un museo se compone por participantes internos (sus trabajadores) y participantes externos (sus visitantes) que operan en un mismo territorio. Renato Ortíz también menciona al territorio como un espacio de participación y lo dota de un prefijo extra-. Lo extraterritorial es para Ortíz:

*La aventura es esencialmente un acontecimiento extraterritorial, un desplazamiento en el espacio. Se realiza en un terreno distante de la vida ordinaria, y se configura en la experiencia de otro tipo de temporalidad. Arte y aventura comparten la misma tendencia, ser radicalmente “extraños” a las evidencias del día a día ¿Pero será posible esta alienación cuando el otro se disuelven en la proximidad? (Ortíz, 1996, p. 45)*

Siguiendo el diálogo, Zavala menciona que un museo supone un tiempo otro en donde se enmarca un tiempo lúdico y ritual. Aquí

hay un punto de inflexión en donde se encuentra una constante clave para trasladar al dilema de diseñar la participación. La participación no se puede diseñar, pero sí se pueden diseñar mecanismos que activen la participación contemplando las cualidades inherentes de los espacios y territorios en donde se proyecte. En pos de interpretar las características performativas del sistema-museo y también la de los territorios hacia los cuales se desmaterializa es posible establecer como constante vinculante una propuesta que tenga como sustento el factor lúdico dentro de la participación.

Esto funcionará como garantía de, en palabras de Mazzeo, la *capacidad reproductiva o continuidad*, es decir, la viabilidad del sistema entrópico-museo.

*Es interesante ser testigo de las negociaciones y concesiones que han tenido lugar en la transición hacia un contenido generado por el usuario (CGU) y reconocer el papel especial que desempeñan los diseñadores de exposición y diseñadores de interacción al momento de fomentar la colaboración dentro de la comunidad del museo. (Salgado, 2013 p. 65)*

Siguiendo a Salgado, dentro del esquema de la participación se evidenciarán momentos de negociaciones y construcción del orden mediados por consensos que serán, a su vez, el reconocimiento de los otros para con los otros. Un reconocimiento colectivo del desorden y los desórdenes propiciados por mecanismo lúdicos diseñados para permitir la participación.

### **Revisión del concepto de comunidad**

Salgado ha dedicado gran parte de su trabajo a la comprensión y práctica de la participación. En su libro “Diseñando un Museo

Abierto” se centra en el contenido generado por usuarios y de este estudio se desprenden dos cuestiones clave: la problematización del uso del concepto y la acción que implica.

*Más recientemente, también reemplacé el término “contenido generado por la comunidad” por “contenido creado por la comunidad” porque este último término implica un acto de creación y no tiene la connotación de personas que son utilizadas para generar ciertos resultados como si fueran máquinas. Es más, nombrar al usuario evita la desvalorización implícita en el término “usuario” y garantiza que la creación tuvo lugar en el marco de un grupo. Muchos autores han criticado la idea de nombrarnos a nosotros como usuarios. (Salgado, 2013, p. 65)*

La problematización del uso del concepto queda expuesta en la cita, remarcando que los conceptos deben ir volviéndose cada vez más precisos. Por otro lado, la cuestión de la generación y la creación son accionares que reflejan el punto máximo de compromiso con el museo. Quizás no todas las personas quieren comprometerse de tal modo o no se quieren comprometer en esa propuesta específica. Es importante dejar en claro que tampoco se trata de diseñar estrategias a medida, pero si se trata de comprometerse desde el interior, desde el punto de apoyo inicial, con la apertura del sistema y la desmaterialización de las oportunidades receptivas.

Avanzando sobre sus propios trayectos Salgado decide reunir a dos grupos históricamente separados: el público y el personal del museo, saltando una barrera que en principio es jerárquica y luego, comunicacional. El concepto que propone Salgado es el de comunidad, aludiendo a un grupo de personas que, aunque heterogéneas en sus

subjetividades y funciones presentan una constante que las aúna. De este modo las al menos dos voces existentes comienzan a dialogar desde sus conocimientos. Una vez concretada esa comunidad como un acuerdo vinculante, se procederá al dilema de la desmaterialización.

### Sensibilización de la comunidad

Hay que contemplar que los miembros de esa comunidad tendrán visiones del museo en ciertos puntos compartidas y en otros no, cada quien repondrá su propio imaginario inserto, a su vez, en el imaginario colectivo. Entre ellos deberían existir espacios de sensibilización donde se compartan estas visiones, y, si esto es demasiado utópico, por lo menos desde el diseño se deberían proponer mecanismos participativos en donde se den esas conversaciones. Este proceso intercambia puntos de apoyo, de adentro hacia afuera y viceversa. **La desmaterialización no prioriza ni el adentro ni el afuera, ambos son necesarios para que ocurra.** Se requiere conocimiento del entorno barrial, de la ciudad, de los espacios digitales, de las salas del museo, de sus oficinas tanto como de su acervo.

### **Ecología de la participación: un sistema práctico**

*El objetivo de usar la metáfora de ecología no es identificar elementos, categorías y relaciones y encerrarlos en una unidad autosuficiente. Al contrario, es una manera de explorar una visión holística de las diversas dimensiones del diseño y las oportunidades que presenta. El concepto ecología de la participación no está orientado a encontrar una solución para delinear influencias y oportunidades, sino a ampliar el campo de acción de las personas interesadas. (...)*

*La ecología de la participación es una herramienta conceptual que se utiliza en este libro para comprender los mecanismos particulares que entran en juego cuando se diseña con el fin de promover la participación en las comunidades de los museos. Los grupos que forman parte de la ecología de la participación son la comunidad, la pieza interactiva, los espacios y las prácticas. Para que la ecología cobre vida, todos los miembros de esos grupos deben trabajar como una entidad. El concepto de ecología permite tener en cuenta el proceso de diseño en relación con el diseño resultante, ya que ecología implica necesariamente algo que cambia a través del tiempo.* (Salgado, 2017, p. 79)

Esta gran categoría teórica que propone Salgado es, en principio, una joya metodológica dentro del recorrido museográfico y museológico en vínculo con las disciplinas proyectuales. Para esta investigación en particular resulta un antecedente teórico y práctico en el camino hacia un pensamiento sistémico posibilitante de aperturas, despliegues y la búsqueda desmaterialización. Dicho esto, también se presentan complejidades respecto de la puesta en práctica del término ecología de la participación en su sentido más puro, pero se propondrá un ensayo del mismo. La presente investigación se apoya en la ecología, pero no avanza sobre su totalidad teórica. Los aspectos recuperados son: la multiplicidad de voces aunadas, la posibilidad participativa, el proceso práctico del campo de acción, la desatomización de las instituciones, el vínculo con las audiencias y la tangibilidad para llevarlo a la práctica del diseño. **Si bien no se ensayará completamente este término –debido al despliegue de personas, equipos y materiales que pretende–, si se lo enriquecerá al vincularlo al elemento ritual y lúdico que propone Zavala en términos proyectuales.**

### La multiplicidad de voces aunadas: posibilidad participativa

Continuando con el recorrido comunicacional propuesto en este bloque, este título remarca una primera instancia en donde se deja claro quiénes son los participantes de la conversación y quiénes son los que trabajarán en conjunto para perpetuar el caos. Además, implica poner en juego todas las decisiones enunciativas pertinentes para la generación de puntos de apoyo que, aunque distintos, están en el mismo paraguas comunicacional y sistémico. Es fundamental diseñar comunicaciones detectables y no elitistas, sensibles a las realidades sociales, históricas y culturales.

El diálogo se trata de confianza y, como se ha mencionado anteriormente, de la delegación del control. La participación no depende de las comunicaciones pre-guionadas características de los museos tradicionales sino de un pacto sostenido de confianza mutua y reciprocidad. *Así la participación tiene más que ver con las relaciones que con las interacciones* (Russo y Peacock, 2009, p. 91)

Asimismo, Nina Simon (2007), plantea una jerarquía de la participación abriendo el panorama en donde no sólo cuenta la “creación” de la comunidad, sino que también puede adoptar otros roles. Salgado recupera los niveles planteados por Simon:

*En el caso del nivel uno, la persona recibe el contenido (del museo hacia mí), el museo es el proveedor del contenido y los visitantes se relacionan con ese contenido, o no, según su propio interés y motivación. El nivel dos, Interacción de la persona con el contenido, es aquel en el que la exposición les brinda a los visitantes la posibilidad de navegar por el contenido u originarlo. El nivel tres, Interacción en red de la persona con el contenido,*



*tiene lugar cuando las interacciones de las personas con la pieza están disponibles para su acceso por otros usuarios, por ejemplo, mediante votaciones o la incorporación de comentarios. El nivel cuatro, Interacción social en red de la persona con el contenido, se presenta cuando las personas pueden agregar comentarios y de hecho se las incentiva a hacerlo. El nivel cinco, Interacción social y colectiva con el contenido, tiene lugar cuando las personas interactúan directamente entre sí en torno al contenido y promueven la interacción más allá de ese contenido, como sucede en el caso de las carteleras de anuncios web activas. (Simon, 2007, p. 93)*

Está claro que desde 2007 hasta hoy, no son sólo los anuncios web los que propician estos niveles. Es importante hacer un traslado a los avances de las propuestas museográficas actuales y comprender que estas categorías no sólo se pueden ni deben dar en el espacio expositivo.

Por otro lado, Peter Dalsgaard, Christian Dindler y Eva Erickson (2008) proponen grados de participación bajo una perspectiva pragmática vinculada a la *(co-)exploración*, *(co-)construcción* y la *(co-)contribución*. Estas categorías, que se presentan de un modo cualitativo, son permeables a cruces con las concepciones participativas y de comunidad que se mencionaron anteriormente, como herramienta para convertirlas en tangibles y aplicables en el campo de acción. También su clasificación posibilita la asociación de ciertos territorios con tendencias a ponderar una por sobre otra.

Tanto los niveles planteados por Simon como los grados exploratorios de Dalsgaard et al. (2008) son potenciales categorías a considerar para evaluar la proyección de estrategias participativas.

Su implementación podría asociarse con la pertinencia del mecanicismo de participación diseñado en relación a los objetivos propios del objeto-suceso resultante. Esto quiere decir que la naturaleza de lo diseñado será correlativa con su objetivo de vinculación y regulación para la participación, en términos empleados por Ledesma (1999) estos son: objetos-sucesos-procesos para hacer-leer, hacer-saber, hacer-hacer.

#### Hacer-leer

Según la autora, *determina el modo de lectura y, por ende, el de aprehensión. En este sentido no es un ordenador inocente sino que guía al lector desde una óptica* (p. 87). Ledesma, desde esta primera instancia pone de manifiesto el acto de diseño a partir de la plena consciencia de los elementos sintácticos con los que se cuenta y lo que se pretende decir con esos elementos. De este modo, apela a la infinidad de maneras y formalidades que puede obtener un objeto o mensaje a diseñar teniendo en cuenta cómo debe ser recibido.

#### Hacer-saber

En relación a lo ya mencionado, este hacer se enfoca en el aspecto informativo que se desprende de la decisión en torno a los aspectos sintácticos. Funciona como un hacer conocer información específica.

#### Hacer-hacer

Ledesma condensa este hacer en aquel capaz de generar modificaciones en la conducta de quien recibe el mensaje o un reforzamiento de alguna postura alineada al mismo. Se trata del factor persuasivo de la información ya no sólo organizada (hacer-ver) ni dada a conocer (hacer-saber), sino con capacidad performática.

Los Haceres planteados por la autora cumplen un rol clave en la proyectualidad ya que organiza los PARA QUÉ de lo diseñado. Además, estas categorías son transversales al tanto al análisis del sistema como a su proyección y, si bien se han mencionado de un modo general los Niveles de Estructuración de Semprini (1995), es con los haceres que se encuentran en una dupla analítica–proyectual:

#### Nivel Axiológico

Este nivel alberga los valores básicos que constituyen a un sistema (el autor lo plantea desde el signo marcario, pero es aplicable a cualquier "todo"). Dan valor y sentido a su existencia. Es en este nivel donde se consolidan las bases ideológicas que se extienden por todo el sistema. En el caso del sistema–museo y sus subsistemas, será una constante vinculante, siendo los subsistemas las partes del todo que lo reflejen.

#### Nivel Narrativo

Este nivel organiza los valores en formas de relatos y narraciones que los evidencien. Hace explícito aquello que está implícito en el sistema posicionándolo desde un discurso propio. En este sentido, es posible retomar nuevamente a Jakobson contemplando las funciones del lenguaje.

#### Nivel Superficial

El nivel narrativo da forma gramatical a los valores y el superficial las pone en escena a partir de estilos, recursos, objetos, colores. Vuelve tangible el sistema, sus valores y discursos permitiendo que consolide una identidad. Es la capa donde se presentan mayores grados de variabilidad en el tiempo basada en la solidez del nivel axiológico.

Entre los parámetros de los haceres (PARA QUÉ) y los niveles de estructuración (LO CÓMO) es innegable la presencia de respuestas pensadas en las personas, públicos o audiencias. **Pensar inicialmente los para qué de un museo, de un proyecto museográfico o de un proyecto de desmaterialización es clave para que se consolide formalmente un sistema con sentido que no sólo responda al sistema–museo, sino que sea capaz de incorporar a las audiencias.**

#### **Flujos y puntos de apoyo: la práctica del diseño**

Considerar a un museo como sistema abierto es buscar posibilidades de intervención para ensayar y evaluar. Como diseñadores, creemos que necesitamos ver el mundo desde una perspectiva sistémica. El enfoque sistémico es la lógica proyectual, con lo cual es importante **conocer las posibilidades de cierre y apertura que se pueden poner en práctica, más aún cuando se trabaja con instituciones y personas.**

*Un enfoque de ese tipo requiere que se les preste mucha atención a las relaciones y al fenómeno emergente al evaluar toda porción de la existencia. Si la intención del diseñador es crear, no solamente describir y explicar o predecir y controlar, es importante que adopte un enfoque sistémico. (Nelson y Stolterman, 2003, p. 74)*

Si bien se ha abarcado el concepto de sistema y se lo ha vinculado a todo término y categoría teórica que se le cruce, resulta pertinente resaltar la construcción de un fenómeno emergente. Si se está tratando en términos teóricos –para luego pasar a un etapa proyectual– es clave recordar que todo lo aquí escrito debe ser revisado

periódicamente atendiendo a las nuevas cuestiones emergentes en búsqueda constante de nuevos puntos de apoyo. Y que, como se ha dejado escrito a modo de recordatorio y, a su vez de motivación, el diseño tiene la posibilidad de hacer convivir la teoría con la práctica en múltiples idas y vueltas, para ponerse a prueba y autoevaluarse. La analogía utilizada presenta simpleza, pero en ella reside una cualidad que es la de ser imaginable. Si se piensa en un punto de apoyo como la plataforma a diseñar, se entiende por exclusión en el enunciado, que no se diseñará el contexto –sino que se lo escogirá– para diseñar los flujos y trayectos que suceden en él.

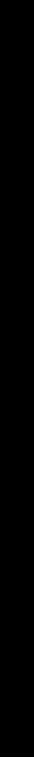
La claridad de la cosa a diseñar abre otras complejidades ligadas a la pertinencia. Porque si es posible diseñar tantos puntos de apoyo como “se quiera”, ¿de qué forma se decide su existencia? Reafirmando, el diseño –y la toma de decisiones de la cosa a diseñar– es parte de un tiempo de proceso, ensayo y evaluación. El norte consiste en comprender que hay un museo atomizado al cual se quiere desmaterializar proyectualmente, no de forma caprichosa sino para dar un salto en su función social: llegar a los *otros*. Y la respuesta proyectual, que abre camino a esa misión, se sustenta a la luz del concepto de sistema. El concepto elegido, a su vez, presenta su propio criterio de evaluación para reconocer qué tipo de sistema se está diseñando: uno cerrado o uno entrópico. Tener en cuenta estas cuestiones no sólo durante el proceso teórico, conceptual y reflexivo, sino también –y paralelamente– durante el proceso proyectual, será garantía de no contradecir con el proyecto al concepto y avanzar a la par. No obstante, si estas líneas de texto acompañan el proceso de proyecto, los puntos de apoyo que se diseñen no sólo dejarán un rastro proyectual, sino también metodológico, dejando

en evidencias los procesos de categorización y selección para llegar a ellos.

## CONSIDERACIONES FINALES: **UNA NUEVA APERTURA**

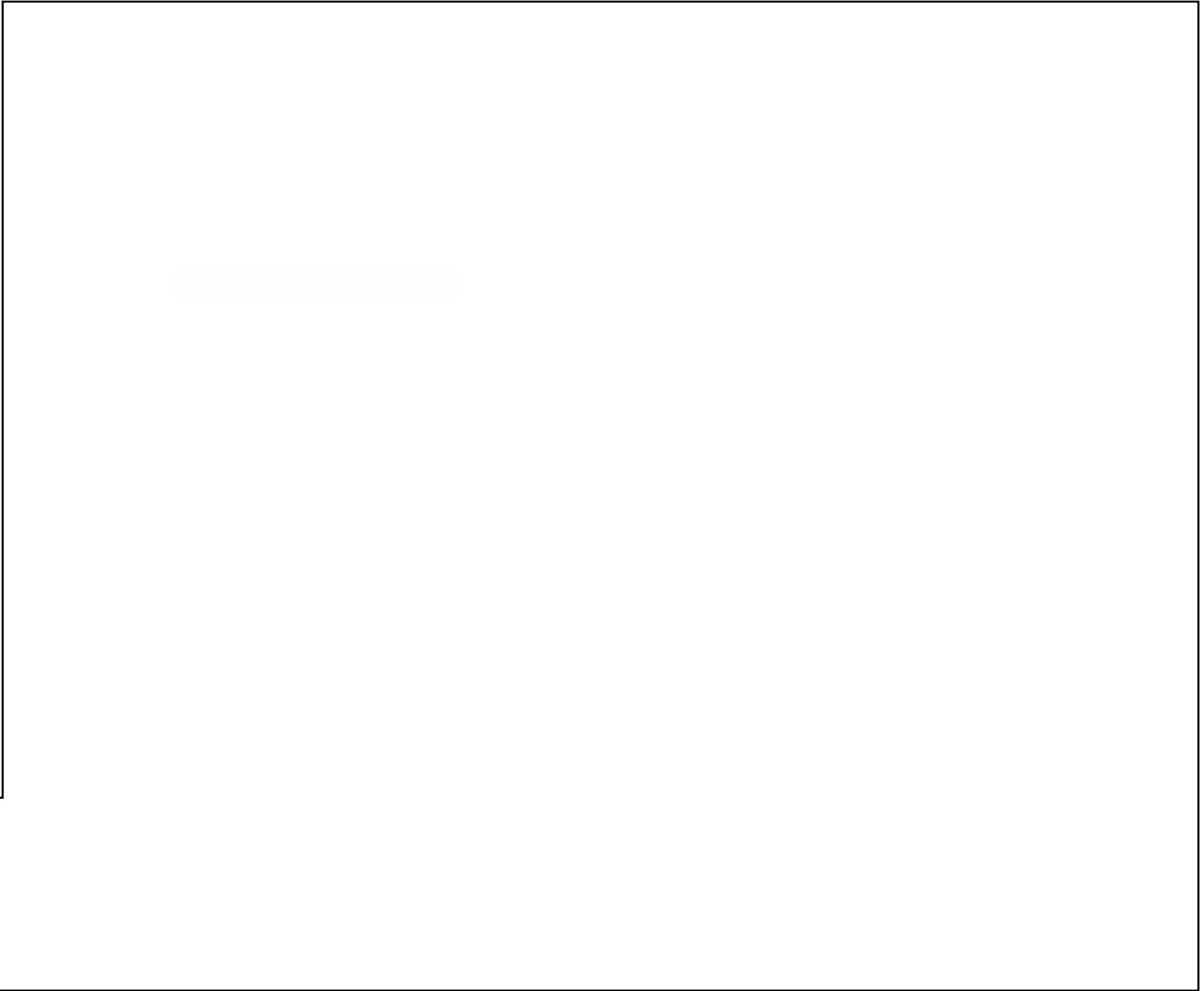
La acción procesual, proyectual y la desatomización del museo van estrictamente de la mano porque al fin y al cabo se trata de pluralizar el campo de acción para evitar caer en la atomización del museo. Se trata de explorar territorios y seleccionar aquellos pertinentes y posibles de abordar desde el diseño. Porque abordar un territorio no es tomarlo, sino comprometerse con él para que el territorio–museo y el territorio–otro seleccionado comiencen a dialogar y compartir flujos. Reformulando a Nina Simon (2007), la participación prospera en las limitaciones y, si bien la autora no se está refiriendo a los territorios, como se ha mencionado, los mismos se definen por límites. Son las cosas concretas y tangibles que hace que una persona reconozca dónde está física o virtualmente.

**La desatomización institucional es la cara política de la desmaterialización proyectual y comunicacional.** No es un acto inocente de creatividad ni de innovación. Es una respuesta a un contexto actual en donde las funciones del museo se están transformando para dejar entrar a los otros contemporáneos y a los otros venideros. La desmaterialización del sistema es un acto de proyección que se presenta como una herramienta del presente pero que tiene aptitudes para adaptarse a las futuras necesidades.



CAPÍTULO 4

METODOLOGÍA



**L**A PRESENTE INVESTIGACIÓN, se plantea en términos exploratorios, teniendo como objetivo el estudio de un fenómeno cultural cuya genealogía ha sido modificada por cuestiones coyunturales de carácter global. Dicha advertencia señala una vacancia en términos tanto científicos como proyectuales, por lo cual esta investigación se desarrolla específicamente en el campo de la comunicación y el diseño *bordeando y solapándose* con otras disciplinas como la museología y la gestión cultural.

La materialidad del museo como objeto de estudio, no pertenece únicamente al campo de la museología. Desde el presente proyecto se lo aborda atravesado por un concepto arraigado a la Comunicación Visual: **la noción de sistema.**

**ALGUNAS DE LAS TAREAS DE INVESTIGACIÓN SE VIERON MODIFICADAS DADO QUE EN MAYO DE 2022 ME UNÍ AL EQUIPO DE TRABAJO DEL EL ROSA EN EL ÁREA PEDAGÓGICA BAJO EL ROL DE ENLACE DENTRO DE LA MEDIACIÓN CULTURAL . ESTO NO SÓLO MODIFICÓ TAREAS SINO TAMBIÉN PERÍODOS DE OBSERVACIÓN Y ENTREVISTAS.**

Para no sólo conocer, sino comprender el estudio del museo en el marco de un fenómeno cultural –la desmaterialización del mismo– puesto en agenda por la pandemia, es necesario propiciar un trayecto de *investigación-acción*. El involucramiento amerita el relevamiento, la observación y la participación en procesos que serán estudiados con una fuerte impronta personal atravesada por modificaciones en los roles de quien investiga<sup>a</sup>.

<sup>a</sup> Se consideran algunas propuestas llevadas a cabo durante el año 2023 ya que fue posible participar activamente desde el equipo de trabajo del área.

Esta investigación es interpretativa-propositiva ya que concibe al objeto de estudio como un código a descifrar atravesado por la Comunicación Visual desde múltiples categorías tomando para el análisis un caso único: El Museo Provincial de Bellas Artes Rosa Galisteo de Rodríguez entre 2016 y 2022<sup>b</sup>. Cabe destacar, que el criterio de selección del período a analizar es parte de un proceso que se visualizará y justificará a lo largo del recorrido por el desarrollo de investigación. Esto tiene vinculación con el estudio de la materialidad del museo es comprendida en términos de sistema, siendo la selección una representación significativa del todo por la parte.

Es de suma relevancia para este proyecto el análisis y su continuidad en términos proyectuales a modo de ensayar lo teorizado. Es por esto que la estructuración de la metodología se dividió en etapas<sup>c</sup>, siendo las mismas: OBSERVAR, PENSAR y ACTUAR. A estas etapas se sumó una previa denominada EXPLORAR la cual permite indagaciones preliminares.

<sup>c</sup> El análisis se abordará a partir de una mirada exploratoria, sistémica y ensayística siguiendo el método de Investigación-Acción (Sampieri, 2014) guiado fundamentalmente por las tres etapas planteadas: observar, pensar y actuar.

# JUSTIFICACIÓN DE CASO

## 4.1 POR QUÉ EL ROSA

La delineación metodológica que se presentará en apartados siguientes, es sensible a la elección de un caso específico sobre el cual desarrollar la presente investigación. Atendiendo a la dinámica proyectual a la que se dirige este proceso, fue de suma importancia contar con una materialidad concreta que sea permeable a los procesos, ensayos y proyectos de desmaterialización.

La elección del Museo Provincial de Bellas Artes "Rosa Galisteo de Rodríguez" como caso de estudio y proyección responde a múltiples factores. En principio, existe un factor de conocimiento y continuidad ya que desde 2019 hasta 2021, en el marco de una Científica otorgada por FADU-UNL se comenzó a indagar en el vínculo del museo como sistema. Esta aproximación enmarcada en una beca de iniciación a la investigación posibilitó recolectar información sobre el museo y comenzar a conocerlo (tanto al museo como a sus trabajadores y a su directora).

Sin embargo, este primer factor mencionado fue revisado a la luz de las incumbencias de la presente Tesina respecto a las posibilidades de apertura del museo-sistema y sus proyecciones hacia la desmaterialización.

### UN MUSEO DE BELLAS ARTES

Otra cuestión sustancial e interesante para seleccionar a "El Rosa" como caso de estudio es entenderlo como un museo centenario de Bellas Artes. Esta cuestión identitaria que no sólo refleja su trayec-

toria sino también su representatividad y continuidad es interesante a la hora de solaparlo con problemáticas actuales. Por un lado, se encuentra la tradición museológica y por otro las exigencias coyunturales como las sucedidas durante la Pandemia COVID-19 en 2020. La autodenominación dentro de las Bellas Artes dota al museo de una solemnidad a la cual se le busca su contrapunto proyectual.

La historia y el archivo de El Rosa son en sí mismos suficientes para generar un campo fértil de exploración visual y comunicacional que se sume a sus dinámicas sistémicas en tanto rupturas y continuidades. En sentido tanto de rupturas como continuidades dentro del mismo sistema-museo es que se pretende accionar. Detectando aquellas acciones permeables a continuar desde la mirada de esta investigación<sup>9</sup>.

<sup>9</sup> Un factor no menor es que estudiar el caso de El Rosa es reconocer un afecto basado en mi historia personal de tránsito por el museo en la infancia. La vinculación actual con el mismo desde un lugar académico no distorsiona ni lo afectivo ni lo crítico.

#### LA PARTE DEL TODO

Entendiendo la utopía de abordar el todo es que se seleccionará un momento específico del museo sobre el cual hacer especial énfasis: 2016-2022. Durante este período de tiempo el museo fue permeable a nuevas lecturas comunicacionales y museográficas que lo pusieron en jaque.

Una de las acciones con mayor peso fue y es la muestra "Museo Tomado", que trabaja con la materialidad del museo anclada mayormente a lo patrimonial. Desde esta intención es que parte

la intención de la presente investigación en donde se pueden observar transformaciones institucionales visualizadas en acciones concretas que no rompen con lo pasado sino que se integran a la vida institucional y social del museo desde visualizaciones y comunicaciones *aggiornadas* al hoy.

Tanto El Rosa como Museo Tomado específicamente tocan todos los puntos trabajados en el Marco Teórico y, además, presentan la apertura necesaria para proyectar sobre ellos.

#### HACIA UNA DESMATERIALIZACIÓN DE LOS MUSEOS

Si bien el título de la presente investigación alude a los museos públicos de la Ciudad de Santa Fe es importante aclarar que el sentido de esa incorporación implica que, tanto la estrategia metodológica como la herramienta de observación y análisis empleadas para el estudio y proyección de El Rosa, sean insumos aplicables a otros museos contemplando las particularidades de su sistema. Si un museo -cual fuere- es un sistema, no es posible pensar en una herramienta acotada, sino que es necesario que sea susceptible a transformaciones propias de cada sistema.

A continuación, se presentan las etapas metodológicas que son el cuerpo de esta investigación resaltando su importancia analítica pero también su influencia en lo proyectual.

# EXPLORAR

VER PROFUNDIZACIÓN EN PÁG. 71

VER TABLA EN LAS PÁGS. 84 A 87

## 4.2 EXPLORAR

Esta etapa preliminar se integró al esquema de etapas de Investigación–Acción debido a la necesidad de profundizar en el problema de investigación en un nivel macro. A partir de explorar las generalidades del fenómeno en sí mismo, pero también de su situación global, fue posible llegar a conclusiones particulares con características propias del objeto de estudio en cuestión.

### A. PROFUNDIZACIÓN DE LA PROBLEMÁTICA

Con el fin de profundizar sobre el problema de investigación que involucra a esta Tesina, se trabajó en la recopilación de datos estadísticos difundidos por distintos organismos que den cuenta de la situación de los museos durante la pandemia Covid-19. Esta información que proveniente de distintas fuentes –tanto nacionales como internacionales– fueron insumo para generar un semillero de preguntas de índole cualitativa sobre esos datos<sup>6</sup>.

<sup>6</sup> El Museo Rosa Galisteo no presenta estudio de audiencia y dado que no se pretende trabajar sobre las estadísticas sino sobre una forma de proyectar sistémicamente, esto no fue impedimento para considerar los números publicados como un estado de situación a nivel general.

Cabe destacar que los datos recopilados fueron publicados y comunicados, en su mayoría, durante 2021 y 2022 en un momento donde la pandemia ya estaba aplacándose. La aparición repentina de datos estadísticos a nivel mundial fue clave para generar un proceso de revisión en torno a la institución museo en general. No se trató de una problemática situada, sino de un fenómeno que afectó a todas las instituciones sean museos o no. La cultura se convirtió en resistencia.



## B. RECOPIACIÓN DE CASOS

Si bien la presente Tesina tiene como caso de estudio al Museo Provincial de Bellas Artes "Rosa Galisteo de Rodríguez", la pandemia ha afectado a todos los museos del mundo. En este sentido, se considera pertinente generar una tabla que recopile casos de propuestas museográficas –nacionales e internacionales– desarrolladas en un momento pre-pandemia, durante el confinamiento y también pos-pandemia. La razón de incluir etapas previas y posteriores a la pandemia tiene sustento en establecer una suerte de comparativa entre las mismas.

Esta tabla busca dar cuenta de cómo los museos y sus programaciones fueron atravesados por el confinamiento apelando a distintos recursos para mantenerse activos. Cabe aclarar que las tablas de actividades y productos con tendencia a la desmaterialización no son representativas de la totalidad existente de propuestas ya que han pasado una selección basada en los conceptos propuestos en el marco teórico. En la *Tabla 1* se pueden observar los conceptos generales desglosados en las categorías teóricas con las cuales se construyen.

Previo al desarrollo de las tablas se presentarán los casos recopilados de modo descriptivo con el fin de poder incluir en la tabla sólo lo sustancial al análisis. De algunos casos, se incluirán entrevistas correspondientes al punto C.

TABLA. 1

	MUSEO Y TIPOLOGÍA	DESMATERIALIZACIÓN Y TERRITORIO	ESTRATEGIAS GRÁFICO-COMUNICACIONAL	ESTRATEGIA VINCULANTE
pre	Materialidad generada + Característica <b>A</b>	Elementos museográficos + Desmaterialización + Puntos de apoyo <b>B</b>	Nivel Axiológico / Narrativo / Superficial + Operaciones de Diseño <b>C</b>	Ecología de la participación <b>D</b>
pandemia				
post				

- A** La tipología en los casos recopilados responde a la **materia- lidad generada** (propuestas, actividades, productos).
- B** Respecto a la sección de desmaterialización, se busca de- terminar los **elementos museográficos** puestos en juego, considerando el despliegue de la propuesta en distintos territorios y **puntos de apoyo**.
- C** La columna de estrategia gráfica y comunicacional se evi-

dencian las **operaciones de diseño** que posibilitan la construcción de la propuesta en función de los **niveles Axiológicos, Narrativos y Superficiales** de Semprini.

- D** Se finaliza con el registro de las estrategias de partici- pación de los casos con el público a partir de detectar la **estructura de la ecología de la participación** que propone Salgado.

### C. VISITAS *IN SITU* Y ENTREVISTAS

Gracias a la posibilidad de establecer vínculo con algunos museos de Ciudad de Buenos Aires, se visitaron y relevaron algunas propuestas durante el mes de marzo de 2022. A su vez, se generaron entrevistas y charlas con personas parte del equipo responsable de las mismas.

Las muestras visitadas fueron:

*Arte en juego* – Fundación PROA

*Un panorama de este mundo* – Fundación PROA

*Imagine Van Gogh* – Museo de Van Gogh

Se tomó nota de cada muestra a la luz de los conceptos de: comunicación dialógica, mecanismos participativos, operaciones de diseño, territorios y desmaterialización. Dichas propuestas se incluyeron en la tabla mencionada en el apartado B (con mayor precisión en la recopilación dado que fue posible visitarlas).

Área de Educación en PROA. (Indagando específicamente sobre la propuesta *Un panorama de este mundo*).

También, de forma virtual a **Clarisa Appendino**, en ese entonces parte del Área de Curaduría en el Museo Moderno.

La finalización de la etapa exploratoria tiene como producto la **detección de operaciones de diseño presentes en las propuestas recopiladas** y un balance de conclusiones parciales de las posibilidades que ofrecen en relación con el elemento museográfico sobre el cual operan. Esto se desarrolló a partir de la tabla de recopilación de casos ya mencionada y la información dada por las personas entrevistadas. Todo esto fue insumo para el caso de estudio y, posteriormente, para el proyecto de desmaterialización.

Las desgrabaciones de las entrevistas se mantiene en privado dado el tono personal del intercambio. Dada la generosidad de las entrevistadas a la hora de compartir información se generaron fichas-resúmenes donde se retoman algunas frases textuales de las entrevistas.

En el caso del Museo Moderno y de Fundación Proa, fue posible tener contacto y entrevistar a trabajadoras de esas instituciones<sup>f</sup>.

Se entrevistó:

De forma presencial a **Gabriela Gugliottella** responsable del Área Educación en el Museo Moderno. (Indagando específicamente sobre la propuesta *Kilómetro 1 y Moderno en casa*).

De forma virtual a **Noemí Aira** responsable del

## C.1 ENTREVISTAS SEMIESTRUCTURADAS

### **A Gabriela Gugliottella | Museo Moderno**

PRESENCIAL

Tema: *Desmaterialización y territorios*

En relación a la materialidad en pandemia:

1. ¿Cómo han abordado la materialidad del museo en pandemia? ¿Cuál consideras que es la propuesta que lo refleja?
2. Generalmente la materialidad se refleja en el edificio-museo pero puede tener otros puntos de apoyo. ¿Reconocen o recuerdan acciones de materialidades que existían más allá del espacio con cierto grado de autonomía? Ejemplo, hay museos que digitalizan sus colecciones y si bien, es un paso hacia desmaterializar en la digitalidad, no profundizan más allá de eso...
3. Decidí entrevistarlos por la cantidad y calidad de material que generaron en pandemia, en ese momento mi cabeza comenzó a pensar en la necesidad de un museo desmaterializado ¿si tendrían que destacar las actividades o propuestas que más se adaptan a la acción de desmaterializar, cuál/cuáles serían?
4. ¿Consideran que estas propuestas fueron sólo consumidas y experimentadas por la audiencia recurrente? ¿Puede existir un público que sólo habite la digitalidad y otro que habite la espacialidad? ¿Hay puntos medios?
5. Se podría pensar en un museo desmaterializado comprometido con nuevas audiencias y nuevos territorios más allá de su espacio edilicio?

### **A Noemí Aira | Fundación PROA**

VIRTUAL

Tema: *Materialidad y la desmaterialización*

En relación a la materialidad en pandemia:

1. Actualmente tienen dos muestras que se solapan, ambas de carácter lúdico ¿Cómo se pensó el solapar ambas muestras en términos de narrativa? ya que se presenta una dualidad muy fuerte entre lo material – no material. (*Arte en Juego y Un Panorama de este Mundo*)
2. ¿Cómo conciben al factor lúdico, que es transversal entre ambas muestras? ¿Cómo se consolida narrativamente esa constante vinculante?
3. ¿Cómo se ha dado la participación en las muestras, dado que son interactivas?
4. En la pandemia, conviviendo con propuestas de distintas instituciones comenzó a rondar en mi cabeza la acción de desmaterializar. En donde algunos museos e instituciones sólo digitalizaban sus obras (que para mí es un paso dentro del quehacer desmaterializador) y otros presentaban propuestas verdaderamente desafiantes de la materialidad, como un momento de experimentación. ¿Cuál creen que fue la propuesta de la Fundación en pandemia que se adecue dentro de la desmaterialización?
5. ¿Notaron aumento de visitas, nuevos públicos? ¿Creen que quizás esas personas que se vincularon en la pandemia, no vendrían al espacio y a otros?

### **A Clarisa Appendino | Museo Moderno**

VIRTUAL

Tema: *Materialidad y curaduría en pandemia*

En relación a tu práctica:

1. ¿Cómo se da la práctica curatorial cuando no se puede acceder al espacio?
2. Entiendo que la desmaterialización tuvo su período de desarrollo en torno a la desmaterialización de la obra en décadas anteriores... ¿Cuál fue la experiencia de problematizar ya no una obra sino el espacio y tener que trasladar todo a otras lógicas? ¿Consideras que es posible establecer una comparativa entre estas prácticas?
3. ¿Recordas algún programa que responda a la lógica de desmaterialización que se haya trabajado desde el museo, más allá del contexto pandemia sí o pandemia no?
4. Museo Moderno en Casa, Kilómetro 1 y el Museo en la Vereda son acciones que considero dentro del paquete de la desmaterialización. ¿Cómo se da la práctica curatorial cuando se trabaja en el espacio público y digital?
5. ¿Encontrás en el museo otras prácticas que circunscriben dentro de la acción de desmaterializar?

# OBSERVAR

VER ENTREVISTAS EN ANEXO  
VER FICHA EN LAS PÁGS. 95 A 99

VER TABLA Y ECOLOGÍA EN LAS  
PÁGS. 100 A 104

## 4.3 OBSERVAR

La observación como práctica de tomar distancia para detectar distintas características del fenómeno fue la etapa con mayores transformaciones. Esto se debe a que, en el quinto mes de desarrollo de Tesina, la Dirección de El Rosa, junto al coordinador del Área Pedagógica extendieron una invitación para formar parte del equipo de trabajo. Este paso de la observación no participante a la participante generó movimientos en términos metodológicos dado que el rol de estudiante–investigadora adquirió un nuevo perfil laboral.

**D. TRABAJO DE CAMPO: ENTREVISTAS INTERNAS Y EXTERNAS**  
Ante esta situación, se avanzó en el conocimiento de la institución desde adentro, **entrevistando** a la Dirección del museo y compartiendo charlas con las distintas áreas, recopilando información a través de **fuentes primarias**. Dichas entrevistas tuvieron un carácter **semi-estructurado** y fueron presenciales dentro del esquema laboral.

Además de comenzar a formar parte del equipo del museo–sistema–objeto de estudio, fue posible acceder al público visitante de un modo orgánico. A través de **entrevistas etnográficas internas** vinculadas a la lógica de la mediación cultural fue posible dialogar con distintas personas respecto al museo.

Sin embargo, entendiendo que si se refiere a sistemas abiertos y entrópicos no es posible comprender sólo el adentro, se generaron **entrevistas etnográficas externas** basadas en criterios específicos determinados por la materialidad y el territorio.

### D.1 ENTREVISTA A LA DIRECCIÓN DE EL ROSA

Debido a la cercanía con la institución, la entrevista a su directora, Analía Solomonoff, se tornó una conversación entre quienes ya conocen no sólo sobre museo sino también sobre su relevancia en la presente investigación.

A continuación, se expone la guía inicial de preguntas, la cual admitió derivas. Nuevamente, por la generosidad de la entrevistada y el tono personal de la conversación se expondrá un resumen de lo conversado y no la desgrabación de la misma<sup>6</sup>.

<sup>6</sup> Cabe destacar que algunas palabras y conceptos mencionados por los y las entrevistadas permearon en la forma de concebir el análisis. En el caso de la entrevista a la Dirección de El Rosa, tuvo influencia en la visión genealógica por sobre la evolutiva del museo.

Conociendo previamente el objeto de estudio es que muchas preguntas apuntaron a respuestas esperables, el objetivo de esta entrevista consistió en reconstruir los procesos de la gestión del museo entre 2016 y la actualidad. De ese modo fue posible visualizar continuidades dentro del sistema y generar anclajes con el pasado.

Específicamente se apuntó a:  
*El museo como campo de batalla* (2016)  
*Iconoclastas* (2016)  
*Operación Rosa* (2017)  
*Museo Tomado* (2018)  
*Trueque* (2018)

Y otras activaciones que derivaron de las muestras mencionadas.

#### **A Analía Solomonoff | Directora Museo Prov. de Bellas Artes "Rosa Galisteo de Rodríguez"**

PRESENCIAL

Tema: *Museo y sistema*

*En ocasiones previas hemos charlado sobre pensar al museo como sistema abierto y el trabajo con el patrimonio tiene mucho que ver en ese proceso. Básicamente, y esto lo digo desde mi opinión personal, su gestión (2016- actualidad) se ha valido del patrimonio para ponerlo en diálogo con la comunidad. En relación a eso las preguntas son:*

1. ¿Qué momentos, activaciones, acciones, programas recuerdas y destacas en los cuales el museo en conjunto a su programación ha logrado transgredir al mismo museo o apropiárselo de un modo distinto?
2. ¿Cuál fue el momento previo en que desde la dirección y las distintas áreas se comienza a pensar en esta idea de vinculación con Villa del Parque o con el espacio público en el caso de Operación Rosa? ¿Cómo se construye esa axiología y cómo se la lleva a un nivel narrativo y tangible que se manifiesta en las activaciones, muestras?
3. ¿Qué negociaciones existen entre el museo como sistema y otros sistemas que se encuentran fuera del ala institucional, por ejemplo, cuando trabajaron con Villa del Parque? ¿Cómo se avanza sobre el contexto, el entorno, y el territorio que, en términos de roles nos son ajenos, son los *no nuestros*?
4. ¿Cómo considerás que convive el peso histórico de El Rosa (teniendo en cuenta que es un museo de Bellas Artes, con todo lo que eso implica) en vínculo al proceso de desmaterializar?
5. Si bien la desmaterialización dentro de El Rosa responde a lógicas propias de este museo, que no cabrían en un manual genérico, considerás la desmaterialización como una práctica posible para otros tipos de museos? ¿Puede la desmaterialización formar parte de una programación frecuente o responde a temporalidades esporádicas y *pop up*?

FECHA:	HORA:	DURACIÓN:	Nº:
<b>PARTE 1</b>			
Primera palabra/gesto/mirada			
a. Bienvenida	<b>SÍ</b>	¿Por qué, para qué, cómo? QUÉ ESPERA DEL MUSEO	
b. ¿Es la primera visita?	<b>NO</b>	¿hace cuánto no venías? RECUERDOS DEL MUSEO	
c. ¿Sos de la ciudad?	<b>SÍ</b>	¿qué te hizo venir?	
	<b>NO</b>		
Detectar interés			
d. MATERIALIDAD			
e. ¿Conocés otros museos? / ¿Frecuentás estos espacios?			
<b>PARTE 2</b>   DIÁLOGOS   IMPRESIONES   P A T E			
f. Desmaterialización y puntos de apoyo			

FIG. 1

## D.2 ENTREVISTAS ETNOGRÁFICAS INTERNAS

El área de mediación dentro del museo implica el diálogo con el público, visitas mediadas–especializadas y la preparación de propuestas–activaciones para la programación cultural. Dentro de este esquema de actividades es que se desarrollaron estas entrevistas.

A partir del modelo mini tour propuesto por Guber (2001) se generaron dos instancias de preguntas–diálogo. La primera instancia responde a preguntas de identificación personal y de vinculación con el espacio. También, en esta instancia, es de suma importancia el registro de los gestos y primeras impresiones. En una segunda etapa se intenta profundizar sobre el espacio museo y la posibilidad de *hacer-ser* museo por fuera del edificio. El objetivo es llegar al concepto de desmaterialización sin mencionarlo y detectar los elementos museográficos que aparecen en las conversaciones, así como también las materialidades más mencionadas/observadas.

Es importante destacar que la intención de este diálogo interno no fue cubrir y completar el total de las preguntas sino permitir la deriva de la conversación. Durante el recorrido/entrevista por el museo se tomó nota tanto de las respuestas como de los gestos y emociones con la que se emitían en una libreta pequeña que no "invadía" ni desnaturalizaba la conversación.

La selección de personas entrevistadas estuvo sujeta al público que visitó el museo durante septiembre y octubre de 2022, que fue el período en el que se llevaron a cabo las entrevistas.

### D.3 ENTREVISTAS ETNOGRÁFICAS EXTERNAS

Sin embargo, entendiendo que si se refiere a sistemas abiertos y entrópicos no es posible comprender sólo el adentro, se generaron entrevistas etnográficas externas basadas en una estrategia de "segmentación" del afuera. Las lógicas del afuera se presentan con una amplitud casi utópica e inabarcable. Es por ello que se decidió entrevistar personas que:

- #1 Toman el colectivo en alguna de las paradas cercanas al museo.
- #2 Eligen un espacio público cercano al museo los fines de semana pero no van al museo.

*¿Cuántas de todas las personas que cotidianamente pasan en colectivo por en frente del museo lo visitaron o conocen? ¿Qué espacios públicos eligen esas personas? ¿Cuál es su trayecto? ¿Se darán cuenta que siempre pasan por la puerta del museo?*

Se aclara que las entrevistas etnográficas internas y externas se desarrollaron en momentos diferentes: las externas durante febrero y marzo 2023. La distancia entre ambas responde a la búsqueda de hacia dónde mirar por fuera del museo: instituciones, personas específicas, días específicos, etc. Además, la realización de las internas es coincidente con el análisis de la materialidad del museo y la búsqueda de la desmaterialización. Quienes fueron entrevistados *in situ* contaban con la "ventaja" de responder inmersos en el ambiente, mientras que quienes no, apelaban solamente a su memoria, representaciones e imaginarios.

FECHA:	HORA:	DURACIÓN:	LUGAR:
<b>PARTE 1</b>			
GESTO/MIRADA	SÍ NO	DESCRIPCIÓN DE LA MIRADA/GESTO	
¿Notó la presencia del museo?			
EN CASO DE LOGRAR CONTACTO, PROCEDER			
Recurrencia en el espacio (periodicidad de vinculación)	¿Frecuentás este espacio?	SÍ	NO
	Si la respuesta es Sí: ¿Por qué lo elegís? ..... .....		
Si la respuesta es No: ¿Solés venir a pasar tiempo a lugares cercanos? ..... .....			
Reconocimiento de El Rosa	¿Conocés el edificio?	SÍ	NO
	¿Sabés qué es?	SÍ	NO
Visita	¿Conocés su propuesta?	SÍ	NO
	¿Sabés si es gratis?	SÍ	NO
¿Conocés lugares para visitar por este barrio? ..... .....			
¿A cuál irías? ..... .....			
¿Por sobre plazas, parques, y otros lugares, elegirías ir a un museo? ..... .....			
¿Y a ese edificio del que te pregunté recién? ..... .....			
<b>PARTE 2</b>		<b>DIÁLOGOS   IMPRESIONES   P A T E</b>	
¿Por qué irías, volverías o no irías a ese lugar? ¿Qué opinás de los museos? PERMITIR LA DERIVA			
Gustos/ Invitación	¿Qué lugares frecuentás en tu barrio? ..... .....		
	¿Ahora que sabés que este es un museo, irías?		SÍ NO

FIG. 2

### E. TRABAJO DE CAMPO: FICHAS Y TABLAS

El inicio de la etapa de observación fue coincidente con mi incorporación al equipo de trabajo del museo (Junio de 2022), por lo que, para priorizar una mirada "externa" se generaron fichas de observación no participantes. La forma de completarlas fue asistiendo al museo como público y observando sin consultar información a sus trabajadores (aunque ya era parte del equipo, la reciente incorporación aún habilitaba una mirada externa).

Se propuso un modelo de ficha y el uso de una tabla: la ficha pondera la **materialidad actual del museo** (se completó a partir de lo que estaba sucediendo: lo expuesto, la programación próxima, entre otros) y la tabla pondera **acciones pasadas**.

#### E.1 FICHAS DE OBSERVACIÓN DE LA MATERIALIDAD

Las fichas de observación de la materialidad se dividen en tres secciones basadas en el sistema-museo, los subsistemas y la programación al momento de completarlas.

Respecto a la **sección sistema**, se pondera la construcción de la tipología de museo desde un punto de vista identitario en cuanto a lo axiológico, narrativo y superficial (Semprini, 1995). Sin embargo, las subsecciones no se conforman a partir de los Niveles de Estructuración, sino que se generan primeras observaciones a partir de ellos. Las subsecciones se basan en los criterios museográficos convencionales marcados por Zavala (2013): visión, colección, exposición y programación-actividades (pueden modificarse ya que dependen de la materialidad relevada).

El objetivo de la sección es develar la estructura base general para que, en la etapa Pensar, se revise desde una matriz de análisis que involucre distintas categorías teóricas.

En el caso de la **sección subsistema**, se parte de las acciones que realiza el museo. El objetivo de esta sección es detectar qué subsistemas van a ser analizados a raíz de las prácticas museográficas que se generan. La observación de prácticas se realizó tanto en la espacialidad como en la digitalidad. Los subsistemas resultantes y seleccionados, serán analizados desde los haceres del diseño (Ledesma, 1999) en la etapa Pensar. La detección de los subsistemas es clave para reconocer desde qué prácticas se generan propuestas museográficas y cuáles son sus vinculaciones con el sistema.

Por último, la observación de la **sección de propuestas museográficas**, está asociada a las acciones concretas que surgen de las distintas prácticas organizadas en subsistemas. Esta sección es multiplicable ya que se pueden dar distintas actividades, propuestas, eventos en simultáneo.



**SISTEMA**

**Fecha – Período:**

**Museo:**

**Tipología:**

**Dependencia:**

**Visión**

Nueva museología  Museología tradicional

NIVEL

AXIOLÓGICO

**Colección**

Objetual  Inmaterial  Otra

NIVEL

NARRATIVO

**Exposición**

Simbólica <input type="radio"/>				Interactiva <input type="radio"/>
Comercial <input type="radio"/>	Temporal <input type="radio"/>	Didáctica <input type="radio"/>	Dinámica <input type="radio"/>	
Documental <input type="radio"/>	Permanente <input type="radio"/>	No didáctica <input type="radio"/>	Reactiva <input type="radio"/>	
Estética <input type="radio"/>			Participativa <input type="radio"/>	

NIVEL

SUPERFICIAL

**Programación**

Temática <input type="radio"/>				Interactiva <input type="radio"/>
Institucional <input type="radio"/>	Temporal <input type="radio"/>	Didáctica <input type="radio"/>	Dinámica <input type="radio"/>	
Artística <input type="radio"/>	Periódica <input type="radio"/>	No didáctica <input type="radio"/>	Reactiva <input type="radio"/>	
Otra <input type="radio"/>			Participativa <input type="radio"/>	

**Esquema institucional**

---

---

---

---

**SUBSISTEMAS**

**Acciones en el espacio-museo**

Exponer  Comunicar  Mediar  Investigar  Otro

---

---

---

---

**Acciones en la virtualidad**

Exponer  Comunicar  Interactuar  Otro

---

---

---

---

Otros

---

---

---

---

**OTROS DATOS**

01

---

---

---

---

**E.2 TABLA DE RECOPIACIÓN DE ACCIONES ANTERIORES**

Con el fin de obtener información de acciones comprendidas en el período de observación (2016 a 2022), se empleó la **Tabla de Recopilación de Casos** utilizada en la etapa Explorar. La recopilación se generó a partir de registros fotográficos y audiovisuales, posteos en redes sociales, notas en medios de comunicación, entre otros. La intención de revisar la actividad del museo se basa, por un lado, en comprender la identidad del sistema a partir de las propuestas que lleva a cabo y, por otro lado, en determinar la diferencia entre las propuestas pre-pandémicas y pandémicas.

Si bien esta tarea se podría haber realizado en la etapa explorar, la Tabla de Recopilación se utilizó como registro de actividades, propuestas y acciones significativas en torno a lo comunicacional y con vinculación a la desmaterialización. En el caso del Museo Provincial de Bellas Artes Rosa Galisteo no se reconoce una propuesta clara de desmaterialización durante el período de pandemia, pero sí se reconoce un devenir sistémico interesante con exploraciones en distintos puntos de apoyo y acciones participativas. Por tal motivo y, aunque no sea parte de los casos "modelo" es terreno fértil para proyectar posibilidades proyectuales de desmaterialización.

	PROPUESTA	DESMATERIALIZACIÓN Y TERRITORIO	ESTRATEGIAS GRÁFICO-COMUNICACIONAL	ESTRATEGIA VINCULANTE
<i>pre</i>	Materialidad generada + Característica	Elementos museográficos + Desmaterialización + Puntos de apoyo	Nivel Axiológico / Narrativo / Superficial + Operaciones de Diseño	Ecología de la participación
<i>pandemia</i>				
<i>post</i>				

TABLA 2

F. OBSERVACIÓN DE LA ECOLOGÍA DE LA PARTICIPACIÓN

En vínculo con la recopilación de actividades, propuestas y acciones que se incluyeron en la tabla, se propone detectar el esquema de la **Ecología de la Participación** (Salgado, 2013) presente en ellas.

La ecología de la participación de una propuesta se compone por:

- La **comunidad**: personal del museo, colaboradores externos y público visitante.
- Las **prácticas**: visitar, encontrarse, actuar, publicar, etc.
- Los **espacios**: en el museo y virtuales.
- La **pieza interactiva**: objetual, virtual, material de comunicación.

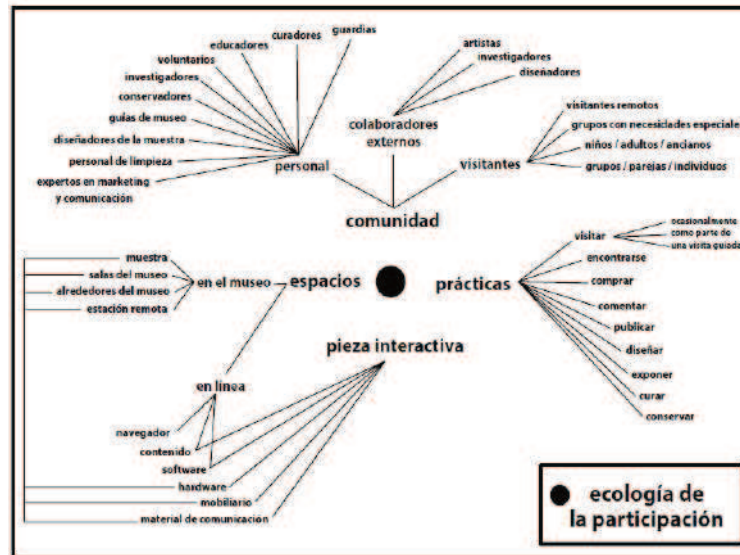
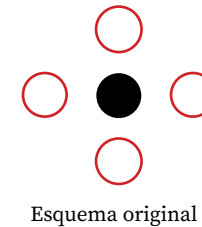


FIG.3

F.1 ESQUEMAS POSIBLES

Si bien la ecología se presenta con un esquema radial que envuelve a la propuesta, es posible advertir que se puedan dar ciertos cambios de balance entre las partes que la conforman. Algunas de las posibilidades son:

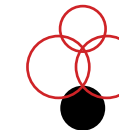
FIG.4



Esquema original



Una de las partes sostiene al resto.



Se jerarquizan dos partes y se consolidan como cuerpo de la propuesta.



Las partes tienen una relación de dependencia.

La forma en que se visualiza el esquema de la ecología determina jerarquías y categorías en el relevamiento de las actividades y propuestas. Si bien se analizarán en una etapa posterior, es interesante partir de un ordenamiento visual que permita elaborar conclusiones para un abordaje proyectual.

# PENSAR

"De igual manera que se menciona en la justificación de elección de caso, es pertinente conocer la materialidad presente pero también pasada del museo. Esto permite puntos de partida posibles a la hora de proyectar la desmaterialización. Para poder elegir es necesario revisar, analizar y encontrar potencialidades que concuerden con los objetivos de esta Tesina.

## 4.4 PENSAR

Continuando específicamente con la etapa analítica del caso seleccionado se retomaron las categorías generales empleadas en la tabla de la etapa explorar y observar con la intención de precisarlas.

El avance diferencial entre la tabla de la etapa Observar y este análisis correspondiente a la etapa Pensar, es la profundización y estudio del caso concreto seleccionado atravesado por el CONCEPTO DE SISTEMA. La revisión en clave sistémica es fundamental para comprender el sistema y, posteriormente, proyectar la desmaterialización del caso "El Rosa"<sup>4</sup>.

Para el análisis se generó un ordenamiento en cuanto a cómo analizar el sistema-museo. Dado que el análisis debe permitir la posterior proyección, se generó una herramienta-matriz que permita analizar y extraer conclusiones concretas que posibiliten la apertura del sistema. En ese sentido, se propone partir de los cuatro interrogantes claves de cualquier proyecto: QUÉ, CÓMO, POR QUÉ y PARA QUÉ. Si bien estas preguntas se emplearon en la construcción del marco teórico, fue pertinente trasladarlas a la construcción de la matriz de análisis (*Ver matriz 1*). También se implementaron otros conceptos pertenecientes a la necesidad de profundizar en el estudio del sistema en una dimensión temporo-espacial.

MATRIZ. 1

Contexto SISTEMA – museo

	<b>ELEMENTOS RITUALES</b>	<b>ELEMENTOS EDUCATIVOS</b>	<b>ELEMENTOS LÚDICOS</b>
<b>QUÉ</b>	NIVEL AXIOLÓGICO	NIVEL NARRATIVO	NIVEL SUPERFICIAL
	ABORDAJE DEL "TOTAL" DEL SISTEMA: MAYOR GRADO DE GENERALIDAD 		
(materialidades)			
<b>CÓMO</b>	<b>SUBSISTEMA PROPOSITIVO</b>		<b>SUBSISTEMA COMUNICACIONAL</b>
	MUESTRAS HACER-LEER RECORRIDOS HACER-SABER ACTIVACIONES HACER-HACER 		NIVEL AXIOLÓGICO NIVEL NARRATIVO NIVEL SUPERFICIAL
	<b>SUB-SUBSISTEMA PARTICIPATIVO</b>		
<b>POR QUÉ</b>	 HACER-HACER	ACTIVACIÓN 1	ACTIVACIÓN 2
	PUNTOS DE APOYO		ACTIVACIÓN 3
<b>PARA QUÉ</b>	ECOLOGÍA DE LA PARTICIPACIÓN   CO-EXPLORACIÓN   CO-CONSTRUCCIÓN   CO-CONTRIBUCIÓN	ABORDAJE DE LA APERTURA SISTÉMICA: MAYOR GRADO DE PARTICULARIDAD	
(desmaterialización)			

### G. SOBRE LOS CONCEPTOS QUE CONTIENE LA MATRIZ

En función de volver analíticamente abordable al caso de estudio se presentan distintos agrupamientos de categorías: LAS DE DESARROLLO CONTEXTUAL, las que refieren al SISTEMA-MUSEO, las que refieren a LOS SUBSISTEMAS y las que refieren a LOS SUB-SUBSISTEMAS. Estos conceptos se ordenan a partir de dos prácticas: la de reconocer la materialidad y la de analizarla. Como parte del reconocimiento de la materialidad general, se generó una etapa de selección estratégica<sup>1</sup> que permitió decodificar el sistema a los fines de interpretarlo y proyectarlo.

#### Desarrollo contextual

Como se desarrolló en el marco teórico, la GENEALOGÍA de un museo evoca su pasado, historia, orígenes, herencias, continuidades, rupturas y trayectos anteriores. Es una forma orgánica de entender su historia sin caer en descripciones evolutivas. Esto permite tener la capacidad de revisar el pasado a partir de develar las relaciones que condujeron al museo hacia lo que es

<sup>1</sup> La operación selectiva responde a una necesidad de acotar estratégicamente lo que implica el sistema total para volverlo abordable. En ese sentido, la etapa observar fue clave para decantar en una selección representativa y, que a su vez, pueda ser desagregada.

en la actualidad. Para organizar esa genealogía, los TRAYECTOS representan direcciones y decisiones tomadas. Son los procesos que se dieron en un momento específico y que ocasionaron marcas en la genealogía. A su vez, los distintos trayectos apuntan a objetivos distintos (o no) que repercuten en la MATERIALIDAD del sistema, es decir, condicionan lo que el museo es y, por lo tanto, su forma de actuar. Con la revisión de to-

dos esos criterios contextuales se puede generar un acercamiento genuino –pero no total– al abordaje del sistema para proyectar sobre él bajo un criterio de apertura y no de encapsulación. Además, de este acercamiento se pueden tomar decisiones en cuanto a qué seleccionar para proceder a la matriz de análisis.

#### Sobre el sistema-museo

Los datos contextuales aportados por la revisión genealógica y de trayectos constituyen un marco referencial institucional que permite que el sistema-total-museo se puede abordar desde el reconocimiento de los Elementos museográficos (Zavala, 2013) atravesados por los Niveles de Estructuración (Semprini, 2013). Esta porción de matriz inicial se presenta como **LOS QUÉ**, es la materialidad general del museo. Con motivos de profundizar el análisis, pero también de categorizar al sistema, se generaron vinculaciones entre los elementos museográficos y los niveles de estructuración:

ELEMENTOS RITUALES	-----	NIVEL AXIOLÓGICO
ELEMENTOS EDUCATIVOS	-----	NIVEL NARRATIVO
ELEMENTOS LÚDICOS	-----	NIVEL SUPERFICIAL

La relación horizontal entre estos conceptos refleja las dos prácticas mencionadas: la de reconocer y la de analizar. Esta vinculación arroja una suerte de materialidad vinculante que prima en forma de "elemento" pero que tiene un trasfondo específico en el sistema. A su vez, estas materialidades resultantes son insumos para los contiguos subsistemas propositivo y comunicacional.

# QUÉ CÓMO POR QUÉ PARA QUÉ

## Sobre los subsistemas

Los subsistemas cumplen un rol de carácter operativo ya que tienen como insumo a las materialidades resultantes (de reconocimiento y selección previa en torno al sistema general). En este sentido, se preocupan por **LOS CÓMO**. Enmarcados en la práctica del hacer, los mismos se subdividieron en el subsistema propositivo y el subsistema comunicacional. Si bien su ubicación en la matriz es de jerarquía semejante, responden a diferentes categorías.

El SUBSISTEMA PROPOSITIVO alberga las prácticas y propuestas propias de un museo, mientras que el SUBSISTEMA COMUNICACIONAL alberga las formas que utiliza el museo para comunicarse y comunicar esas propuestas. El primer subsistema, no sólo avanza en reconocer las propuestas, sino que las analiza desde los haceres del diseño (Ledesma, 1999). En el caso del segundo subsistema, las diferentes formas de comunicación están ligadas a los elementos de la experiencia museográfica (Zavala, 2013) y, fundamentalmente, a los niveles de estructuración (Semprini, 1995) vinculados a las funciones del lenguaje (Jakobson, 1963). En el caso del subsistema comunicacional, se acentúa lo delimitado en el sistema general respecto de las formas axiológicas, narrativas y superficiales canalizadas específicamente por un eje gráfico-dialógico.

Nuevamente, a nivel de los subsistemas, la matriz posibilita visualizar coordenadas horizontales que vinculan los haceres y los niveles. Allí nacen las respuestas a cualidades analizadas en el sistema general (el qué): ¿Cómo se construye la ritualidad, lo educativo y lo lúdico?

HACER-LEER ----- NIVEL AXIOLÓGICO  
HACER-SABER ----- NIVEL NARRATIVO  
HACER-HACER ----- NIVEL SUPERFICIAL

Los niveles develan las capas de sentido, manifestación y visualización de estas construcciones simbólicas, comunicacionales y visuales. Sin embargo, también es necesario preguntarse por los **POR QUÉ** y **PARA QUÉ**. Estas últimas dos preguntas suelen ser las primeras ya que motorizan los qué y los cómo.

### **Sobre el sub-subsistema participativo**

Avanzando en la verticalidad de la matriz, es necesario aclarar que la misma se utilizó a modo de embudo. El SUB-SUBSISTEMA PARTICIPATIVO se ubica al final, pero repone el mayor grado de permeabilidad en términos de apertura sistémica. Trabaja específicamente con una de las propuestas detectadas en el subsistema propositivo, las activaciones.

Para desentramar este sub-subsistema se lo abordó desde los **POR QUÉ** y **PARA QUÉ** profundizando, por un lado, el hacer-hacer que implican las activaciones y, por otro, la incorporación del análisis de las prácticas vinculantes en términos participativos. Nuevamente, la primera tarea se basó en el reconocimiento y selección de algunas activaciones claves susceptibles a ser analizadas desde el enfoque del presente proyecto. Particularmente, la selección se basó en un criterio no mencionado hasta el momento: los puntos de apoyo y territorios (Boj y Díaz, 2013) involucrados en la apertura

sistémica y la forma de vinculación entre la materialidad y las personas (Dalsgaard, 2008 y Salgado, 2013).

Boj y Díaz, proponen una guía de *Elementos para el análisis de las narrativas espaciales*. Dicha guía, se compone de criterios a observar-responder que refieren al espacio donde se desarrolla el relato, a la construcción del relato y a la técnica puesta en juego. Estos ejes se desagregan en:

Relativos al espacio:

- Tipología del lugar donde transcurre el relato.
- Implicaciones simbólicas del espacio sobre el relato.
- Efectos del relato sobre el espacio real.
- Navegación urbana.
- Localización específica o multi-localización

Relativos al relato:

- Carácter artístico, experimental, social, propagandístico o comercial de la obra, identificando a que objetivos responde la narrativa.
- Papel de la escena real en el relato o como se conjugan la presencia del usuario en el escenario real con la historia. Recepción individual o colectiva.
- Género del relato.
- Estructura temporal del relato.
- Sistemas de guía o el hilo conductor del relato.

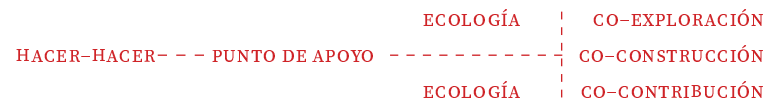
Relativos a la técnica:

- Sistema operativo.
- Recursos visuales y/o sonoros.



Avanzando hacia cuestiones de vinculación con las personas, se observa retoman las categorías que propone Salgado (2013) enmarcadas en la *Ecología de la participación*. Si bien dentro del esquema de la ecología se incluyen los espacios, los mismos se abordarán desde el concepto de *narrativas espaciales* (Boj y Díaz, 2013). La participación, desde la ecología, se centrará en la pieza interactiva (o suceso), en las prácticas museográficas, de comunicación y de diseño y en la comunidad. A su vez, se indicará, mediante las categorías de participación de Dalsgaard (2008), cuál es la forma en la que se enmarca cada propuesta-activación en vínculo con el público: co-explorativamente, co-constructivamente o co-contributivamente.

El motivo principal de que el factor participativo se ubique al final de la matriz es tiene que ver con la vinculación sistémica que decanta en la práctica y formas de hacer las cosas con razones (por qué) y motivos (para qué) asociados directamente al inicio de la matriz. El final no es la base, sino la continuidad.



### Constantes y variables

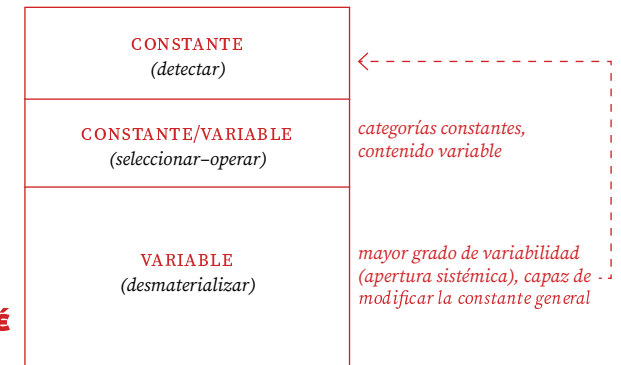
La matriz es cíclica y permite la proyección. En su construcción, se pueden advertir partes de análisis de constantes y variables, así como tareas de detección y proyección.

**QUÉ**

**CÓMO**

**POR QUÉ**

**PARA QUÉ**



Todas estas secciones/preguntas tienen el objetivo de llegar a una etapa de **OPORTUNIDADES DE DESMATERIALIZACIÓN**. La intención de la tesina y del análisis es la de detectar qué es lo que se va a desmaterializar del museo, entendiendo que no hay un único camino posible. Desde este análisis surgirá el potencial proyecto-ensayo de desmaterialización evaluando los resultados de analizado en términos de constantes y variables.

Para finalizar, es importante poner en evidencia la potencia de la matriz para visualizar la totalidad del sistema y desagregarlo. Si bien la presente tesina estudia un caso específico, la matriz fue construida desde preguntas que pueden ser retomadas por cualquier museo y desde categorías que vinculan lo museográfico con el diseño de comunicación visual. En este sentido, la matriz es netamente analítica-proyectual, siendo un insumo valioso para la construcción de trayectos en términos de constantes y variables, pero también de apertura sistémica.

# ACTUAR

## 4.5 ACTUAR

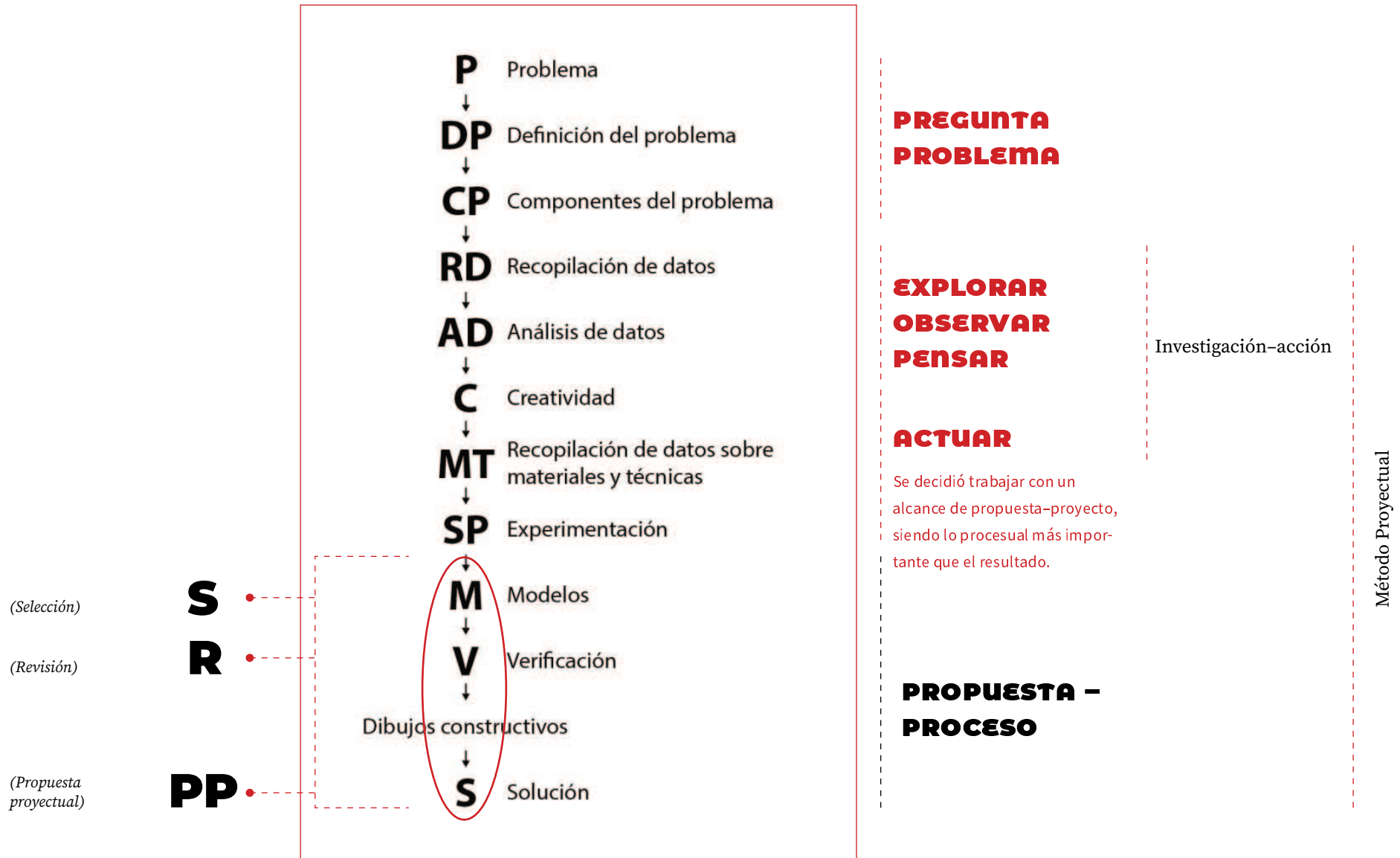
Esta etapa pretende dar una forma concreta y proyectual al proceso de análisis en términos de generar una propuesta para llevar a cabo un proyecto de desmaterialización.

Se retoma el concepto de propuesta proyectual, para, en principio, dejar en evidencia la magnitud del equipo de trabajo necesario para llevar a cabo un proyecto de esta índole y, para ponderar lo procesual por sobre los resultados.

Con la intención de llevar a cabo una suerte de ensayo de la desmaterialización de El Rosa es que se plantea utilizar la propuesta de Bruno Munari en su libro "¿Cómo nacen los objetos?" (1983) como metodología proyectual. Esta metodología vinculada a concretar un proyecto de diseño se enlaza con la empleada en el análisis de investigación (investigación-acción).

A su vez, se realizaron modificaciones en algunos puntos de este proceso metodológico. Dado que no se buscan soluciones sino posibilidades, es que el punto Solución fue reemplazado por **Propuesta proyectual**. El punto referido a Modelos se plantea en términos de **Selección Estratégica y Fundamentación**. Y, finalmente, el punto Verificación se modifica por **Revisión**.

FIG.5



**EXPLORAR**



Los museos ante los desafíos de COVID-19 continúan comprometidos con las comunidades.

### CIERRE EN PANDEMIA

**54.000** DE **60.000**

Museos del mundo cerraron total o parcialmente sus espacios durante 2020

**90%**

Estos datos proporcionados por UNESCO (2020) señalan, además, que debido a este cierre, los museos buscaron **nuevas formas de vinculación con su público** en la que se destacan: filmación de visitas guiadas, visitas virtuales, acondicionamiento de sitios web y actividades para hacer en casa.



Coyuntura Cultural N°35, junio 2021. Panorama general de la actividad y prácticas culturales durante 2020, organizado en torno a los consumos tradicionales y los nuevos consumos digitales.

### AUDIENCIAS 2019-2020

Los museos **nacionales** argentinos tuvieron una baja en su público:

**2.280.329** A **384.523**

Una baja del 84%

Según el SINCA-GCBA en las redes sociales de los museos pasó una situación inversa, en marzo del 2020 los seguidores eran 598.894 y en diciembre del mismo año:

**598.849** A **827.562**

UNESCO (2020) expone que el 40% de los museos europeos han detectado un aumento en los **visitantes en línea** durante el confinamiento. En diálogo con esto, ICOM señala que la reapertura en pandemia presentó la suba de un **12%** de nuevos visitantes no habituales pre-pandemia.

**+40%**

visitantes en línea  
(UNESCO)

**+12%**

visitantes presenciales  
(ICOM)

### OPINIONES SOBRE LA DIGITALIDAD

El 18% ha modificado su opinión sobre la actividad digital, le parece más importante ahora que antes del confinamiento.

**41%**

No reemplaza a la  
presencialidad

**18%**

La considera más  
importante ahora  
(pandemia)

**15%**

Es imprescindible  
y se debe potenciar.

**12%**

Brinda una  
experiencia tan  
valiosa como la  
presencial.

### TURISMO

Nuevos visitantes: vinculación con el turismo. El Laboratorio Permanente de Públicos de Museos (2022) señala que el porcentaje de personas que, antes de la pandemia, relacionaba muy directamente las visitas a museos con los viajes turísticos era del 64%. **Entre los nuevos visitantes, asciende hasta el 87%.**

## ESTRATEGIAS EN PANDEMIA

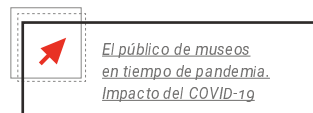
A partir del confinamiento, los museos incrementaron su oferta digital, resultando la visita a exposiciones virtuales la actividad con mayor índice de participación, seguida por la asistencia a actividades en streaming y escuchar podcasts.



## NUEVOS HÁBITOS

El Laboratorio Permanente de Públicos en Museos (2020) les preguntó a visitantes de museos ¿Qué cambios deben adoptar los museos en el futuro? Algunas de las respuestas fueron:

- Que cuenten historias con las que identificarse
- Que hagan sus contenidos más comprensibles.
- Que conecten con los vecinos del barrio/comunidad.
- Que generen debate.
- Que conecten con los vecinos del barrio / comunidad.



## SOBRE LOS DATOS

Los datos aquí presentados se hicieron públicos durante la segunda mitad del año 2021 y el comienzo del año 2022. Esto da a entender que existió un período de análisis y estudio llevado a cabo por los organismos e instituciones aquí mencionados. También es importante aclarar que estos números validan lo observado en el funcionamiento y desempeño de los museos durante el año 2020 y que, de los estudios, se retoman recortes pertinentes a esta Tesina.

En el apartado de Audiencias, el SINCA (Sistema de Información Cultural de la Argentina) realizan una comparativa en cuanto al contacto de las personas con los museos. En el mismo se compara la visita presencial con el seguimiento en redes sociales. Si bien se puede expresar un valor de "acercamiento" no considero a la categoría representativa del contacto.

Más allá de eso, los números en general apuntan a la incorporación y sostén de otras estrategias, pero también al afianzamiento del vínculo con el entorno de los museos (barrios, ciudades, comunidades). Estos datos son interesantes porque discriminan la operación –generación de propuestas– del propósito –el contacto–.

**C**OMO SE MENCIONÓ en la parte *b* de la etapa exploratoria, se recopilaron casos de propuestas museográficas que permitan dar cuenta de las acciones que los museos llevaron a cabo durante la pandemia (antes y después también) con el fin de determinar las distintas estrategias empleadas. Cabe mencionar que sólo se expondrán casos ajenos al Museo Rosa Galisteo ya que será el sistema a analizar en una etapa posterior.

La selección de los casos que se expondrán a continuación responden a criterios que se desprenden de la acción de desmaterializar: enumerar los territorios de las propuestas, detectar las estrategias comunicacionales y operaciones de diseño y reconocer las estrategias vinculantes. Todo esto enmarcado en un accionar sistémico.

A continuación, se desarrollarán algunos de los casos seleccionados considerando su pertinencia para el desarrollo proyectual del presente proyecto. El resto se visualizará en una tabla que recorre las categorías mencionadas anteriormente.

[confinamiento](#)  
[propuestas museográficas](#)  
[espacio y virtualidad](#)  
[acceso y acciones](#)  
[vinculación](#)  
[participación](#)  
[activaciones](#)

## SOBRE LOS CASOS

**A.** El **Proyecto Li-MAC** (Museo de Arte Contemporáneo de Lima) llevado a cabo desde 2002 por Sandra Gamarro Heshiki, se trata de una fundación que refiere al inexistente Museo de Arte Contemporáneo de Lima. En este proyecto, la artista responde a la ausencia de un espacio dedicado al arte contemporáneo.

El museo es propuesto como espacio tan imaginario como real, es la conceptualización de posibles concreciones y materialidades dentro de las cuales figuran: planos del posible edificio, objetos y documentos, obras, sitio web, identidad e ideología. La artista, con esta obra-proyecto reflexiona sobre el museo de cemento y ladrillo para pensar en la globalidad cultural. Se retoma este caso por presentar dos caras: la crítica a la ausencia de espacialidad mediante la construcción de un espacio virtual y la de desafiar a la misma definición de museo mediante un proyecto.

En este caso, la desmaterialización es la creación de una materialidad que parte de la ausencia. Li-MAC actualmente, funciona como bajo las lógicas de un museo "real", tiene colecciones permanentes y temporales y se vincula con otros museos del mundo.

**B.** A propósito de la pandemia, el **MUAC** (Museo Universitario de Arte Contemporáneo de México) abrió una sala que se suma a sus 9 salas físicas, con la particularidad de ser totalmente virtual. Se trata de **Sala 10**, un espacio expositivo "desmaterializado" que se convirtió en el soporte de exposiciones virtuales.

Este proyecto museográfico se refuerza mencionando en su web las exposiciones presentes divididas por número de sala (algo que generalmente se informa en la visita presencial). El número como indicador de una constante permite que se genere una convivencia horizontal entre lo presencial y lo virtual. Además, este es-

pacio virtual-expositivo-institucional alberga obras cuya tipología es sensible al soporte: video, archivo, fotografía, dibujo, entre otros.

Por otro lado, si bien la sala virtual comenzó siendo independiente, durante 2022, con el regreso total de la presencialidad, comenzaron a vincular las programaciones de lo espacial-virtual y lo espacial-tangible.

**C.** En 2021 en la ciudad de Santa Fe, particularmente en la Isla Clucellas tuvo una parada **BIENAL SUR** con la propuesta del **MOPI** (Museo Ocasional de un Paisaje Increíble). Esta propuesta museográfica es el desenlace de una investigación sobre la Artista Santafesina Josefa Diaz y Clucellas que propone un museo ocasional realizado con las chapas que recubren la casa de la familia Clucellas.

El MOPI duró sólo algunas horas y para visitarlo fue necesario cruzar el río en lancha. La experiencia comenzó desde el momento en que tuvimos que ponernos el chaleco salvavidas y cruzar el paisaje litoraleño para ingresar a una isla ajena a nuestro día a día. En la Isla Clucellas viven familias pesqueras que fueron partícipes-protagonistas de la visita al museo.

El vínculo territorio-artista-historia-museo fue posible gracias al nexo entre quienes viven en la isla y las artistas que gestaron el proyecto. Tanto el paisaje como las obras expuestas en el museo de chapa constituyeron la experiencia completa.

**D.** Durante el 2020 y 2021 se llevó a cabo **Audiosfera**, una propuesta interactiva del **Museo Reina Sofía**. La intención de la propuesta es exponer sonidos sin objetos ni imágenes a partir de experimentaciones sonoras de 1980 a 2020.

La muestra se articuló en torno a siete secciones que atienden a diferentes procesos sociales, tecnológicos, históricos y culturales: genealogías, redes, mega-accesibilidad, ciborgización, esteto-génica, recombinación y derechos. Esta muestra se realizó dentro

del museo en espacios monocromáticos y cómodos para la escucha sin distracciones pictóricas.

**E.** **A la vuelta de la esquina** es una acción llevada a cabo en 2021 por el **Museo del Prado** en el Día Internacional de los Museos. Consta de la instalación de réplicas de obras en las calles de Madrid.

La intención del encuentro de las obras con las personas en un entorno urbano asemeja al deseo del museo de reencontrarse con su público luego de la pandemia. El museo también propuso una suerte de búsqueda por la ciudad al habilitar un mapa de georeferenciación de las obras.

Es interesante remarcar que El Prado, desde 1980, cuenta con un Boletín de corte académico, pero desde 2019 ha incorporado una colección llamada "El Prado Disperso". Esta colección investiga las obras pertenecientes al patrimonio que están en otras instituciones. Esto es interesante en función de la acción llevada a cabo en pandemia sobre el "sacar" las obras a la calle.

A continuación, se presentarán algunas imágenes referidas a los casos mencionados considerándolos los más representativos de todos los seleccionados. En la tabla de casos se podrán ver otros que también son relevantes pero que apuntan a la generación de productos o actividades concretas y no a una experiencia integral.



A.



img 1 y 2

B.



img 3 y 4



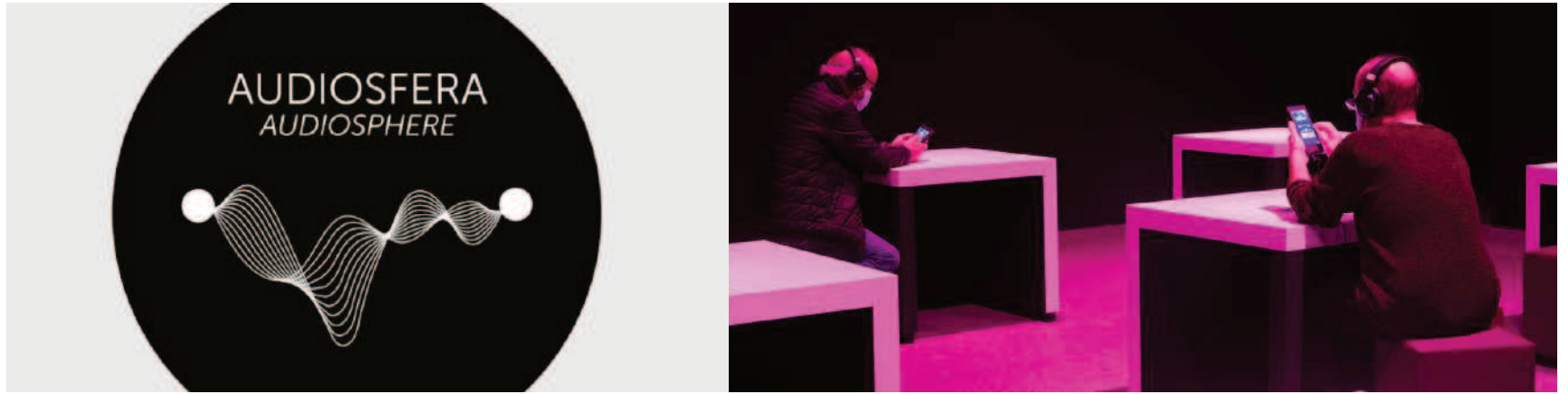
C.



img5, 6 y 7



D.



img 8 y 9

E.



img 10 y 11

ENTREVISTAS +  
CASOS VISITADOS  
PRESENCIALMENTE

**E**n varias oportunidades fue posible visitar algunas propuestas museográficas pertinentes a ser analizadas. Además, de la visita y, en el marco de la etapa exploratoria, fue posible entrevistar a responsables de las mismas.

Son los casos de *Museo Moderno en Casa* y *KM1*, entrevistando a **Gabriela Gugliottella** y **Clarisa Appendino** del Museo Moderno y a **Noemí Aira** de Fundación Proa por las exposiciones *Arte en Juego* y *Un Panorama de este Mundo*. También se visitó la muestra *Imagine Van Gogh* – Museo de Van Gogh en La Rural CABA.

Cabe destacar que estas propuestas fueron seleccionadas en un momento previo al viaje y a la generación del contacto con sus responsables. A cada persona/institución entrevistada se le otorgó una carpeta-resumen de la Tesina con el fin de ponerlas en contexto y ponderar algún eje específico en la charla. Los ejes fueron pensados acorde a las propuestas sobre las cuales se quería obtener información: **propuestas en pandemia, museos y territorios, desmaterialización y territorios**

Por motivo de la selección y de la posibilidad de charla se vinculan los puntos B y C de la etapa exploratoria antes de proceder a la tabla de recopilación de casos y desglose categórico.

[experiencia](#)  
[territorialidad](#)  
[conversaciones](#)  
[públicos](#)  
[contexto](#)  
[materialidades](#)  
[desmaterialización](#)

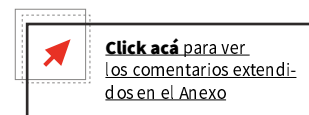
## ENTREVISTA GABRIELA GUGLIOTTELLA

## EJE: PROPUESTAS EN PANDEMIA

El Museo de Arte Moderno de Buenos Aires, ha sido uno de los más activos durante el período de confinamiento obligatorio, es por tal motivo, que se ha entrevistado a **Gabriela Gugliottella** docente y trabajadora del departamento de educación por el programa “Museo Moderno en casa”.

La entrevista comenzó delimitando un binomio específico de esta investigación: MUSEO Y TERRITORIO. Es a partir del mismo que se construyen los distintos aportes brindados por la entrevistada.

La entrevistada repuso la historia del Moderno, comentando que no inició con sede sino siendo un MUSEO NÓMADA hasta llegar al Barrio de San Telmo. A raíz de esto, durante la entrevista se realizan paralelismos entre la desmaterialización en la pandemia y la desmaterialización en la historia del propio museo. Además, la entrevistada comenta que la pandemia posibilitó trabajar las formas de descentralización y alcance que antes el museo no tenía (llegar a las provincias mediante propuestas virtuales), pero también pensar en lo que sucedía al rededor (**KM1**).



## ENTREVISTA CLARISA APPENDINO

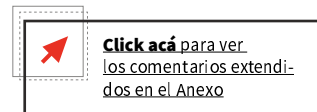
### EJE: TERRITORIALIDADES

Mediante un vínculo iniciado en marzo de 2022 con el área de Relaciones Institucionales del Museo Moderno, no sólo se obtiene la posibilidad de entrevistar a Gabriela Gugliottella, sino también a **Clarisa Appendino** quien se desempeña en el departamento de Curaduría.

A pesar de su reciente incorporación al equipo del museo, la entrevistada recompuso las acciones curatoriales presentes en cada propuesta. Comenta que, durante **MUSEO MODERNO EN CASA**, los conceptos que se volcaron en los distintos materiales respondían *una conversación dinámica con la sociedad* abriendo paso a un museo empático con la época y receptivo para el público y los artistas.

Respecto a **KILÓMETRO 1**, resalta la vinculación con la no sede inicial del museo y la importancia de indagar en el ADN del propio museo para generar propuestas *aggiornadas* a él.

A modo de cierre, reflexionó sobre la falta de “control” que se tuvo al realizar KM1, ya que no se puede exigir al espacio no museográfico que lo sea y que *esa es la idea*.



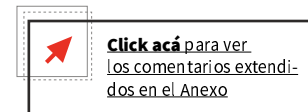
## ENTREVISTA NOEMÍ AIRA

### EJE: MATERIALIZACIÓN Y DESMATERIALIZACIÓN

Fundación Proa se ubica en el barrio de la Boca de la Ciudad de Buenos Aires. Es un museo que no cuenta con una colección propia, por lo que la programación va cambiando a lo largo del año a partir de incorporar obras y exposiciones pensadas para generar la oferta del museo. Fue posible entrevistar a **Noemí Aira**, trabajadora del departamento de educación de PROA, para charlar sobre dos muestras vigentes a la hora de realizar la entrevista: **ARTE EN JUEGO Y UN PANORAMA DE ESTE MUNDO**.

Adentrándonos en la conversación, Noemí menciona cuestiones referidas a la tracción del público al museo. Comenta que PROA se ubica fuera de los circuitos culturales de la ciudad ya que *no se encuentra en Recoleta o Palermo* y afirma que *traccionar al público del barrio es un interés primario*.

En línea con el concepto de desmaterialización Noemí afirma que *hay que pensar si se tiene que desmaterializar todo, todo el tiempo, o si se plantea dependiendo la programación, los recursos y por sobre todo los objetivos institucionales a nivel de lo que es posible ofrecer*.



**F.** Continuando con lo comentado por las entrevistadas, Moderno en Casa inicia con un *hashtag* #MuseoModernoDesdeCasa, luego fue modificado por #MuseoModernoEnCasa. Aquí ya hay una clave discursiva sustancial que tiene que ver, en principio, con una búsqueda que involucra la prueba y error marcada por un cierre institucional global repentino y, en segundo lugar, por un proyecto concreto.

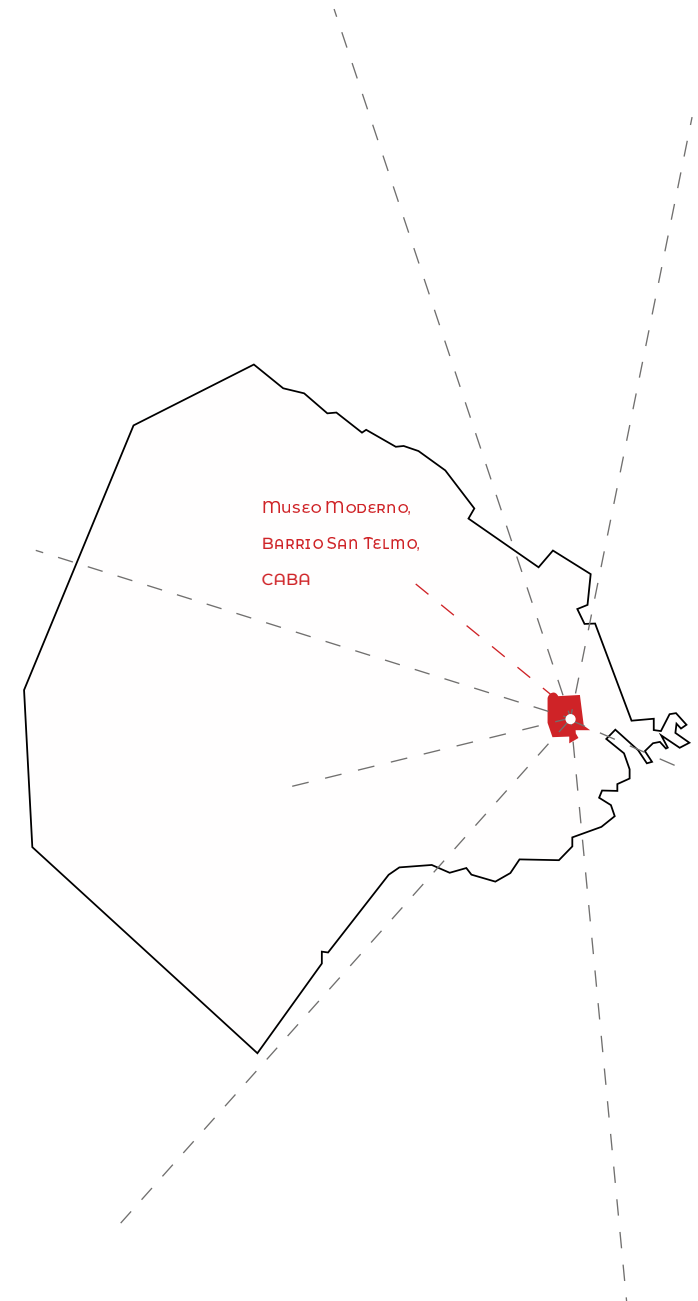
Más allá de las actividades, tutoriales y propuestas que significó este programa, es importante dejar en evidencia que un museo funciona no sólo porque tiene un emplazamiento, sino que funciona por los vínculos que genera y por las estrategias que dispone para crearlos.

Desmaterializar, para Museo Moderno en Casa, significó entrar en muchas casas y dejar que muchas casas entren al museo. Ejercitó la posibilidad de la territorialidad doméstica y cotidiana emitiendo distintas propuestas que permitieran mirar la rutina de otro modo. Se puede pensar que esta propuesta avanzó hacia un tipo de desmaterialización basada en la educación, la gestión y el uso de los recursos disponibles para la recreación de un tiempo ritual dentro de casa.

img 12, 13 y 14



FIG.6





**G.** Siguiendo lo comentado en función del Museo Moderno, el programa Kilómetro 1 implicó la vinculación del museo con espacios e instituciones del barrio. Con esta acción de visibilización el museo se acerca al barrio reconociendo que convive con instituciones que son parte de una misma trama espacial. La visibilización es una de las acciones museográficas a la que le continúa un trabajo didáctico pedagógico con escuelas cercanas.

También toma el barrio como soporte para exponer algunas obras de artistas de mundo no anunciado: En su web definen esta acción desde la *transitabilidad y cotidianidad del día a día*. KM1 te propone encontrarte con la obra de artistas de la ciudad en sitios que forman parte del mapa artístico y cultural de San Telmo.

Desmaterializar en esta propuesta implica un reconocimiento entre los elementos institucionales que componen el barrio, así como el reconocimiento de las prácticas que alberga. La vinculación de la exposición de obras y performances con la calle, se generaron sin pretender que la calle sea un museo. En términos discursivos, se apeló a la sorpresa, el azar y la intervención de lo urbano. Esto no es un museo fuera del museo, esto es la calle como espacio que ya tiene un discurso propio al que el museo, si quiere ocuparlo, se tiene que amoldar.



FIG.7



img 15, 16 y 17

**H.** Pasando a Fundación Proa y, continuando con lo comentado por la entrevistada, la muestra Arte en Juego presenta la curaduría de distintos juegos y obras que son representativos del arte argentino y construye un archivo lúdico. Más allá de eso, no representa una novedad en torno a la exposición de los objetos, sino que lo interesante es su convivencia con la muestra que se desarrolla fuera del museo: Un Panorama de este mundo.

Esta convivencia determina la pertinencia de la estrategia de Arte en Juego, ya que reflejan dos momentos claves dentro de una visita museográfica: el recorrido contemplativo adentro y, por otro lado, la participación. A su vez, lo que contrasta entre ambas muestras es la materialidad que representa a cada una. Por un lado, la obra tangible exhibida convencionalmente en un espacio museográfico y por otro la -no obra-.

Las -no obra- que propone esta muestra no significan la ausencia de la obra, sino que presentan un código de representación de distinta materialidad. Además, se decide que su emplazamiento no sea el museo, sino que se eligen puntos específicos donde instalarlas. En cierto punto se está curando el montaje en el espacio público.





img 21, 22 y 23

**I.** De la muestra-experiencia Imagine Van Gogh no se pudo obtener una entrevista, pero sí se la pudo visitar. Para esta muestra se emplearon técnicas avanzadas de imagen total, multiproyección y audio inmersivo para añadir profundidad emocional a cada imagen, permitiéndonos vivir y sentir la energía creativa del estimado artista. Los visitantes deambulan entre proyecciones gigantes de los cuadros del artista.

En un momento previo a la visita de esta muestra, se la consideraba un antecedente en términos de desmaterialización y, aunque lo sigue siendo, es importante aclarar algunas cuestiones. En principio, es el único caso visitado en donde se desmaterializan obras y no un museo (en términos jerárquicos). Es por esto que a partir de obras-objetos-materialidades muy concretos se puede acceder a más de lo que se podría con el objeto mismo.

Pero, por otro lado, no cubre las categorías de territorialidad, participación y puntos de apoyo que se buscan. De este caso se retoma la acción proyectual concreta de tomar un objeto y expandir sus posibilidades materiales con el agregado de la itinerancia en distintos países. Si bien es una gran oportunidad de acercamiento a la obra, la forma de llevarlo a cabo depende mayormente de lo técnico y espacial. En este caso la desmaterialización apunta a generar un ambiente y atmósfera técnico-pictórica.

Si bien la operación de desmaterialización no corresponde con los objetivos del presente proyecto, es pertinente retomar el caso ya que fue de los precursores en generar propuestas inmersivas y experienciales. La fusión de las proyecciones con el cuerpo es sumamente interesante para romper barreras en términos de la imposibilidad de tocar obras de arte.



CUADRO SÍNTESIS  
DE RECOPIACIÓN  
DE CASOS

pre

MATERIALIDAD GENERADA	DESMATERIALIZACIÓN Y TERRITORIO	ESTRATEGIA GRÁFICO-COMUNICACIONAL	ESTRATEGIA VINCULANTE
<p>VER PUNTO A</p> <p><b>Proyecto LIMAC</b></p> <p><b>GENERACIÓN: MUSEO</b></p> <p>LiMAC es un museo, tiene un proyecto museográfico claro, muestras, patrimonio y genera exposiciones.</p>	<p><b>ELEMENTOS MUSEOGRÁFICOS</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. La inexistencia de un espacio físico propio.</li> <li>2. Una identidad visual basada en el nombre del museo y su denominación.</li> <li>3. Una página web que actúa como sala expositiva.</li> </ol> <p><b>OPERACIONES DE DESMATERIALIZACIÓN</b></p> <p>Se desmaterializa basándose en lo que no se tiene (edificio) y lo que se tiene (una institución). <b>Se juega con la existencia dentro de la inexistencia.</b> Todo puede existir más allá de no tener la materialidad más concreta para que exista, es decir, una sede.</p> <p><b>PUNTOS DE APOYO</b></p> <p><b>Territorialidad digital (Web) y nómada en donde cualquier espacio podría ser sede del museo.</b></p> <p>Puntos de apoyo:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Convencionales: salas expositivas de otros museos</li> <li>2. No convencionales: comercios, paisajes, construcciones.</li> </ol>	<p><b>OPERACIONES DE DISEÑO Y COMUNICACIÓN</b></p> <p>El nombre del museo y su web son su existencia.</p> <p><b>NIVEL AXIOLÓGICO:</b> El museo se crea con la intención de <b>denunciar la necesidad de tener un museo de Arte Contemporáneo en Lima</b> y la de demostrar cómo es posible construir ese museo.</p> <p><b>NIVEL NARRATIVO:</b> La <b>enunciación</b> de "esto es un museo", bajo el nombre Li-MAC, es la clave del proyecto ya que no se plantea en términos de propuesta, obra o actividad sino como una realidad y una <b>institución legitimada.</b></p> <p><b>NIVEL SUPERFICIAL:</b> Presenta una <b>identidad gráfica</b> plasmada en un cartel itinerante y en su web a partir del <b>uso de su marca con una tipografía geométrica</b> con dos colores. Esta elección afirma la intención de lo contemporáneo frente a los museos tradicionales con tendencias más barrocas y clásicas. En su web, las muestras son una galería de imágenes-obras.</p>	<p>El museo se inaugura en 2002 en un espacio específico no propio a la par de su web. La forma de vinculación con las personas es a través de las muestras <i>site-specific</i> y de los comentarios en la página. Esta idea de <b>museo-blog</b> virtual permite almacenar todos los comentarios que recibe el museo. Sin embargo, el museo no existe únicamente en la virtualidad sino que requiere del encuentro cuando utiliza otras instituciones como sede de sus muestras.</p> <p><b>El impacto y alcance generado por el proyecto es alto pero con un bajo grado de contacto y mediación con las personas.</b></p>
<p>VER PUNTO I</p> <p><b>Imagine Van Gogh</b></p> <p><b>GENERACIÓN: MUESTRA</b></p> <p>Muestra experiencial sobre la obra de Vincent Van Gogh</p>	<p><b>ELEMENTOS MUSEOGRÁFICOS</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Obras del artista.</li> <li>2. Espacio ritual-lúdico de inmersión.</li> </ol> <p><b>OPERACIONES DE DESMATERIALIZACIÓN</b></p> <p>Acercamiento de las obras por sobre la escala humana para ver más de lo que se puede ver en el original.</p> <p><b>PUNTOS DE APOYO</b></p> <p><b>Itinerancia</b> – Diferentes espacios en diferentes ciudades. A veces esos espacios son como muros lisos y otras veces son espacios cargados de sentido por ser símbolo cultural, religioso, etc.</p>	<p><b>OPERACIONES DE DISEÑO Y COMUNICACIÓN</b></p> <p>Digitalización y proyección en macroescala de las obras.</p> <p><b>NIVEL AXIOLÓGICO:</b> Acercar en sentido figurado y poético la obra del artista a todo el mundo.</p> <p><b>NIVEL NARRATIVO:</b> Meternos en el universo de Van Gogh.</p> <p><b>NIVEL SUPERFICIAL:</b> Utilización de la "imagen total" como recurso inmersivo y de ambientación para encontrarse con la técnica del artista a la par de conectar con sus emociones. En términos superficiales hay un hecho clave que es la tecnología. Lo técnico y espacial pueden favorecer (o no) la calidad de la experiencia.</p>	<p>La ambientación de la experiencia comienza con un espacio oscuro de preparación que luego deriva en la imagen total. El 360° es clave para sentirse envuelto y total conocedor de la obra ya que la obra está tan cerca que puedo ver lo que generalmente no. Además, la inmersión mapea a las personas, por lo tanto los convierte en parte de la experiencia.</p> <p><b>El impacto y vinculación es total. Para no participar hay que no ir a verlo.</b></p>

MATERIALIDAD GENERADA	DESMATERIALIZACIÓN Y TERRITORIO	ESTRATEGIA GRÁFICO-COMUNICACIONAL	ESTRATEGIA VINCULANTE
<p>VER PUNTO B</p> <p><b>SALA 10</b> – MUAC</p> <p><b>GENERACIÓN:</b> SALA EXPOSITIVA</p> <p>Sala 10 es una sala de exposiciones virtuales independiente de la espacialidad, que funciona como archivo de muestras.</p>	<p><b>ELEMENTOS MUSEOGRÁFICOS</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Obras-Artistas.</li> <li>Exposición.</li> <li>Institucionalidad.</li> <li>Tiempo expositivo.</li> </ol> <p><b>OPERACIONES DE DESMATERIALIZACIÓN</b></p> <p>Frente a la imposibilidad de ir al museo se inaugura una <b>nueva sala digital expositiva</b> que se suma a las 9 restantes que se encuentran en el museo.</p> <p><b>PUNTOS DE APOYO</b></p> <p><b>Territorialidad digital (Web).</b> Luego del confinamiento, con el regreso de la espacialidad, la sala continuó funcionando. Actualmente se generó un accionar híbrido entre la sala virtual y el museo.</p>	<p><b>OPERACIONES DE DISEÑO Y COMUNICACIÓN</b></p> <p>Digitalización de la acción expositiva utilizando como soporte la web institucional del museo.</p> <p><b>NIVEL AXIOLÓGICO:</b> Acercar arte, artistas y al museo a las personas cuando ellas no pueden asistir al museo.</p> <p><b>NIVEL NARRATIVO:</b> Poder recorrer/navegar la sala de un museo desde casa.</p> <p>La <b>denominación</b> de SALA 10 es la clave para pensar la propuesta de modo integral al museo. Apela a una forma orgánica de continuar las labores tradicionales de un museo: exponer. El uso numérico de las salas se traslada a la web en donde se comenta qué es lo que hay en las salas de la 1 a la 10, siendo ésta última la navegable.</p> <p><b>NIVEL SUPERFICIAL:</b> La visualización de la sala en la web se asemeja al <b>uso de señalética en el espacio</b>. No se plantea en términos de subidentidad o de una propuesta distinta.</p> <p>La división del <b>espacio digital</b> es modular, siendo ocupado por imagen-obras y por información. Cabe destacar que las obras que se exponen en estas salas son sensibles al soporte, siendo en su mayoría videos, fotografías, material de archivo, etc.</p>	<p>El museo inauguró virtualmente (mediante Instagram) su nueva sala en su web. La comunicación de esta sala se publicó al día siguiente de la declaración de confinamiento. En los meses posteriores, SALA 10 fue la programación principal del museo en conjunto con otras acciones en torno a <i>Lives</i> en Instagram, actividades para infancias etc.</p> <p>La sala virtual, a diferencia de las presenciales, funciona como repositorio de las exposiciones (ya que tienen una temporalidad definida) en donde se pueden ver las muestras pasadas. Esta capacidad de registro es algo que potencia la visita y re-visita digital construyendo una agenda de acceso propia. Además ofrece la misma información a personas que viven en la ciudad del museo o en otra parte del mundo.</p>
<p>VER PUNTO E</p> <p><b>A LA VUELTA DE LA ESQUINA</b> – MUSEO DEL PRADO</p> <p><b>GENERACIÓN:</b> MUESTRA</p> <p>Muestra urbana de réplicas de obras patrimoniales.</p>	<p><b>ELEMENTOS MUSEOGRÁFICOS</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Réplicas de obras patrimoniales.</li> <li>Entorno.</li> </ol> <p><b>OPERACIONES DE DESMATERIALIZACIÓN</b></p> <p>"Sacar" las obras del museo para exponerlas en la calle.</p> <p><b>PUNTOS DE APOYO</b></p> <p><b>La calle.</b></p>	<p><b>OPERACIONES DE DISEÑO Y COMUNICACIÓN</b></p> <p>El museo en la calle.</p> <p><b>NIVEL AXIOLÓGICO:</b> Acercar las obras más importantes del patrimonio del museo cuando es imposible visitarlo.</p> <p><b>NIVEL NARRATIVO:</b> Buscá las obras del Prado en la calle.</p> <p><b>NIVEL SUPERFICIAL:</b> Si bien las obras aparecieron sin contextualización, se generó un mapa con su ubicación.</p>	<p>La circulación restringida de personas por el confinamiento no impidió que la gente se tome fotos al toparse con las obras. Si bien la búsqueda de obras fue el motor de vinculación, la mayor interacción se dió por el azar y el encontrarse obras perdidas o descontextualizadas.</p>

MATERIALIDAD GENERADA	DESMATERIALIZACIÓN Y TERRITORIO	ESTRATEGIA GRÁFICO-COMUNICACIONAL	ESTRATEGIA VINCULANTE
<p>VER PUNTO F</p> <p><b>MODERNO EN CASA</b> – MUSEO MODERNO</p> <p><b>GENERACIÓN: PROPUESTA</b></p> <p>Actividades de creación para infancias.</p>	<p><b>ELEMENTOS MUSEOGRÁFICOS</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Obras patrimoniales.</li> <li>Elementos lúdico-educativos.</li> </ol> <p><b>OPERACIONES DE DESMATERIALIZACIÓN</b></p> <p>A partir de recetas, consignas y propuestas el museo invitaba a las infancias a pensar su casa y lo cotidiano, jugando.</p> <p><b>PUNTOS DE APOYO</b></p> <p><b>Todas las casas.</b></p>	<p><b>OPERACIONES DE DISEÑO Y COMUNICACIÓN</b></p> <p>Contenido pensado para infancias a partir de pensar qué es un museo, qué es una casa y una serie de situaciones que se viven dentro de una casa (acciones, emociones, actividades).</p> <p><b>NIVEL AXIOLÓGICO:</b> Mantener la programación del museo activa, mayormente para las infancias entendiendo la complejidad de no poder salir.</p> <p><b>NIVEL NARRATIVO:</b> El museo se mete en las casas de las personas. Las actividades se plantean con un lenguaje sencillo y coloquial, evitando distancias entre el público y el museo. Se apela a las preguntas como disparadores de acciones.</p> <p><b>NIVEL SUPERFICIAL:</b> Ilustraciones planas, pregnantes y coloridas que refieren a objetos y situaciones cotidianas.</p>	<p>Las propuestas se comunican mediante las redes sociales del museo, pero el contenido de las mismas es descargable.</p> <p>La estrategia de generar material didáctico para infancias incrementó la participación y el feedback del museo con su público.</p> <p>Si bien la estrategia planteada es de corte educativa, requiere del diseño y la comunicación sencilla y pregnante para hacerla llegar a su público destinatario.</p>
<p>VER PUNTO F</p> <p><b>KM 1</b> – MUSEO MODERNO</p> <p><b>GENERACIÓN: EXPOSICIÓN</b></p> <p>Propuesta expositiva de artistas no pertenecientes al patrimonio del Barrio de San Telmo.</p>	<p><b>ELEMENTOS MUSEOGRÁFICOS</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Obras no patrimoniales.</li> <li>Institucionalidad.</li> </ol> <p><b>OPERACIONES DE DESMATERIALIZACIÓN</b></p> <p>Desde el museo (como punto de apoyo inicial) se trabaja a escala barrial contemplando el kilómetro próximo al espacio.</p> <p><b>PUNTOS DE APOYO</b></p> <p><b>Barrio San Telmo:</b> talleres, instituciones, comercios, locales, espacios públicos.</p>	<p><b>OPERACIONES DE DISEÑO Y COMUNICACIÓN</b></p> <p>Mapeo de espacios barriales permeables a ser espacios expositivos.</p> <p><b>NIVEL AXIOLÓGICO:</b> Descentralizar las exposiciones del museo para trabajar en conjunto con instituciones del barrio.</p> <p><b>NIVEL NARRATIVO:</b> A partir del nombre KM1, el museo se reconoce en un contexto mayor al cual pertenece y, a su vez, determina un área de intervención.</p> <p><b>NIVEL SUPERFICIAL:</b> Imagen aérea y satelital del barrio sumado al uso tipográfico del museo. También se generaron registros audiovisuales de las intervenciones.</p>	<p>El museo, frente al confinamiento, da a como respuesta la exploración del entorno barrial a partir de conectar con sus espacios característicos mediante artistas.</p> <p>En esta propuesta se pueden ver dos públicos, el que presenció sorpresivamente estas acciones y el que conoció el programa posteriormente vía redes y YouTube.</p>

post

MATERIALIDAD GENERADA	DESMATERIALIZACIÓN Y TERRITORIO	ESTRATEGIA GRÁFICO-COMUNICACIONAL	ESTRATEGIA VINCULANTE
<p>VER PUNTO C</p> <p><b>MOPI</b> – BIENAL SUR</p> <p><b>GENERACIÓN:</b> MUSEO</p> <p>Museo Ocasional de un Paisaje Increíble, un museo basado en una investigación sobre la vida y obra de Sor Josefa Díaz y Clucellas.</p>	<p><b>ELEMENTOS MUSEOGRÁFICOS</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Construcción y de-construcción de un museo.</li> <li>2. Vida de una artista.</li> <li>2. Exposición de patrimonio ajeno.</li> <li>3. Tiempo y espacio otro.</li> </ol> <p><b>OPERACIONES DE DESMATERIALIZACIÓN</b></p> <p>Construcción de un museo a partir de "desarmar" otros – en términos de préstamo de patrimonio– y utilización de elementos de la casa original de la artista santafesina. Deconstrucción de un museo a partir de "desarmar" lo construido previamente para devolverlo a sus respectivos lugares.</p> <p><b>PUNTOS DE APOYO</b></p> <p><b>Isla Clucellas – Santa Fe, Argentina.</b></p>	<p><b>OPERACIONES DE DISEÑO Y COMUNICACIÓN</b></p> <p>Digitalización de la acción expositiva utilizando como soporte la web institucional del museo.</p> <p><b>NIVEL AXIOLÓGICO:</b> Investigar sobre Sor Josefa desde su propia ciudad.</p> <p><b>NIVEL NARRATIVO:</b> Construir un museo con partes otros lugares habla del ensamble y, en este caso, de lo ocasional, de lo prestado. Pensar en construir un museo y no otra cosa refiere a que esta artista necesitaba un museo en donde el espacio expositivo sea el paisaje.</p> <p><b>NIVEL SUPERFICIAL:</b> Chapas de la casa en abandono de la artista santafesina Sor Josefa Díaz y Clucellas. Objetos patrimoniales de distintos museos. Nombre-marca del museo construido en hierro.</p>	<p>Si bien la propuesta del MOPI tiene como marco institucional a Bienal Sur la duración "ocasional" de dos días generó un tránsito limitado de personas pero no por eso menos significativos. La experiencia del MOPI es totalmente inmersiva desde los espacios naturales, el transporte por el río y la generación de los lugares de permanencia en la isla.</p> <p>Una reseña dice: <i>El MOPI duró lo que dura atravesar un paisaje, volverse parte de él: un par de horas.</i></p>
<p>VER PUNTO H</p> <p><b>ARTE EN JUEGO y Un PANORAMA DE ESTE MUNDO</b> –</p> <p>FUNDACIÓN PROA</p> <p><b>GENERACIÓN:</b> MUESTRAS</p> <p>Dos muestras separadas que funcionan en conjunto.</p>	<p><b>ELEMENTOS MUSEOGRÁFICOS</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Obras materiales e inmateriales.</li> <li>2. Exposiciones en simultáneo.</li> <li>3. Museo y entorno.</li> </ol> <p><b>OPERACIONES DE DESMATERIALIZACIÓN</b></p> <p>Convivencia de dos muestras, una material concreta y casi de archivo (Arte en juego) y otra inmaterial que sólo se ve mediante la realidad aumentada (Un panorama de este mundo).</p> <p><b>PUNTOS DE APOYO</b></p> <p><b>Fundación Proa y Barrio La Boca.</b></p>	<p><b>OPERACIONES DE DISEÑO Y COMUNICACIÓN</b></p> <p>Convivencia de lo material con lo inmaterial reflejado en el adentro y afuera del museo.</p> <p><b>NIVEL AXIOLÓGICO:</b> Acercar una propuesta que reapiene las materialidades posibles de las obras. Poner en jaque el concepto de obra mediante el juego.</p> <p><b>NIVEL NARRATIVO:</b> Vincular muestras a partir del entorno y las limitaciones espaciales.</p> <p><b>NIVEL SUPERFICIAL:</b> Mediación mediante una App de Realidad aumentada que permita visitar la muestra externa.</p>	<p>Al igual que en KM1 la vinculación más importante para el museo son las personas del barrio. Siempre que se presente alguna propuesta por fuera del museo se genera una mediación con lo que está afuera.</p>

## SÍNTESIS

## ETAPA EXPLORATORIA

**E**S DE SUMA relevancia hacer una síntesis inmediata a la etapa exploratoria ya que la misma significó una primera inmersión a la problemática en términos tangibles de propuestas y trabajo de campo.

Esta síntesis tomará forma de **conclusiones parciales** que ponderen como punto de partida las propuestas relevadas y como punto objetivo de llegada, la operación de desmaterialización mediada por el diseño y la comunicación.

Si bien el desarrollo de la tabla de recopilación se basa en categorías del marco teórico, en la misma no se contempla el concepto transversal de sistema. El motivo, es que la tabla se encarga de generar una aproximación al entendimiento de lo recopilado desde la propuesta aislada de su contexto institucional. No se ahonda en las propuestas como subsistemas parte de un sistema mayor. No obstante, el objetivo de la tabla es desagregar los productos, actividades y propuestas desarrollados en confinamiento (algunos anteriores y otros posteriores también), para obtener una suerte de panorama de lo realizado.

[confinamiento](#)  
[propuestas museográficas](#)  
[espacio y virtualidad](#)  
[acceso y acciones](#)  
[vinculación](#)  
[participación](#)  
[activaciones](#)

## CONCLUSIONES DE EXPLORACIÓN

A partir de lo trabajado hasta el momento, es posible establecer algunas ideas generales para el avance de la presente tesina:

**1.** La desmaterialización no es un proceso proyectual que puede imponerse en un museo. Se debe estudiar a la institución a partir del concepto de sistema para **DETECTAR SUS INTERESES** y posibilidades a fin de encontrar la fundamentación interna de vinculación. Sin embargo, como demuestran las propuestas recopiladas, durante la pandemia COVID-19, se generó una imposición por fuerza mayor que obligó a una respuesta casi inmediata.

**2.** Contemplando lo mencionado anteriormente, la desmaterialización dentro de una concepción sistémica se puede pensar en un marco museográfico introspectivo. Lo **PROCESUAL**, entonces es clave para integrar cualquier propuesta al sistema-museo en cuestión en contextos en donde no se debe actuar por urgencia y emergencia.

**3.** La desmaterialización, en tanto acto proyectual, debe **ENCONTRAR SUS FORMATOS** según las necesidades de cada museo. Sería un error considerar a la desmaterialización como un elemento abstracto que, lejos de lograr vincular nuevas audiencias presentes en otros territorios, los aleje aún más. El "formato" se determina a partir de la **SELECCIÓN CRÍTICA DEL PUNTO DE APOYO** hacia el cual el museo se va a proyectar y vincular.

**4.** La desmaterialización no es la prohibición del uso del espacio museográfico, sin embargo, existe una tendencia de ser una barrera que sólo cruzan algunos expertos e interesados puntuales. En muchas de las propuestas recopiladas se presentan giros narra-

tivos o vinculantes que permiten el acercamiento del museo desde otras lógicas. Las de mayor impacto tienen que ver con **DESCON-TEXTUALIZAR AL MUSEO** de su propia espacialidad. Esto se debe a que el "salir" de sí mismo hace que salgan con él algunas cosas y no todas. Esto tiene que ver con el/los elementos museográficos que se ponderan a la hora de operar, en algunos casos son las obras, en otros son acciones.

**5.** Cuando se comienza a proyectar la desmaterialización se debe pensar en la **PARTE DEL TODO** que será representativa del mismo. Es decir, la **SELECCIÓN DE LA MATERIALIDAD Y EL PUNTO DE APOYO** con el que se trabajará será una representación de la totalidad del museo presentada a una audiencia específica a la cual quizás no lo interese, quiera o pueda asistir al espacio. En esta línea, los elementos museográficos planteados por Zavala (2014) en vínculo con los Niveles de Semprini (1995) son claves como estructuradores de este proceso.

**6.** La desmaterialización proyectual no es sólo un proyecto museográfico, sino que, a partir de las elecciones y decisiones tomadas desde la institucionalidad del museo se plantea un proyecto de **DISEÑO** de desmaterialización. Es importante considerar esto ya que en muchos de los casos recopilados no se presenta una operación de diseño estructuradora del proyecto.

**7.** Las operaciones de diseño para la desmaterialización son variadas y se dan en conjunto con estrategias **TECNOLÓGICAS, EDUCATIVAS O PEDAGÓGICAS.**

**8.** La desmaterialización cuyo territorio es el **ANALÓGICO** tienden a fortalecer lazos con las ciudades y a ser más colaborativas, mientras que las **DIGITALES** tienden a ser de vinculación individual.

**9.** Pensando en lo que sigue, al trabajar con un caso concreto en profundidad (El Rosa), el análisis será más exhaustivo apelando a la noción de sistema para poder proyectar sobre él. La parte que continúa a estos pensamientos, es la generación de un **MODELO DE SELECCIÓN** para poner en práctica la desmaterialización como proyecto: ¿qué audiencias potenciales se abordarán, ¿Qué territorio se seleccionará?, ¿Cuál será la estrategia comunicacional y de diseño para construir ese entorno narrativo en común? ¿Qué materialidades se pondrán en juego?

**10.** Para finalizar esta etapa, la desmaterialización es un trabajo en conjunto. Si bien hasta el momento se ha profundizado en el museo, pasada y completada esta etapa, aparecerán otros actores a considerar para la creación de **ESTRATEGIAS PARTICIPATIVAS** enmarcadas en una apertura entrópica al sistema-museo.

**OBSERVAR**



[museo](#)  
[propuestas museográficas](#)  
[espacio y virtualidad](#)  
[acceso y acciones](#)  
[vinculación](#)  
[participación](#)  
[activaciones](#)

**E**STA ETAPA PERMITE un primer acercamiento al caso de estudio mediante la observación y recopilación de información. Como se ha mencionado en la presentación metodológica de esta etapa, se plantea el uso de distintas herramientas de registro de lo observado como fichas y tablas. Las mismas fueron estructuradas previamente a partir de experiencias de observación de otros casos recopilados en la etapa Explorar.

Dado que esta etapa implica un acercamiento inicial e incipiente al caso a estudiar, es que se presentan diferentes herramientas que resultan por momentos, aisladas. Sin embargo, tanto las entrevistas como las fichas y la tabla serán insumo para seleccionar y profundizar en un abordaje analítico posterior (Etapa Pensar).

Esta etapa consta de:

- #1 Una entrevista a la directora de El Rosa
- #2 Entrevistas internas y externas a público visitante y otras personas que eligen espacios públicos cercanos al museo, pero no van al museo.
- #3 Una ficha de sistematización de lo observado in situ, en un período específico.
- #4 Una tabla que ordene las distintas propuestas llevadas a cabo por el museo entre 2016 y 2022
- #5 Una esquematización de la ecología de la participación de las propuestas incluidas en la tabla.

## ENTREVISTA A ANALÍA SOLOMONOFF

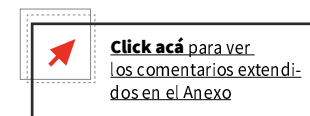
DIRECTORA DE EL ROSA: PERÍODO 2016-2024

La presente entrevista no se plantea como primer contacto con la entrevistada. Desde 2019, he tenido vinculación con Analía en el marco de una Cientibeca otorgada por FADU. Ella fue quien me entregó devoluciones en carácter de invitada en un EJI (Encuentro de Jóvenes Investigadores) y con quien continué el vínculo para fortalecer el proyecto de investigación y, actualmente, el de la tesina de graduación.

En función de lo comentado, es importante resaltar que en ocasiones previas hemos conversado respecto a lo que en este momento se convertirá en charla-entrevista, por tal motivo es de suma relevancia para el proyecto dejar asentadas estas palabras.

Desde el inicio de la entrevista, Analía tomó el control y se autopreguntó, por lo cual, las preguntas preparadas para ella se incluirán textualmente en el resumen. En carácter de agradecimiento por el grado de intimidad generado, no se incluirá la grabación.

La entrevista comienza con un repaso de discusiones anteriores respecto a considerar el museo como sistema y, posteriormente, vincularlo con un sistema abierto que pone en contacto al patrimonio con la comunidad. Analía ante esto, comenta que previo a concursar por el rol de dirección en 2016, se tomó un momento para acercarse al museo, conocerlo y reconocer aquellas cuestiones en las que veía necesario generar un aporte y ciertos desarrollos para concretar un proyecto de museo específico.



*La desmaterialización habla de un tiempo y un espacio, no la veo como una cosa anclada a un momento histórico.*

Analía Solomonoff

## ENTREVISTAS INTERNAS

PERÍODOS: AGO-SEP 2022 Y ABR-MAY 2023

Con la posibilidad de diálogo otorgada por la mediación en el museo, se utilizó la entrevista etnográfica como herramienta para dialogar con el público visitante y obtener información valiosa de sus experiencias y de sus gestualidades en vínculo con el museo.

La estructura de la entrevista se planteó en dos instancias siguiendo el modelo propuesto por Rosana Guber (2001) en *La etnografía. Método, campo y reflexividad*:

1. Instancia inicial llamada gran tour y mini tour: posibilitan las preguntas de presentación, introducción, saludo y preguntas típicas hasta llegar a alguna respuesta que posibilite pasar a la siguiente instancia.
2. Instancia de focalización y profundización: permite la presentación del objeto a investigar y los objetivos.

Para determinar las preguntas se generaron ensayos de observación participante en donde la búsqueda consistió en determinar posibles momentos y temáticas que a las personas les interesaba hablar o no. Este acercamiento fue posible gracias al rol de mediación cultural, que se distingue de la función de guía. La mediación es un diálogo que se da si otra persona lo desea. La estructura de mediación dentro del MPBA Rosa Galisteo tiene una única condicionante que es dar la bienvenida a quien ingresa al museo, contarle con qué se va a encontrar y ofrecer acompañamiento si así lo desea. De esta estructura surge un camino que se bifurca hacia quienes quieren acompañamiento y quienes no.

De todas formas, el no querer acompañamiento no es determinante para solicitarlo en cualquier momento de la visita mediante una pregunta. El diálogo puede aparecer al inicio, en medio, en forma de única pregunta, o al final relatando la experiencia.

Aquí se presentan los resultados de las entrevistas. Si bien en los registros figuran una o más personas en la visita (familias, amigos), se considera la cantidad final con las que se habló.



**Del total, sólo 10 personas ya habían visitado el museo, el resto (20) se encontraba en su primera visita.**

1. 12 de las personas residentes en la ciudad de Santa Fe, **nunca había visitado el museo** y **5 nunca habían escuchado de él** (se enteraron por eventos específicos más grandes). Además, si han pasado por la puerta caminando o en colectivo no han ingresado por desconocimiento.
2. Del total de personas residentes en la ciudad de Santa Fe, **la mayoría vive en barrios cercanos al museo, en el extremo Este de la ciudad** (Barrio Sur, Centro, Candiotti, Fomento, entre otros).
3. Las visitas de personas de otras provincias y países se dan en fin de semanas largos.
4. La **condición geográfica** es un factor que determina la visita. Aquellas personas vecinas a la institución pudieron reponer información sobre sucesos ocurridos en el museo y hablaban desde la nostalgia y la alegría de volver a visitarlo. Aquellas personas que lo visitaban por primera vez se sintieron asombrados y abrumados por la propuesta (muchos volvieron).
5. Respecto a la materialidad, desde la entrevista se la consideró como el punto de interés sobre el cual las personas querían hablar. No en todos los casos fueron obras específicas, sino que el espacio arquitectónico encanta las miradas, así como el relato que sostiene la muestra. **Una sala específica que llamó mucho la atención es la Reserva del museo, ya que se puede ingresar a ella y explicar desde el vacío de la sala, el lleno de Museo Tomado.**
6. De las personas entrevistadas durante el recorrido que son residentes de la ciudad y que visitaron el museo por primera vez, **4 volvieron con nuevas personas** y se apropiaron del recorrido replicando por su cuenta el relato.



Click acá para ver los registros de las entrevistas en el Anexo

## ENTREVISTAS EXTERNAS

### ENTREVISTAS EXTERNAS

PERÍODOS: FEB-MAR | ABR-MAY 2023

Si bien resulta difícil realizar una segmentación de personas a las cuales entrevistas, para tratar de abordarlo se generó una delimitación territorial. La misma se centró en los espacios públicos cercanos al museo y en las distintas paradas de colectivo.

Desde esa selección se establecieron espacios de registro de gestualidades al pasar por el museo y, luego de establecer contacto, se distinguen dos partes:

1. Preguntas simples sobre la recurrencia al espacio (plaza, parada), sobre el reconocimiento del museo y sobre la visita al museo.
2. Preguntas sobre los museos en general, y si está dispuesto a visitar El Rosa.
3. Preguntar por los espacios públicos y los espacios de su barrio que frecuenta.

Aquí se presentan los resultados de las entrevistas y, dado que el mecanismo de registro fue mediante toma de notas, los escaneos de las mismas se encuentran en el Anexo.



**Del total, sólo 5 personas ya habían visitado el museo.  
De los residentes 6 se entrevistaron en paradas y 9 en plazas.**

#### PARTE 1

1. 8 de las personas entrevistadas ignoraron la presencia del museo en términos gestuales, de mirada y o diálogo.
2. Quienes no frecuentan el Barrio Sur con regularidad, son quienes pres-

taron más atención al contexto: el museo y la legislatura, pero no ingresaron.

3. Del total de personas residentes en la ciudad de Santa Fe, **la mayoría frecuenta la Costanera y el Parque del Sur por cercanía, posibilidad de ir en colectivos (línea 16 y 8)**. Por otro lado, quienes no suelen habitar el Sur, declaran no hacerlo por no ser parte de su zona (viven en el Norte-Noroeste).
4. La **condición geográfica** de quienes no frecuentan el barrio, es un posibilitante de "mirar" cosas que no ven en su paisaje cotidiano. Si bien son la minoría de los entrevistados, es un comportamiento repetido (se consideran otros barrios y Santo Tomé).
5. Respecto al grado de conocimiento de El Rosa, **8 afirmaron creer que se trataba de un edificio de la administración pública**. El resto conocía de la existencia del museo, pero **sólo 5 declararon haberlo visitado** ya que eligen, dentro de Barrio Sur la plaza 25 de Mayo y la zona sur de la peatonal.
6. En cuanto a la pregunta sobre si visitarían el museo, **declaran que no conocen lo suficiente como para ingresar y que muchas veces prefieren estar al aire libre**. Sin embargo, no lo descartan del todo, sólo que no están habituados a armar ese tipo de planes. Entre **quienes visitaron el museo, afirman deseo por volver a ir, pero con más tiempo**.

#### PARTE 2

7. Quienes fueron al museo alguna vez comentan que los recibieron muy bien y les contaron su historia. **3** de las 5 personas que fueron mencionaron la importancia de los museos como lugares de **ocio y aprendizaje**. Las dos personas restantes asistieron en la Noche de los Museos como parte de un trayecto mayor. Quienes no fueron al museo mencionan que son lugares a los cuales no suelen ir y que no tienen una opinión formada. Algunos prefieren otros lugares y otros los consideran espacios serios o aburridos.
8. La preferencia de visita a espacios públicos se asocia a los parques y/o propuestas situadas en la ciudad.
9. Los barrios de las personas entrevistadas se encuentran mayormente en el distrito Oeste (**los entrevistados de este distrito mencionan que "no suelen cruzar la avenida" aludiendo a Av. Freyre**), Norte y Noreste, sólo cuatro personas eran de Barrio Sur.
10. Todas las personas entrevistadas (menos una) se mostraron abiertas a ir al museo cuando así lo deseen.



**Click acá** para ver los registros de las entrevistas en el Anexo

**SISTEMA****Fecha – Período:** Junio 2022**Museo:** El Rosa | Museo Provincial de Bellas Artes "Rosa Galisteo de Rodríguez"**Tipología:** Museo de Arte Argentino (bellas artes, arte moderno y contemporáneo)**Dependencia:** Público – Provincial**Visión** Nueva museología ● Museología tradicional ○

**NIVEL AXIOLÓGICO** Si bien por su arquitectura, obras y salas se reconoce como un museo tradicional, se evidencian gestos de transformación hacia lo contemporáneo (a lo largo de su vida institucional). A su vez, la forma de vinculación de sus trabajadores con el público se da desde una postura no verticalista.

**Colección** Objetual ● Inmaterial ○ Otra ○

**NIVEL NARRATIVO** Las obras expuestas forman parte de su patrimonio. Existen distintas colecciones determinadas por donantes, adquisiciones mediante compra y adquisiciones mediante los Premios del Salón.

El patrimonio se compone de 2800 obras, en el orden de lo plano de óleos, acuarelas, grabados, dibujos y fotografías; en el orden lo volumétrico de esculturas e instalaciones y, en categorías digitales por videos. La colección del museo fue susceptible a transformaciones vinculadas al paso de lo tradicional a la nueva museología. En la colección se refleja por la adquisición de obras pertenecientes al arte contemporáneo, en donde es compleja la categorización de las mismas.

Otro indicio de transformación hacia lo dialógico tiene que ver con la forma de acercar y construir discursos sobre las obras, los artistas y el museo desde una postura pedagógica.

**Exposición**

Simbólica ●	Temporal ●	Didáctica ●	Interactiva ○
Comercial ○		No didáctica ○	Dinámica ●
Documental ○	Permanente ○		Reactiva ●
Estética ○			Participativa ○

**NIVEL SUPERFICIAL** Museo Tomado: una exposición simbólica que parte de una utopía de mostrar todo el patrimonio (todas las colecciones y artistas). Es una muestra temporal y patrimonial que funciona como una gran instalación pedagógica y artística.

Las obras están montadas como un rompecabezas gigante, aludiendo a la forma en la que son guardadas en la reserva. El montaje rechaza todo blanco posible y, aunque se base en "amontonar", en el museo no entran todas las obras, por tal motivo la muestra rota. Esta cualidad rotativa de obras, hace que Museo Tomado sea una muestra dinámica y cambiante. Eso no es algo habitual para las exposiciones, ya que se presentan como algo acabado.

Si bien la muestra deja ver todo el patrimonio, el montaje del desorden y el todo sin un criterio cronológico, de técnica o autor molestó a muchas personas y encantó a otras. Desde ese punto es notable la capacidad de la forma para convencer y enojar. Esta resolución formal es performática y reactiva en las personas ya que genera tensiones respecto a las transformaciones del museo en su trayecto de lo tradicional hacia lo crítico y abierto.

Museo Tomado puede ser tomado como un caos o como una oportunidad de ver la mayor cantidad de obras posibles.

**SUBSISTEMAS**

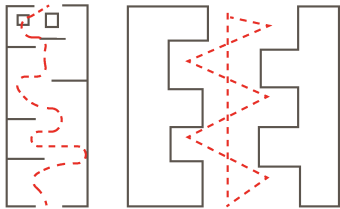
**Acciones en el espacio-museo**

Exponer ● Comunicar ● Mediar ●

Investigar ○ Otro ○

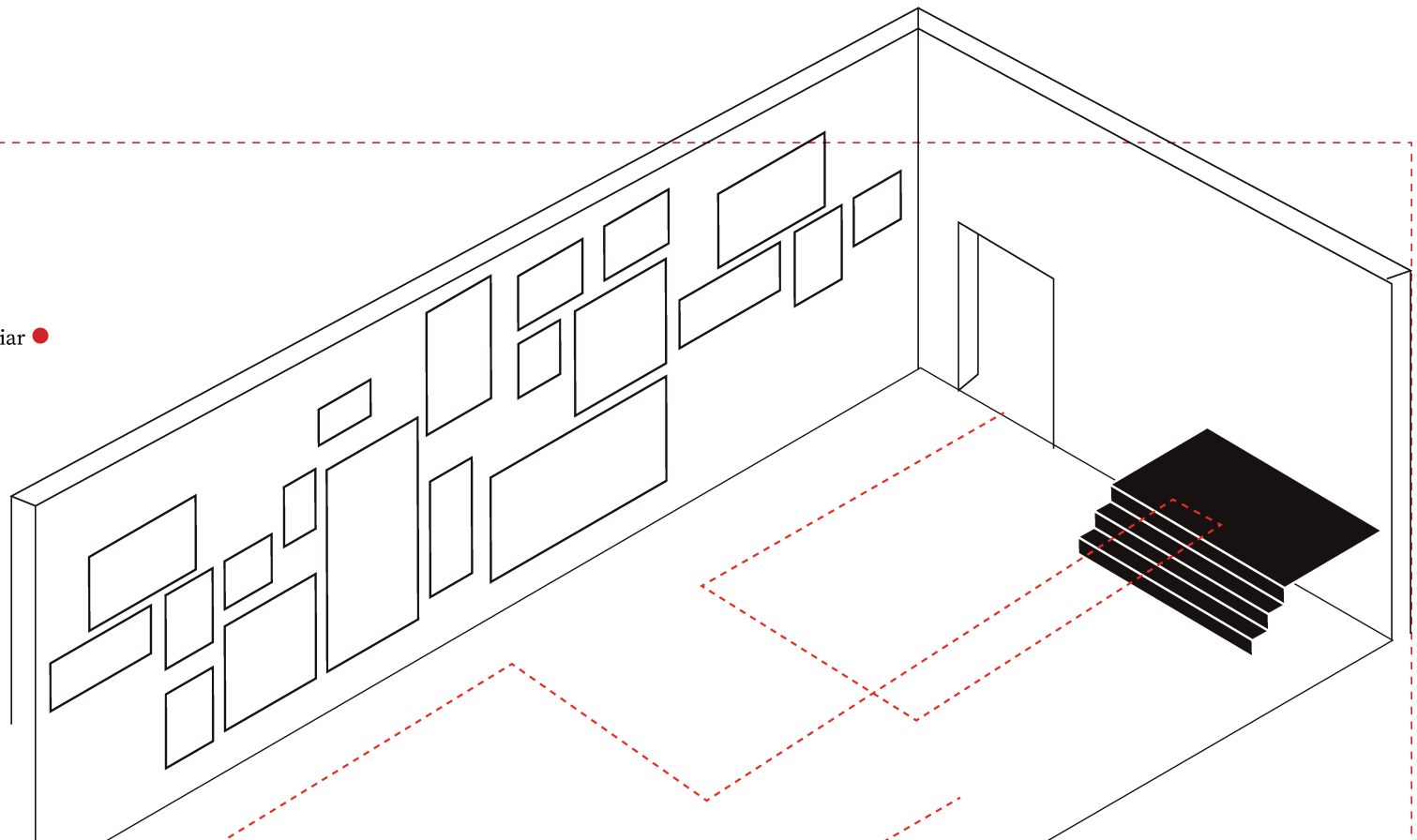
**+2800 OBRAS  
EXPUESTAS**

**RECORRIDO  
MÚLTIPLE**



**CURADURÍA  
MORFOLÓGICA**

**MISMA JERARQUÍA  
DE ARTISTAS**



img 24 y 25

### Acciones en la virtualidad

Exponer ○ Comunicar ● Interactuar ● Otro ○

El museo utiliza distintas redes sociales para comunicar su programación e interactuar con sus seguidores. Si bien no presenta un despliegue participativo desde lo digital, se mantiene activo y constante.

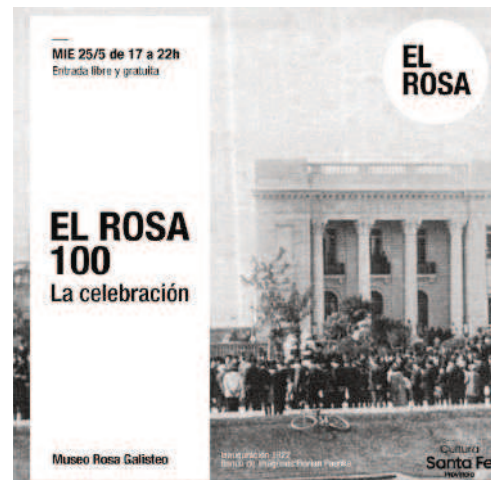
Las redes sociales que utiliza son: Instagram, Facebook y Pinterest. También tiene una página web institucional.

Durante el tiempo de observación se encontraba vigente la convocatoria para enviar memorias y registros que completen la Muestra de la Línea Histórica.

### Institucionalidad

El equipo de trabajo de El Rosa es numeroso y se divide por Áreas, las mismas son: Dirección, Área Pedagógica, Área Administrativa, Montaje, Área de Patrimonio, Área de Comunicación, Área de Conservación y Restauración, Área de Investigación, Biblioteca, Archivo y Mantenimiento.

img 26, 27 y 28



Tips para compartir:  
Imágenes: fotos, catálogos, folletos, recortes, diario, cartas, postales. Sacales una foto con el celu o escanealas.  
Relatos: una breve experiencia, historia, recuerdo... Ver más

13 4  
Me gusta Comentar Comp  
Más relevante





### Programación 01 / Rosa 100 – Línea histórica

Temática	<input type="radio"/>				Interactiva	<input type="radio"/>	
Institucional	<input checked="" type="radio"/>	Temporal	<input checked="" type="radio"/>	Didáctica	<input checked="" type="radio"/>	Dinámica	<input checked="" type="radio"/>
Artística	<input type="radio"/>	Periódica	<input type="radio"/>	No didáctica	<input type="radio"/>	Reactiva	<input type="radio"/>
Otra	<input type="radio"/>					Participativa	<input checked="" type="radio"/>

Las actividades llevadas a cabo por el museo son de carácter abierto a toda la comunidad y se enmarcan en la intención de repensar el museo. Si bien siempre son abiertas, muchas veces el museo realiza su programación pensada para infancias. Al momento de la observación (junio 2022), el museo presentaba actividades en el marco de sus 100 años. Estas actividades son de carácter institucional y artísticas:

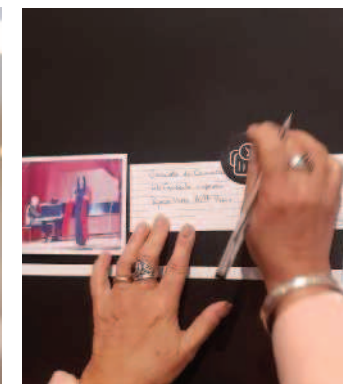
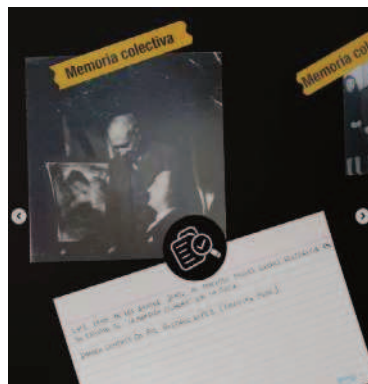
#### 1. Muestra Línea del Tiempo ROSA 100

Una gran línea histórica recorre las salas del museo recopilando archivo de 100 años dividida en décadas (incluye fotografías, catálogos, recortes periódicos).

#### 2. Activación Línea del Tiempo: Memoria Colectiva

El archivo del museo no se construye solo. El Rosa lanzó una convocatoria para que toda persona que tenga aportes a la línea la mande al mail del museo. Además, esas personas fueron invitadas a contar su memoria. Esta propuesta refleja la intención del museo de ceder la palabra.

En el caso de la Línea del Tiempo, la activación fue institucional dada que se enmarcó en los 100 años del museo. También fue temporal ya que estuvo expuesta un mes y medio, pero, en su corta duración se aprovechó para ampliar el archivo del museo y, por lo tanto, ampliar la muestra desde la participación activa y comprometida de las personas.



Img 29, 30 y 31



Img 32



### Programación 02 / Instalación Rosa 100

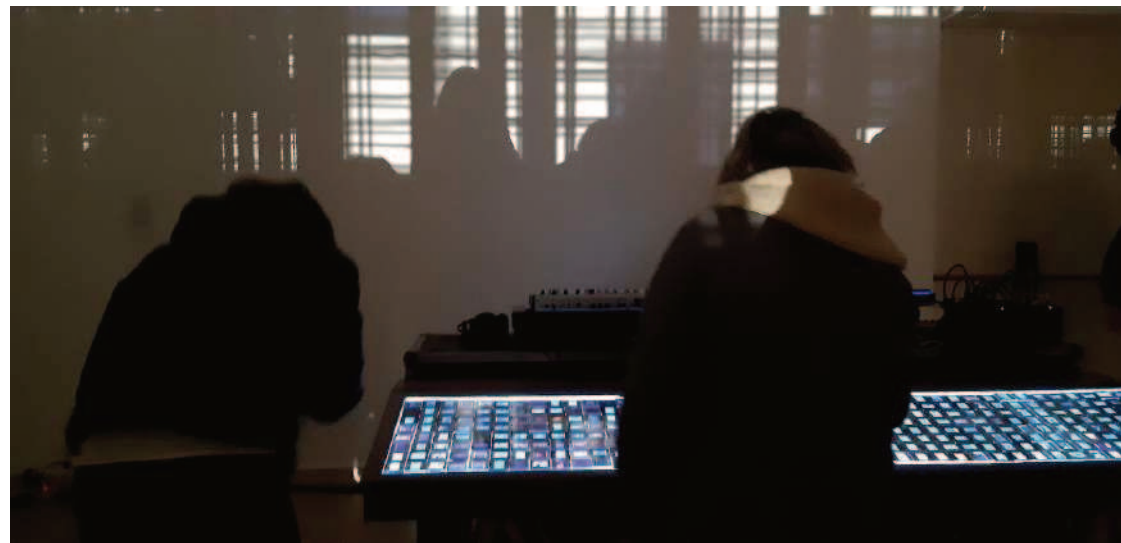
Temática	<input type="radio"/>			Interactiva	<input checked="" type="radio"/>
Institucional	<input checked="" type="radio"/>	Temporal	<input checked="" type="radio"/>	Didáctica	<input type="radio"/>
Artística	<input checked="" type="radio"/>	Periódica	<input type="radio"/>	No didáctica	<input type="radio"/>
Otra	<input type="radio"/>			Reactiva	<input type="radio"/>
				Participativa	<input type="radio"/>

También en el marco de los 100 años, el museo invitó a Juan Curto a realizar una instalación en la reserva. La misma constó de los negativos de obras iluminados y proyectados. Esta instalación se contextualiza con el vacío de la reserva y el lleno de las salas del museo.

A partir de esta instalación, las personas pudieron interactuar con un espacio privado del museo al cual no se puede acceder recurrentemente.



img 33, 34 y 35



**TABLA DE PROPUESTAS MUSEOGRÁFICAS + ECOLOGÍA**

pre

MATERIALIDAD GENERADA	DESCRIPCIÓN	ESTRATEGIA GRÁFICO-COMUNICACIONAL	ESTRATEGIA VINCULANTE Y ECOLOGÍA DE LA PARTICIPACIÓN
<p><b>¿Qué es un museo?</b> 2016</p> <p><b>GENERACIÓN: OBRA</b> Artista: Elián Chali</p> <p>img 36</p>	<p>Obra pintada sobre una pared de la Sala San Martín (sala principal). La obra consistió en dibujar el plano del museo y superponerle en rojo la pregunta <i>¿qué es un museo?</i></p> 	<p><b>OPERACIONES DE DISEÑO Y COMUNICACIÓN</b> Representación esquemática.</p> <p><b>NIVEL AXIOLÓGICO:</b> El museo lejos de emitir certezas, emite preguntas y busca respuestas.</p> <p><b>NIVEL NARRATIVO:</b> El museo no logra definirse a sí mismo e invita a todas las personas que lean la pregunta a que lo hagan. La pregunta integra.</p> <p><b>NIVEL SUPERFICIAL:</b> Decidir problematizar el espacio a partir de su plano en donde se muestran todas las salas del museo. La acción de superposición de la pregunta en rojo visualiza que todo el museo, quienes trabajan en él y quienes lo visitan pueden responderla.</p>	<p>Más allá del grado variable de persuasión de la obra, la misma fue el motor que comenzó a traccionar un cúmulo de actividades que relacionen al museo con el afuera, pero que también le permita revisarse.</p> 
<p><b>OPERACIÓN ROSA</b> 2017</p> <p><b>GENERACIÓN: ACTIVACIÓN</b> El Rosa + Contact_to (Santa Fe) y Off the record (Buenos Aires)</p> <p>img 37</p>	<p>Activación en el museo, en la vereda y en la calle que consistió de la instalación de un andamio para ingresar por la ventana de la planta alta y de salas inflables en la vía pública.</p> 	<p><b>OPERACIONES DE DISEÑO Y COMUNICACIÓN</b> Instalación de piezas que cambian la lógica de acceso y circulación tanto por el museo como por la calle.</p> <p><b>NIVEL AXIOLÓGICO:</b> Habilitar nuevas preguntas que se sumen a la obra de Elián en pos de demostrar la apertura institucional.</p> <p><b>NIVEL NARRATIVO:</b> Construcción de relatos objetuales y espaciales que vinculen el adentro y el afuera (lo público con lo público). Metáfora de la operación para remarcar algo que está en proceso e inacabado.</p> <p><b>NIVEL SUPERFICIAL:</b> Uso de objetos descontextualizados de sus espacios recurrentes. Irrupción del espacio público con una sala-globo.</p>	<p>La narrativa de "cumplir" la operación involucró a todas las personas que asistieron a la activación y transitaron el museo desde un punto de vista participe y no sólo de observadores.</p> 

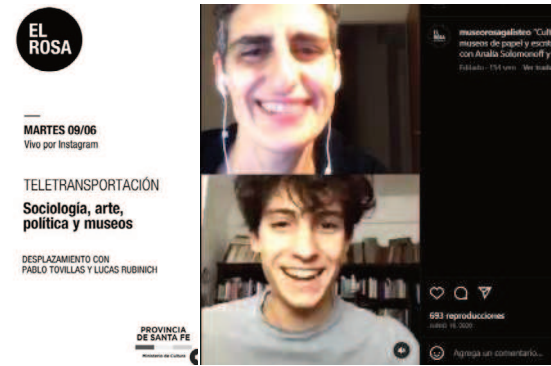
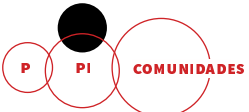

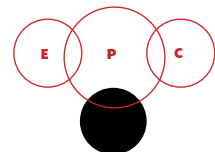
pre

MATERIALIDAD GENERADA	DESCRIPCIÓN	ESTRATEGIA GRÁFICO-COMUNICACIONAL	ESTRATEGIA VINCULANTE Y ECOLOGÍA DE LA PARTICIPACIÓN
<p><b>INVENTARIO LAB</b> 2017</p> <p><b>GENERACIÓN:</b> ACTIVACIÓN</p> <p>El Rosa + Juan Curto + Ponchi Insaurralde</p> <p>IMG 38</p>	<p>Propuesta de cápsulas visuales y sonoras con proyecciones de los negativos de obras en los muros de la Sala San Martín.</p> 	<p><b>OPERACIONES DE DISEÑO Y COMUNICACIÓN</b></p> <p>El nombre del museo y su web son su existencia.</p> <p><b>NIVEL AXIOLÓGICO:</b> Vincular a las personas con el patrimonio desde lugares no objetuales pero cercanos a las obras.</p> <p><b>NIVEL NARRATIVO:</b> Escuchar el patrimonio (inventario de negativos) desde experimentaciones sonoras.</p> <p><b>NIVEL SUPERFICIAL:</b> Uso de la proyección de negativos y el cambio de escala para armar y desarmar muestras proyectadas.</p>	<p>Inventario Lab constó de cuatro encuentros visuales y sonoros que convocó a bandas de la ciudad. El mismo, al consolidarse como evento, generó una tracción de público para vivir una experiencia de recital, mediada por obras en un museo.</p> 
<p><b>ICONOCLASISTAS</b> 2017</p> <p><b>GENERACIÓN:</b> ACTIVACIÓN</p> <p>El Rosa + Iconoclasistas</p> <p>IMG 39</p>	<p>Cartografías colectivas para crear un pequeño atlas de la ciudad de Santa Fe en el museo.</p> 	<p><b>OPERACIONES DE DISEÑO Y COMUNICACIÓN</b></p> <p>Mapeo colectivo</p> <p><b>NIVEL AXIOLÓGICO:</b> Pensar el museo inserto en un contexto mayor: la ciudad.</p> <p><b>NIVEL NARRATIVO:</b> Construcción de narrativas de la ciudad basadas en disparadores temáticos.</p> <p><b>NIVEL SUPERFICIAL:</b> Utilización de mapas de gran formato lineales + íconos pictogramas temáticos + adhesión de notas con comentarios + pictogramas situacionales.</p> <p>Se utilizaron distintos mapas para abordar temáticas segmentadas que luego derivaron en una publicación que recopile todas esas capas de información.</p>	<p>La situación de taller, motivó la participación en los distintos días que se desarrolló la activación. Además la condición para participar sólo era ser ciudadano de alguna ciudad (osea todos). De ese modo, la circulación de la palabra fue fluida.</p> 

pre

MATERIALIDAD GENERADA	DESCRIPCIÓN	ESTRATEGIA GRÁFICO-COMUNICACIONAL	ESTRATEGIA VINCULANTE Y ECOLOGÍA DE LA PARTICIPACIÓN
<p><b>TRUEQUE</b> 2018</p> <p><b>GENERACIÓN: ACTIVACIÓN</b> El Rosa + Vecinal de Villa del Parque + Barrio sin Plaza</p> <p>img 40</p>	<p>Intercambio patrimonial entre El Rosa y la Vecinal de Villa del Parque mediado por el colectivo de artistas Barrio sin Plaza. El museo llevó obras del patrimonio expuestas en Museo Tomado y la vecinal llevó registros de voces, producciones visuales y una murga al museo.</p> 	<p><b>OPERACIONES DE DISEÑO Y COMUNICACIÓN</b> Re-contextualización.</p> <p><b>NIVEL AXIOLÓGICO:</b> Expandir las fronteras del museo desde una postura no jerárquica.</p> <p><b>NIVEL NARRATIVO:</b> El trueque determina una postura discursiva basada en lo semejante en términos valorativos pero también la búsqueda de lo diferente en función de qué le falta al museo que tiene el barrio y qué le falta al barrio que tiene el museo.</p> <p><b>NIVEL SUPERFICIAL:</b> Intercambio objetual que transforma los espacios.</p>	<p>No sólo se intercambiaron obras, sino que se amplió el flujo de visitas no recurrentes tanto en el museo como en la vecinal. Trueque se propone como un activación contenida entre dos comunidades (y sus prácticas propias), mediado por el patrimonio.</p> 
<p><b>Un VIAJE POR EL ROSA</b> 2019</p> <p><b>GENERACIÓN: ACTIVACIÓN</b> Área de Comunicación + Área Pedagógica</p> <p>img 41</p>	<p>Recorrido para infancias en vacaciones de invierno por las salas del museo.</p> 	<p><b>OPERACIONES DE DISEÑO Y COMUNICACIÓN</b> Diseño de una cronología de viaje siguiendo un itinerario específico.</p> <p><b>NIVEL AXIOLÓGICO:</b> Acercar el patrimonio a las infancias.</p> <p><b>NIVEL NARRATIVO:</b> Ser un viajero dentro de El Rosa. Visitar sus geografías, paisajes y puntos panorámicos siguiendo distintas estaciones.</p> <p><b>NIVEL SUPERFICIAL:</b> Utilización pictogramas guías en el piso del museo para indicar objetos, espacios o acciones. El viaje se realizaba con una valija de herramientas para descubrir y mirar el paisaje.</p>	<p>La propuesta de segmentar la audiencia genera que se activen posibilidades sensoriales específicas de las infancias para vincularse con el museo y el patrimonio a modo de vacaciones. Los recorridos eran grupales y de exploración conjunta entre los espacios y las obras.</p> 





MATERIALIDAD GENERADA	DESCRIPCIÓN	ESTRATEGIA GRÁFICO-COMUNICACIONAL	ESTRATEGIA VINCULANTE Y ECOLOGÍA DE LA PARTICIPACIÓN
<p><b>TELETRANSPORTACIÓN</b> 2020</p> <p><b>GENERACIÓN:</b> VIVOS DE INSTAGRAM El Rosa + Invitados</p> <p>IMG 42</p>	<p>Propuesta vivos de Instagram con invitados en función de la imposibilidad del encuentro presencial por la Pandemia.</p> 	<p><b>OPERACIONES DE DISEÑO Y COMUNICACIÓN</b> Vinculación institucional.</p> <p><b>NIVEL AXIOLÓGICO:</b> Mantener activo al museo a partir de la re-vinculación.</p> <p><b>NIVEL NARRATIVO:</b> La idea de teletransportación es utilizada para enunciar las posibilidades de encuentro del museo. Teletransporta a personas que se vincularon con la institución en años anteriores para re-encontrarse en un momento extraño para todo el mundo.</p> <p><b>NIVEL SUPERFICIAL:</b> Identidad institucional y diseño otorgado por la plataforma de Instagram.</p>	<p>Las personas invitadas a charlar en los vivos ya se habían relacionado al museo en ocasiones previas. Por este motivo, la propuesta no sólo genera una acción frente a la imposibilidad de asistir al museo, sino que también profundiza acciones pasadas. El formato de conversatorio (en donde generalmente hay un auditorio) se potenció por la posibilidad de interacción con los visitantes-novisitantes-usuarios.</p> 
<p><b>VITRINA</b> 2021</p> <p><b>GENERACIÓN:</b> ACTIVACIÓN DE OBRA El Rosa + Barrio sin Plaza</p> <p>IMG 43</p>	<p><i>Vitrina</i> es una obra de Barrio sin Plaza que se activa mediante el museo. La obra se completa agregando una mesa con colores y hojas para que los niños dibujen cosas en relación a cómo es, le gustaría, desean, fantasean que sea su barrio.</p> 	<p><b>OPERACIONES DE DISEÑO Y COMUNICACIÓN</b> Las operaciones de diseño están enmarcadas en la necesidad de activación de la obra.</p> <p><b>NIVEL AXIOLÓGICO:</b> Admitir discursos de las infancias expuestos en el museo.</p> <p><b>NIVEL NARRATIVO:</b> Relatos visuales de fantasía y realidad instalados en el ingreso principal del museo. El museo recibe a las personas con obras de niños.</p> <p><b>NIVEL SUPERFICIAL:</b> elecciones subjetivas.</p>	<p>La obra consta de un momento de charla previo para que no se reduzca a "ir a dibujar al museo". En este caso, el esquema de la participación está dado por la práctica museográfica y la práctica artística vinculando espacios y comunidades (infancias).</p> 

pandemia

post confinamiento

post

MATERIALIDAD GENERADA	DESCRIPCIÓN	ESTRATEGIA GRÁFICO-COMUNICACIONAL	ESTRATEGIA VINCULANTE Y ECOLOGÍA DE LA PARTICIPACIÓN
<p><b>LÍNEA DEL TIEMPO</b> 2022</p> <p><b>GENERACIÓN: MUESTRA</b></p> <p>IMG 44</p>	<p>Muestra documental y de archivo por los 100 años del museo.</p> 	<p><b>OPERACIONES DE DISEÑO Y COMUNICACIÓN</b> Recopilación de diferentes piezas para contar la historia del museo de forma cronológica.</p> <p><b>NIVEL AXIOLÓGICO:</b> Mostrar todo el museo en documentos.</p> <p><b>NIVEL NARRATIVO:</b> Objetos que, en conjunto, cuentan la historia del museo.</p> <p><b>NIVEL SUPERFICIAL:</b> Organización cronológica de objetos representativos, fotografías, catálogos, fichas con comentarios, recortes de diario, entre otros alrededor del museo.</p>	<p>La muestra convocó a distintos actores que transitaban por el museo a lo largo de los 100 años. Para incluir esas voces, el museo abrió una convocatoria llamada Memoria Colectiva para completar el archivo del museo. Esta activación resalta la práctica de las personas en el museo, transformándolo.</p> 
<p><b>CARNAVAL</b> 2023</p> <p><b>GENERACIÓN: ACTIVACIÓN</b> Activación temática por Carnaval.</p> <p>IMG 45</p>	<p>Carnaval fue una activación de El Rosa para infancias conformada por tres instancias: <i>¿Dónde está la fiesta?</i>, <i>La fiesta que falta</i> y <i>Mamarracho</i>. Las tres instancias, en conjunto, conforman un recorrido por todo el museo para observar, buscar, crear y danzar la fiesta.</p> 	<p><b>OPERACIONES DE DISEÑO Y COMUNICACIÓN</b> Uso de recursos visuales y narrativos basados en los sentidos.</p> <p><b>NIVEL AXIOLÓGICO:</b> Repensar las prácticas museográficas en torno a prácticas barriales ajenas a la historia y evolución de los museos considerados como espacios elitistas.</p> <p><b>NIVEL NARRATIVO Y SUPERFICIAL:</b> Búsqueda y creación de la fiesta a partir de alianzas con piezas interactivas y ambientales. El silencio del museo en vínculo con la presencia de obras poco festivas en contraposición a un espacio de lienzo en blanco para mamarrachear.</p>	<p>La progresión del recorrido, yendo de la observación al tacto, pone en evidencia la poca vinculación del cuerpo con el museo. En ese sentido, el recorrer se basó en desandar las formas habituales de transitar un museo para llegar de lo individual a lo colectivo, construyendo y mamarracheando lo no admitido: la fiesta. La ecología pondera la práctica afianzada por la contención del espacio y las piezas interactivas puestas a disposición.</p> 

## CONCLUSIONES DE OBSERVACIÓN

En esta etapa destinada específicamente al caso de estudio, resaltan algunas consideraciones vinculadas a la etapa anterior, Explorar y, a la etapa siguiente, Pensar.

**1.** Una de las consideraciones tiene que ver con la fuerte importancia del Museo Rosa Galisteo en la espacialidad. Muchas de las actividades relevadas tienen como protagonista al propio edificio más que a las obras del patrimonio. En ese sentido, se marca una fuerte intención de generar cuestionamientos sobre la espacialidad como territorio, quiénes lo habitan y quiénes no y qué prácticas se desarrollan en sus límites. Esto, a su vez, fue mencionado por la directora del museo en la entrevista, cuando se refiere a la desmaterialización en términos de encuentro y no de digitalización y/o virtualización.

**2.** Si bien la tabla de recopilación utilizada en la etapa explorar es similar a la utilizada en la etapa observar, en esa semejanza se pueden determinar algunas falencias en torno a la resolución proyectual de las acciones que incluye en su segundo uso. En el caso de la etapa explorar, las acciones fueron seleccionadas específicamente como buenos casos a revisar por su despliegue proyectual en pos de la desmaterialización considerando puntos de apoyo y narrativas participativas. Pero, en el caso del uso de la tabla para relevar acciones de El Rosa, la misma, adquirió un rol homogeneizador de información categorizada que determinó, a su vez, un relevamiento cronológico de las acciones realizadas por el museo. En muchos de los casos no se trataban de activaciones sino de obras o eventos que, por su naturaleza, tienen otra dinámica respecto a la resolución proyectual, la construcción de narrativas y la ecología de participación. Sin embargo, ver esos matices fue clave para de-

terminar la influencia de todas esas acciones en la programación del museo y en la observación general del mismo (Ficha de observación). A su vez, esta coherencia conductora posibilita evidencias y detectar, para luego seleccionar, cuáles son las acciones susceptibles de ser analizadas en profundidad por ser representativas de los valores sistémicos del museo (tanto en sus continuidades como en sus revisiones).

**3.** Otro punto interesante que se detecta entre las entrevistas y la observación del museo (tanto en las fichas como en la tabla), es que pese al norte centrado en la apertura del museo y la vinculación con su entorno, muchas de las personas no lo conocían. Si bien es claro que la imposibilidad del todo es siempre una constante, esto reafirma la labor del museo en pos de continuar generando vínculos que expandan sus fronteras. Un ejemplo claro para visualizar la circulación de "nuevos visitantes" es la Muestra Museo Tomado ya que la misma se encuentra en exposición desde 2018. A cinco años de su inauguración, en cada apertura del museo continúan llegando personas a visitarla por primera vez.

**4.** Además de las limitaciones temporales y de llegada a "todos", el museo presenta limitaciones en su alcance en términos barriales (problematizado a partir de la activación Trueque y Operación Rosa).

**5.** Una última observación, retomando la tabla de recopilación, es la continuidad virtual del museo en pandemia. Si bien, como ya se mencionó, las acciones que propuso en confinamiento no fueron osadas en términos de propuestas, alcance, desarrollo proyectual y territorial; es interesante observar la intención de ida y vuelta en el tiempo mediante los vivos de Teletransportación para recordar lo que se hizo y pensar lo que se puede hacer.

programación  
propuestas museográficas  
espacio y virtualidad  
acceso y acciones  
genealogía  
revisión  
activaciones

**PENSAR**



7.1

**MATRIZ  
DE ANÁLISIS**

sistema  
propuestas museográficas  
espacio y virtualidad  
territorio  
genealogía  
puntos de apoyo  
narrativa

**L**A ETAPA PENSAR implica la profundización del caso de estudio seleccionado. Como se ha mencionado a lo largo del trabajo de investigación, el acercamiento a la materialidad del museo es un proceso que recorre sus distintos elementos de una forma organizada para que sean abordables. La forma de organización planteada responde a una lógica sistémica que se despliega en un SISTEMA GENERAL (sistema–museo), SUBSISTEMAS (comunicacional, propositivo y participativo) y SUB-SUBSISTEMAS que se asocian a propuestas específicas. Esta división sistémica se constituye, en parte, por el reconocimiento del funcionamiento de El Rosa, pero también apelando a un enfoque disciplinar en donde se ponderen los conceptos de interés de este trabajo.

Cabe aclarar que se parte de una selección que permita descifrar al objeto de estudio desde una postura interpretativa–propositiva y, para ello el análisis se vale de tres recursos:

- #1 Un desarrollo textual de vinculación de categorías y caso de estudio.
- #2 Esquemas que acompañan dicho desarrollo.
- #3 Una matriz de síntesis que permita visualizar y organizar lo analizado.

## GENEALOGÍA E HISTORIA

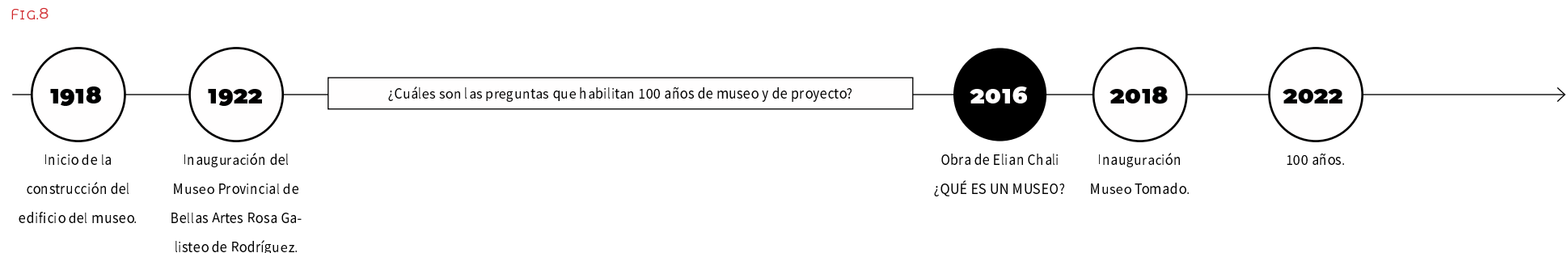
La historia del Museo Rosa Galisteo tiene 100 años e incluso un poco más. Para revisarla de un modo general se propone visualizar el suceso de algunos acontecimientos que contribuyen al entendimiento del sistema en general desde una visión genealógica.

La historia posibilita un ordenamiento cronológico de la vida institucional del museo, mientras que la GENEALOGÍA ayuda a detectar los hilos conductores que vinculan accionares y trayectos según un criterio identitario.

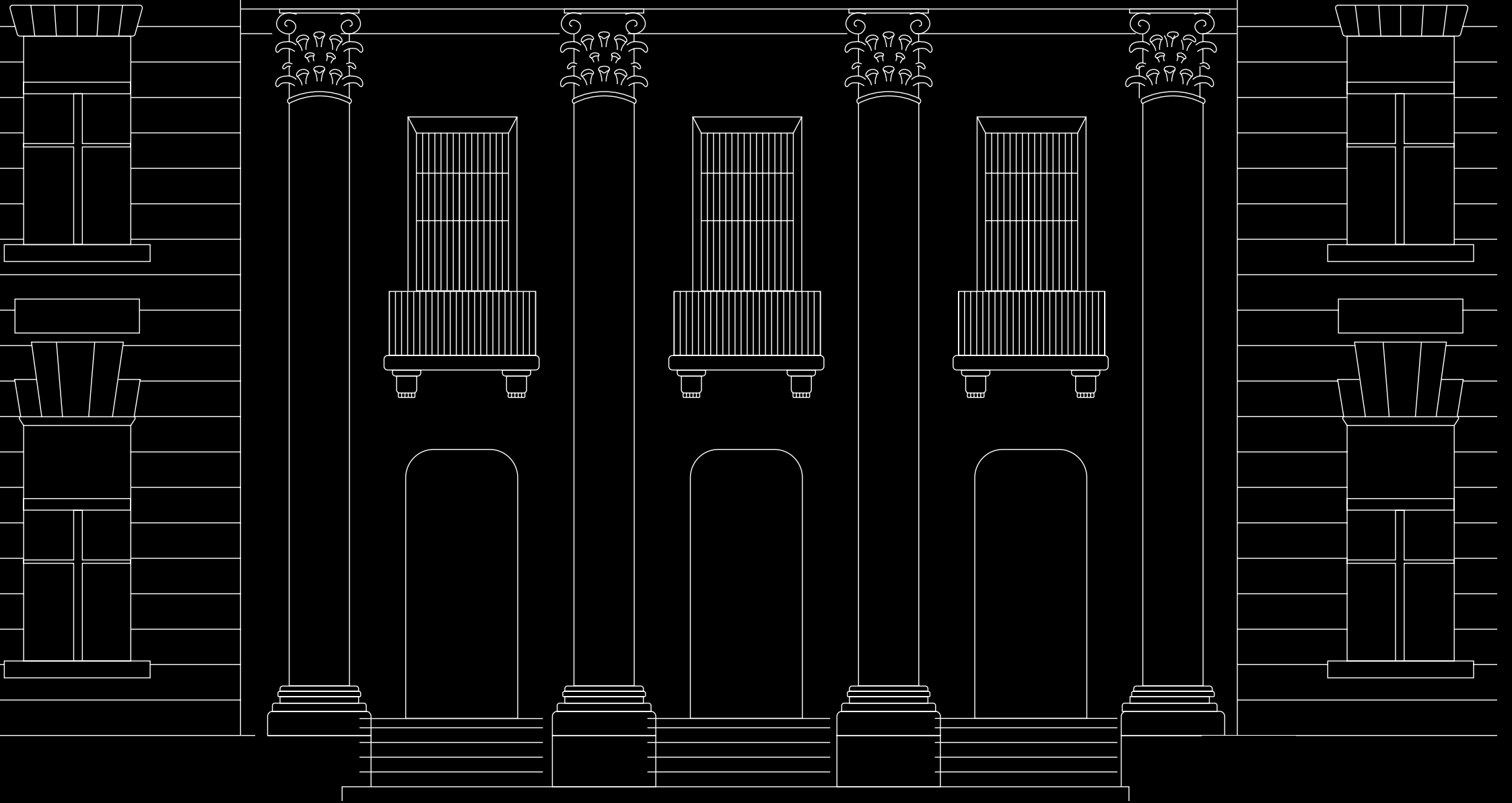
A partir de cartas, documentos fundacionales y registros propiciados por el museo se puede recomponer que hace 100 años el Museo Provincial de Bellas Artes Rosa Galisteo de Rodríguez nace por la voluntad y decisión de su donante: Martín Rodríguez. Con influencias europeas adquiridas en sus viajes, en 1918 decide comenzar a proyectar un edificio pensado únicamente para ser el museo de Bellas Artes de la ciudad de Santa Fe. La elección de construir un museo de arte argentino por fuera de Buenos Aires se sustenta en la potencia cultural de la provincia en aquel momento y, particularmente, de la ciudad de la ciudad de Santa Fe.

La donación llegó con condiciones. Por un lado, el terreno se donaría exclusivamente para la construcción de un MUSEO PÚBLICO que albergue ARTE ARGENTINO y una BIBLIOTECA. Por otro lado, el museo debería llevar el nombre de la madre del donante: ROSA GALISTEO DE RODRÍGUEZ. El resultado de este proceso es, por un lado, la inauguración en 1922 de un edificio imponente de arquitectura clásica que remite a museos europeos situado en el Barrio Sur de la ciudad. Su ubicación es cercana a otras instituciones culturales y gubernamentales que conforman el Casco Histórico. Por otro lado, el museo inició un camino de actividad cultural tradicional vinculada a prácticas europeas aunque porosa a improntas locales.

En este sentido, la historia de El Rosa, como actualmente se autodenomina, nace de una mirada al exterior que comienza a consolidarse y reconocerse en lo local. Este proceso de reconocer el tipo de museo que nació en 1922 y el tipo de museo al cual se aspira es un trayecto continuo. Dicho trayecto se selecciona a partir de una vinculación genealógica que genera un puente entre lo sucedido en los comienzos del museo y la exposición en 2016 de obra-pregunta ¿QUÉ ES UN MUSEO?



MUSEO ROSA GALISTEO DE RODRIGUEZ





IMG 46

### TRAYECTOS: INICIO Y RE-INICIO

¿CUÁNTOS TRAYECTOS CABEN EN 100 AÑOS? Los trayectos dentro de un esquema genealógico y no sólo histórico refieren a la construcción de enlaces simbólicos entre acontecimientos propios de la historia del museo en cuestión.

En el caso de El Rosa, la intención de Martín Rodríguez de fundar un museo público en la ciudad de Santa Fe en 1922 se asocia a la propuesta museográfica que re-inicia en 2016 sobre repensar las prácticas del museo. Frente a la búsqueda de imaginarios europeos el Museo Rosa Galisteo se pregunta en 2016 ¿QUÉ ES UN MUSEO? a partir de la obra de Elian Chali.

Este trayecto, y sus desencadenantes, será el seleccionado para comprender las lógicas que subyacen a constituir una identidad museográfica que, en términos sistémicos, se desprende a todo su accionar. El año 2016 fue un punto de re-inicio que permitió, a partir de la Dirección de Analía Solomonoff, revisar las prácticas museográficas de El Rosa.

La revisión implicó una pregunta que invita a la respuesta institucional (fundamentalmente) pero también a las respuestas de las personas. Desde lo institucional, las respuestas tienen que ver es-

pecíficamente con la materialidad espacial-patrimonial del museo. El Rosa, actualmente se consolida como uno de los museos y patrimonios más importantes de la Argentina y cuenta con más de 2800 obras en su colección.

### ¿REDEFINIR O REPREGUNTAR?

El trayecto seleccionado presenta dos puntos claves de inicio. Particularmente el año 2016 instala una pregunta que pretende ser respondida con más preguntas. En el desarrollo que sigue a continuación se expondrán algunas de estas respuestas para ser analizadas, entendiendo que se ubican en una construcción simbólica seleccionada para comprender el devenir sistémico. Este devenir, se organiza de lo general a lo particular y a partir de atender a las aperturas que abren el sistema.

A continuación, se presenta la división sistémica a profundizar:

#### 1. Sistema:

El Rosa-Museo Tomado

#### 2. Subsistemas:

Propositivo | Comunicacional

#### 3. Sub-subsistema participativo:

Trueque | Operación Rosa | Carnaval







img 47

## SISTEMA: EL ROSA – MUSEO TOMADO

Museo Tomado es una muestra patrimonial inaugurada en 2018, que expone la totalidad de obras que tiene el museo. Antes de profundizar en la muestra, es pertinente evidenciar por qué se selecciona como SISTEMA.

La muestra Museo Tomado, por ser de carácter patrimonial, representa en gran medida lo que el museo es hoy. Es una muestra en donde se rompen los límites tradicionales del exponer para dejar en evidencia un proyecto de museo. En ese sentido, es pertinente fusionar e integrar esta muestra como parte de la generalidad del sistema porque actúa de contrapunto respecto a lo mencionado sobre los comienzos del museo. Además de esta exposición se desprenden los subsistemas y el sub-sistema a analizar.

### EL SISTEMA DESDE EL NIVEL AXIOLÓGICO

En el Museo Provincial de Bellas Artes Rosa Galisteo, tanto sus obras como su edificio son patrimoniales. Más allá de poder acceder al museo cada vez que este está abierto porque se trata de un museo público, existen espacios privados a los cuales no se puede ingresar, como su reserva o pinacoteca.

#### ¿Qué tan público es lo público si no es posible acceder a las obras?

Si bien, por cuestiones de resguardo es importante que las obras se encuentren en un lugar acondicionado, en 100 años muchas de las obras del patrimonio nunca fueron expuestas. Sin embargo, durante 2017 la reserva entró en remodelación convirtiéndose en un espacio riesgoso para las obras. Este problema edilicio marcó dos posibles caminos: guardar las obras en otro lado o tomar el problema como oportunidad para mostrarlas. Afortunadamente, el museo consideró que era hora de saldar la deuda en términos de

grado de acceso a lo público-cultural. El acceso y la democratización del patrimonio fueron los valores que impulsaron la creación de Museo Tomado como exposición y de un proyecto museográfico como política pública.

Enlazando con la primera apertura del museo en 1922, los conceptos de acceso eran muy distintos a los de 2018. Al museo se asistía únicamente con invitación de las autoridades gubernamentales o de los directivos del museo. El concepto de lo público y del público se encerraba en un círculo acotado. Por otro lado, lo que era pensado como importante para el total de los habitantes era la existencia de un museo en su ciudad, un museo al cual no todos podían asistir.

Tanto en 1922 como en la actualidad, se problematiza la materialidad fundante y concreta del museo que es su espacio edilicio. La diferencia entre un momento histórico y otro es la pregunta sobre qué es lo que contiene ese espacio (el patrimonio) y por qué no se puede ver. El edificio de un museo forma parte de la ritualidad de los "mundos otros" que alberga en su interior. El **ELEMENTO RITUAL**, inherente a las instituciones museográficas, es clave para pensar la democratización de la cultura en términos espacio-temporales desde la posibilidad de acceder a otredades.

Cien años de continuidad institucional anclada a un signo representativo edilicio, posibilita repensar la transformación de los vínculos del museo con la ciudad y con las personas que lo habitan.

### EL SISTEMA DESDE EL NIVEL NARRATIVO

Esta importancia-imponencia edilicia como contenedora de lo ritual emite, a su vez, mensajes sobre el pasado para reponer el



presente. ¿Quiénes toman el museo? ¿Las obras o las personas? Durante el período de estudio seleccionado (2016–2022), El Rosa ha buscado la convivencia de su historia pasada con la presente a partir de las formas en la que se comunica con las personas. Durante este proceso concibió a tanto a sus objetos y espacios patrimoniales como a su propia definición como **ELEMENTOS EDUCATIVOS** capaces de ser un nexo dialógico. En este sentido, Museo Tomado es un gran relato lleno de microrrelatos existentes, posibles e imaginarios. Su principal mensaje es preguntarse qué es un museo sin buscar definiciones acotadas ni exactas. Es en este nivel en donde se potencian las rupturas, aunque no negacionistas, con las lógicas tradicionales centradas mayormente en un público experto.

Desde la pregunta *¿qué es un museo?* hasta el nombre Museo Tomado se ponen en evidencia cambios en el tono comunicacional empleado para que integre y no excluya. Si bien esto se profundizará en el Subsistema Comunicacional, importa dejar lugar a la diferenciación entre considerar a los objetos patrimoniales como elementos de contemplación o considerarlos elementos educativos y comunicacionales. Esta reformulación del vínculo objeto–persona por persona–objeto se funda en la Nueva Museología como una nueva manera de diálogo. El nivel narrativo, entonces, es la clave que media entre la existencia de un espacio ritual y la acción de exponer. A esto lo hace desde una postura que adopta una suerte de METATEXTUALIDAD en donde el museo habla sobre él mismo pero también posibilita la INTERTEXTUALIDAD conectando con lo que dicen las personas sobre él.

### **EL SISTEMA DESDE EL NIVEL SUPERFICIAL**

Tanto el acceso, como la democratización, la educación, el patrimonio, el elitismo, el diálogo, la vinculación, todo se visualiza de

alguna manera. Por tal motivo es que Museo Tomado, es la forma de un proyecto.

¿CÓMO SE CONSTRUYE LA RITUALIDAD? ¿CÓMO SE VISUALIZA EL ACCESO? Si bien la ritualidad es una herencia de la historia de los museos, los cementerios y las iglesias; este imaginario se ancla a distintos elementos ya mencionados como el espacio y el tiempo. Sin embargo, es interesante observar cómo desde Museo Tomado, no se busca romper esta dimensión sagrada sino que se la magnifica al punto de que abruma y excede la corporalidad.

Las 2800 obras que conforman el patrimonio toman toda la espacialidad posible. El montaje morfológico y de encastre se extiende, en el orden de lo plano (pinturas, grabados, fotografías, dibujos) desde abajo hacia arriba de los muros de las salas, en el orden de lo volumétrico (esculturas), se invade el espacio de recorrido generando una isla de esculturas semejantes a cuerpos recorriendo el museo. El amontonamiento, el aparente desorden, los espacios llenos frente a los vacíos ponen en crisis la concepción sagrada de la apreciación de la obra de arte aurática sin demoler la ritualidad.

¿CÓMO SE VISUALIZA LA DEMOCRATIZACIÓN? En un nivel anterior, Museo Tomado, es la visualización del lleno y el vacío mediante una hipérbole visual. Los espacios son parte de la construcción formal ya que para llenar las salas fue necesario vaciar la reserva y trasladar lo más valioso que el museo guarda en su espacio privado. Las salas del museo se convirtieron en la reserva a la cual todas las personas pueden acceder. Esta curaduría del caos pone a la vista la materialidad que constituye al museo como museo, es decir su patrimonio y, a su vez, la materialidad que constituye a las instituciones como instituciones, es decir, las personas.

En el acto expositivo existe una atmósfera proyectual en donde el patrimonio se apoya en el patrimonio para amoldarse entre sí como un guante. Este factor ambiental genera el **ELEMENTO LÚDICO** de la muestra. La cantidad de obra abruma, pero también sumerge a quienes la visitan en un espacio de recorrido errático mediado por un orden de visión y lectura que es diferente para cada persona. La temporalidad en Museo Tomado es confusa, ya que se exhiben obras de arte moderno, algunas clásicas y otras contemporáneas. Es esta mezcla de tiempos la que toma al público como las obras al museo.

### SÍNTESIS RESPECTO AL SISTEMA

En una escala macro, en el sistema general se refleja un diálogo temporal que busca, a partir de una pregunta y una muestra, saldar demandas de años. En términos sistémicos, estas dos acciones de preguntar(se) y mostrar todo se convierten en un plan que marca el camino de los subsistemas y sub-subsistemas. El **QUÉ** trabaja específicamente con los elementos inherentes que hacen a un museo, los mismos vistos desde los Niveles de Estructuración determinan la identidad general del sistema.

#### El Rosa – Museo Tomado

**QUÉ**

(materialidades)

NIVEL AXIOLÓGICO	NIVEL NARRATIVO	NIVEL SUPERFICIAL
<p><b>Democratizar y accesibilizar el patrimonio a partir de revisar la propia historia del museo.</b></p> <p><b>ELEMENTOS RITUALES</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Objetos y espacios patrimoniales (constitutivos del museo).</li> <li>– Dimensión espacial: ingreso a un edificio clásico de 100 años al que se accede mediante una escalera y en el cual se encuentran obras de más de 500 años.</li> <li>– Dimensión temporal: disposición de un tiempo cultural mezclado con las temporalidades de las obras y el edificio. Cruces entre la historia del museo y sus objetos con las demandas del presente.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Narrativa dialógica que inicia con la pregunta <i>¿Qué es un museo?</i></li> <li>– Discurso abierto bajo el nombre de "Museo Tomado", <b>¿quiénes toman el museo?</b></li> <li>– <b>Meta e intertextualidad.</b></li> </ul> <p><b>ELEMENTOS EDUCATIVOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Los objetos patrimoniales se consideran oportunidades de diálogo a partir de proponer narrativas que prefieran preguntar que responder. Se desarma la idea de museo unilateral.</li> <li>– Ruptura de la división de público experto frente a inexperto. El museo ofrece conversaciones y diálogos frente a cartelas técnicas y exactas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– <b>Contraste visual del lleno y el vacío trasladado a una acción de vaciar un espacio para llenar otro.</b></li> <li>– <b>Montaje morfológico a partir del encastre.</b></li> <li>– <b>Curaduría errática a partir de una composición sin jerarquización.</b></li> <li>– <b>Hipérbole visual: Museo Tomado muestra TODO.</b></li> </ul> <p><b>ELEMENTOS LÚDICOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– La composición y disposición espacial dinamizan los objetos patrimoniales generando una ambientación que permite múltiples puntos de acceso visuales y corporales.</li> <li>– Esta cualidad compositiva actúa performativamente en las formas de recorrer el museo: como un juego, como una búsqueda, como un laberinto.</li> </ul>
PATRIMONIO	LA PREGUNTA COMO RECURSO META E INTERTEXTUAL	CURADURÍA AMBIENTAL   LLENO Y VACÍO









img 48







IMG 49







img-50

### **EL SISTEMA EN TÉRMINOS INSTITUCIONALES**

Más allá de analizar el sistema en términos axiológicos, narrativos y superficiales y de enunciar los elementos museográficos puestos en escena, es importante conocer su funcionamiento y estructura interna. El Museo Rosa Galisteo es un museo público y provincial que cuenta con distintas áreas que desarrollan funciones específicas. En la *Fig. 9* se observan dos esquemas en donde se "traducen" las áreas del museo en acciones. La intención es develar el engranaje que motoriza al museo en términos institucionales.

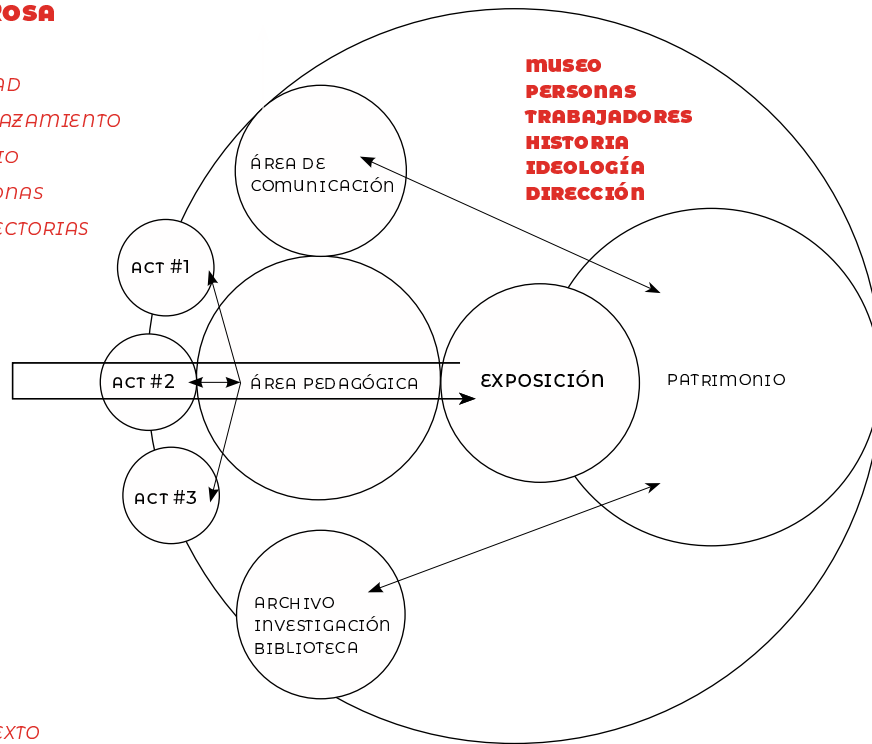
Las personas que trabajan en cada una de esas áreas son las que se encargan de consolidar el proyecto de museo que se analizó anteriormente. De todas las áreas visualizadas, se trabajará específicamente con: El Área de Comunicación y el Área Pedagógica. Esta selección se funda en la pertinencia disciplinar y expone el rol de visualización y comunicación del museo y sus estrategias de vinculación. El área comunicacional se encarga de dar forma a las propuestas y relatos que construye y activa el área pedagógica para vincularse con el público y el entorno. Cabe aclarar que por más que se focalice en dos áreas, todas están involucradas en el desarrollo de cualquier propuesta, incluso Museo Tomado es un ejemplo de eso.

A continuación, se presentarán los subsistemas a analizar. Los mismos devienen de las áreas seleccionadas: SUBSISTEMA COMUNICACIONAL, SUBSISTEMA PROPOSITIVO.

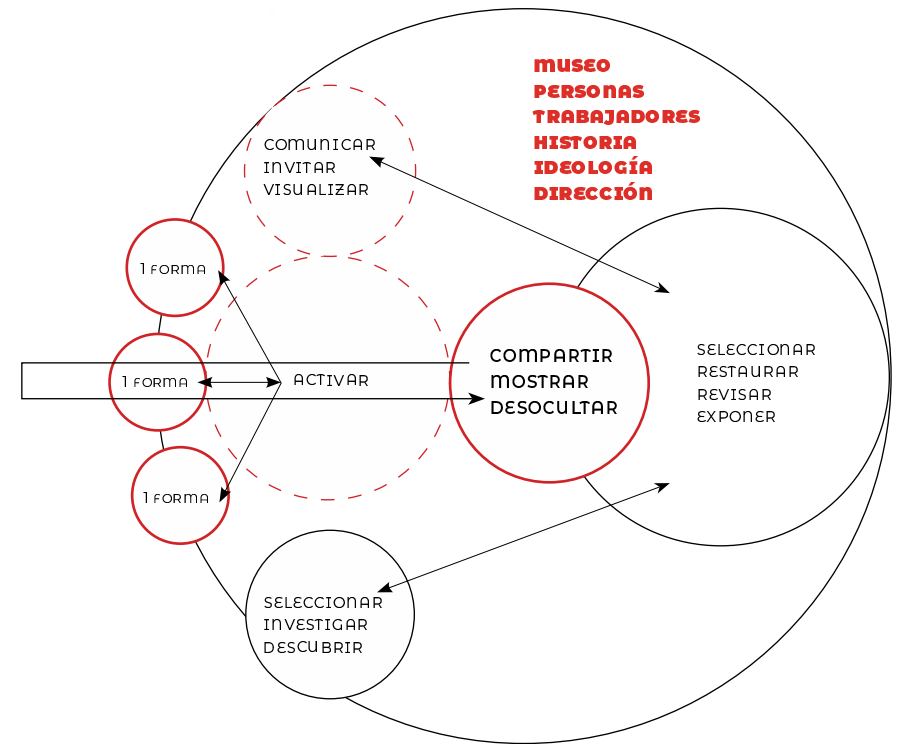
FIG. 9

### EL ROSA

CIUDAD  
EMPLAZAMIENTO  
BARRIO  
PERSONAS  
TRAYECTORIAS



CONTEXTO



CONTEXTO

### SUBSISTEMA COMUNICACIONAL

Como se ha mencionado en la vinculación genealógica, la comunicación institucional es susceptible al análisis axiológico, narrativo y superficial. En este sentido, se generan capas de significación que develan la materialización de las intenciones del museo.

#### EL SUBSISTEMA DESDE EL NIVEL AXIOLÓGICO

Desde lo comunicacional, se observa que existe una intención y voluntad de modificar ciertos valores y conceptos institucionales. Los mismos, como se desarrolló anteriormente, responden al grado de acceso y democratización de un espacio cultural que es público.

#### EL SUBSISTEMA DESDE EL NIVEL NARRATIVO

En sentido narrativo, el relato que construye el museo se basa en la modificación de esos valores. La enunciación es una invitación y, a su vez, una integración de las personas y la institución. Esto pone en evidencia que existen barreras entre el museo y el público y marca un camino en términos discursivos.

La escala empleada para la autodenominación de museo aumenta en grado de pertenencia. En un principio "EL MUSEO" propone un grado de distanciamiento entre la institución y las personas. En un punto medio, el discurso se divide en dos: yo "SOY MUSEO" pero "TÚ" también. Finalmente, se avanza hacia un aspecto de reconocimiento colectivo que involucra a todas las personas "SOMOS" y "NUESTRO".

El tono comunicacional apela a lo participativo y dialógico desde una suerte de "imposición" no imperativa que hace parte a quien lee el cartel. En esta estrategia se evidencian las distintas funciones del lenguaje ya que se mezclan los roles de quienes enuncian.



Desde la dimensión estética del lenguaje, se apela al uso de pronombres y adjetivos posesivos cuya naturaleza determinante se empalma con la función emotiva vinculada al cambio de enunciador. Este cambio de roles se evidencia en el paso de *el a mi*, de *tu a soy* y se consolida en *somos y nuestro*.

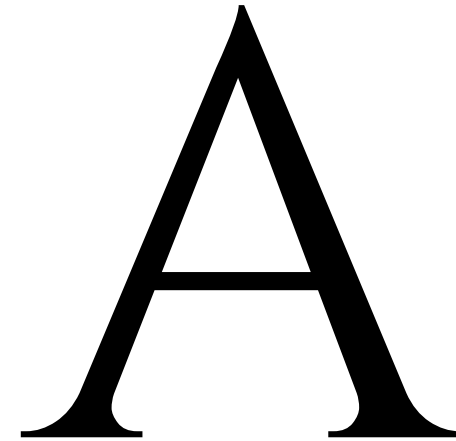
En términos metalingüísticos, este cambio de roles mencionado, apunta a que el museo habla de él mismo y que, a su vez, quien lee habla de sí mismo también porque todos *somos museo*. Como enunciado esto abre puertas a dos formas de concebir los vínculos desde la intertextualidad y la metatextualidad. Estas dos cualidades son la apertura narrativa que se visualiza mayormente en los subsistemas propositivos y participativos.

### EL SUBSISTEMA DESDE EL NIVEL SUPERFICIAL

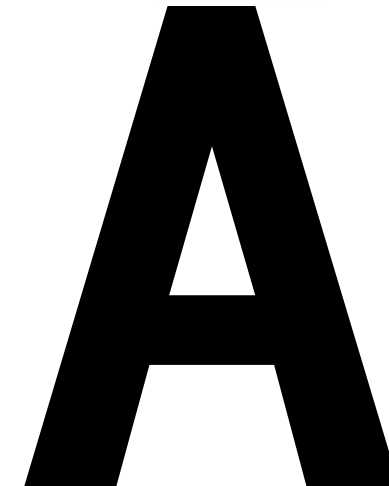
Avanzando de lo discursivo a lo formal, desde la fachada del museo se evidencian dos cuestiones que tienen que ver, en mayor jerarquía, con la elección tipográfica y, en menor jerarquía con la condicionante de la elección en base a los soportes.

En el espacio patrimonial que funciona como la cara del museo se evidencian dos elecciones tipográficas. Frente al discurso arquitectónico de los "elevado" se refuerza con una escritura de pincel de punta chata que dio origen al serif y a la anatomía de la capital romana, con su modulación de trazos finos y gruesos. Esos gestos imperiales se immortalizan en un soporte tallado. Por otro lado, el uso de un estilo tipográfico del orden de las grotescas sobre banners aplicados y no eternos. No es una superposición de lo nuevo por sobre lo viejo, es una elección basada en la carga simbólica existente en un espacio que se constituye "por encima" del plano de lo cotidiano, aportando una forma discursiva pregnante.

FIG. 10



MUSEO ROSA GALISTEO DE RODRIGUEZ



EL ROSA

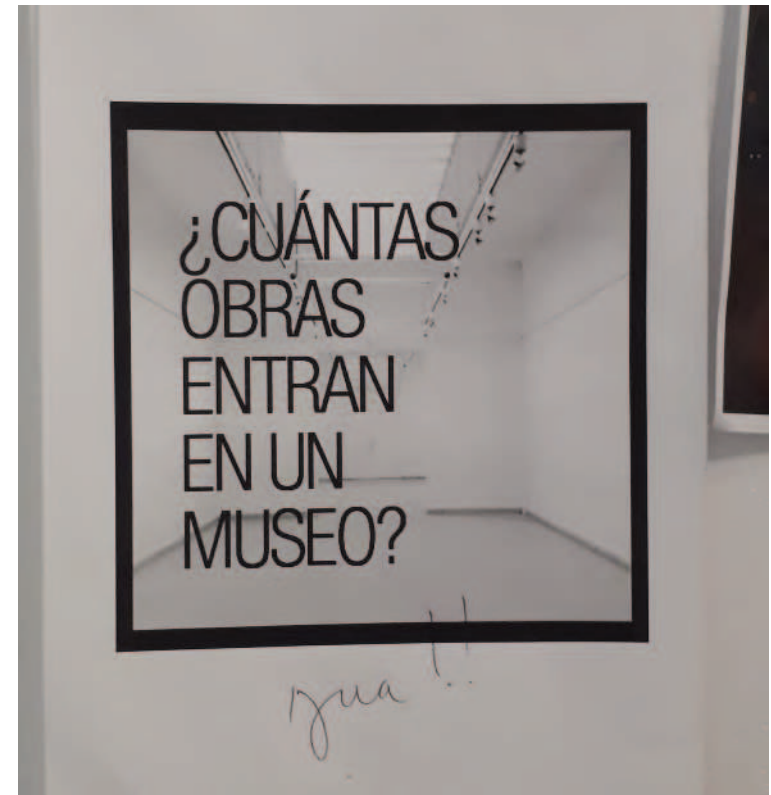
### TRASLADOS HACIA MUSEO TOMADO

Además de las elecciones y contrastes tipográficos, existe un contraste cromático, más precisamente de valores. Museo Tomado, como se ha mencionado, trabaja con el lleno y el vacío. Esta dualidad visualizada a partir de los espacios arquitectónicos también se reflejó en las comunicaciones.

En las *Img. 56 y 57*, se puede observar el uso del blanco como sinónimo del vacío y el negro como contrapunto. Este uso de valores que refieren a ausencia (negro) y el blanco como la posibilidad del todo (todos los colores) generan un juego semántico que tiene que ver con la tradición de los museos. ¿Qué pasa en un museo vacío? ¿Puede un museo ser un espacio vacío?

En línea con la especulación del por qué se vació el museo, se construye un absurdo vinculado al todo y a los límites espaciales. ¿Cuántas obras puede contener este vacío? ¿Cuántas obras entran en un museo? Estos aparentes recursos denominados generalmente como neutros, tienen una postura muy clara en cuanto a pregnancia, contraste y discurso. Problematizan y escandalizan cosas impensadas para una institución museográfica –como el vacío– vacío de qué? ¿De cosas, de contenido, de mensajes, de personas?

Más allá de las construcciones simbólicas en torno al blanco y al negro, su superposición y claridad enunciativa decantan en la institucionalización y consolidación de una elección de marca institucional que surge desde un proyecto museográfico.



IMG 51 | IMG 52



img 53  
img 54




img 55  
img 56

# 104



A mi ME BUS TO  
LARRAR TE QUE BAJA  
MOS LA PAS CALERA  
Y SUBIMOS





Datos biográficos /

Título /

EL HOMBRE

Técnica / ESCULTURA A CEMENTO

Dimensiones / 4 1/2 LÁPICES DE ANCHO  
Y DE ALTO

Procedencia / SANTA FE

Ubicación /

Fotos /



Observaciones

CON MAMA

MUSEO PROVINCIAL DE BELLAS ARTES "Rosa Galisteo de Rodríguez"

Autor /

RAQUEL NINETTI

Nº. /

2172

### **SUBSISTEMA PROPOSITIVO** *(qué hace el museo)*

Este subsistema tiene la particularidad de tener como materia prima toda la materialidad que existe en el museo. Es decir que el todo es su posibilidad. Más allá de esa aparente totalidad, lo propositivo se basa en el armado de esquemas repetibles que toman una forma concreta. En el caso de El Rosa, se reconocen muestras, recorridos y activaciones.

Una de las cualidades de los propositivo es la planificación y la ejecución, es decir, el hacer. En primer lugar, se avanzará sobre un abordaje descriptivo de lo que implican estas propuestas para luego, vincularlas con lo mencionado en apartados anteriores.

### **MUESTRAS**

En el caso del Museo Rosa Galisteo, se han realizado diversas tipologías de muestras basadas en criterios tradicionales de autor, década/s, técnica, entre otras. En el caso de Museo Tomado, se encuentran fugas en los esquemas tradicionales para generar rupturas que no necesariamente impliquen quiebres.

El carácter patrimonial- total de la muestra se inserta en una lógica de desorden (Nivel Superficial), algo que no suele ser recurrente ni en muestras ni en museos. Los museos suelen mostrarse como un arte final, impolutos e impecables. No muestran procesos, sino resultados. Continuando con estas fugas al tradicionalismo del mostrar, el museo propone un recorrido errático de "toma" del espacio tanto en el orden de lo plano (cuadros) como en lo volumétrico (esculturas y cuerpos). El cuerpo propio y colectivo se asemeja en jerarquía a las obras. Ambos ocupan un espacio-tiempo en la exposición (Nivel Narrativo). Este discurso de la toma se fundamenta en la intención de recibir público y accesibilizar el patrimonio (Nivel Axiológico).

### **RECORRIDOS**

Si bien Museo Tomado se construye desde lo errático, es posible detectar tipologías de recorridos: los totales, los sugeridos y los selectos. Cada uno de estos recorridos admite distintos actores como emisores o puntos de partida.

- Los recorridos totales, suelen estar motivados por un interés en reponer el factor históricos del museo y la visita total, es decir, ver todo.
- Los recorridos sugeridos, la pregunta es el punto disparador y el diálogo el cuerpo del recorrido. Tiene a las personas como principales emisoras iniciales de las preguntas que orientan el diálogo. Estos recorridos suelen ser de grupos pequeños o individuales y son acompañados por la mediación cultural a partir de la figura de enlaces. El interés principal en este recorrido es generar conocimiento compartido. No se busca ver el todo sino que son el diálogo, los recuerdos, las experiencias e intereses los que orientan el trayecto por el museo.
- Los recorridos selectos, se trata de una previa selección de obras basada en un criterio narrativo específico. Estos recorridos brindan información especializada sobre esa cantidad acotada de obras seleccionadas (de entre todas las expuestas) y requieren de preparación previa (selección, investigación, construcción del relato). Si bien parecen recorridos cerrados o lineales, admiten la deriva, la pregunta y el cambio de dirección ya que esa pequeña selección de obras se inserta en Museo Tomado.

En los recorridos se manifiesta la intertextualidad como posibilitante de conexión de obras con obras, con recuerdos, con gustos, entre otros. Si bien no son independientes de las muestras, el diálogo es una propuesta en sí mismo.

### ACTIVACIONES

Otras de las propuestas reconocidas son las activaciones. Las activaciones son una suerte de actividades que devienen de la muestra vigente en el museo. Su función es "activar" lo expuesto. Se trata de las propuestas más participativas en términos de vinculación y presentan un grado de particularidad que hacen que deban ser analizadas individualmente. Es por ello que se seleccionaron algunas activaciones para ser analizadas en el sub-sistema participativo, las mismas son: Operación Rosa, Trueque y La fiesta que falta.

### PROPONER Y HACER

El avance de las propuestas a la acción da lugar a distintos formatos que pueden vincularse a los haceres del diseño. Es importante resaltar el devenir sistémico que parte de un proyecto de museo en torno al mostrar y accesibilizar el patrimonio.

El hacer-leer se manifiesta en la acción expositiva del mostrar y poner a disposición todo el patrimonio sin otra información más allá de la obra en sí misma. La pregunta clave en este hacer es cómo se muestra aquello que se deja ver. Algo no mencionado hasta el momento sobre la muestra Museo Tomado tiene que ver con la imposibilidad de mostrar el todo. En las salas del museo sólo entran 800 obras, quedando así 2000 afuera. Esta imposibilidad admite un esquema de circulación del montaje que permite ver múltiples todos en diferentes espacios-tiempos. Estos movimientos condicionan el resto de los haceres y, a su vez, dinamizan la exposición, es decir, el ver.

Por otro lado, los recorridos –cualquiera de sus formatos– presentan un paso hacia la producción de conocimiento institucional o

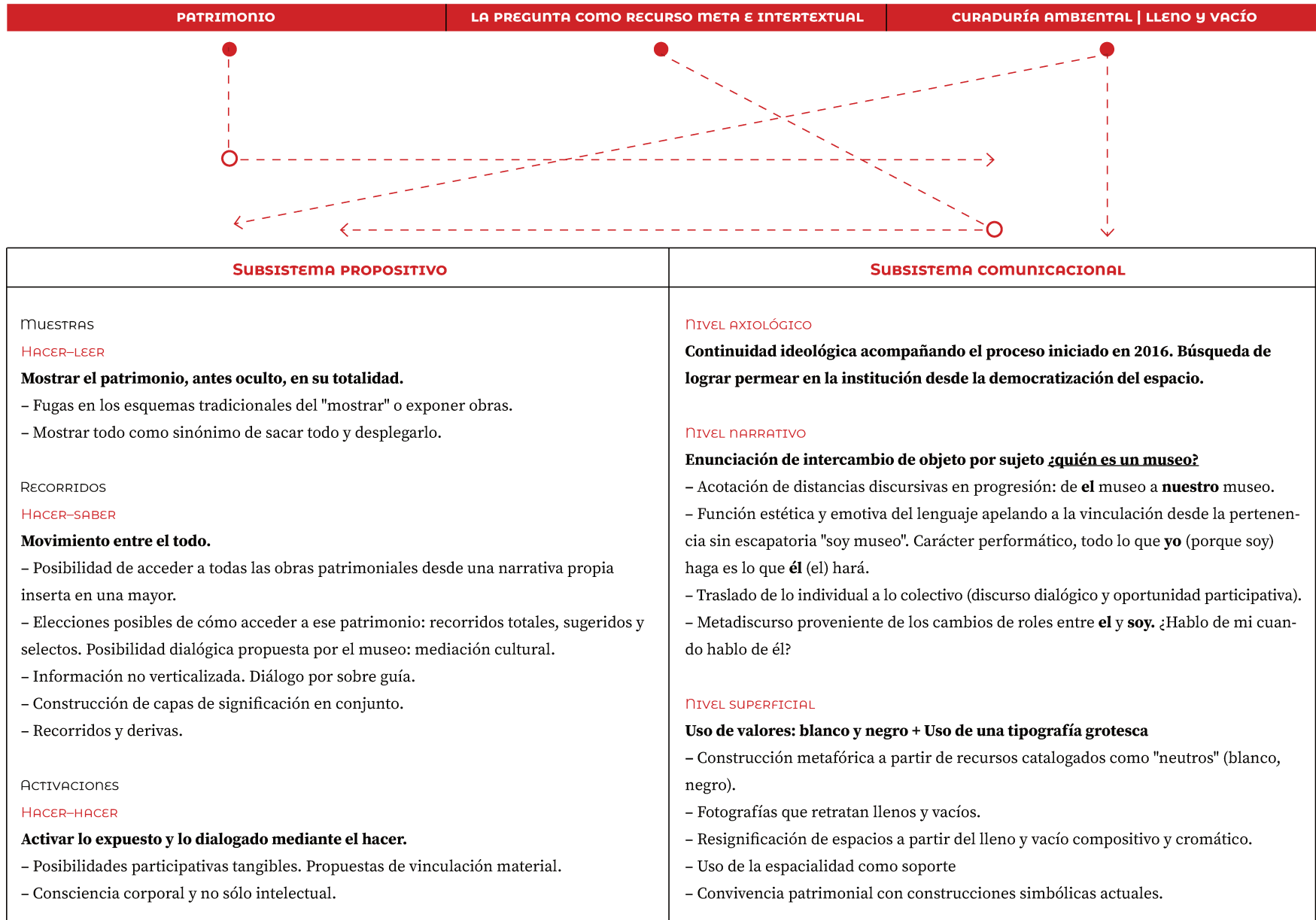
personal-experiencial que va más allá del grado de precisión de la información, esto es hacer-saber. El acercamiento puede ser experiencial-personal y reponer información institucional mediante las personas que trabajan en el museo o mediante la posterior búsqueda e investigación. También puede ser únicamente experiencial-personal. O únicamente preciso a modo de buscar la *expertise*. En cualquiera de las situaciones se construyen capas de significación que amplían la mirada.

Las activaciones, en último lugar, apelan a un grado de involucramiento más allá de lo contemplativo y dialógico que busca la complicidad del hacer-hacer en términos emocionales y corporales. Se trata de un tiempo compartido y unificado con el museo. Las mismas están ancladas a las obras que se exponen en Museo Tomado, por lo que existe una dependencia visual.

Los haceres vinculados a lo propositivo posibilitan pensar en esquemas de proyección basados en cómo abordar los elementos museográficos que hacen a un museo y asociarlo a una forma visual-comunicacional.

FIG. 1

(materialidades)



**cómo**

M E E N C A N T O M O I  
C H O P E N S E P U E F E R A  
A B U R I D O

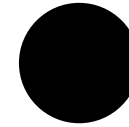
### **SUB-SUBSISTEMA PARTICIPATIVO**

Como ha sucedido hasta el momento, el análisis es consecuencia de una selección previa. En este caso, la selección consta de las propuestas llamadas activaciones alojadas en el hacer-hacer como núcleo central de este sub-subsistema.

A su vez, para avanzar, es central reparar en la Ecología de la Participación (Salgado, 2013) como modelo base de revisión y análisis considerando parte del esquema a la comunidad, la o las piezas diseñadas para la interacción, los espacios y las prácticas. En este sentido, lo participativo se aloja también en un conjunto de elementos puestos a disposición para una propuesta concreta pero vinculados a un devenir sistémico mayor.

Otro reparo necesario, tiene que ver con que el hacer-hacer se vale de un carácter persuasivo, pero también performático. En ese sentido, es interesante observar cómo las activaciones tienden a involucrarse con otros puntos de apoyo, es decir, a exceder la materialidad edilicia. Esta observación hecha luz sobre las propias limitaciones del museo tensionándolo con lo que se puede y no se puede hacer dentro de él. El hacer se presenta como una fuga en donde el museo escapa de sí mismo. Este dilema meta-museístico fracasa si no existe una ruta de fuga hacia donde ir o proyectarse. Por tal motivo, los puntos de apoyo son los que aportan capas de significación convirtiendo la fuga en una propuesta de apertura sistémica.

Es aquí, en el sub-subsistema participativo, donde se albergan las necesidades entrópicas del sistema, ya que sin él no se fortalece. Por todo lo mencionado, es que es de suma relevancia entender al sistema-total para comprender estas divergencias que decantan en convergencias cíclicas.



### **CONTEXTO**

Cabe destacar, que previo al desarrollo de las activaciones, es pertinente recuperar algunas cualidades espaciales-contextuales en las cuales se tejen tanto el adentro, como el afuera del museo.

El Museo Rosa Galisteo se sitúa en el Barrio Sur de la ciudad de Santa Fe, particularmente en el Casco Histórico que pertenece al Área Fundacional. Es decir, se encuentra rodeado de edificios y plazas emblemáticas y patrimoniales. Entre estos espacios se destacan: la Legislatura (frente al museo) y la Plaza 25 de Mayo (a 3 cuadras). Dichos espacios son escenarios políticos en términos institucionales, pero también ciudadanos.

Por otro lado, en una escala barrial, Barrio Sur limita con San Lorenzo, Chalet, Arenales (al Oeste), Barrio Centro (al Norte) y Centenario (al Sur). Estos límites denotan cualidades sociodemográficas disímiles que se marcan visualmente por la división que imponen las Avenidas. Esta posición en la ciudad aleja al museo de los circuitos contenidos en los Boulevares (ubicados en el centro geográfico de la ciudad), pero también marca una fuerte desvinculación del museo con su entorno inmediato.

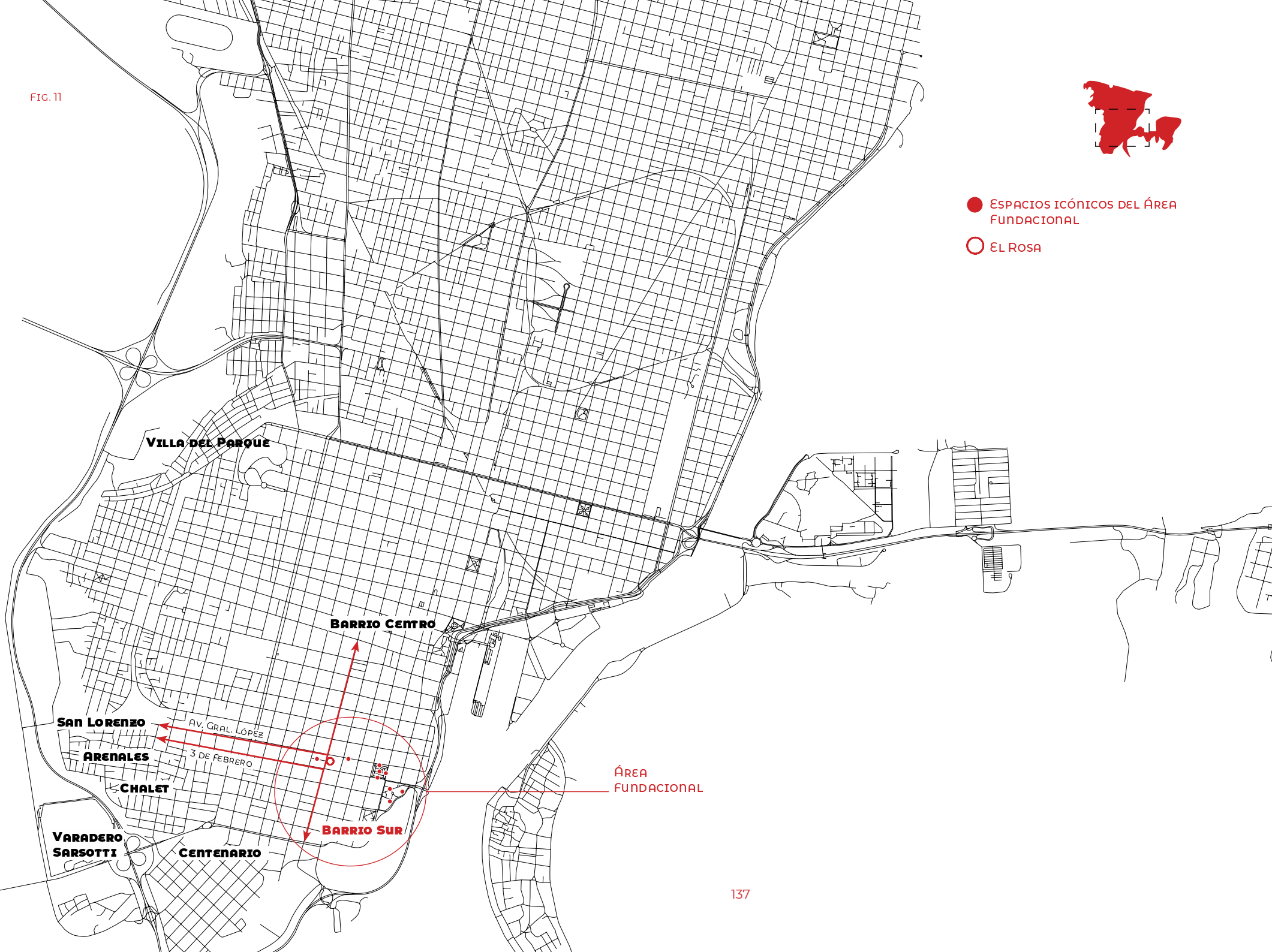
En este sentido, a modo de ubicar espacialmente al museo, es que se presentarán vinculaciones espaciales a partir de las activaciones seleccionadas. La pertinencia de las mismas no radica en "dónde" suceden, sino en qué territorialidad y materialidad problematizan y de qué modo incluyen el factor participativo a través de sus narrativas espaciales.



FIG. 11



- ESPACIOS ICÓNICOS DEL ÁREA FUNDACIONAL
- EL ROSA





## OPERACIÓN ROSA

2017

EL ROSA

+

CONTACT\_TO (SANTA FE) + OFF THE RECORD (BUENOS AIRES)

La activación Operación Rosa llevada a cabo en 2017, surgió de un trabajo en conjunto entre El Rosa y distintos colectivos de arquitectura. La propuesta se inserta en un interrogante respecto a las fronteras espaciales museísticas. Aquí se advierte una pregunta que busca interpelar a la propia ritualidad del museo visualizada y magnificada por su edificio patrimonial.

### DEVENIRES SISTÉMICOS

Considerando las fronteras como principal insumo de reflexión, el museo en conjunto con los colectivos de arquitectura repensaron las lógicas del acceso al edificio. Para completar la operación, a la que se invitó a participar, se instalaron andamios frente a las puertas principales que obligaron a ingresar por la ventana del primer piso. En ese recorrido aparecen dos puntos claves: por un lado, el **adentro y afuera**, por otro –aunque no disociado–, el **entorno barrial** del museo apreciado por la visión en altura.

Operación Rosa, discursivamente, se centra en ingresar al museo por canales de acceso no convencionales o "permitidos", haciendo que se vuelva un verdadero desafío. En ese sentido, y vinculando lo mencionado en los subsistemas anteriores, la pregunta *qué es un museo* se transforma en **qué es lo que se puede hacer dentro (y fuera) de un museo**, cuáles son sus posibilidades y limitaciones. Desde otro punto vinculado a la función poética del lenguaje y la acción,

quizás, la "operación" también incluye aquellas formas laterales no lineales de vincularse con el arte y la cultura, atribuyéndole una capa de sentido que apela a la performatividad, las posibilidades y los múltiples canales. Por otro lado, y desde una visión más política, pensar en el acceso al museo como una operación o desafío implica detectar todas las barreras existentes para llegar a él. Es por estas tres posibles y no únicas lecturas que Operación Rosa fue un reflejo de continuidad de lo iniciado en 2016, pero también fue un puntapié para marcar constantes en cuanto a la acción. Este accionar propositivo del museo aborda su **dimensión axiológica** (problematizar el acceso), su **dimensión narrativa** (considerar al problema como una operación colectiva) y su **dimensión superficial** (instalar andamios pero también mostrar infografías que develen el estudio del espacio y el entorno).

Desde las posibilidades museográficas experienciales, **la puesta en crisis de la ritualidad pone en jerarquía al factor lúdico**, en donde se generan tres niveles internos. En un nivel general, la ambientación del suceso es parte de la construcción lúdica, seguida por la ruptura de convenciones enmarcadas en la institucionalidad y consolidada por la expansión edilicia.

### PUNTOS DE APOYO Y NARRATIVAS ESPACIALES

En términos de adentro y afuera se generaron estudios de las posibilidades de acceso al edificio. Es decir, que el punto de partida o punto de apoyo inicial fue la materialidad edilicia considerando, fundamentalmente la fachada del museo. Esta consideración inicial es sustancial ya que el edificio de El Rosa es patrimonial, por lo que toda intención de transgresión se encuentra bloqueada por las políticas de conservación que lo protegen. Sin embargo, como

#### Vinculación genealógica

2016

¿QUÉ ES UN MUSEO?

↓

2017

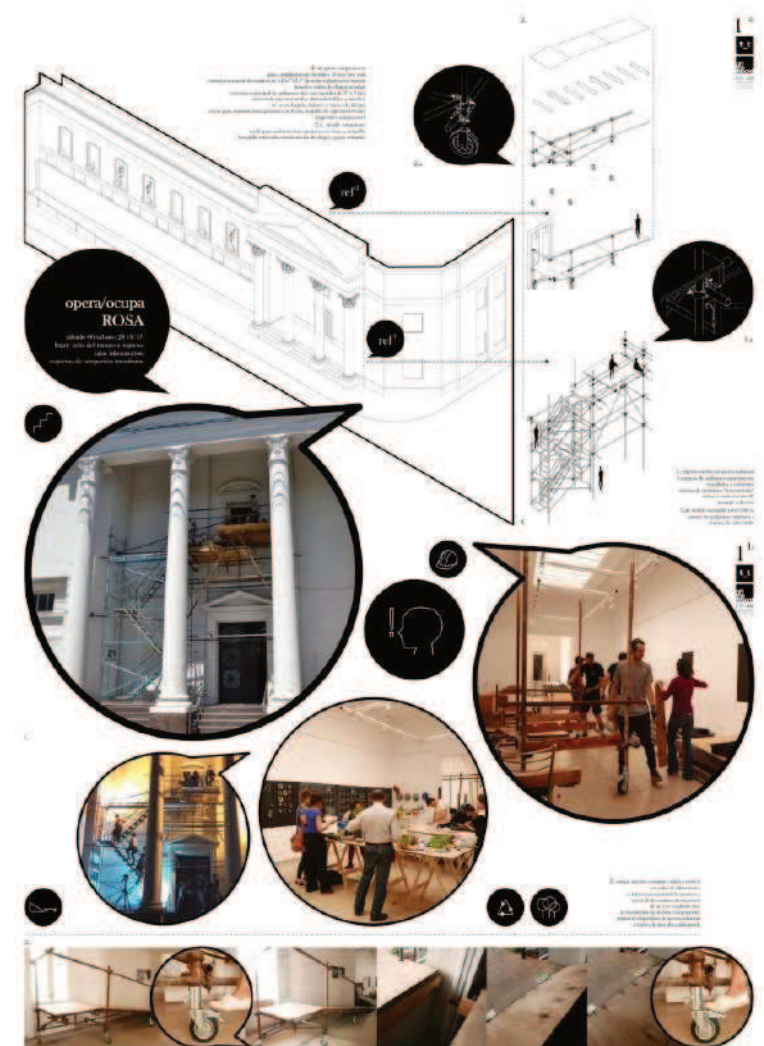
se ha sostenido a lo largo del desarrollo analítico, toda intención de ruptura tiene, en realidad, un sentido de revisión y de transformación. Ninguna práctica se basa en ir en contra de la institucionalidad, el patrimonio o las prácticas mismas, sino que se trata de hacer lugar a preguntas que anteriormente no tuvieron lugar.

Si la fachada del edificio es la frontera **¿cuáles son las espacialidades que divide?**



La activación también, involucra el análisis de los espacios próximos al museo de la fachada para afuera (ver *Img. 65*). Los mismos son la vereda, la calle, la plaza y el barrio. Esta conciencia espacial fue insumo para proponer actividades y estaciones dentro del propio museo. En ese sentido, se generó un primer desplazamiento de afuera hacia adentro. Pero con la intención de generar intercambios y no sólo desplazamientos unilaterales, la activación propone desarrollar en tres días, tres niveles de vinculación o tres puntos de apoyo concretos.

Los puntos de apoyo se consideran **espacios de ocupación–operación**. El primer punto, como se puede ver en la infografía con indicaciones en cian (ver *Img. 62*), es la vereda. El segundo día, se avanza hacia la calle del museo y el tercero hacia el barrio. Teniendo en consideración estas tres vinculaciones se distinguen narrativas propias de cada punto de apoyo. En el primer caso, la vereda



img 60

como corredor peatonal de tránsito, en segunda instancia la calle como corredor que privilegia los vehículos y en tercera instancia el barrio como zona delimitada que contiene viviendas, instituciones, espacios públicos y personas.

La narrativa se construye desde esos movimientos, pero también se basa en la ocupación de esos espacios para transformar su uso. Por tal motivo la propuesta de Operación Rosa se basa en las formas en la que el museo se vincula con esos puntos de apoyo y la forma en que esos puntos de apoyo se vinculan con el museo.

En términos formales, los "avances" del afuera y el adentro fueron tomando progresivamente la calle y el museo. Esto generó un efecto de borramiento de límites en donde el espacio público del barrio y la calle se encuentra con el espacio público del museo, que, aunque ambos públicos, presentan lógicas de permanencia y circulación muy diferentes. Este corrimiento, conceptualizado desde Boj y Díaz 2013), se entiende desde la **NAVEGACIÓN HIPERTEXTUAL DE LAS ESPACIALIDADES**. Las personas, al recorrer estos espacios públicos, fueron quienes palparon las propias limitaciones y aperturas de lo público. A su vez, se develaron diferentes estructuraciones propias de todo relato: lineal, jerarquizada, rizomática.

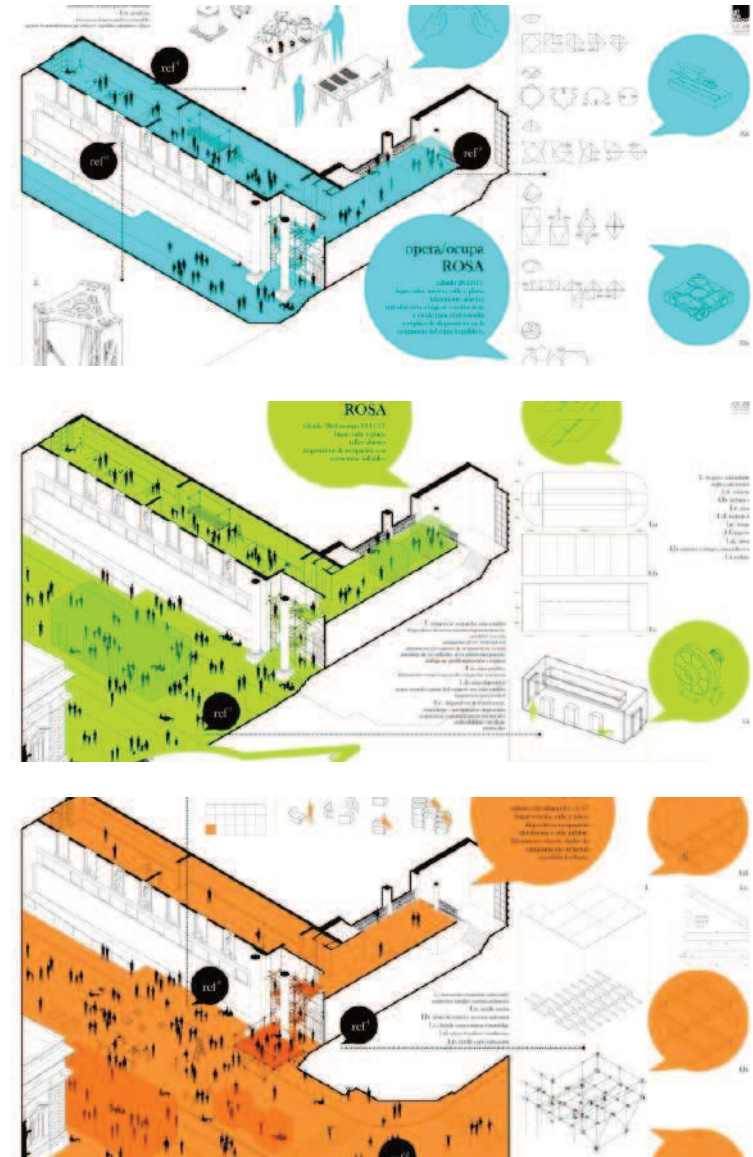
**¿Se podría pensar que el museo realizó una acción *in situ*? ¿Hasta dónde el museo es museo?** Para pensar la acción espacial en términos narrativos y de puntos de apoyo es necesario desagregar el relato desarrollado hasta el momento.

#### ANÁLISIS DE LA NARRATIVA ESPACIAL

##### Respecto al espacio:

##### ¿DÓNDE TRANSCURRE LA ACTIVACIÓN?

Operación Rosa es una activación que transcurre en el Museo Pro-



img 61

vincial de Bellas Artes Rosa Galisteo, pero también en el espacio público próximo al edificio: la calle 4 de enero entre Tres de Febrero y Av. General López.

#### ¿CUÁLES SON SUS IMPLICANCIAS SIMBÓLICAS?

La acción de toma de lo público hacia lo público. Repensando las lógicas de circulación y acceso.

#### ¿QUÉ EFECTOS GENERA EL DISCURSO SOBRE EL ESPACIO REAL?

Las transformaciones son efímeras dada la duración de tres días de la propuesta, pero en ese período se cortó la calle (cambiando las lógicas de circulación que ponderan lo vehicular por sobre lo peatonal), también se instalaron espacios inflables para generar microespacios sobre la calle y se modificó la convención de ingreso al museo instalando un andamio para entrar por la ventana.

#### ¿CÓMO SE DA LA NAVEGACIÓN URBANA?

La circulación del público no respondió ni a la lógica de "caminar por la calle" ni a la lógica de "visitar un museo" ya que se vincularon dos formas sustantivas para construir una nueva. La circulación fue de carácter exploratorio, como la propuesta.

#### ¿TIENE MÁS DE UN PUNTO DE APOYO?

Operación Rosa movilizó estructuras, entre ellas continuar preguntándose qué es un museo y hasta dónde un museo es museo. Esto se vio reflejado en que el museo se dio cuenta que pasada su fachada se debían pedir permisos a otros sectores de lo público en donde las reglas eran otras. En este sentido la proximidad no es la variable sustancial que determina el cambio de punto de apoyo, sino las reglas que operan en ese/esos territorios próximos y que deben poner se en contacto.

#### **Respecto a la narrativa:**

##### ¿A QUÉ OBJETIVOS RESPONDE LA NARRATIVA? SU POR QUÉ

La propuesta responde a objetivos de carácter experimental que continúan un trayecto de preguntarse qué es un museo con una apertura participativa que no era recurrente en el museo.

##### ¿CÓMO SE VINCULA EL RELATO, CON EL ESPACIO Y CON LAS PERSONAS?

Quienes asistieron a Operación Rosa, fueron partícipes de un espacio laboratorio de encuentro entre mecanismos desconocidos para un museo de bellas artes y para la calle.

##### ¿SE CONSTRUYE UNA FICCIÓN?

En cierto punto, la propuesta está motorizada por imposibilidades y cuestiones que no son de duración cotidiana. Operación Rosa se enmarca en un *jugar a ser* pero de un modo muy serio, porque el juego del "como si entro por la ventana" es parte tensionar mecanismos y estructuras institucionales que pueden ser transformadas.

##### ¿QUÉ ROL OCUPA LA TEMPORALIDAD?

Continuando con la respuesta anterior, la temporalidad se puede mirar desde dos puntos. En primer lugar, desde la duración de la propuesta, es decir, tres días de intervención. En segundo lugar, desde las repercusiones que genera en la construcción de la propuesta museográfica general a futuro como así también, en términos de antecedente de vinculación como se está utilizando en la presente investigación.

#### **Respecto a la técnica-forma:**

##### ¿CUÁLES SON LOS DESPLIEGUES TÉCNICOS QUE REQUIERE?

En principio, los despliegues técnicos se basan en la coordinación

de los puntos de apoyo (calle y museo). La disposición de los espacios internos y externos, la construcción de propuestas más pequeñas dentro de la propuesta general, el despliegue de material explicativo, indicativo y participativo, los elementos que garantizan la narrativa (como el andamio, el espacio inflable).

#### ¿QUÉ RECURSOS VISUALES-AMBIENTALES DESPLIEGA?

En términos jerárquicos dentro de la narrativa, es más importante el objeto que permite el ingreso al museo que el museo en sí mismo. Porque narrativamente la problematización se encuentra allí. Previo a la activación no se problematizaba sobre la puerta original del museo, sino que es la aparición de ese objeto descontextualizado, la que pone en escena la pregunta. La ambientación gira en torno a los objetos atípicos que se "insertan" en el espacio.

Por otro lado, la propuesta genera modificaciones en el paisaje. Como se ha mencionado en la introducción del apartado de subsistemas participativos, El Rosa se sitúa en el Área Fundacional de la Ciudad de Santa Fe, por lo cual se encuentra protegida de ciertas transformaciones edilicias. Desde Operación Rosa, también se establece un diálogo con la ambientación propia de lo histórico y fundacional sin generar transformaciones irreversibles. La modificación temporal del paisaje para quienes transitaron por el barrio y vieron, de cerca o lejos lo que sucedía es parte de la posibilidad contemplativa que ofrecen los museos.

Desde estas miradas en torno al hecho y su consecuencia en el entorno (punto de apoyo), es posible detectar, a partir de la **construcción formal-ambiental del relato**, las posibilidades participativas de vinculación que ofrece y puede ofrecer un museo, en sí mismo o en diálogo con otros puntos de apoyo.

#### PARTICIPACIÓN

Avanzando hacia cuestiones de vinculación con las personas, se observa un esquema participativo basado en principio en espacialidades: museo, calle, barrio. Pero estos espacios se activan a partir de agentes insertos en una comunidad, ya sea la propia de alguno de esos puntos de apoyo, o alguna comunidad externa o el público visitante. La detección de estos agentes es lo que comienza a dar forma a la construcción de la ecología de la participación. En términos de la ecología, la activación se inserta en un punto medio de donde se desprenden: los espacios, la comunidad, las prácticas y la pieza interactiva.

#### ANÁLISIS DE LA ECOLOGÍA DE LA PARTICIPACIÓN

##### ACTIVACIÓN: OPERACIÓN ROSA

ESPACIOS: MUSEO, SALAS DEL MUSEO, VEREDA, CALLE, BARRIO.

*(Sólo se nombra ya que se analizó desde las narrativas espaciales)*

##### COMUNIDAD

La comunidad que conforma la ecología de la participación de Operación Rosa, se constituye:

- Internamente, por los **trabajadores del museo**, diseñadores, arquitectos, mediadores y talleristas.
- Como colaboradores externos es posible detectar a **otros organismos** que son los que habilitan el uso del espacio público vereda-calle-barrio.
- Por otro lado, **el público visitante fue remoto y ocasional**. Cuando se realizan activaciones de esta magnitud, los mismos tienen la tendencia de convertirse en "eventos" avisados con anticipación en las comunicaciones oficiales del museo y en los medios. En ese sentido la categoría de "público ocasional" es discutible. Sin embar-



go, dadas las modificaciones en el paisaje que generó la activación, es posible advertir que mucha de la gente del barrio que se acercó fue por "ver lo que pasaba".

### PRÁCTICAS

Operación Rosa rompió con la lógica del "visitar un museo" de forma pasiva, en donde uno de los procesos naturalizados es atravesar una puerta para ingresar. Desde la activación, ese hecho casi mecanizado se jerarquiza para dejar claro que no será una visita tradicional. Considerando al museo como emisor de la propuesta, se puede detectar un objetivo de visita no convencional o, en caso de serlo, se considera un factor sorpresa.

Más allá de la visita, las prácticas llevadas a cabo por el público visitante se concreta en distintos niveles de participación. Por un lado, la **co-exploración (encuentro, búsqueda, exploración)** de los espacios museográficos y públicos desde un lugar no habitual. En ese sentido, la co-exploración fue compartida por la comunidad en su conjunto, dado que ni los trabajadores del museo, ni el público había habitado los espacios de ese modo. Por otro lado, la **co-construcción (acción, involucramiento)** como parte de la participación en los distintos espacios-laboratorios generados dentro y fuera del museo. El nivel co-exploratorio se constituye como un factor ambiental, dado por las piezas interactivas involucradas, que prepara al cuerpo para sumergirse en propuestas más pequeñas que involucran la co-construcción.

### PIEZA INTERACTIVA

La pieza interactiva en una escala macro, es el museo. Sin embargo, para que el museo se considere como objeto abordable y no sólo como espacio transitable se utilizaron diferentes recursos.

El **uso de mobiliarios** como el andamio, estructuras inflables (con posibilidad de armar salas expositivas en casi cualquier lado) y mesas-laboratorio determinaron posibilidades de vinculación en diferentes escalas, pero también, objetos no recurrentes en el espacio convencional del museo. La descontextualización de los objetos es, a su vez, contenido narrativo y discursivo. Por otro lado, los recursos de comunicación basados en la operación y el laboratorio apelan a formas de ser y estar en el museo que no son acabadas sino experimentales. Es posible advertir que la pieza interactiva, en esta activación, corresponde a un conjunto de espacios transformados a partir de **objetos no recurrentes en un museo** y de una forma enunciativa que modifica las prácticas artísticas-museográficas convencionales.

### SÍNTESIS

En función de retomar un orden posible para avanzar en el completado de la matriz, la activación Operación Rosa se desarrolló previamente a la existencia de la Muestra Museo Tomado. En este sentido, la vinculación genealógica de esta activación responde a la obra de Elian Chali pero genera nuevos interrogantes que indudablemente generaron el trayecto hacia Museo Tomado.

Continuando con la vinculación sistémica, Operación Rosa aborda la fachada del museo tanto como insumo axiológico, narrativo y superficial. Además, desde ese abordaje convierte acciones ordinarias en extraordinarias. Resulta interesante la puesta en práctica de los haceres, ignorando el hacer-leer y hacer-saber para generar un llamado a la acción que interpele los elementos de la experiencia museográfica a partir de jerarquizar el elemento lúdico por sobre el ritual. Este fortalecimiento de lo lúdico, en parte se debe a la vinculación con otros puntos de apoyo permitiendo abrir la narrativa y mezclar distintas reglas espaciales.



img 62

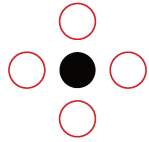




img 63

## VISUALIZACIÓN DE LA ECOLOGÍA DE LA PARTICIPACIÓN \*

ESQUEMA ORIGINAL



MODIFICACIÓN

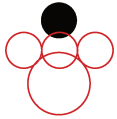
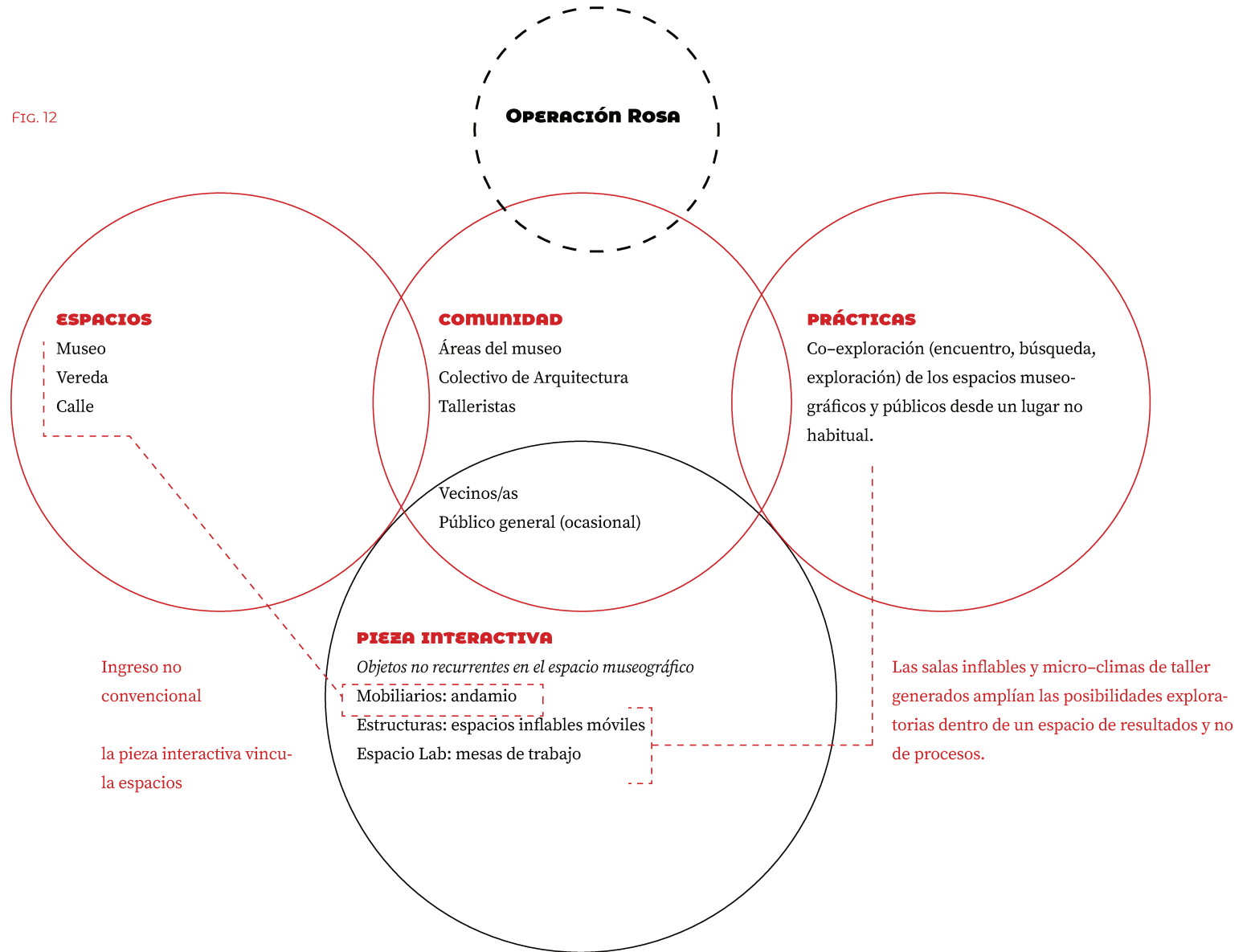


FIG. 12



**FRAGMENTO DE MATRIZ  
SUB-SUBSISTEMA**

**POR QUÉ**

**PARA QUÉ**

<b>OPERACIÓN ROSA</b>	
<p>HACER-HACER</p>	<p>A partir de una pieza interactiva no recurrente, el museo enuncia que está en operación. Ese objeto actúa como un llamado a la acción para persuadir al público pero también como un indicador de normalizaciones. La alteración de la forma convencional de entrar a un museo (y a cualquier otro lugar), hace que quienes suban por el andamio sean conscientes de ello.</p>
<p><b>PUNTOS DE APOYO</b></p> <p><b>Museo</b> Fachada Salas</p> <p><b>Vereda</b> No se interrumpió el paso peatonal.</p> <p><b>Calle</b> Corte de circulación vehicular.</p>	<p>ECOLOGÍA DE LA PARTICIPACIÓN *</p> <p>El esquema plantea un momento cadena en donde se enlazan los espacios involucrados con los participantes (la comunidad) y las prácticas llevadas a cabo en esas espacialidades.</p> <p>La "operación" determina un objetivo en común a todas las personas y la pieza interactiva es la que sostiene ese vínculo de enlace para "cumplir" con la operación. La comunidad queda envuelta entre todas las categorías de la ecología.</p>
	<p><b>CO-EXPLORACIÓN</b></p> <p><b>La exploración del espacio a través del mobiliario empleado es el punto fuerte en la participación. No se debe leer en términos de bajo o alto grado de interacción sino desde un giro sorpresivo que impacta.</b></p> <p><b>CO-CONSTRUCCIÓN</b></p> <p>Los espacios taller fueron pensados para profundizar la co-exploración, sin embargo, la potencia reside en el gesto corporal (frente al impulso mecánico natural) del ingreso "trepando por la ventana".</p>
<i>(desmaterialización)</i>	<b>FORMAS DE RECORRER EL ESPACIO PÚBLICO = DESCONTEXTUALIZACIÓN OBJETUAL</b>

## TRUEQUE

2018

EL ROSA

+

BARRIO SIN PLAZA

VECINAL VILLA DEL PARQUE

La activación Trueque desarrollada en 2018, fue un intercambio patrimonial entre el Museo Rosa Galisteo y los vecinos de Villa del Parque. Esta acción estuvo alineada a la muestra Museo Tomado. La intención de la gestión del museo fue impulsar un plan museológico que expanda las fronteras –arquitectónicas, conceptuales, discursivas– del ámbito museístico. La propuesta interpela para repensar el Museo (su definición, sus funciones, quiénes los habitan, sus orígenes, su contexto) e invitar a ensayar respuestas junto a otras disciplinas y campos teóricos, que más que certezas disparan nuevas preguntas.

## DEVENIRES SISTÉMICOS

En términos vinculantes con el sistema, como se mencionó, la activación pertenece a la muestra Museo Tomado, cuya intención ya se ha desarrollado como parte del sistema general. No obstante, es sustancial marcar esta relación ya que es consecuencia de reflexionar sobre el acto de coleccionar obras a la par de pensar quienes están representados en las obras del patrimonio y quienes no. Por este motivo es que Trueque es un intercambio patrimonial entre dos puntos de apoyo que se constituyen como semejantes.

Por otro lado, Trueque se alinea a una actividad recurrente de los museos basada en los préstamos de obra. Generalmente, las

obras suelen prestarse a otros museos o espacios expositivos por un tiempo delimitado. Esta acción constituye un movimiento administrativo importante ya que se "sede" el cuidado de la obra a otra institución. En relación a Trueque, es interesante empezar a observar cómo la materialidad, desde una activación, comienza a descontextualizarse de su lugar natal (museo) ya que no se genera un préstamo de obra a otro museo sino a una vecinal.

## PUNTOS DE APOYO Y NARRATIVAS ESPACIALES

Si bien el museo, en términos axiológicos, se preocupa por el flujo entre el adentro y el afuera, desde Trueque sólo existen dos adentros. Esta clave de semejanza entre instituciones de distintas naturalezas es clave para comprender la territorialidad de cada espacio.

En esta clave de acuerdo compartido, El Museo Provincial de Bellas Artes llevó durante toda una semana, seis obras de su patrimonio para exponerlas en la Vecinal de Villa del Parque. Esta práctica no se enmarca dentro de un préstamo ya que, en primer lugar, se basa en un trueque (hay algo a cambio de las obras) y, en segundo lugar, las condiciones de la vecinal no son las de un museo, por lo que las obras debieron ser montadas y desmontadas diariamente. Desde la Vecinal, llevaron el patrimonio inmaterial–histórico–barrial: la comparsa de Villa del Parque para actuar en el museo.

### Vinculación genealógica

2016

¿QUÉ ES UN MUSEO?

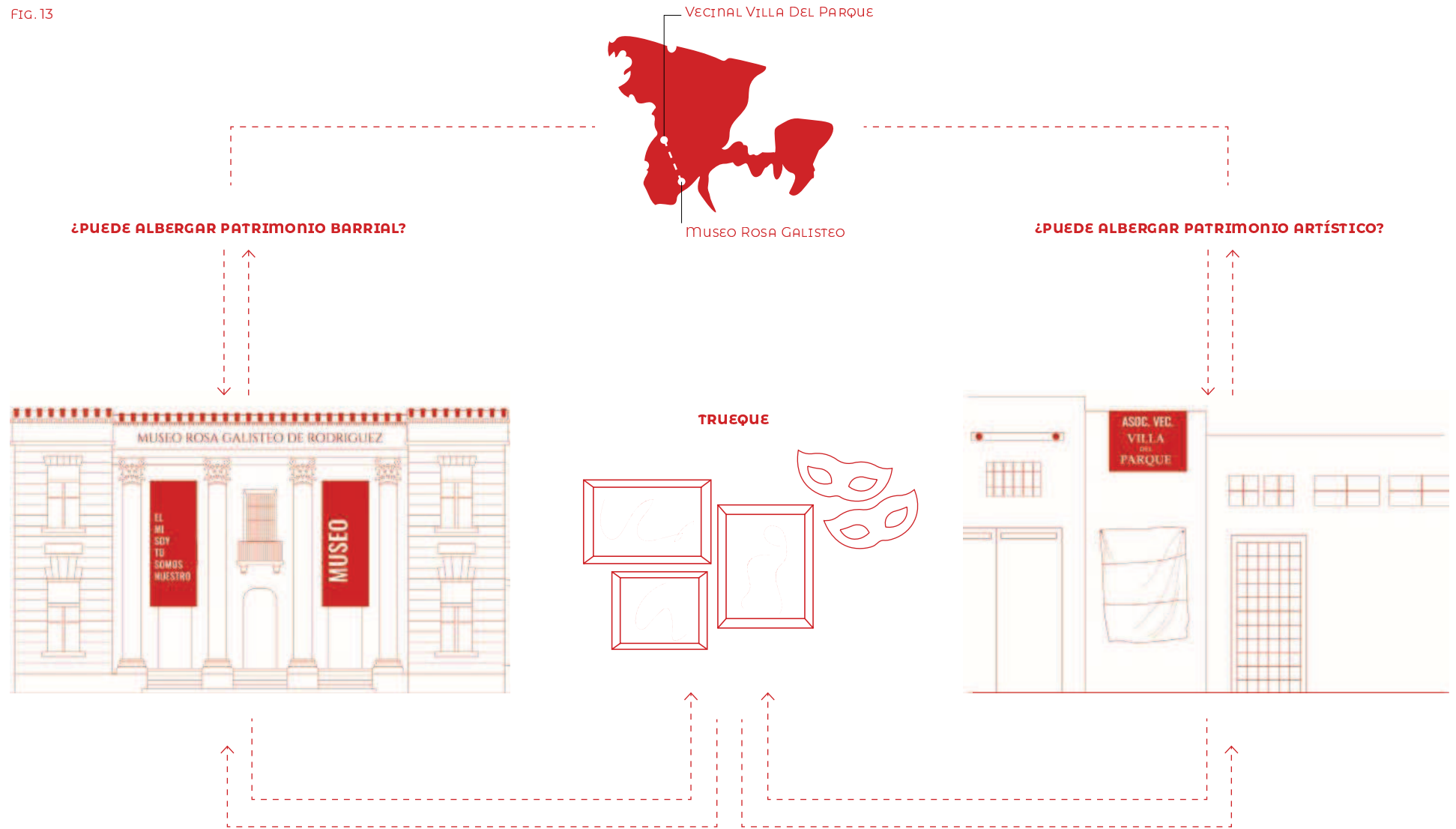
2018

MUSEO TOMADO

TRUEQUE



FIG. 13



La descontextualización de las prácticas, a su vez, implica una des-territorialización y re-territorialización. Este movimiento de mixtura entre museo y barrio es sumamente significativo en términos axiológicos, narrativos y superficiales. Construye una proyección sistémica de apertura hacia otro punto de apoyo basada en el intercambio.

#### ANÁLISIS DE LA NARRATIVA ESPACIAL

##### **Respecto al espacio:**

##### ¿DÓNDE TRANSCURRE LA ACTIVACIÓN?

Trueque sucede simultáneamente en dos espacios: en el Museo Rosa Galisteo y en la Vecinal de Villa del Parque. Dos muestras con obras del Patrimonio del museo y producciones de la vecinal insertas en una muestra con obras de Barrio sin Plaza.

##### ¿CUÁLES SON SUS IMPLICANCIAS SIMBÓLICAS?

La acción de intercambio borra los límites entre el museo como único agente emisor y posibilita que otros espacios hablen a la par. Esto se refleja en el trueque entre el patrimonio del museo y las producciones barriales. El intercambio es justo.

##### ¿QUÉ EFECTOS GENERA EL DISCURSO SOBRE EL ESPACIO REAL?

##### ¿CÓMO SE DA LA NAVEGACIÓN URBANA?

Los efectos generados tanto en el museo como en la vecinal fueron diferentes y respondieron a las convenciones que rodean a cada uno. Por un lado, en el museo se desmontaron algunas obras y, en su lugar, colocaron cartelas que mencionaban que la obra estaba exhibida en la vecinal. Por otro lado, en la vecinal se generó un micro-clima de museo, a partir de elementos que ya existían como el verde oscuro de las paredes. Desde la vecinal, consultaron que

existía la posibilidad de pintar las paredes de blanco, pero si se accedía a eso, se desbalanceaba el trueque. La intención no es convertir al museo en barrio y al barrio en museo, sino generar gestos justos que generen transformaciones en las formas de circular por esos espacios.

La directora del museo, Analía Solomonoff, comentó que cuando fue a visitar la vecinal un niño ingresó corriendo (lo habitual), cuando vio las obras se detuvo y dijo "¡Ah!, ¡Así que esto es un museo!".

##### ¿TIENE MÁS DE UN PUNTO DE APOYO?

Dos puntos de apoyo, un intercambio, dos patrimonios.

##### **Respecto a la narrativa:**

##### ¿A QUÉ OBJETIVOS RESPONDE LA NARRATIVA? SU POR QUÉ

La propuesta responde a objetivos de carácter tanto políticos como artísticos y territoriales. Se enmarca en la intención general de trabajar el adentro-afuera del museo y de vincularlo con otros espacios. Particularmente, esta activación trabaja con los adentros de dos instituciones y el afuera es el movimiento que se genera entre una y otra. De este modo, no sólo la gente del barrio fue a ver las obras a la vecinal y no sólo las personas que suelen ir al museo fueron a escuchar y bailar con la comparsa.

##### ¿CÓMO SE VINCULA EL RELATO, CON EL ESPACIO Y CON LAS PERSONAS?

El hacer-hacer en esta activación tiene que ver con ese movimiento mencionado anteriormente, en donde si se quiere ver las obras había que ir a la vecinal y si se quiere bailar había que ir al museo. Pero también, el hacer-hacer se trata de los públicos propios persuadidos por producciones no recurrentes. Se trata de que quienes quieren ver obras de arte sean permeados por una comparsa y

quienes quieren bailar con la comparsa sean permeados por obras de arte. Tanto el museo como la vecinal comprendieron, previo al trueque, que sus producciones eran igual de válidas, ese trato valorativo se trasladó al público.

#### ¿SE CONSTRUYE UNA FICCIÓN?

No. Tampoco hay una intención de convertir al museo en barrio y al barrio en museo.

#### ¿QUÉ ROL OCUPA LA TEMPORALIDAD?

La temporalidad en todas las activaciones es finita, pero es significativa. Las obras fueron llevadas a la vecinal durante una semana, luego regresaron a la Muestra Museo Tomado. Por otro lado, la murga fue durante el fin de semana al museo. En este sentido se pueden discriminar los tiempos de la activación de los tiempos de los patrimonios intercambiados. El montaje de las obras pudo realizarse todos los días, el carácter objetual del patrimonio permite su traslado, pero la producción escénica y corporal de la murga, hace que se condense en un día para "ser expuesta" en el museo. El trueque no fue objeto por objeto. En este sentido, la activación dejó preguntas en torno a la presencia del cuerpo en el patrimonio del museo.

#### Respecto a la técnica-forma:

##### ¿CUÁLES SON LOS DESPLIEGUES TÉCNICOS QUE REQUIERE?

Desde el museo, los despliegues técnicos fueron cuestiones de conservación de obras y de seguridad en el traslado, una vez en la vecinal, las obras se montaban y luego a la noche se desmontaban. El museo, además, estuvo presente no sólo mediante obras sino también con mediadores culturales que fueron parte en la activación. Desde la vecinal, los despliegues técnicos se basan en la

producción de los trajes, ensayos, reconocimiento de un espacio distinto para actuar.

#### ¿QUÉ RECURSOS VISUALES-AMBIENTALES DESPLIEGA?

Desde lo ambiental y formal, se respetaron los dos puntos de apoyo sin modificaciones ambientales. El intercambio y la descontextualización de las producciones fueron suficientes para "jugar a ser" otro lugar. La instalación de cartelitas mencionando que las obras estaban en una vecinal, fue el objeto gráfico que utilizó el museo para indicar dónde se encontraba esa obra. Esa práctica suele hacerse con los préstamos de obra a otros museos.

#### PARTICIPACIÓN

El esquema de la ecología de la participación en Trueque se construye desde las espacialidades y desde la coordinación conjunta entre instituciones.

#### ANÁLISIS DE LA ECOLOGÍA DE LA PARTICIPACIÓN

##### ACTIVACIÓN: TRUEQUE

##### ESPACIOS: MUSEO, VECINAL

*(Sólo se nombra ya que se analizó desde las narrativas espaciales)*

#### COMUNIDAD

La comunidad que conforma la ecología de la participación de Trueque, se constituye:

- Internamente, por los trabajadores del museo: Área pedagógica (mediadores culturales), Área Administrativa (seguro de las obras), Área de Conservación (protección de las obras). Los mediadores culturales, ejercieron su trabajo en la vecinal.



- Como colaboradores externos es posible detectar los servicios terciarizados de transporte de obras y traslado de trabajadores.
- Por otro lado, el público visitante fue remoto y ocasional. Pero, en el caso de la presentación de la murga en el museo, dado que sucedió una única vez, se constituyó como "evento", por lo que el público asistente conocía la propuesta con anticipación.

### PRÁCTICAS

Trueque es, en principio, una activación de encuentro institucional y, entendiendo que las instituciones están conformadas por personas, fue un encuentro de personas. El patrimonio fue la excusa para generar ese intercambio y cruce. Las prácticas artísticas se cruzaron con las prácticas barriales para acercar la presencia del cuerpo al museo desde una postura performática y de actuación.

### PIEZA INTERACTIVA

En el caso de Trueque, se trata de espacios interactivos y no de piezas. En todo caso, es posible pensar que se dio el encuentro de dos patrimonios antes aislados. La interacción de las personas es con lo descontextualizado, se trata de una práctica co-exploratoria posibilitada por un acuerdo co-contributivo.

### SÍNTESIS

Trueque es una activación específica de Museo Tomado. Se desprende de su narrativa de "tomar" espacios y su interés por las fronteras y vinculaciones institucionales.

Como acción concreta, Trueque, más allá de movilizar obras, también moviliza público y genera un cruce territorial que nuclea dos puntos de apoyo. Las espacialidades concretas en las que sucedió potencian la narrativa espacial respetando las autonomías de cada

lugar. Axiológicamente, el museo no busca "conquistar" y "tomar" el barrio, sino que se encuentran como aliados para exponer prácticas museográficas y prácticas barriales. La realización superficial son dos muestras patrimoniales que utilizan el elemento ritual propio del espacio-museo y del espacio-vecinal, generando un cruce de elementos educativos (objetos patrimoniales, patrimonio intangible). El elemento lúdico, está dado por la re-contextualización de los objetos que transforman los espacios en "algo como un museo" o en "algo como un barrio".





img 64, 65 y 66





**OBRA EN EXHIBICIÓN  
EN LA VECINAL  
DE VILLA DEL PARQUE**

**MUSEO TOMADO  
ACTIVACIÓN  
"TRUEQUE"  
DE BARRIO SIN PLAZA**

img 67

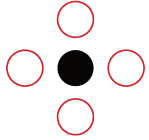




img 68

## VISUALIZACIÓN DE LA ECOLOGÍA DE LA PARTICIPACIÓN \*

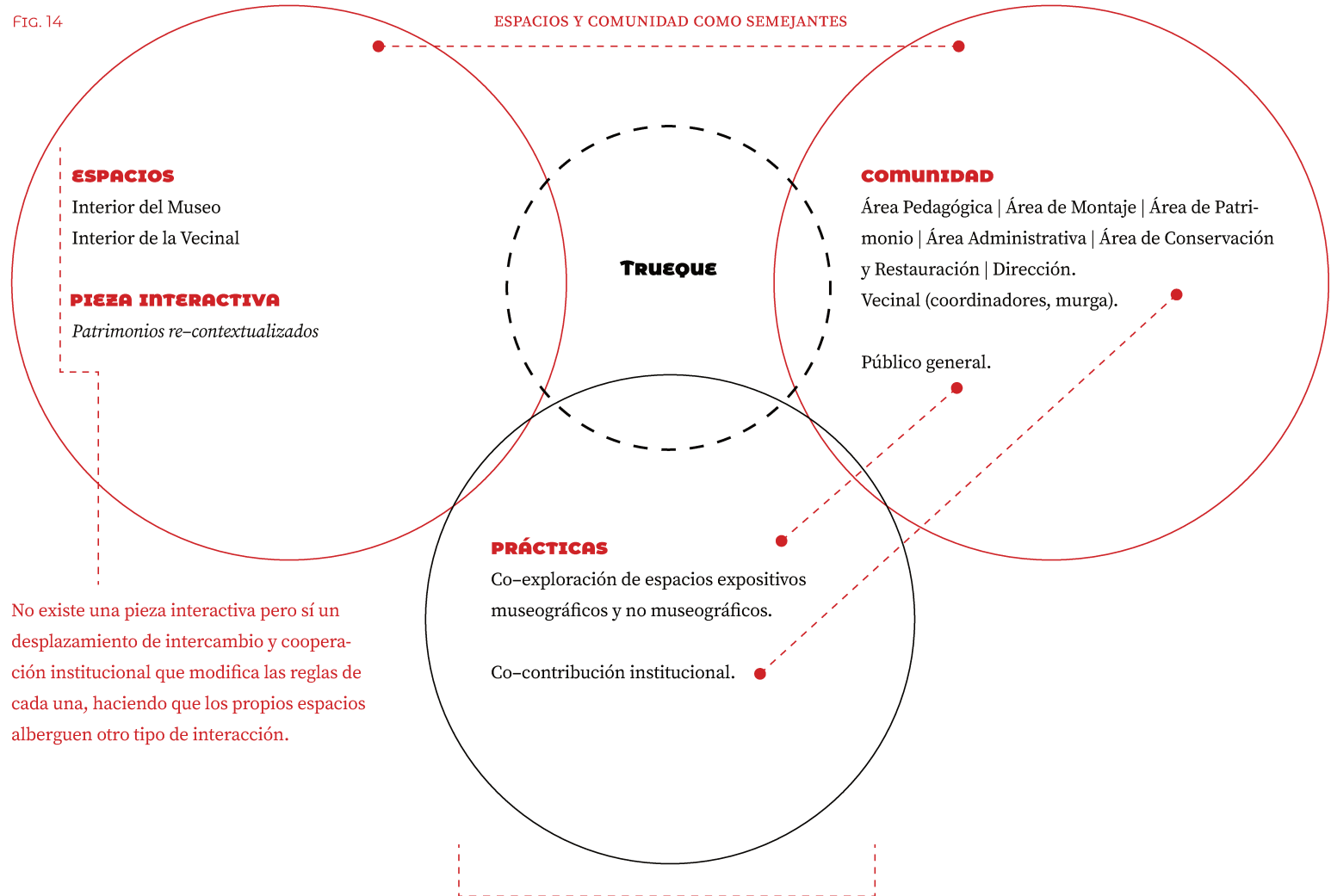
ESQUEMA ORIGINAL



MODIFICACIÓN



FIG. 14



No existe una pieza interactiva pero sí un desplazamiento de intercambio y cooperación institucional que modifica las reglas de cada una, haciendo que los propios espacios alberguen otro tipo de interacción.

En términos de prácticas no existe un trueque, existe una fusión. El trueque es patrimonial.

**FRAGMENTO DE MATRIZ  
SUB-SUBSISTEMA**

**POR QUÉ**

**PARA QUÉ**

<b>TRUEQUE</b>	
<b>HACER-HACER</b>	La activación moviliza a distintos públicos a partir de anunciar que en El Rosa expondrá la Vecinal y en la Vecinal El Rosa.
<b>PUNTOS DE APOYO</b> <b>Museo</b> (interior)  <b>Vecinal</b> (interior)	<b>ECOLOGÍA DE LA PARTICIPACIÓN *</b> El esquema resultante pondera la misma jerarquización para la espacialidad y la comunidad. En términos de pieza interactiva, se nota una ausencia o, una no existencia de un objeto comunicacional ya que es el espacio lo que se transforma mediante la recontextualización de los patrimonios intercambiados. En cuanto a las prácticas, no se genera un trueque, sino una fusión contributiva.
	<b>CO-EXPLORACIÓN</b> <b>Movilización de públicos no recurrentes.</b> <b>Intercambio patrimonial, generación de un ambiente de mixtura entre barrio y museo.</b>  <b>CO-CONTRIBUCIÓN</b> Acuerdo institucional para ser coautores de dos muestras en simultáneo de igual valor patrimonial.
<i>(desmaterialización)</i>	<b>FLUJO ENTRE ESPACIOS EXPOSITIVOS = RE-CONTEXTUALIZACIÓN PATRIMONIAL</b>

## CARNAVAL

2023

EL ROSA (ÁREA PEDAGÓGICA + ÁREA DE MONTAJE + ÁREA DE CONSERVACIÓN)

La activación Carnaval se enmarca en un proyecto de investigación llevado a cabo por Luciano Rondano, ganador del 4° Premio Certamen Padeletti. El nombre del proyecto es *Devoción y alegría, presagio y esperanza: un recorrido por la representación de la fiesta en el acervo del museo Rosa Galisteo*. A partir de esta investigación y, en función de generar una programación para carnaval (Febrero 2023) es que se comenzaron a motorizar, desde el Equipo Pedagógico, revisiones a las propuestas de carnaval de años anteriores.

Cabe destacar que este proyecto se encuentra fuera del período de estudio pero, dada mi incorporación al museo y la participación activa en la consolidación de la activación, considero pertinente incluirla. Entre otras cuestiones de pertinencia teórico-conceptual, es interesante avanzar de un análisis basado en experiencias pasadas que no experimenté a un análisis basado en experiencias que sí experimenté e incluso, junto al equipo, construí.

Carnaval se divide en tres instancias que serán mencionadas ordenadamente para reponer la narrativa total de la activación.

### DEVENIRES SISTÉMICOS

El ejercicio de revisión sistémica, fue lo que se puso en marcha para pensar la activación. Es decir, pensar qué hacer en función de lo que ya se hizo. En ese sentido, desde el Área Pedagógica se comenzó un relevamiento y posterior análisis que derivó en la reflexión sobre el carnaval en las instituciones.

Existe un fuerte estereotipo visual en torno al carnaval en donde todo (cualquier cosa), atravesado por el mismo está destinado a ser de múltiples colores saturados, desordenado, con una impronta callejera y con representaciones visuales que aluden a lo festivo. Todos esos elementos por fuera del contexto barrial (a donde pertenecen los carnavales), es apropiación.

La conclusión más fuerte respecto de prácticas anteriores del museo es que *máscara en un museo da a careta*. En este sentido, el museo no puede despojarse de su gen elitista sólo por unos días. La construcción en torno al carnaval se debe hacer pensando y volviendo a la pregunta ¿qué es un museo?

### PUNTOS DE APOYO Y NARRATIVAS ESPACIALES

Continuando con la problematización de querer forzar el carnaval al museo es que se generó un estudio de los entornos barriales donde el carnaval es parte constitutiva de su identidad. Si se continúa por cualquiera de las dos calles paralelas en las que se encuentra El Rosa, se llega a Barrio San Lorenzo, conocido por los Carnabarriales del Oeste. Además, en el barrio se encuentra El Birri, un centro cultural y popular que tiene una murga propia llamada La Birrilata. Siendo consciente de su propio entorno próximo ¿puede el museo ser sede de carnaval?

La activación de carnaval se desarrolló únicamente en el museo, pero se generaron intercambios de material con El Birri, a modo de relevar y estudiar las propias limitaciones del museo. Si bien el punto de apoyo es único, el proceso se basó en el estudio de otros puntos de apoyo.

A raíz de repreguntarnos qué es un museo y si el museo es carnaval, surgieron diferentes reflexiones que derivaron en la forma de

#### Vinculación genealógica

2016

¿QUÉ ES UN MUSEO?

|

2018

MUSEO TOMADO / ACTIVACIONES DE CARNAVAL ANTERIORES / TRUEQUE

|

2023

¿DÓNDE ESTÁ LA FIESTA?

LA FIESTA QUE FALTA

MAMARRACHO



habitar el espacio–museo como territorio opuesto a la fiesta y la celebración. Sin embargo, más allá de tener una hipótesis respecto a la forma de habitar, decidimos convertirla en pregunta–recorrido *¿Dónde está la fiesta?*

MUSEO = FIESTA  
?  
¿DÓNDE ESTÁ LA FIESTA?

A las preguntas en torno a la búsqueda de la fiesta en el museo se sumaron otros interrogantes sobre las representaciones que existen en el patrimonio. Para ello, se seleccionaron distintas obras que remitan a las festividades, rituales, celebraciones. La búsqueda de la fiesta se consolidó en un recorrido mediado por las obras seleccionadas.

Pero ¿se encontró la fiesta? En una segunda instancia del recorrido, se utilizaron salas vacías y blancas para montar marcos de obras (cuyas obras están faltantes) a máximo 1,40 metros de altura.

MUSEO ≠ FIESTA  
?  
LA FIESTA QUE FALTA

*La fiesta que falta* fue la segunda instancia del recorrido que actúa como una suerte de respuesta a la inexistencia de representaciones en el patrimonio que remitan a la fiesta. Muchas de las producciones de las infancias, involucran la falta de sonrisas en los retratos, las miradas serias, los cuerpos quietos, los colores oscuros, poco fantasiosos y la presencia de un silencio gigante, culpable de que sus adultos a cargo los reten si gritan o hablan muy fuerte.

Tanto la búsqueda sin éxito como la producción de representaciones festivas y alegres, no condensan el espíritu del carnaval. Frente a una propuesta que se presentó alineada a las posibilidades museográficas, desde el Área Pedagógica se pensó en ritmos basados en la visita a un museo.

VISITAR UN MUSEO

CAMINAR = MIRAR = **BUSCAR**  
*(no encuentro lo que busco)*

PENSAR LO QUE FALTA = **PRODUCIRLO**  
*(sigue sin sentirse la fiesta)*

¿CORRER, BAILAR, CANTAR EN UN MUSEO?

Aún con la búsqueda de la fiesta y la producción de las representaciones inexistentes, el clima de fiesta y ritual seguían sin sentirse. En una tercera instancia del recorrido, se propuso *Mamarracho, cuerpo sobre lienzo*.

Históricamente los museos y las academias han ponderado y dividido los espacios de la mente de los del cuerpo. Buscar representaciones o generarlas, es continuar reproduciendo esa estructura. Es por eso que desde el museo a la búsqueda (elevación de la mirada), a la producción (mirada a 1,40 metros –escala infancias–) se le integra la conexión al suelo y la tierra. *Mamarracho* es el vínculo del cuerpo con el museo, es dejarle lugar a la danza y la percusión y producir la fiesta a partir de vivirla.

CORRER, BAILAR Y CANTAR EN UN MUSEO

## ANÁLISIS DE LA NARRATIVA ESPACIAL

### **Respecto al espacio:**

#### ¿DÓNDE TRANSCURRE LA ACTIVACIÓN?

La activación ocurre en el museo.

#### ¿CUÁLES SON SUS IMPLICANCIAS SIMBÓLICAS?

Revisionismo de las prácticas museográficas y barriales a partir de buscar la fiesta posible en el museo y no de forzar al museo para que se convierta en barrio.

#### ¿QUÉ EFECTOS GENERA EL DISCURSO SOBRE EL ESPACIO REAL?

Modificación en las formas de transitar el museo. Ir, poco a poco, desarmando las convenciones y estereotipos en torno al recorrido silencioso y cuidado. La activación de Carnaval posibilitó admitir espacios de música fuerte (banda de percusión en vivo) y danza en el museo. La elección de la percusión como desenlace del recorrido responde a que en la Sala San Martín (sala principal del museo), se encuentra un piano de cola que remite a los conciertos de cámara que se llevaban a cabo en el museo. El recorrer solemne y melódico se contraponen al pulso y ritmo de la percusión, habilitando otros movimientos.

#### ¿CÓMO SE DA LA NAVEGACIÓN URBANA?

La dinámica de circulación se conformó a partir de grupos de entre 10 y 15 personas como máximo. Ese grupo pasó por todas las instancias del recorrido en conjunto. El único quiebre en el recorrido fue marcado en el paso de la instancia de búsqueda al de producción. La propuesta de Carnaval se pensó desde y para las infancias, por lo que los adultos no podían pasar de la primera instancia. Desde un punto que retoma el espíritu liberador del Carnaval, los adultos sólo conocieron el relato de lo vivenciado.

#### ¿TIENE MÁS DE UN PUNTO DE APOYO?

La activación se generó sólo en el museo, pero los espacios se transformaron de tal forma que parecían otros.

### **Respecto a la narrativa:**

#### ¿A QUÉ OBJETIVOS RESPONDE LA NARRATIVA? SU POR QUÉ

La intención de cada etapa del recorrido se centra en desarmar la aparente única forma de recorrer un museo. La búsqueda narrativa es persuasiva ya que se intentó ablandar y soltar el cuerpo partiendo de una visita normal y corriente.

Muchas de las obras seleccionadas para el recorrido ¿Dónde está la fiesta? admitían posibilidades corporales de mimesis, ronda, danza o movimientos sutiles. En el limbo entre la instancia inicial y la segunda, se encontraba una obra-altar con velas, manzanas y una manta que se activaba a partir de dejar un deseo para el museo. Ese limbo reflexivo se encargaba de fijar deseos para luego materializarlos en La fiesta que falta. Sin embargo, como se ha mencionado, tanto la etapa de recorrido como la de producción son espacios "cómodos" dentro de un museo. La fiesta se encontraba en Mamarracho, subiendo las escaleras, un lugar prohibido para adultos.

#### ¿CÓMO SE VINCULA EL RELATO, CON EL ESPACIO Y CON LAS PERSONAS?

Existe, desde la construcción conceptual y narrativa una intención aurática en torno al hacer-hacer. La performatividad es constante como intención, pero es algo que se trabajó desde el resto de los haceres. Es posible pensar que la etapa inicial donde se recorren obras seleccionadas se enmarca en un hacer-ver, la producción en un hacer-saber y el final concluye en la máxima expresión del hacer-hacer. El flujo que acompaña cada ambientación y clima tie-



img 69

ne que ver con el quiebre o giro imperativo que no admite adultos en ciertas etapas del recorrido. Desde este punto, aunque polémico, existen una fundamentación basada en el control que ejercen (ejercemos) los adultos sobre los niños. En este sentido, los museos son espacios que aparentan una necesidad constante de la mirada adulta para "no tocar", "no romper" nada. El ejercicio de liberación y confianza en un espacio donde uno de los sentidos es reprimido (el tacto) es sumamente interesante para relacionarlo con todas las posibilidades que ofrecen las noches de carnaval.

#### ¿SE CONSTRUYE UNA FICCIÓN?

No. Si bien el carnaval es un momento de deriva y liberación, es un momento real inmerso en lógicas de ritual y celebración.

#### ¿QUÉ ROL OCUPA LA TEMPORALIDAD?

La función del tiempo en el transcurso de la activación fue clave. Si bien se pautaron 45 minutos de duración de todo el recorrido como máximo, los mismos fueron distribuidos atendiendo a los ritmos grupales. En este sentido, se evidencian los tiempos del recorrer, del pensar y del actuar libremente.

#### Respecto a la técnica-forma:

##### ¿CUÁLES SON LOS DESPLIEGUES TÉCNICOS QUE REQUIERE?

En cuanto a lo técnico, el desarrollo conceptual previo fue clave, al igual que el despliegue material dividido en:

- ¿Dónde está la fiesta?: Selección de obras y revisión de condiciones por parte del Área de Patrimonio y Conservación.
- La fiesta que falta: acondicionamiento y montaje de marcos con fondos de acrílico transparente para poder dibujarlos y luego borrar con alcohol. Los dibujos se realizaron con fibrones de acrílico.

- Mamarracho: pruebas de soportes que posibiliten el despliegue corporal sobre el lienzo. Construcción de un bastidor gigante que actúe de base para el traslado de los fibrones sobre el lienzo. Además, se generó señalética para delimitar cada espacio en función de la instancia de recorrido que implicaba.

#### ¿QUÉ RECURSOS VISUALES-AMBIENTALES DESPLIEGA?

Desde lo ambiental, la música en vivo jugó un rol clave que daba pistas de lo que iba a suceder. Las dos primeras instancias del recorrido se llevaron a cabo en la planta baja del museo, la última en una sala llamada Sala Didáctica.

El despliegue ambiental-visual fue dado por la identificación de los espacios, las obras "festivas" seleccionadas, los marcos ubicados a 1,40 metros y, finalmente, por la gran obra colectiva generada con el cuerpo.

#### PARTICIPACIÓN

El esquema de la ecología de la participación en Carnaval se construye a partir de delimitar el público objetivo y movilizándolo a distintos equipos de trabajo del museo.

#### ANÁLISIS DE LA ECOLOGÍA DE LA PARTICIPACIÓN

##### ACTIVACIÓN: CARNAVAL

##### ESPACIOS: SALAS DEL MUSEO

*(Sólo se nombra ya que se analizó desde las narrativas espaciales)*

##### COMUNIDAD

La comunidad que conforma la ecología de la participación de Carnaval, se constituye:

- Internamente, por los trabajadores del museo: Área pedagógica, Área de Montaje, Área de Conservación y Área de Patrimonio.
- Por otro lado, el público visitante fue en busca de la propuesta, por lo que iba predispuesto a participar.

### PRÁCTICAS

La delimitación del público concentrado en las infancias, permitió un acercamiento que se vincula a los haceres, pasando de una etapa co-exploratoria, a otras co-constructiva y, finalizando en una co-contributiva. El resultado de todo el proceso es una gran obra colectiva hecha con el cuerpo.

### PIEZA INTERACTIVA

Si bien la primera instancia se plantea como de sensibilización, recién en la segunda se despliegan los marcos con acrílicos como elementos interactivos. Además, en función de generar representaciones de la fiesta que falta en el patrimonio, se diseñaron fichas de "donación de obra", en donde los niños completaban el nombre de la obra, tema, año y su firma. Este proceso de creación individual, se fortalece en Mamarracho, cuando la pieza interactiva es compartida por todo el grupo. Ya no se trata de trabajar en lo propio sino en disfrutar de la fiesta.

### SÍNTESIS

Si bien la activación de Carnaval rompe con las vinculaciones con puntos de apoyo ajenos al museo, fue interesante incluirla tanto por la posibilidad de ser parte no sólo del resultado, sino también del proceso. Además, por más de que su resolución se dio únicamente en el museo, la misma se construyó a partir de lo que sucede

en distintos barrios santafesinos en la época de carnavales. Esa mirada hacia lo ajeno fue necesaria para pensar los límites de lo propio de una forma respetuosa. En ese sentido, considerar al museo como espacio legitimado, pero, a la vez, como un espacio carente de representaciones barriales, festivas y populares, delimitó el nivel axiológico de la propuesta para generar una reflexión en torno a esa deuda. Esa intención, verbalizada desde lo narrativo derivó en una pregunta (¿Dónde está la fiesta?), una certeza (La fiesta que falta) y una oportunidad (Mamarracho).

Mamarracho fue el gesto cúlmine de la crítica donde el cuerpo fue protagonista de la producción. El uso del término mamarracho es despectivo en términos valorativos de cosas y personas. Generalmente, cuando a una persona no le gusta una obra del museo o no coincide con que una obra esté expuesta, la cataloga de mamarracho. Desde ese lugar, se genera una división entre lo que alguien considera arte y lo que queda excluido. Entendiendo que el museo es un espacio que privilegia 365 días al año la mente, por un fin de semana de carnaval, el museo privilegió el cuerpo. La acción superficial es el rastro del cuerpo.

En una instancia macro, Carnaval puso en crisis el imaginario de museo. Uno de los comentarios que refleja esto fue el de una familia que llevó a su hija de 8 años al museo para carnaval. Su mamá comentó que ese día su hija se quiso vestir de blanco y no le dijo nada porque "total iban al museo". Luego de la propuesta de carnaval (que excluyó a adultos a partir de la segunda instancia), su hija salió de Mamarracho con marcas de colores en su ropa blanca. En esas marcas están la convención y el estereotipo, a la par de las rupturas y liberaciones de carnaval.



# Carnaval en El Rosa

¿Dónde está la fiesta?

img 70



img 72



img 71



img 73





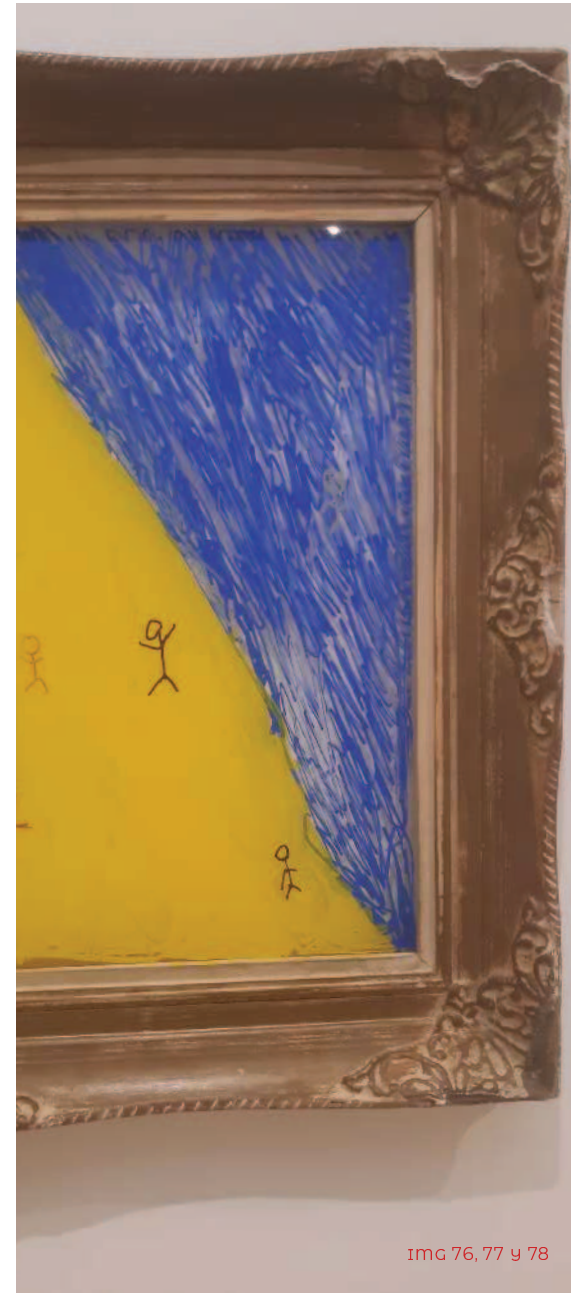
img 74



img 75



**Carnaval  
en El Rosa**  
La fiesta que falta



img 76, 77 y 78



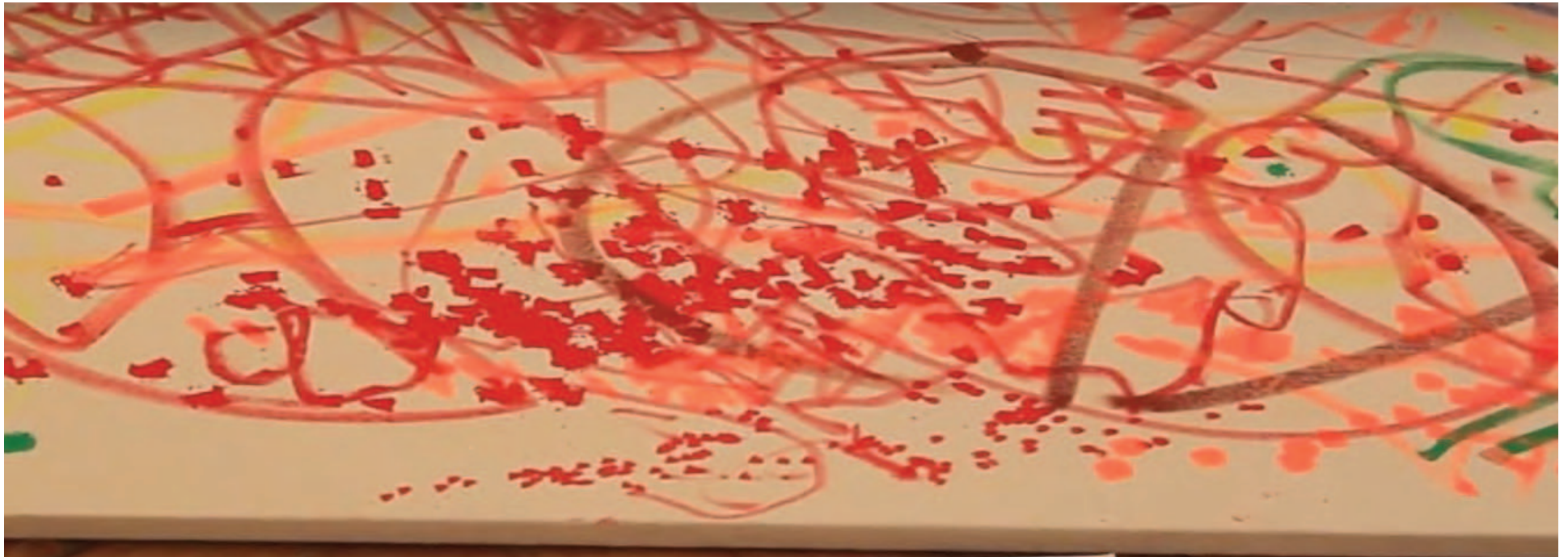


img 79



img 80



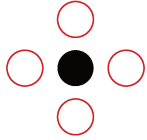


***Mamaracho, 2023***  
**Cuerpo sobre lienzo**  
**5,8 x 3,8m**

img 81

## VISUALIZACIÓN DE LA ECOLOGÍA DE LA PARTICIPACIÓN \*

ESQUEMA ORIGINAL



MODIFICACIÓN

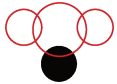
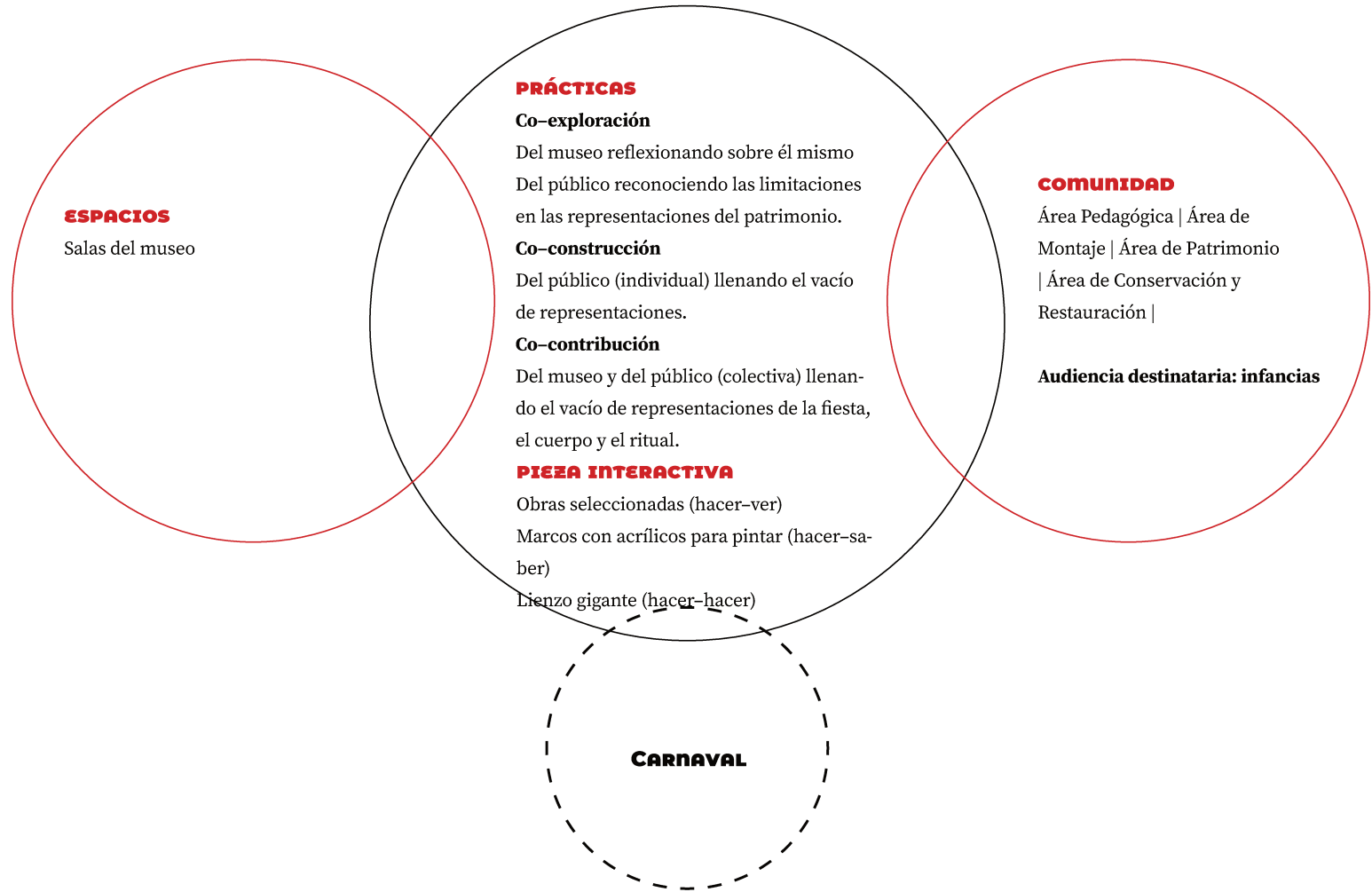


FIG. 15

EL MUSEO PARTE DE REPENSAR SUS PRÁCTICAS





**FRAGMENTO DE MATRIZ  
SUB-SUBSISTEMA**

**POR QUÉ**

**PARA QUÉ**

<b>CARNAVAL</b>	
<b>HACER-HACER</b>	A diferencia del resto de las activaciones, en el caso de la propuesta para Carnaval el hacer-hacer se fue construyendo a partir de considerar al hacer-ver y hacer-saber como transitables. Específicamente, la activación constó de soltar el cuerpo dentro del museo para dar a las representaciones corporales de la fiesta y celebración.
<b>PUNTOS DE APOYO</b> <b>Museo</b> Salas del museo	<b>ECOLOGÍA DE LA PARTICIPACIÓN *</b> El esquema se presenta invertido ya que se pondera la revisión de las prácticas museográficas por sobre la resolución de una propuesta. Por tal motivo, las prácticas tanto institucionales como las desarrolladas por el público son el principal insumo para activar las piezas interactivas: obras, marcos y lienzo gigante. En una segunda jerarquía se posicionan el espacio y la comunidad como decisión fundada en que quienes revisen las prácticas museográficas de carnaval sean las infancias fuera de la mirada adulta.
	<b>CO-EXPLORACIÓN</b> <b>Espacial – límites de la práctica – ¿qué se hace en un museo? ¿qué no se hace en un museo?</b>  <b>CO-CONSTRUCCIÓN</b> <b>¿Qué representaciones existen y cuáles no? ¿qué le falta al museo?</b>  <b>CO-CONTRIBUCIÓN</b> <b>¿Qué le dejamos al museo?</b>
<i>(desmaterialización)</i>	<b>TRANSFORMACIÓN Y CRÍTICA ESPACIAL – PATRIMONIAL – COMUNICACIONAL</b>

**A** PARTIR DE AVANZAR en las etapas de investigación y, volviendo a retomar un fragmento de la nueva definición de museo de ICOM (2022), *es una institución sin ánimo de lucro, permanente y al servicio de la sociedad, que investiga, colecciona, conserva, interpreta y exhibe el patrimonio material e inmaterial*, es que resulta evidente desandar algunos trayectos.

Durante el proceso de la investigación, se ha hecho énfasis en el estudio del museo, particularmente del Museo Rosa Galisteo, como sistema. Esta primera decisión admitió la posibilidad de desagregar y mirar en profundidad un caso particular. En ese sentido, se han atravesado los distintos órdenes del museo dentro de su espacialidad-territorio y, en algunos casos, fuera de ella. Si bien el estudio se centró en el desarrollo y categorización de la materialidad, en esta instancia reflexiva es pertinente observar el orden desde los desórdenes y movimientos que genera para formalizarse.

¿Cuáles son las categorías analíticas para el desorden y la entropía? Los desórdenes que no se expresan caóticos son aquellos que fueron relevados y analizados. El orden como consecuencia del des-

orden forma parte de una proyección basada en revolver, desacomodar, rearmar, descontextualizar y desagregar con finalidades de conjunto y no de partes. De este modo, un sistema abierto y entrópico debe permitirse procesual.

Además, en términos de apertura sistémica, desde la presente tesis se ha observado que la espacialidad es tanto contenido como contenedor, pero, una limitación al fin. Siendo lo procesual parte fundamental de la entropía, es que transgredir esos límites es necesario para atravesar momentos exploratorios, de observación, de análisis y, finalmente de proyección. La territorialidad es un elemento del sistema que tiene sus propias lógicas relacionadas a las formas que permiten que se desarrollen las cosas. El territorio habilita o imposibilita dependiendo qué es lo que puede contener. Por tal motivo es que, desde la presente investigación, se ha hecho énfasis en la espacialidad como escena partícipe y no solamente como contenedor. Dentro de la participación y, fundamentalmente dentro del esquema de la Ecología de la Participación, resultó ser fundante para comprender visualmente las interacciones entre las comunidades, prácticas y las piezas interactivas.

sistema  
territorio  
activaciones  
acceso y acciones  
diseño  
participación  
narrativas

La territorialidad entonces, enmarcada en un proyecto, admite ciertas operaciones y excluye otras. Siguiendo esto, no por ningún motivo, la espacialidad fue la problemática que rondó los años 2020 y 2021 frente a la Pandemia Mundial COVID-19. Cada punto de apoyo admite sus propias prácticas relacionales, interactivas y participativas que son irreplicables en otros soportes o en otras espacialidades virtuales, pero, no por eso menos válidas.

En el caso de El Rosa, las prácticas vinculadas a la espacialidad constituyen un devenir sistémico sólido que, incluso en confinamiento, se vio potenciado por reflexionar junto a personas que habían realizado propuestas en el museo. Desde este punto, en un momento donde muchas instituciones salieron en búsqueda de nuevas propuestas, El Rosa, decide revisar sus acciones anteriores atravesadas por el contexto de emergencia sanitaria. Esa mirada sistémica hacia atrás pone en evidencia la innegociable jerarquización del espacio como lugar de encuentro y soporte de distintas prácticas. Sin embargo, preguntarse si la espacialidad es o no suficiente es necesario para, desde este proyecto, construir posibilidades enmarcadas en un devenir sistémico.

Si bien, como se ha mencionado en distintas oportunidades, un proyecto dentro de un esquema museográfico no es total ni definitivo (porque responde a un momento espacio-temporal particular y a un criterio sistémico específico), se considera necesario atender al limbo temporal que dio origen a esta investigación.

Como se ha desarrollado en el Marco Teórico, existen grandes esfuerzos por homogeneizar definiciones y conceptos institucionalmente validados pero con poca llegada. Nuevamente, y necesariamente, aparece la pregunta ¿qué es un museo? A un museo no lo delimita una definición, a un museo lo delimita su participación.

**¿QUÉ ES  
DESMATERIALIZAR  
UN MUSEO?**

**¿Cómo es  
DESMATERIALIZAR  
un museo?**





**H**ABIENDO ATRAVESADO LAS DISTINTAS instancias denominadas como exploratoria, de observación, de análisis y de acción se procede a desarrollar un entramado que responda la pregunta central de investigación y las desagregadas en consonancia con los objetivos establecidos.

Al tratarse de un proyecto de investigación de carácter exploratorio que presenta un caso de estudio inserto en un fenómeno cultural cuya genealogía ha sido modificada por cuestiones coyunturales, es que se debieron destinar instancias que revisen un panorama general antes de proceder al análisis de caso particular. En ese sentido, es importante advertir que no se emplearán términos que generalicen certezas sobre el fenómeno, sino que particularicen sobre el caso. Por otro lado, el método de recopilación, categorización y análisis sí es aplicable al fenómeno determinado por las modificaciones de las prácticas museográficas en pandemia considerando otras territorialidades y otras audiencias bajo el concepto de desmaterialización sistémica y proyectual.

A propósito del concepto de desmaterialización y siendo esta investigación interpretativa-propositiva, ya que concibe al objeto de estudio como un código a descifrar atravesado por la Comunicación Visual, es que resulta pertinente dejar en evidencia algunas cuestiones desde lo analítico. En términos analíticos, la desmaterialización fue abordada desde el estudio de la materialidad. Si bien resulta contradictorio, como se ha explicitado en el Marco Teórico, la desmaterialización forma parte de una resolución material (no

niega la materialidad) que deja en evidencia procesos que involucran operaciones de diseño, prácticas museográficas y transgresiones territoriales (en términos de fronteras y limitaciones) que la constituyen. Es un vaivén entre lo tangible y lo intangible mediado por un prefijo que, en este caso, es empleado para invertir procesos más que resultados.

Atendiendo al problema de investigación y al llamado de atención que surgió en pandemia respecto de cómo continuar las acciones museográficas cuando no se puede acceder al espacio edilicio, es que la desmaterialización surge como respuesta en red de múltiples puntos de apoyo. Los lazos entre esos puntos son los espacios disponibles para el diseño y la comunicación ya que se tratan de vacantes en términos de construcción y de proyección conjunta (entre puntos de apoyo). Es en esa interacción que se consolidan proyectos vinculando lo axiológico, narrativo y resolviendo lo superficial desde el lugar del qué, cómo, para qué/quién y por qué.

1. Los museos son espacios, en principio, institucionales. Frente a esa razón de ser es inevitable ignorar sus posibilidades enmarcadas en esos parámetros. En ese sentido, parte de lo que implica comprender a un sistema–museo, es desentramar su funcionamiento general que, al fin y al cabo, es la base de su existencia.

Partiendo de este primer punto, existen lecturas poéticas – sin dejar de ser prácticas– en torno a cómo se conforma un museo. Particularmente, desde este proyecto de investigación se utilizó la categorización de los Elementos de la Experiencia Museográfica (Zavala, 2013), para dar respuesta al primer interrogante. En ese sentido y desde una posición basada en la ritualidad, la función educativa y la lúdica es que los elementos museográficos susceptibles a la desmaterialización deben seleccionarse en función de conocer, enlistar y categorizar todo lo reconocible. Si bien no se trata de compartimentos estancos, cada objeto, espacio suceso que forma parte de un museo tiene intenciones diversas respecto de donde se ubique. En el caso de El Museo Provincial de Bellas Artes Rosa Galisteo, es posible advertir una fuerte impronta educativa (pedagógica) respecto de su patrimonio y una fuerte posición ritual dada por su edificio.

obras es la fuente de información educativa que colecciona el museo, mientras que su edificio (también patrimonial) se ubica como referencia visual–ritual semejante a las construcciones de iglesias y/o cementerios. Si bien la detección de los elementos museográficos se dio en una instancia inicial, los mismos fueron atravesados por los Niveles de Estructuración de Semprini (1995). Desde este cruce se generaron lazos entre el Nivel Axiológico y el Elemento Ritual, el Nivel Narrativo y el Elemento Educativo y el Nivel Superficial y el Elemento Lúdico. Cabe aclarar que estas vinculaciones se construyeron a partir de la observación y el análisis, por lo tanto, no constituyen una norma certera aplicable a otros sistemas más allá de El Rosa.

Ahora bien, si el elemento lúdico como posibilidad ambiental y temporal constituye una vacante–posibilitante de desmaterialización, ¿cómo se proyecta sin descuidar la solidez de la ritualidad y de la función educativa? A raíz de lo analizado y, retomando una de las conclusiones parciales, es que la desmaterialización, en tanto acto proyectual, debe **ENCONTRAR SUS FORMATOS**, en este caso formatos lúdicos vinculados al nivel superficial. Aquí es importante aclarar, aunque ya se manifestó en apartados anteriores, que lo lúdico excede el juego como sustantivo y como práctica. Lo lúdico, desde su posición como categoría inherente dentro de los elementos de la experiencia museográfica, está asociado a la temporalidad y espacialidad otra que necesita visualizarse y concretarse. Además, luego de atravesar un proceso de análisis vinculante, también se asocia el elemento lúdico al esquema de participación que propone Salgado (2013) con la Ecología de la Participación. El elemento lúdico es amalgamador entre la espacialidad, las comunidades, las prácticas y la pieza interactiva así como un elemento susceptible a ser tangible y proyectable.

**¿CUÁLES SON LOS ELEMENTOS MUSEOGRÁFICOS PERMEABLES A LA DESMATERIALIZACIÓN? ¿DE QUÉ MODO SE DEBE PROYECTAR LA DESMATERIALIZACIÓN EN LOS DISTINTOS TERRITORIOS?**

A propósito de conocer, revisar y comprender la materialidad que conforma a museo, determinada en primera instancia por la clasificación de sus elementos museográficos, se pone en evidencia la vacancia del factor lúdico–ambiental como espacio de acción posible. En términos lúdicos es que sistémicamente se avanza sobre esa vacancia. El museo presenta un patrimonio que actúa de excusa vinculante. El patrimonio de

Desde este enfoque, si el elemento lúdico es una vacancia y funciona como amalgamador, tiene relación directa con la función mediadora de la comunicación visual en el despliegue sistémico. Es una oportunidad de apertura y de posibilidad entrópica. Porque, si se excede la espacialidad, el museo se despoja de su elemento ritual por excelencia, tiene posibilidad de exceder límites en términos de tiempos y espacios otros. En ese sentido y, entendiendo las continuidades que carga el sistema-museo por fuera de él mismo es que se pueden generar vinculaciones con otros puntos de apoyo, es decir, con otros territorios.

**2.** En continuidad con el primer punto, la desmaterialización cobra una primera función de desatomización sistémica. No se puede comenzar a proyectar desmaterialización sin antes comprender cómo se constituye la materialidad (distinción y categorización) y reconocer aquellos elementos identitarios (constituyen la identidad general del sistema). Una vez que se comprendan las partes, es que se podrá distinguir la parte del todo que será representativa del sistema. Es decir, la selección de la materialidad es clave para poder proyectarla en un punto de apoyo ajeno al sistema. La imposibilidad del todo es otra posibilidad de vacancia **¿QUÉ REPRESENTA AL MUSEO? ¿QUÉ REPRESENTA ESPECÍFICAMENTE A EL ROSA? ¿QUÉ SUCEDE SI DESCONTEXTUALIZO PARA RECONTEXTUALIZAR?**

Atendiendo a la segunda parte de la pregunta que refiere a de qué modo se debe proyectar la desmaterialización en distintos territorios es que se elabora una respuesta, quizás no esperada, respecto a la detección de vacancias y representatividades. Aunque suene incipiente responder un cómo con una generalidad, el pro-

ceso de los cómo se basa en comenzar por los por qué. Esta suerte de necesidad de inversión de las preguntas iniciales de investigación dan cuenta del proceso de análisis vinculado al hacer-proyectar significativo y no a la respuesta de manual o receta exacta.

En ese sentido, responder un cómo con un por qué es clave para poner en evidencia que la búsqueda de la forma de desmaterialización está motivada por la búsqueda de un punto de apoyo con el cual compartir formatos. En ese compartir se crea una nueva territorialidad, en donde lo que sale del museo es una porción representativa y lo que sale del punto de apoyo también. La tipificación de esa territorialidad también es parte de responder el cómo desmaterializar. En ese sentido, se debe generar un proceso de selección del o los territorios que conformen el proyecto de desmaterialización sistémico.

3. Haciendo un puente entre el caso de estudio y el fenómeno cultural, es que a partir de observar y analizar el sistema de El Rosa en un nivel macro, se detectaron dos potenciales subsistemas revisados a la luz de los Haceres del Diseño (Ledesma 1999) y nuevamente, de los Niveles de Estructuración. Esta categorización producto de una selección genera un arrastre que profundiza el sistema a partir de desagregarlo para volverlo abordable.

En ese sentido, en términos de constantes y variables sistémicas se detectó que los determinados como subsistemas, Comunicacionales y Propositivos, determinan las constantes generando:

a. La forma enunciativa que adopta el museo en consonancia con sus elementos museográficos, desarrolla un tono comunicacional que involucra a las personas. En primer lugar, desde la pregunta (¿qué es un museo?) y, en segundo lugar, desde una suerte de no escapatoria para sentirse parte de la institución (EL, MI, SOY, TU, SOMOS NUESTRO MUSEO). Estos dos recursos del lenguaje se insertan en las funciones intertextuales y metatextuales. Por un lado, el museo enuncia cuestionen que se autoproblematizan y, por otro, el museo nos dice que SOMOS museo, generando una variación de la intertextualidad a la metatextualidad en donde si somos, también los que "somos" estamos poniendo en crisis al museo.

¿CUÁLES SON LAS CONSTANTES Y VARIABLES QUE SE DEBEN TENER EN CUENTA A LA HORA DE PROYECTAR EL DESPLIEGUE DEL SISTEMA-MUSEO/SISTEMA-PROPUESTAS?

b. La revisión de la forma enunciativa desde los niveles de estructuración arroja que la continuidad más fuerte entre el sistema-museo y el subsistema-comunicacional se da en el nivel axiológico dado que el museo lucha por revisar su pasado. Esta revisión se sustenta en una historia general de los museos alejados de sus audiencias

o muy cercano a unas pocas personas. En ese sentido, el cuidado de la formulación del tono comunicacional alude a no generar divisiones. En términos expositivos y, siendo la Muestra Museo Tomado, considerada parte del sistema general, la misma refleja visualmente la intención de acercar el patrimonio a las personas de igual modo que el subsistema comunicacional se encarga de acercar el museo a las personas.

c. Por otro lado, existe una constante vinculada en el hacer y proponer del museo. La misma, en asociación con la forma de comunicarse, busca acercar el patrimonio mediante muestras, recorridos y activaciones. Estas acciones se enmarcan en el abordaje integral de los elementos museográficos (en su totalidad, dado que son realizadas en el museo) atravesados por una propuesta comunicacional dialógica que, a su vez, se asocia a las progresiones propias del hacer-leer, hacer-saber y hacer-hacer.

d. En relación a las constantes detectadas basadas en las formas de hablar y hacer, se detectó que dentro del esquema propositivo, las activaciones son aquellas acciones que permiten derivas sistémicas.

Lo mencionado en el punto D refiere a formas de apertura sistémica basada en acciones concretas que el museo lleva a cabo para abrir el sistema. Estas acciones contienen la vacancia del elemento lúdico pero sostienen las constantes determinadas por los subsistemas. **LAS ACTIVACIONES SON EL FORMATO INSTITUCIONAL QUE SE DETECTÓ COMO POSIBILITANTE DE INCORPORAR PROCESOS DE DESMATERIALIZACIÓN QUE VINCULEN DISTINTOS PUNTOS DE APOYO Y TERRITORIALIDADES.** Además, las activaciones son el terreno de la metatextualidad, dado que esta forma de comunicación se traduce al hacer desde propuestas que impliquen poner en crisis al museo.

Quizás lo más interesante de este abordaje en términos de constantes y variables es determinar que las variables del sistema se encuentran en uno de los últimos casilleros del análisis: en los sub-sistemas participativos. Luego de analizar el esquema sistémico, se determinó que, si bien las activaciones forman parte del subsistema propositivo, las mismas, exceden muchas constantes, lo que las convierte en espacios de variables. En las activaciones se reflejan las constantes axiológicas, narrativas y superficiales del sistema, pero resaltan las variables determinadas por el hacer-hacer.

Las activaciones seleccionadas para analizar, presentan una fuerte influencia sistémica pero también una fuerte influencia de los territorios con los cuales comparten la propuesta. Desde este punto en donde se construyen metáforas conjuntas y la metatextualidad se convierte en participación activa es que se puede determinar las formas de la Ecología de la Participación y los roles que ocupan las comunidades, los espacios, las prácticas y las piezas interactivas. En las activaciones, el museo se centra en la vacancia del elemento lúdico, dejando en segunda jerarquía sus elementos rituales y educativos. En ese sentido, el elemento lúdico se potencia desde un punto experiencial que es abordado por el desarrollo de Narrativas Espaciales (Boj y Díaz, 2013).

Las narrativas espaciales (que incluyen los territorios y puntos de apoyo), en conjunto con el elemento lúdico dan pie al nivel superficial de encontrar su forma basada en la construcción discursiva que se genere, el grado de involucramiento y participación que se planifique. Otra cuestión a considerar es que las narrativas espaciales hacen foco en el espacio público y en espacios otros, si se proyecta la desmaterialización a partir de este esquema, es posible generar una variación en las activaciones que conforme una suerte

de operación de re-contextualización que se vincule al museo con espacios no propios. Si bien el objetivo de la presente investigación no se basa en construir formatos posibles sino en proponer conclusiones en torno a posibilidades sistémicas de desmaterialización, pensar en otras acciones que se puedan incluir al sub-sistema participativo es pensar en nuevas variables.

La matriz de análisis, que alberga mucha de la información sobre la cual se están construyendo estas conclusiones, es la clave para determinar las constantes y variables entendiendo los desplazamientos que se generan entre unas y otras. En el caso de El Rosa, existe una fuerte impronta comunicacional que, al ser sólida como constante, admite la variabilidad en términos participativos.

4. La participación, ubicada en el sub-sistema participativos constituye el espacio de la práctica proyectual del diseño para motorizar las diferentes vinculaciones entre el museo y las personas posibles. Desde una posición analítica la participación se conforma por distintos componentes que dan ritmo e identidad a cada propuesta. Estos componentes son los espacios y territorios donde se desarrolla la propuesta, las prácticas que alberga, las comunidades participantes y las piezas interactivas generadas. Si bien, como ya se ha recuperado en puntos anteriores, se partió de un esquema inicial de la ecología de participación, el mismo es mutable y adaptable tanto para analizar como para proyectar.

La importancia de la mutabilidad de la ecología es importante por cuestiones de jerarquización que se observaron en el análisis de las activaciones. Las distintas activaciones analizadas proponían un esquema propio con una fuerte impronta en la espacialidad y en la comunidad. Desde la mutabilidad de la ecología se puede fortalecer el lazo entre la narrativa espacial y la pieza interactiva. De este modo, esta vinculación tendría la capacidad de motorizar mecanismos de participación cuya forma no necesariamente sería objetual sino también sistémica.

#### ¿QUÉ LUGAR OCUPA LA PARTICIPACIÓN

#### DENTRO DEL ESTADO DE ENTROPÍA?

#### ¿DE QUÉ MODO SE RELACIONA CON LA

#### DESMATERIALIZACIÓN EN FUNCIÓN DE

#### GARANTIZAR EL DESORDEN?

A partir de pensar en sistemas visuales y comunicacionales como soporte de narrativas y posibilitantes de estrategias de participación se estaría jerarquizando la práctica del diseño y la comunicación visual por sobre la práctica museográfica. Esto no implica que una quite a la otra sino que, como se detectó en todos los casos, el anclaje comunicacional es clave para reponer algunos lenguajes que la práctica museográfica

(por su rol, funciones, historia, etc.), no logra reponer. Es en este punto que la desmaterialización bordea las diferentes prácticas constituyendo proyectos que exceden al museo y su definición y que implican al diseño. El quehacer del diseño (haceres) en conjunto con la práctica museográfica (elementos museográficos) dan la contención necesaria a los proyectos participativos.

5. La desmaterialización es parte de la fuga en donde el museo, como espacio institucional, busca escapar de él mismo. Y esa fuga es acompañada por el análisis de El Rosa en donde el museo invita a que en conjunto se repiense la institución desde presentar qué es, por qué se entra por una escalera, por qué hace lo que hace, cuáles son las limitaciones de su hacer, entre otros. En el caso de El Rosa existe una necesidad de apertura que busca imantarse a otros puntos de apoyo para permitir que el público y "los públicos" participen como comunidad activa en diferentes niveles de participación (exploración, construcción, contribución).

Sin embargo, no es posible responder estas preguntas sin considerar a los actores que motorizan la investigación que son los públicos "otros". Los otros son el motivo de entrevistar a visitantes del museo pero también entrevistar a quienes no van. En ese sentido, tal y como se mencionó anteriormente, surge nuevamente la imposibilidad del todo. Es imposible garantizar que todo el mundo, o al menos los ciudadanos santafesinos, visiten al menos una vez el museo. Es innecesario porque también existen búsquedas personales y subjetivas que no deben ser ignoradas. Pero, considerando la creciente audiencia de los museos en pandemia (si bien en Argentina los estudios apuntan a visitas y seguidores y en Santa Fe no hay estudios de audiencias en instituciones culturales provincia-



les), como fenómeno mundial resulta inevitable pensar qué es lo que iba a suceder pasado el confinamiento. Cuántas de esas prácticas sobrevivirían, qué pasaría con esas audiencias. Estas preguntas se responden con que muchas de las propuestas recopiladas en la etapa Explorar, continuaron funcionando con menos periodicidad a la par de la presencialidad. Esas continuidades para esos museos marcan un quiebre en sus genealogías sistémicas que implicaron, a causa de una emergencia mundial, una apertura forzada.

En el caso de El Rosa, por el diálogo con el público mediante las entrevistas museográficas, se detectó una fuerte demanda de que sucedan cosas en el museo. Los visitantes recurrentes manifestaron extrañar asistir al museo en pandemia, lo cual, luego de la apertura, generó una continua reincidencia.

Pero, retomando a *los otros*, en el caso de El Rosa, como se ha detectado en las entrevistas etnográficas externas, existe un alto grado de desconocimiento del espacio por parte de personas que circulan diariamente por la calle del museo y por personas que eligen salir a una plaza o parque por sobre entrar al museo (por desconocimiento, preferencia, etc.) Esas personas que, geográficamente son cercanas, son un punto inicial interesante de acción para pensar la participación en una escala de cercanía. El museo y sus alrededores son un punto de apoyo sustancial para generar proyectos de desmaterialización que garanticen la participación genuina. Este punto de cercanía es quizás, un punto fértil para desplegar los haceres del diseño en pos de informar sobre el museo y, si es posible, lograr que esas personas lo visiten. Por otro lado, existe una escala barrial a saldar. Como se ha mencionado en el análisis contextual de El Rosa, el mismo se encuentra rodeado de diferentes barrios que, según los resultados de las encuestas, no

llegan al museo. La escala barrial más cercana es el barrio donde se encuentra el museo, pero en términos de quienes no llegan, se encuentran otros barrio vecinos.

Este resultado de selección en pos de intentar (dado que no se incluye en los objetivos de la presente tesina generar un estudio de audiencia) determinar quiénes son los que asisten al museo y quienes no a partir de lo barrial, abre un camino sistémico a continuar. La ubicación geográfica del museo (al sur de la ciudad), puede enmarcarse en proyectos de vinculación con puntos de apoyo significativos que determinen, por un lado, fugas de él mismo y, por otro lado, posibilidades participativas de co-exploración y co-contribución con *otros*. En ese sentido, los barrios vecinos al museo no son los únicos con los cuales no se vincula. El antecedente sustancial en estos términos es Trueque, que, quizás como activación se basó en un movimiento patrimonial, presenta una estructura participativa sumamente interesante para recuperar en términos de diseño y comunicación.

Con estas propuestas, en términos entrópicos, el museo moviliza su estructura a partir de incorporar prácticas de diseño y comunicación que lo descontextualicen y recontextualicen y, a su vez, recibe a público no recurrente. En estos términos la desmaterialización consta de un **PROYECTO DE DISEÑO DE DESMATERIALIZACIÓN** que requiere una metodología proyectual que pondere lo procesual y también lo resultante. No necesariamente la desmaterialización implica una migración a lo virtual. Según el análisis de El Rosa, y por su revisión genealógica, existe una gran demanda de encuentro y de continua vinculación territorial que hace que toda activación que traccione, busque la apertura del sistema aunque eso implique un movimiento estructural e institucional.

**¿QUÉ MECANISMOS PARTICIPATIVOS SE PUEDEN  
GENERAR, MEDIANTE EL CONCEPTO DE SISTEMA  
ENTRÓPICO, PARA DESMATERIALIZAR EL MUSEO,  
PROYECTAR SU ACCIONAR A OTROS TERRITORIOS Y  
CONTENER A NUEVOS PÚBLICOS QUE SE ACERCARON  
DURANTE LA PANDEMIA A TRAVÉS DE PROPUESTAS  
EXTRA ESPACIALES Y EDILICIAS?**

**EN ESE SENTIDO, EL CONCEPTO DE SISTEMA ABIERTO, ADMITE LOS MOVIMIENTOS ESTRUCTURALES MENCIONADOS Y TIENE LA CAPACIDAD, MEDIANTE LA PRÁCTICA PROYECTUAL DE PLANIFICAR, EJECUTAR Y EVALUAR DISTINTOS PROYECTOS VINCULADOS A LA PROYECCIÓN SISTÉMICA EN TÉRMINOS DE DESMATERIALIZACIÓN.**

Pero, para dar continuidad a la vinculación museográfica y proyectual es necesario valerse de la revisión sistémica que otorgue pertenencia e identidad. Siguiendo esta línea y en pos de avanzar en términos proyectuales dentro del esquema de investigación–acción es que no puede en este entramado de conclusiones ignorarse la tendencia del sistema analizado a intentar definirse. Definirse él mismo y definirse a partir de otras voces. Nuevamente se pone de relieve el valor metamuseográfico y metalingüístico que motoriza toda una programación porque lo que se busca no es una respuesta sino continuar pensando en conjunto.

Desde los proyectual, este resultado de observación y análisis es de suma potencia visual y comunicacional. Además, como se ha mencionado, se lo ha abordado desde una postura museográfica que puede ser expandida a partir de una postura proyectual con intenciones de generar vinculaciones de apertura sistémica con otros puntos de apoyo y valiéndose de mecanismos participativos que se sustenten en lo co–exploratorio y lo co–contributivo. En este punto, la ecología de la participación es clave para mediar entre ambas prácticas y contener tanto a los elementos museográficos como a las operaciones de diseño. A su vez, las constantes detectadas en el sistema comunicacional y propositivo son la parte sólida proyectual que alberga los niveles axiológicos, narrativos y superficiales (detectando internamente sus constantes y variables).

### **A MODO DE APERTURA**

Irrumpir en la práctica museográfica a partir de la detección de una necesidad comunicacional y gráfica con posibilidad de estudio y proyección desde el concepto de sistema, despliega una novedad en el campo de la Comunicación Visual. Generar cruces disciplinares y mirar a otras disciplinas por fuera de ellas mismas es una práctica que conforma el quehacer del diseño como accionador de mecanismos comunicacionales y culturales. Desde este punto, el diseño tiene la posibilidad analítica sobre un fenómeno cultural, pero tiene la responsabilidad operativa y ejecutora sobre un caso concreto. Este grado de particularización contempla prácticas de diseño de sistemas de identidad, revisiones de mecanismos participativos, diseños comunicacionales en función de una experiencia concreta y, por sobre todo la capacidad de ser atravesado por múltiples relatos para consolidar un discurso que nucleee todo lo mencionado y sea representativo.

Esta capacidad de metaforizar sobre la realidad para construir nuevos relatos que, en términos analíticos solucionen y, en términos resolutivos presenten ensayos proyectuales, demuestra la capacidad disciplinar de establecer metodologías proyectuales propias en distintos niveles de acción que contemplen momentos de ejecución pero también, situaciones previas.

Es a partir de estas conclusiones que se alienta a continuar explorando la plasticidad disciplinar para transitar sus bordes –muchas veces difusos– con paso firme e intenso. Comprendiendo que existen otros espacios que se preguntan qué son, es que se pueden consolidar proyectos de borde que admitan llegar a proceso con o sin respuestas pero con trayectos significativos. La desmaterialización también es disciplinar y colaborativa.

**ACTUAR**

sistema  
propuestas museográficas  
espacio y virtualidad  
territorio  
genealogía  
puntos de apoyo  
narrativa

**T**ODOS LOS PROCESOS atravesados en esta investigación tienen como finalidad reponer tanto de manera teórica como metodológica, un camino posible hacia la proyectualidad. Es por este motivo que se ha decidido retrasar la etapa Actuar hacia el final del libro.

Esto no implica la inexistencia de instancias proyectuales durante los procesos exploratorios, de observación y analíticos, sino que determina un aparente orden de tipo "en cascada" en donde cada gota que cae tiene posibilidad de expansión. Porque la desmaterialización, como se ha mencionado en las conclusiones, es parte de un proyecto de expansión controlado y descontrolado por constantes y variables.

En ese sentido, continuando con la intención proyectual de este apartado, se presenta a continuación un entramado de referencias externas y de devenires sistémicos. Los devenires se enlazan a los antecedentes genealógicos propios del Museo Rosa Galisteo para posibilitar un nuevo discurso que se inserta a partir de la desmaterialización.

### JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA PROYECTUAL

La estructura del análisis se propuso con una intención doble: en primer lugar, para acceder y conocer la materialidad y, en segundo lugar, para analizarla en búsqueda de qué es pertinente desmaterializar (qué, cómo y por qué). La historia y genealogía del museo fueron clave para comprender sus trayectos, decisiones, rupturas y continuidades. Responde al ADN institucional en donde se aloja su identidad. El cruce entre hechos pasados y presentes permitió acotar el todo, posicionando el interés y la pertinencia a este museo (El Rosa) y no otro.

A raíz de la observación y el análisis genealógico se suman dos factores: uno externo y otro interno. El factor externo se asocia a la comunicación de la nueva definición de museo emitida por ICOM (International Council of Museums). Por otro lado, el factor interno está dado por las etapas de investigación. **En base a la falta de particularización de la definición institucional –que define a todos los museos– y a la riqueza de la exploración es que vuelve a resonar la pregunta qué es un museo y particularmente, QUÉ ES ESTE MUSEO.**

Para pensar la propuesta se retoma la palabra FUGA, atendiendo a su tono poético, para aludir a la necesidad de abrir el sistema. Comprendiendo el período de El Rosa seleccionado y, entendiendo sus búsquedas de introspección y a su vez, de participación es que la palabra fuga condensa esa unión entre lo interno y externo. A su vez, y continuando con la nueva definición de museo, ¿qué lugar deja la certeza para la fuga? De esta manera, y a partir de esta reflexión es que desde el presente proyecto **se propone un ensayo de desmaterialización de la definición de museo a partir de mirar a El Rosa.**

En un contexto donde surge una nueva definición que no satisface las particularidades de El Rosa (ni de otro museo), **la definición se vuelve oportunidad, es el qué, pero también el por qué y el para**

**qué. Es un momento donde el museo extiende su sistema para dar voz a otros y procurar el silencio en pos de la escucha.**

A su vez, desmaterializar un museo a partir de su definición implica un desafío gráfico–comunicacional en donde la pregunta y el texto deben convertirse en imágenes, experiencias y mecanismos accionables. Considerando este desafío, se propone el diseño de una experiencia participativa que abarque y ponga en práctica los conceptos de, en primer lugar, sistema entrópico nutrido por las narrativas espaciales, la ecología de la participación, los haceres y los niveles de estructuración vinculados a un devenir genealógico de vinculación del museo con el territorio. **Es la finalidad de la propuesta la construcción de una narrativa territorial que vincule al museo con su entorno, generando un abordaje de la desmaterialización desde distintos puntos de apoyo fundados en las conclusiones de observación y análisis.**

El vínculo narrativo–territorial se plantea desde *los otros*, este concepto, aunque vago, es poético ya que posibilita accionar bajo un criterio de inclusión. Además, el alcance de los otros en su totalidad también es imposible, por lo tanto, pensar en acotar los otros a barrios cercanos (comenzando por Barrio San Lorenzo –al cual se llega si se continúa derecho por la calle lateral del museo, 3 de Febrero) es un inicio viable. La decisión de comenzar por el barrio más cercano, implica demostrar que la cercanía no garantiza vinculación y que a veces, los otros, son los que están más cerca.

Sumado a esta intención, la decisión de desmaterializar una definición fue alimentada e impulsada por las respuestas a las entrevistas etnográficas internas y externas. En las mismas surgieron "micro" definiciones que, aunque no tenían el formato de diccionario, resultaron muy potentes. De estas entrevistas se retomaron algunas palabras, conceptos e ideas para incluirlos en el proyecto. *Ver etapas ¿Qué se busca? y De la A a la Z.*



Para generar la propuesta-proyecto en un sentido genealógico fue necesario mirar detenidamente las prácticas y proyectos llevados a cabo por el museo y retomar de ellos aquellas decisiones pertinentes a continuar explorando. Además, se incorporaron lógicas llevadas a cabo por otros museos que generen un aporte en términos gráficos y comunicacionales. De este modo se construyó una red de referencias que permita el desarrollo de un proyecto orgánico y sensible con el sistema en cuestión.

Por otro lado, cabe destacar que, aunque muchos museos incorporaron estrategias o gestos de desmaterialización en pandemia, una vez superada la misma, muchas de esas prácticas se abandonaron. Esta imposibilidad de continuar con programaciones presenciales y virtuales (u otras) a la par implicó la pérdida de las "nuevas audiencias" que se acercaron en pandemia. Si bien aquí no se pretende saldar un problema de programación cultural, a los fines de la presente investigación fue necesario pensar en quiénes son las nuevas audiencias posibles –aquí nombrada como *los otros*–. En ese sentido, con esta pregunta y, guiado por la etapa de observación, es que muchas veces los otros son aquellas personas que están más cerca y que eligen un espacio público próximo al museo (como la plaza) pero no el museo. O son las personas que viven en barrios contiguos pero que tampoco se acercan (ni el museo a ellos).

Continuando en esta línea, esta vacancia fue la que impulsó a la gestación de un proyecto que pueda convivir con la presencialidad de forma integral y que no sea binario en términos de respuestas a un estado de emergencia o no. Que mire la posibilidad próxima como destinataria para que pueda ser escalable en contextos que, se espera, no se repitan.

## METÁFORA

**Diccionario – definición** (como representación de lo limitado y finito)

**Fuga** (como representación de la posibilidad de mover límites)

+

## RECURSO COMUNICACIONAL

### PREGUNTAS

**Función Metalingüística** (vinculado a los diccionarios)

**Función poética** (construcción de un absurdo)

**Ruptura de la metatextualidad** (el museo abre preguntas)

### RESPUESTAS

Las respuestas/definiciones son producidas por las personas.

(Función poética + metalingüística)

+

## RECURSOS VISUALES

Explorar y expandir el diccionario como pieza contenedora de definiciones.

Repensar la lógica de la visualidad de las definiciones.

+

En marcar la producción de definiciones en un subsistema participativo.

=

## MUSEO EN FUGA

## MUSEO EN FUGA

### CONCEPTUALIZACIÓN

**Museo en fuga** es un proyecto de diseño que pone en evidencia la necesidad de escape del museo de él mismo. No se trata de una ruta de escape sino de una búsqueda que conecta el adentro con el afuera para descubrir, desde lo externo, qué es un museo.

El proyecto propone salir al territorio próximo y vecino, transitar por las calles del museo hacia el oeste y llegar a Barrio San Lorenzo. Si bien no se trata de un recorrido lineal y único, la fuga obliga a la toma de direcciones enmarcadas en un perímetro concreto que determina los movimientos posibles.

La fuga, en este caso, está dada por la necesidad de escape del propio museo, pero, también es importante recalcar que las fugas pueden tomar múltiples direcciones y que existe una ciudad completa a la cual salir.

### ESTRUCTURA DEL PROYECTO

El proyecto consta de diferentes etapas que se apoyan en las categorías teóricas empleadas para el estudio del sistema-museo, pero que se constituyen en una forma axiológica, narrativa y superficial concreta. Las instancias son:

#### #1 Se busca

La primera etapa se basa en hacer pública la fuga. Consta de:

1. Afiches, séxtuples y publicidad en redes sociales y medios de comunicación sobre el escape del museo. La ubicación de estos afiches va a ser en el perímetro de búsqueda que se proponga, mientras que las publicaciones en redes sociales y las noticias tiene un alcance mayor.

El objetivo de esta etapa es dar a conocer que el museo no está más, a modo de problematizar la materialidad edilicia desde lo discursivo. A su vez, este enunciado se constituirá como un absurdo ya que el museo no se ha movido ni se moverá a ningún lado.

#### #2 ¿Qué se busca?

Habiendo comunicado el absurdo, es que el museo invitará a pensar la búsqueda del museo a desde los lugares en donde se busca, es decir: la calle. Para esta instancia se propone:

1. Un mapa de mano intervenible que indique el perímetro de búsqueda. Sobre el mismo es posible marcar el camino recorrido y mapear las letras-definiciones encontradas.
2. Un juego de cartas de la A a la Z con preguntas disparadoras que permitan elaborar respuestas a partir de reflexionar sobre la idea de museo, patrimonio y colección (se utilizarán palabras extraídas de las respuestas a las entrevistas etnográficas), pero también desde espacios laterales vinculados a la construcción lúdica y ritual de la mirada y la significación.

Esta segunda instancia se apoya en el azar del desplazamiento, asociado a una única consigna que, a su vez es pregunta. La búsqueda implica el mapeo de palabras de la A a la Z a las cuales se le atribuirán definiciones.

3. Las personas participantes podrán elaborar las definiciones de forma visual (fotografía, dibujo), escrita (a mano alzada) y/o con audio.

#### #3 De la A a la Z ¿Qué es un museo?

Como instancia de producción se plantea la generación de un diccionario que defina, a partir de las palabras, objetos, espacios, encontrados, qué es un museo. El mismo se constituirá de una forma no absoluta mediante:

1. Un diccionario virtual que permita observar los registros y definiciones generados.
2. Un diccionario físico-material que reponga editorialmente la experiencia de la A a la Z en el perímetro específico.

Como estructura ordenadora se propone el diseño de un diccionario asociado al perímetro -barrios- en cuestión. Ambos diccionarios (analógico y digital) se ordenan a partir de la ubicación geográfica delimitada por el perímetro de búsqueda, en donde el encuentro es el descubrimiento del museo y no el museo en sí mis-

mo. La instancia de búsqueda es individual-colectiva con una posterior puesta en común. Pero la producción del diccionario digital y analógico es interna a la institución.

#### #4 Reinicio

Esta última instancia no es un cierre sino una nueva apertura que vuelve al museo en forma de exposición. Se expondrán ejemplares del diccionario, se proyectará un video-resumen de las distintas búsquedas y se invitará a los participantes a traer su mapa intervenido y traspasarlo a uno gigante colectivo. Además, plantea una instancia de búsqueda de nuevas fugas posibles hacia otros territorios de la ciudad.

#### SOBRE LA PROPUESTA PROYECTUAL

*Museo en fuga* se estructura para dar respuesta a la pregunta que orienta esta investigación, por lo tanto, se constituye como una síntesis proyectual basada en las categorías de análisis empleadas. Convierte un estudio en proyecto para llegar a una suerte de esquema sobre cómo desmaterializar al museo desde posturas no binarias que integren territorios de forma sistémica. El proyecto invita a mirar el barrio desde miradas poéticas que simbolizen aquellas cosas que están fuera del museo, con una posibilidad de cruce que permita distintos traslados y desplazamientos.

Se trata de un ensayo de esquema posible dentro de todas las posibilidades existentes que se funda en la particularización de un sistema-museo específico que invita, desde su genealogía, a continuar desordenándose para posibilitar el intercambio.

La propuesta es replicable, escalable y repensable sistémicamente atravesado por la museografía -pero no desde ella-, por la práctica artística -pero no desde ella- y gestado desde el diseño y la comunicación. Si bien no se llevará a cabo en términos "reales" (o al menos no en el marco de la Tesina) se planteará a modo de proceso y se ensayará en forma de prototipo.

## ¿QUÉ MECANISMOS PARTICIPATIVOS

Búsqueda colectiva.

Experiencia de colaboración y co-producción.

Piezas basadas en los haceres (hacer-leer, hacer-saber y hacer-hacer).

## SE PUEDEN GENERAR, MEDIANTE EL CONCEPTO DE SISTEMA ENTRÓPICO

Análisis del sistema-museo y diseño de un sistema de piezas basado en lo observado.

Experiencia alineada a las activaciones llevadas a cabo por el museo pero buscando rupturas en la espacialidad.

## PARA DESMATERIALIZAR EL MUSEO, PROYECTAR SU ACCIONAR A OTROS TERRITORIOS

Puntos de apoyos en un perímetro delimitado.

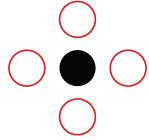
El museo no acciona en otro lugar, sino que es posible vivir una experiencia museográfica fuera de su espacialidad.

## Y CONTENER A OTROS PÚBLICOS?

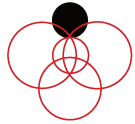
Vecinos de los barrios, trabajadores, público general.

## LA PROPUESTA PROYECTUAL DESDE LA ECOLOGÍA DE LA PARTICIPACIÓN

### ESQUEMA ORIGINAL

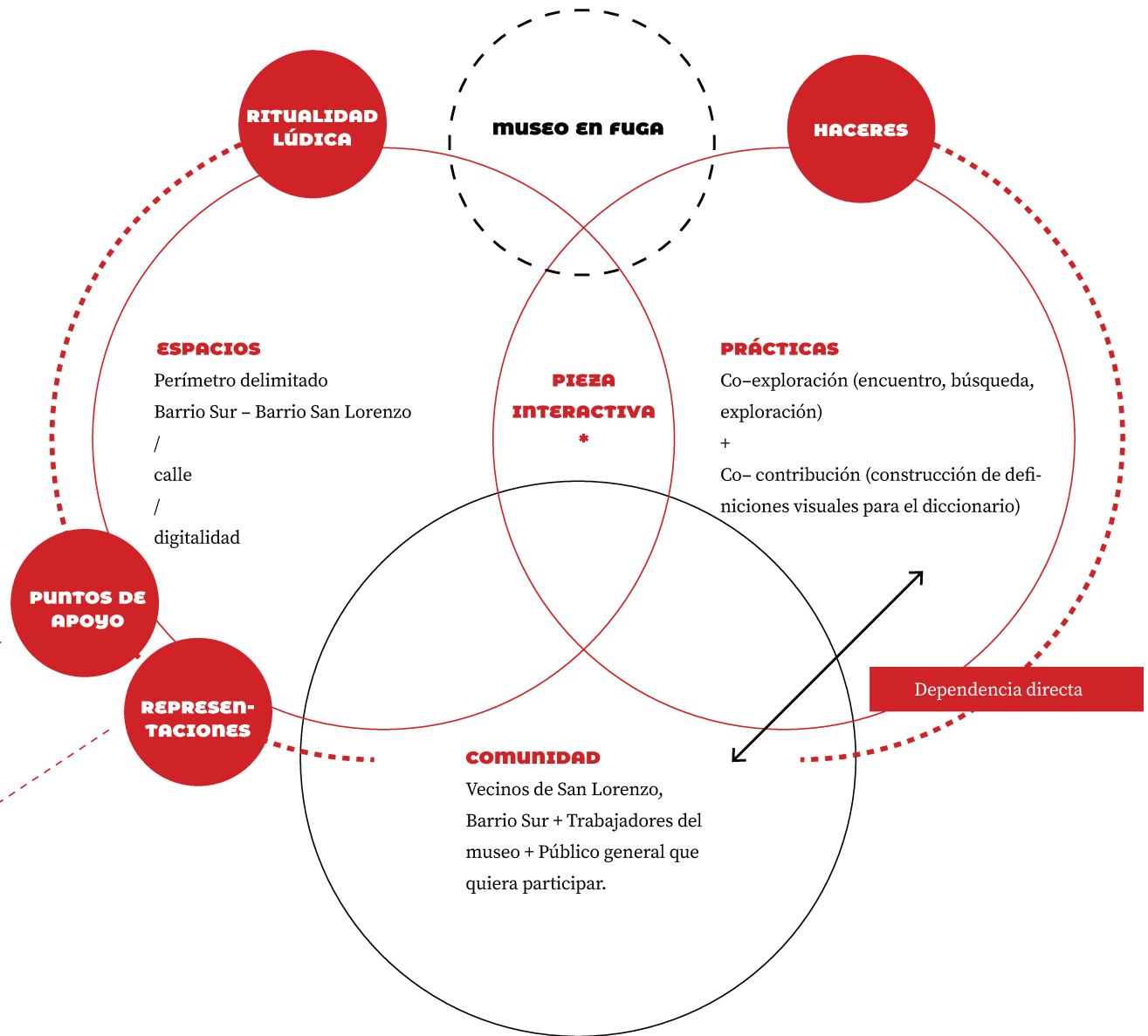


### MODIFICACIÓN



Se determina un área y perímetro pero no se determinan puntos de apoyo. Los mismos son seleccionados por quienes participan mediante la "respuesta" – definición visual.

El espacio público es mirado por la comunidad desde una perspectiva representacional y simbólica que reunirá – al final de la experiencia – un conjunto de representaciones que el museo no tiene, porque es propio de la calle. Esas representaciones constituyen una colección externa que se vinculará al patrimonio del museo.



**PIEZA INTERACTIVA\***

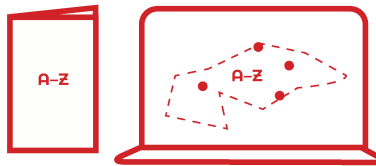
**#1 Se busca**



+ DIARIOS  
+ INSTAGRAM

Afiches de "instalación" de la fuga. Se pegan en las zonas incluidas en el perímetro de búsqueda, incluyendo cerca del museo.

**#3 De la A a la Z ¿Qué es un museo?**



Cada mapa resultante será insumo para la creación de un diccionario virtual y analógico del barrio recorrido. En el diccionario virtual cualquier persona podrá mapear su palabra.

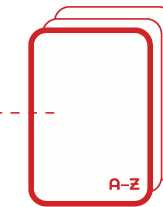
**#4 Reinicio de fuga**

Exposición del material producido en el museo. Buzón de propuestas de nuevas posibles fugas para continuar el proyecto.

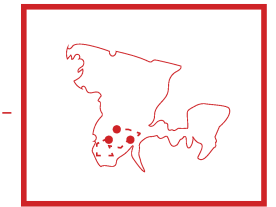
Mientras se postea/anuncia la fuga, el museo continúa su programación habitual.

Todas las comunicaciones mencionan el día y hora de inicio de la búsqueda.

**#2 ¿Qué se busca?**



Cartas con consignas para buscar.



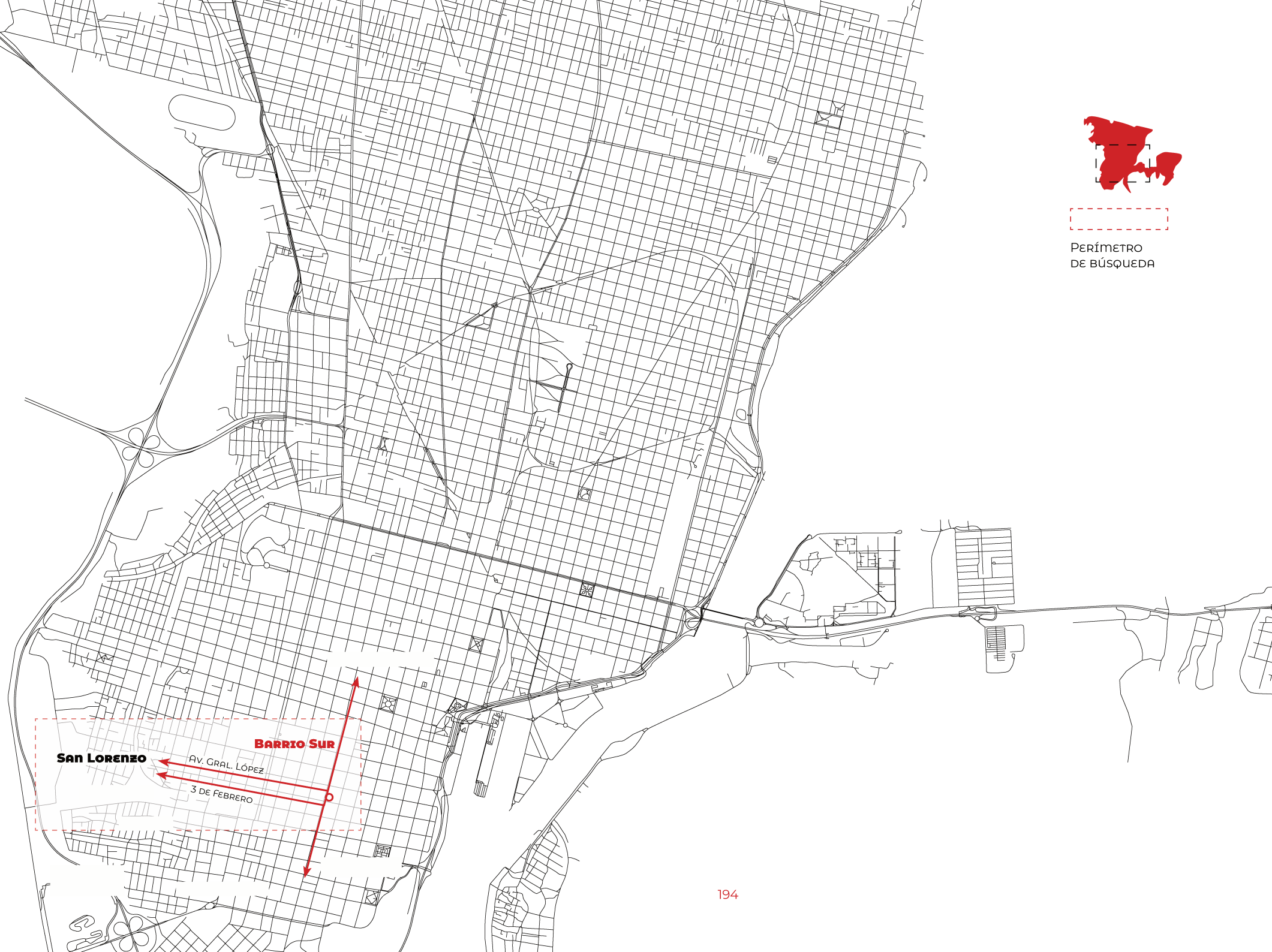
Mapa de mano para ver el perímetro de desplazamiento.

Lo encontrado se registra con el celular en formato de fotografía, video, audio, dibujo o escritura.

Además, se marca en el mapa con stickers de la A a la Z, indicando donde se encontró y el trayecto recorrido.



PERÍMETRO  
DE BÚSQUEDA



**SAN LORENZO**

**BARRIO SUR**

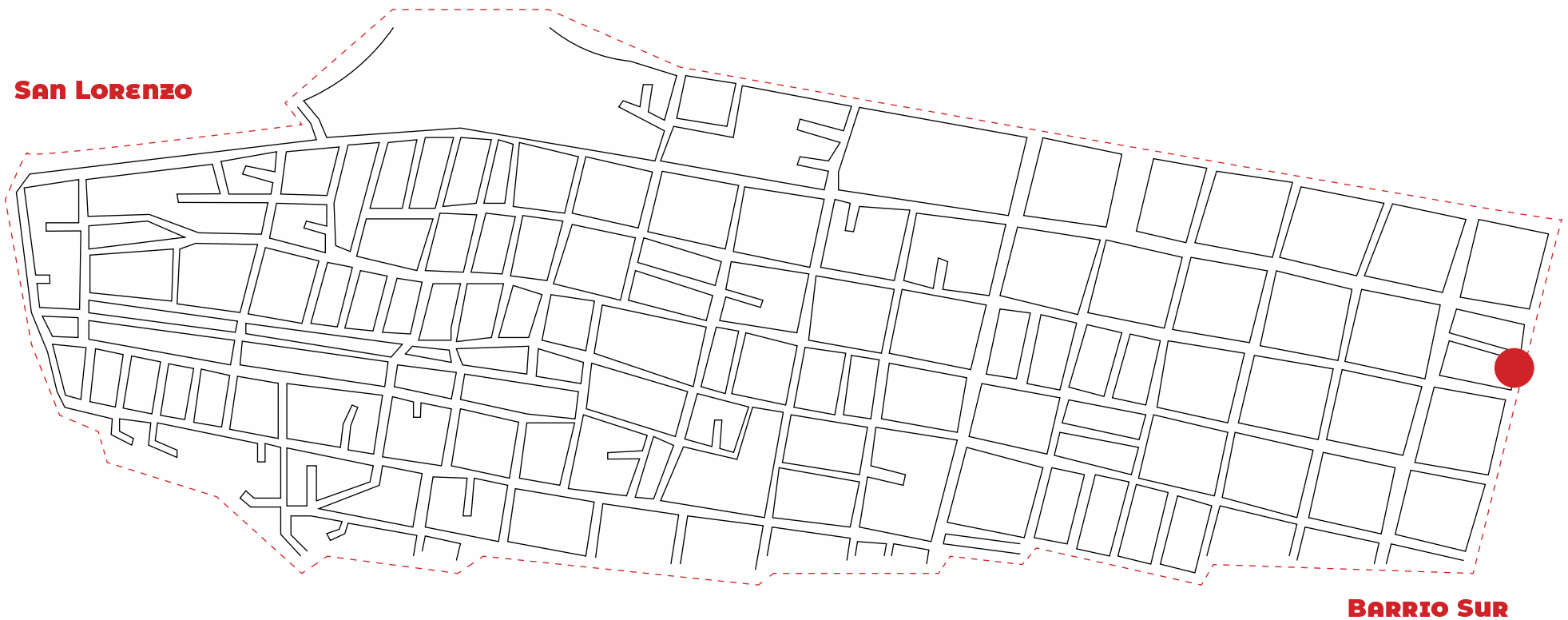
AV. GRAL. LÓPEZ

3 DE FEBRERO



### PERÍMETRO DE BÚSQUEDA

La dinámica de la experiencia sucede en un perímetro delimitado que va desde Barrio Sur hasta Barrio San Lorenzo. Dentro de ese perímetro, la propuesta se basa en lo externo, es decir, en las calles. La ciudad como soporte y contenido.



## DECISIONES PROYECTUALES

Las decisiones proyectuales se abordarán por etapa, abarcando las piezas del sistema gráfico que contiene cada una.

### CRITERIOS GENERALES

Las pautas gráficas generales se basan en la revisión sistémica de las propuestas del Museo Rosa Galisteo. De las mismas, no se retoma su identidad, sino una obra específica: *Plano Cero* Elian Chali, 2016.

Representación esquemática.



Tipografía geométrica mayúscula, denominada como "neutra". Con trazos -de peso semejante a bold- constantes y cortes horizontales redondeados.

Uso del rojo como única presencia de color.

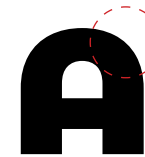
### Tipografía

En términos tipográficos no se decidió buscar una familia tipográfica igual o similar a la utilizada en la obra. Los motivos principales refieren a los usos identitarios de la misma. Se retomó el gesto del redondeado dado por el pincel, pero no aplicado en los cortes sino en la estructura de los trazos. La familia seleccionada es la **Montserrat Alternate**, utilizando sólo las mayúsculas y versalitas.

Por otro lado, para texto corrido y jerarquías menores se empleó la familia **Source Sans** y **Serif**. La elección de la misma se vale de la necesidad de contar con fuentes que remitan al universo de los dic-

cionarios pero que también posean cualidades estructurales para ser utilizadas en funciones indicativas (mapas).

Montserrat Alternate



Ápice redondeado y trazos mecánicos constantes.

Cortes obliquos

(admiten aire y no generan bloques visuales.)

Signos que denotan identidad.



Uso de minúsculas como mayúsculas (identidad de la variable *Alternate*).

ExtraBold 10 pt

A B C D E F G H I J K L M N  
Ñ O P Q R S T U V W X Y Z

A B C D E F G H I J K L M N Ñ O  
P Q R S T U V W X Y Z

Medium 10 pt

A B C D E F G H I J K L M N Ñ  
O P Q R S T U V W X Y Z

A B C D E F G H I J K L M N Ñ O  
P Q R S T U V W X Y Z

Regular 10 pt

A B C D E F G H I J K L M N Ñ  
O P Q R S T U V W X Y Z

A B C D E F G H I J K L M N Ñ O  
P Q R S T U V W X Y Z



A B C D E F G H I J K L M N Ñ  
O P Q R S T U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m n ñ o p q  
r s t u v w x y z

Buen rendimiento en cajas angostas + contraste medio y ajustes ópticos para pantalla.



A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R  
S T U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m n ñ o p q r s t u  
v w x y z

Alto nivel de reconocimiento y legibilidad en tamaños pequeños (uso en mapa).

### Uso cromático

El color rojo se tomó como una constante a mantener dado que la identidad de El Rosa es blanca y negra. A partir de esta decisión se consolida la vinculación de *Museo en Fuga* con la obra *Plano Cero*. Como la mayoría de las piezas diseñadas son analógicas, el rojo base se pensó en ese sentido.



C: 0 M: 100 Y:100 K:10  
#cc2318



C: 0 M: 100 Y:100 K:20

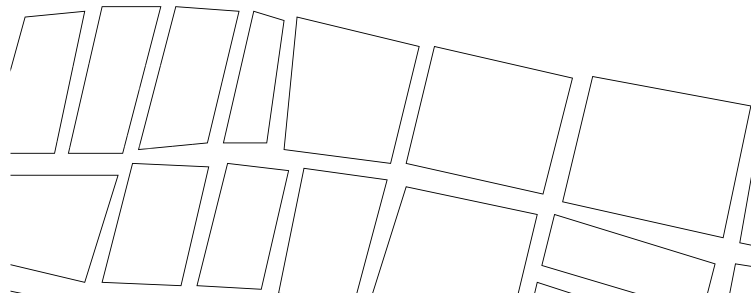
Este color se utiliza para generar superposiciones.



+ uso de valores: blanco y negro para complementar.

### Representación

Se retoma como constante el uso de representaciones vectoriales esquemáticas lineales. Esto se funda en la intención visualizar un proyecto que es "intervenible y procesual" que permite lugar a ser completado con planos, puntos y otros recursos propios de la intervención a mano. Además, las representaciones que se utilizaron son mapas de sectores de la ciudad, por lo que el uso del esquema se funda en el contenido que representa.



### Composición

Se plantean dos esquemas de composición: uno por superposición, de carácter infográfico y otro editorial. Las composiciones de carácter infográfico pueden observarse en piezas como los mapas (séxtuples, mapa de mano) y la composición editorial se utiliza en las cartas y el diccionario (virtual y analógico).

La superposición como recurso compositivo remite a lo intervenible, lo que se puede transparentar, remarcar, completar. Por otro lado, la composición editorial deviene de las estructuras reticulares retomadas de los diccionarios.

Centrar y superponer



Bordear



Generar tramas y dar orden con la alineación.



## DECISIONES PROYECTUALES

/ #1 SE BUSCA

### Séxtuples de calle

Siguiendo las líneas generales determinadas con anterioridad se diseñó como pieza clave de la etapa inicial "Se busca" un séxtuple de calle que visualiza, de forma esquemática, el perímetro de fuga indicando solamente los barrios representados (núcleo de la pieza). La función de esta pieza es, por un lado, sugerir que pasó algo con un museo que no se menciona y, por otro lado, en segundar jerar-

quía, rodear el perímetro con preguntas de índole poéticas dando a entender la vinculación (o falta de ella) del museo con el barrio. Categorizado con una banda de color, se añade la fecha de inicio de la búsqueda, sin dar contextualización más que la dirección de El Rosa y el horario de la búsqueda.



### Afiches complemento

Acompañan el séxtuple de calle, afiches que utilizan la fotografía como recurso de mayor iconicidad para mostrar el museo sobre el cual se está hablando pero sin nombrarlo.



La flechas mezcladas como un recurso empleado a modo de multidireccionalidad.



## DECISIONES PROYECTUALES

### / #2 ¿QUÉ SE BUSCA?

#### Cartas de búsqueda

Mazo de cartas basadas en el abecedario, por lo que cada una tiene asignada una letra de las 27 que lo componen. Además, hay cartas especiales, como los comodines, que permiten salirse del perímetro de búsqueda de la fuga; y las "cartas sin letras" en las que es posible plantear una letra y una consigna o pregunta nueva.

Siguiendo la lógica de diseño del sistema, las cartas tienen tres elementos compositivos: el punto, es decir la letra; el plano, es decir, la consigna-pregunta y la línea, es decir, la definición de la palabra disparadora. (CARTAS Y PREGUNTAS DISPONIBLES EN EL ANEXO)





**Mapa intervenible de mano** (SE ENTREGAN FIBRONES, HOJAS BLANCAS Y STICKERS)

El mapa de mano tamaño A2 es el recurso que acompaña a las cartas y en donde se marcan los puntos de apoyo (stickers con letras) encontrados y definidos. Al ser intervenible, prioriza el blanco y utiliza las líneas de un grosor más fino para que no compita con el trazo gestual de la escritura, tachado, línea, etc.

En el dorso del mismo, se refleja la identidad de la activación utilizando la tipografía como trama y niveles de jerarquía pequeños que otorgan profundidad a la composición gracias al uso de blanco y negro.



## DECISIONES PROYECTUALES

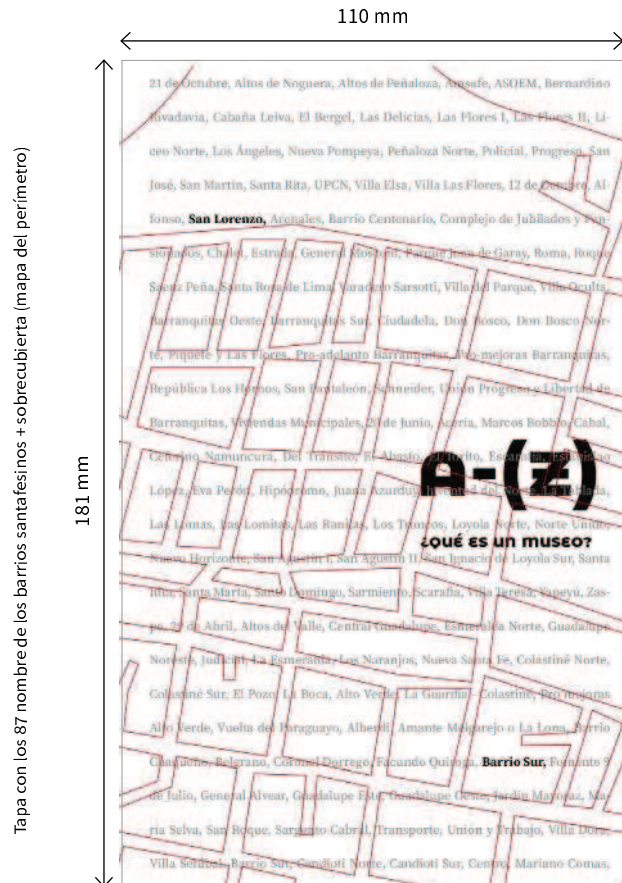
/ #3 DE LA A A LA Z ¿QUÉ ES UN MUSEO?

### Diccionario por perímetro (impreso)

A partir de las búsquedas y encuentros propiciados por la segunda etapa "¿Qué se busca?" se procede a la edición de un diccionario llamado A-(Z) ¿Qué es un museo? - Edición Barrio San Lorenzo y Barrio Sur. La edición del diccionario es respetuosa de los registros

obtenidos en la búsqueda y las cartas/palabras que se le asignaron. No se alteran ninguna de las producciones.

La pieza editorial se diagrama pensando en los formatos digitales de registros (fotos, videos, audios, escritos) que median la búsqueda



A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
accionares	bajar	camino	dibujos	espacio	fuga	gesto	historia	invento	juego
abierto	buscar	cultura	diamante	espera	frontera	gusto	hola		
archivo	barrio	comunidad	delirio	encuentro	fallar		habitar		
arrancar	barro	colectivo	divertido	estilo	fin				
antiguo		conjunto		escucha					
anhelo		coleccion		encanto					
aburrido		contar							
arte		cerca							
afuera		costumbre							
K	L	M	N	Ñ	O	P	Q	R	S
	llave	materia	norte		ocupar	práctica		raro	sensible
	lugar	movida	nublado		obras	patrimonio		rebelde	saturado
		manifiesto				permiso			soleado
		morada				presente			solo
						prestado			
						preferir			
						primera			
						público			
T	U	V	W	X	Y	Z			
territorio	unión	vacaciones			yuyo				
tiempo	urgencia	verano							
trayecto		viento							
templo									
techo									
tránsito									

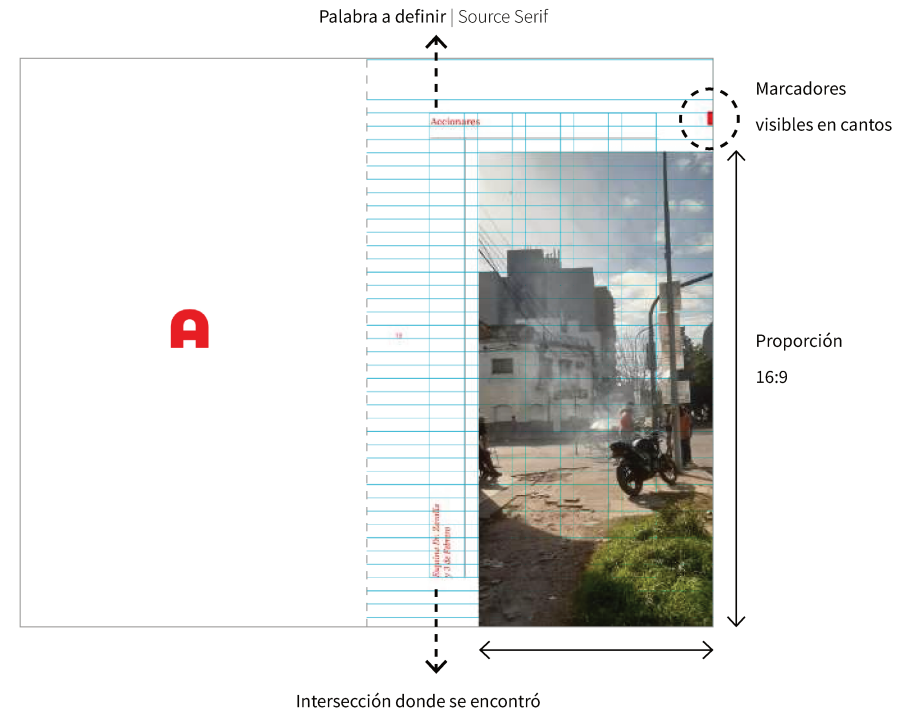
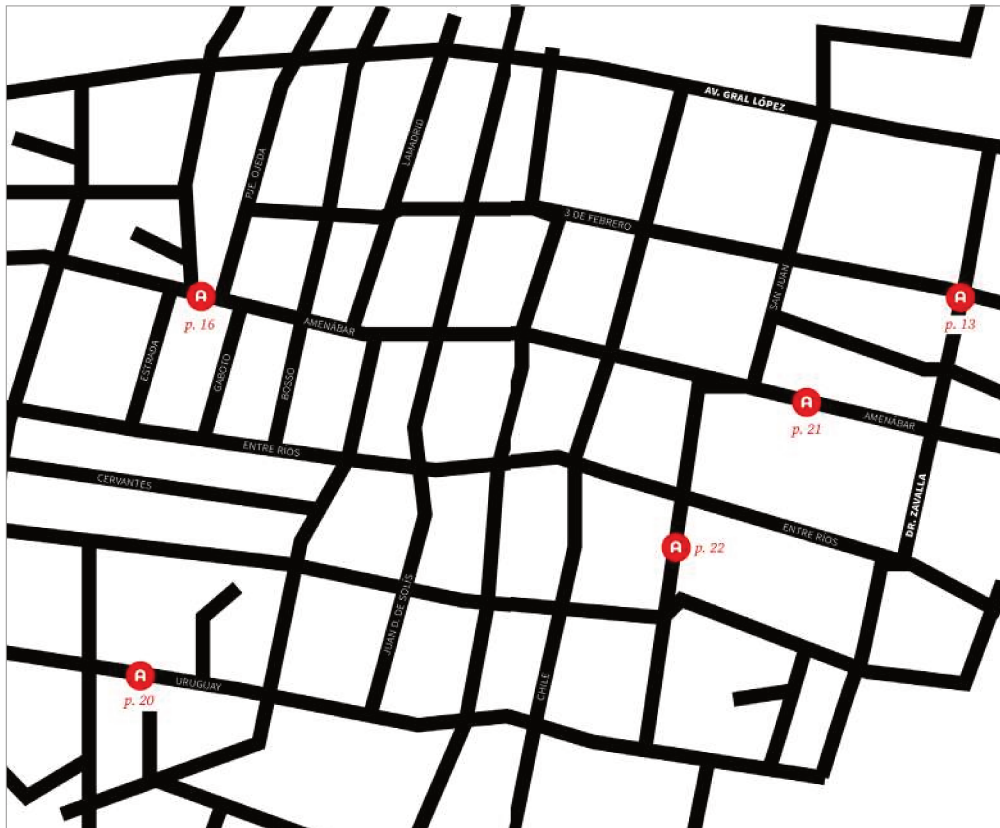
Contenido del diccionario (índice general mostrando el alfabeto completo y las palabras encontradas)

da de la etapa anterior. Por tal motivo, la verticalidad del diccionario admite una retícula pensada en la proporción de las fotografías 16:9 tanto en sentido horizontal como vertical.

La navegación de la pieza es por letra (como en todo diccionario), presentando índices generales (alfabeto completo) y particulares (por letra). Además, las palabras dentro de cada letra no se ordenan alfabéticamente sino por su ubicación de encuentro. Los números

de páginas y las intersecciones serán las que orienten el hojeador de las palabras. Dentro de cada sección "por letra" se reconoce el criterio reticular en donde prima el formato imagen total fotográfica de celular.

Los mapas como trama y contenido (diseño de información) y la tipografía se subordinan al contenido principal que son las "definiciones visuales encontradas".



## DECISIONES PROYECTUALES

/ #3 DE LA A A LA Z ¿QUÉ ES UN MUSEO?

### Diccionario por perímetro (digital)

Comprendiendo la finitud –en cantidad de páginas– de los libros y, apelando a la continuidad del proyecto es que se plantea un diccionario digital asociado a la web del proyecto. En el mismo es posible revisar las palabras encontradas en los distintos barrios en los que se desarrolló la búsqueda. Además, el diccionario permite barajar

el mazo de cartas digitalmente (para realizar la búsqueda en un perímetro seleccionado) y la posterior carga de las palabras encontradas. De esta manera se avanza respecto al alcance del proyecto y, posibilita que otras personas, desde distintos puntos, carguen sus palabras en zonas donde quizás no se desarrolló el proyecto.

La web cuenta con cuatro secciones:

*Sobre el proyecto* (informativa), *De la A a la Z* (interactiva), *Búsquedas* (galería) y *Colección* (interactiva).

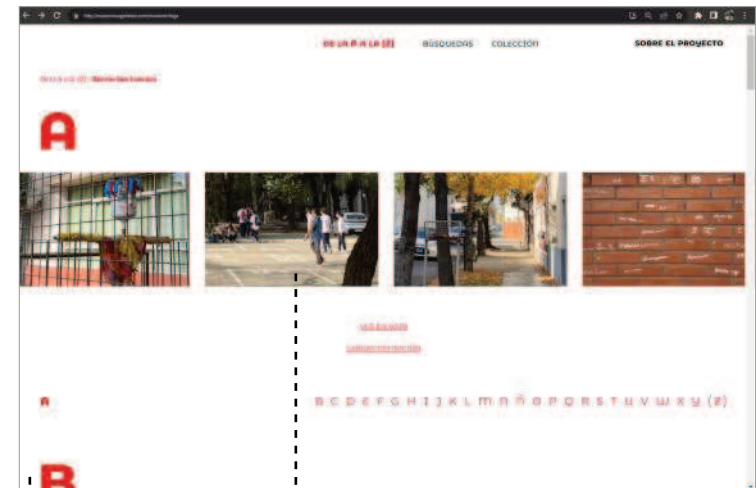
De la A a la Z permite navegar por el diccionario digital, teniendo la posibilidad de agregar letras/definiciones por barrio.

Colección, es de carácter personal–grupal y permite jugar virtualmente a partir de una baraja online que arroja una letra–palabra al azar y la selección de un territorio–barrio donde buscar las definiciones. Luego es posible cargar esas palabras en el diccionario.



Pantalla dividida con dos barras de desplazamiento. Permite reponer información del barrio en paralelo al listado total.

Selección del diccionario por barrio.



Navegación del diccionario digital por letra (como en el analógico) mediante scroll.

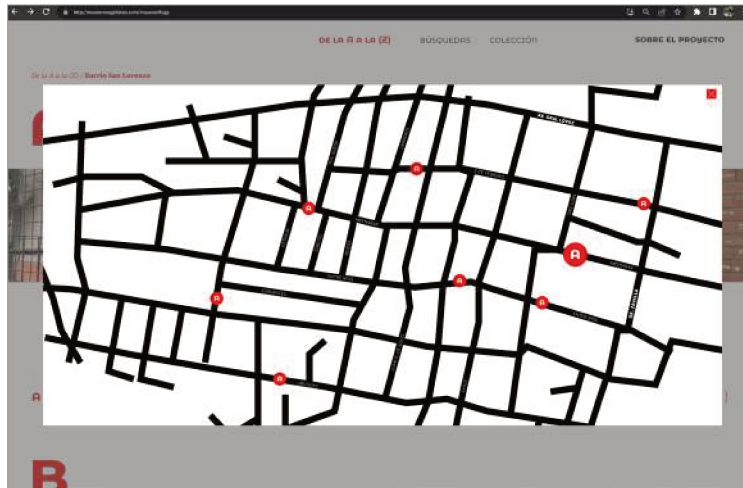
Se muestran fragmentos de la fotografías/videos/dibujos/ y cuando se seleccionan se muestra su tamaño original (proporción celular)



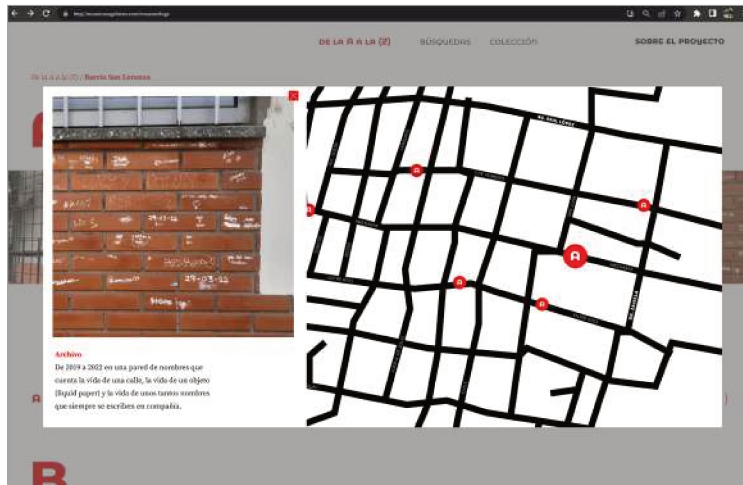
Estructuralmente el diccionario digital comparte la lógica de "división" por barrios (en el analógico son ediciones) y por letras. De este modo es posible visualizar un mapa específico que detalla las palabras encontradas correspondientes a grupos de la misma letra.

En la digitalidad conviven dos mapas: el mapa general de la ciudad que tiende a ser esquemático se utiliza en la carga de palabras y, a modo de índice, el mapa particular con las palabras encontradas correspondientes a grupos de la misma letra.

Vista de una palabra específica por letra marcada en el índice mapeado.



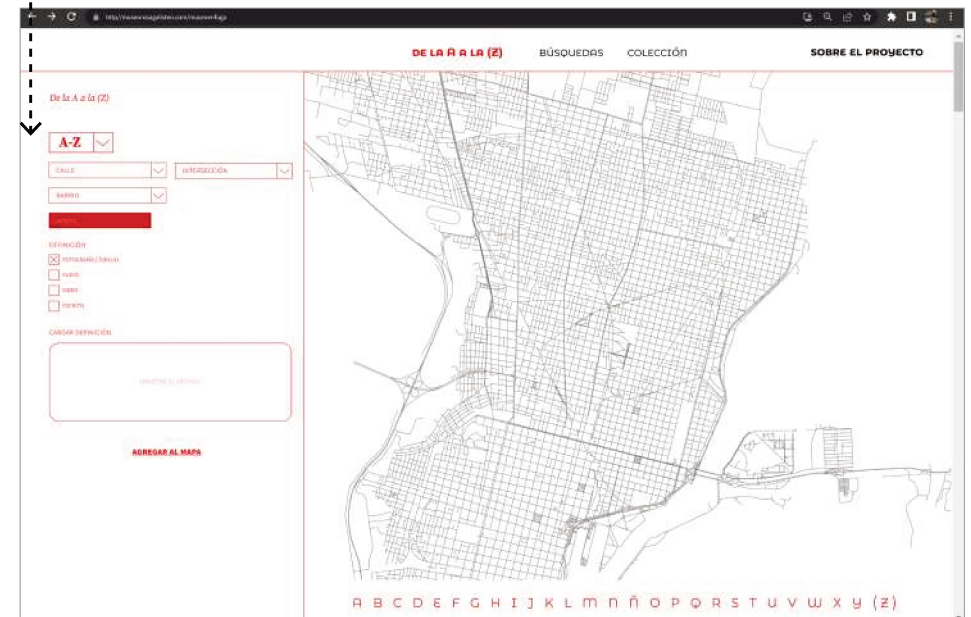
Visualización de la definición mapeada.



Carga de palabra a partir de completar los campos de información:

Letra | Calle | Intersección | Barrio | Palabra |

Tipo de definición | Carga de definición



El mapa es esquemático ya que la carga se realiza automáticamente con la información brindada por las personas y se integra al diccionario. No es necesaria una búsqueda dentro del mismo.

## DECISIONES PROYECTUALES

### / #4 REINICIO

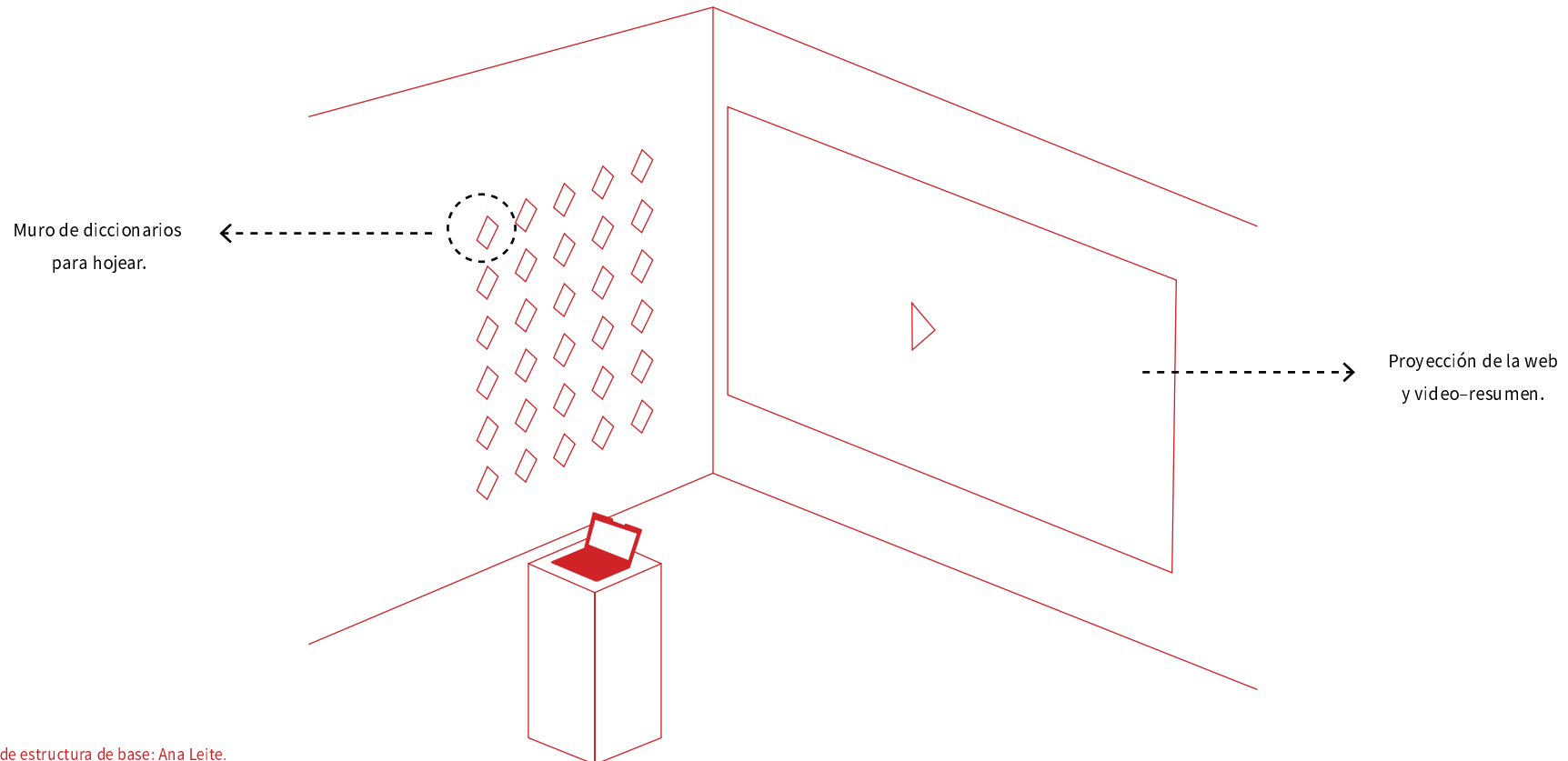
#### Arquigrafía de exposición

Intervenciones con vinilo en el ingreso y las salas patrimoniales el museo para contextualizar la muestra de lo producido.

#### Diseño expositivo

En una de las salas patrimoniales del museo se diseñó un espacio destinado a la muestra de los diccionarios generados a partir de

la instancia "De la A a la Z" en el perímetro que vincula barrio Sur y barrio San Lorenzo. La muestra jerarquiza los diccionarios (expuestos a modo de obras con la posibilidad de hojearlos) y un video resumen de la exposición. A su vez, se invita a los participantes de la experiencia y a público general a intervenir un mapa gigante con los mapas individuales que cada uno generó.





## **DECISIONES PROYECTUALES**

### / SOBRE EL SISTEMA

Como es posible observar, las decisiones proyectuales tienen dos criterios sustantivos: el devenir sistémico y la intención de generar piezas que permitan, a su vez, generar otras piezas. Desde la gráfica sistémica-comunicacional se emplean recursos que tienen fundamentación en esas bases, pero también en el hacer de quienes participan.

Una de las consideraciones claves a la hora de diseñar la propuesta fue pensar en qué incorporar en los mapas. Dada la intención de búsqueda, se diseñaron mapas que indican únicamente los nombres de las calles para que todo lo demás pueda (o no) ser agregado. Esta reflexión surge de una frase respecto a "el mapa no es el territorio", apelando a que toda representación implica visibilizaciones e invisibilizaciones. Por tal motivo, el trabajo territorial que implica la búsqueda da complemento a esta suerte de mapa "incompleto".

Por otro lado, las decisiones proyectuales de diseño están fundamentalmente ancladas a la necesidad de perpetuar la fuga/propuesta hacia otros lugares. Por lo que debe plantear constantes sólidas que posibiliten la variables de forma-territorio.

La desmaterialización adquiere formas concretas y, en sus constantes encuentra sus posibilidades de variables. *Museo en fuga* es un sub-sistema dentro del subsistema propositivo.



MUSEO EN FUGA

MU



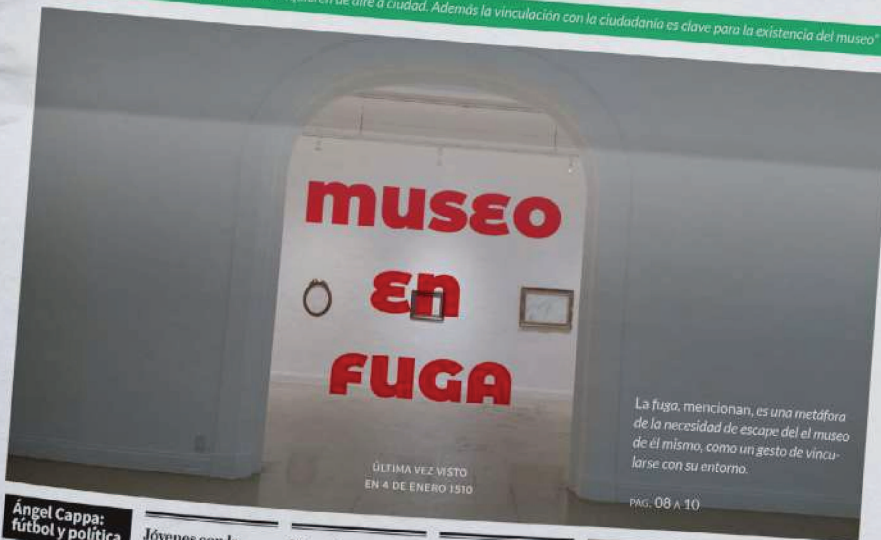




# Se busca el Museo Rosa Galisteo en Barrio San Lorenzo

La ciudad amaneció empapelada con afiches que mencionan la fuga de un museo que, a pesar de no indicar su nombre, se reconoce como El Rosa por sus salas blancas y la dirección que figura en la parte superior de los afiches. El Rosa, como lo conocemos muchos de los santafesinos, propone una nueva activación que, a diferencia de todas las anteriores invita a no ir al museo y a salir a la calle como espacio público por excelencia. La fuga, mencionan, es una metáfora de la necesidad de escape del el museo de él mismo, como un gesto de vincularse con su entorno.

*"A veces las colecciones y el patrimonio requieren de aire a ciudad. Además la vinculación con la ciudadanía es clave para la existencia del museo"*



La fuga, mencionan, es una metáfora de la necesidad de escape del el museo de él mismo, como un gesto de vincularse con su entorno.

PÁG. 08 A 10

## Ángel Cappa: fútbol y política

El ex DT de Huracán volvió al país y brindó charlas donde se exploró en los temas que lo apasionan: "Si mis exequios son el neofascismo y el fútbol italiano, me siento muy reconfortado"

PÁG. 18

## Jóvenes con la camiseta de Milei

Integrantes de una agrupación estudiantil de la Facultad de Ciencias Jurídicas y Sociales de la UNL se identificaron con el líder de La Libertad Avanza y buscaron su candidatura a presidente. Pero la adhesión tiene matices.

PÁG. 7

## Vicentín: soja, créditos y estafas

Doce directivos de la empresa cerealera fueron imputados por integrar una asociación ilícita destinada a cometer fraudes. Los tres síndicos del concurso preventivo fueron acusados de encubrimiento.

PÁG. 3

## Literatura para leer con los oídos

En la Feria del Libro de Buenos Aires se celebró el 26º Encuentro Internacional de Narración Oral, un espacio de formación y escucha en el que narradoras y narradores desplegaron sus estrategias para sostener el oficio.

PÁG. 10

## AD+

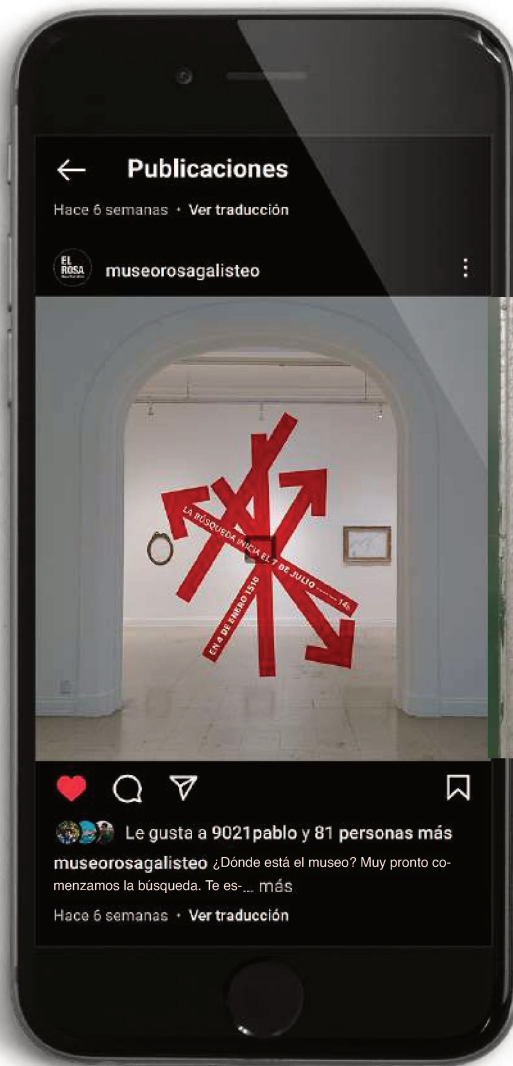
## La Fresh, las tendencias, la serie de Fito Páez y el miedo a quedarnos afuera

PÁG. 14

## "Todavía cantamos": un homenaje local a la democracia y a la música popular

PÁG. 11





















MÁS PARA SANTA FE  
NATO + SIMONIELLO  
ALCELA

MUSEO  
EN  
FUGA  
ULTIMA VEZ VISTO  
EN 4 DE ENERO 1910



Amenábar  
3900 2800 →

PUMA

adidas













- A
- B
- C
- D
- E
- F
- G
- H
- I
- J
- L
- M
- N
- Ñ
- O
- P
- Q
- R
- S
- T
- U
- V
- W
- X
- Y
- Z





Caminá hacia una calle de mapa a la cual vayás por primera vez.

Caminá hacia una calle de mapa a la cual vayás por primera vez.  
Dibujá lo que veás.  
Nuestra invitación.

A B C D E F G H I K M N O P Q R S T X Y

... una cuadra jug...  
... se te ocurra...  
... Lo puedes jugar dentro...

BARRIO SUR





**La Carta**

Si tienes que elegir un lugar público de la ciudad para ir en este momento, ¿cuál sería? Dávidala.

**L**

¿Es posible unir el adentro del museo con el afuera de la calle? ¿El museo tiene un afuera?

**Es posible el no tiene bordes**

**U**

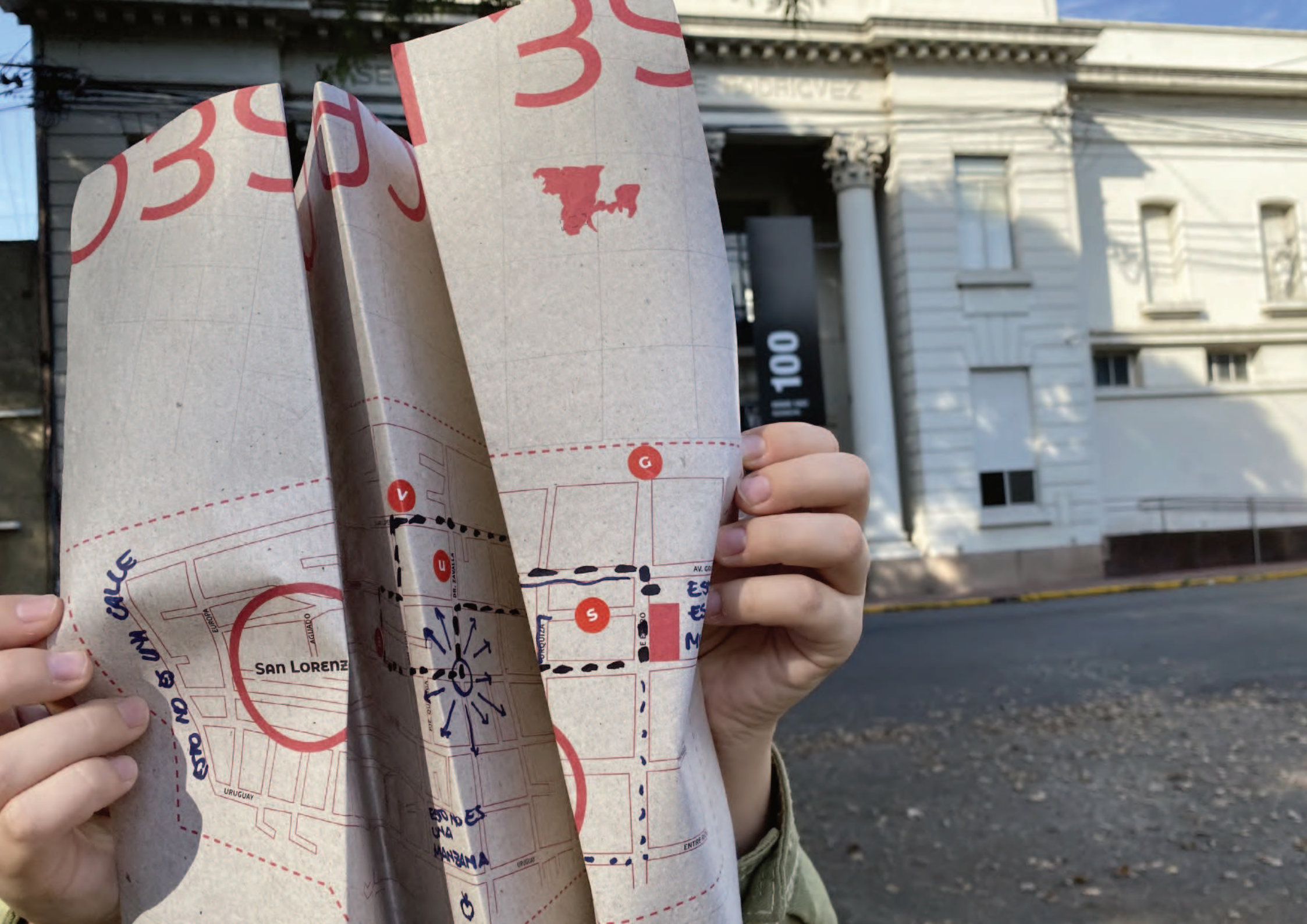
**X**

Que hallazgo encuentras si miras afuera afuera?









39



100

ESTE NO ES UN CALLE

SAN LORENZO

URUGUAY



S

C

V

E

AV. GR

ESTE

ESTE

M

ESTE NO ES UN CALLE

ENTRE



#### NOTA AL LECTOR

*A-Z ¿qué es un museo?* es un diccionario resultante de la activación **Museo en Fuga** llevada a cabo por personas que viven en Barrio San Lorenzo, Barrio Sur y otros lugares de Santa Fe Capital, en conjunto con el Museo Provincial de Bellas Artes Rosa Galisteo de Rodríguez.

Lectores, este no es un diccionario para leer, o sí, pero no en términos de prosa. Se trata de definir qué es un museo en imágenes, escritos, videos, audios.

El diccionario se gestó en la calle, caminando, mirando, preguntando y respondiendo. Pero, ¿cómo se define a un museo si no es a partir de él? Las definiciones retoman el espíritu lúdico y ritual de atravesar el umbral de un museo pero sin estar en él. Se trata de una cotidianeización de la poética para coleccionar representaciones que el museo no guarda en su patrimonio, pero nosotros sí en el nuestro.

Lectores, este diccionario de Barrio San Lorenzo y Barrio Sur es el primer fascículo de un vínculo que tiene mucho por andar, mirar y definir.



21 de Octubre, Altos de Noguera, Altos de Población, Amalú, ASOEM, Bernardino Rivadavia, Calibán León, El Boreal, Las Delicias, Las Flores I, Las Flores II, Linceo Norte, Los Angeles, Nueva Pompeya, Población Norte, Policial, Progreso, San José, San Martín, Santa Rita, UPCN, Villa Elba, Villa Las Flores, 12 de Octubre, Alentano. **San Lorenzo**, Arsenales, Barrio Centenario, Complejo de Jubilados y Pensionados, CHATE, Entrada, General Mosconi, Parque Juan de Garay, Roma, Roque Saenz Peña, Santa Rosa de Lima, Verdadero Barroto, Villa del Parque, Villa Oculita, Barranquillas Oeste, Barranquillas Sur, Ciudadela, Dos Boscos, Dos Boscos Norte, Piquete y Las Flores, Pro-adelantos Barranquillas, Pro-mejoras Barranquillas, República Las Formas, San Puntalón, Schneider, Unión Progreso y Libertad de Barranquillas, Viviendas Municipales, 20 de Junio, Acería, Marcos Delibó, Cabal, Ceferino Namuncurú, Del Tránsito, El Abasto, El Cerro, El Dorado, El Estero, El López, Eva Perón, Hipódromo, Juana Azañuy, La Catedral, La Catedral, Las Lomas, Las Lomitas, Las Ramblas, Las Troncos, Loyola, Moros y Malas, Nuevo Horizonte, San Agustín I, San Agustín II, San Ignacio de Loyola Sur, Santa Rita, Santa Marta, Santo Domingo, Sarmiento, Scarafía, Villa Teresa, Zapoyá, Zapoyá, 29 de Abril, Altos del Valle, Central Guadalupe, Esmeralda Norte, Guadalupe Noroeste, Judicial, La Esmeralda, Los Nazarejos, Nueva Santa Fe, Calastiné Norte, Colastiné Sur, El Puro, La Boca, Alto Verde, La Guandía - Colastiné, Pro-mejoras Alto Verde, Vuelta del Paraguayo, Alberdi, Amante Melgarejo o La Lona, Barrio Chaquería, Belgiano, Coronel Dorrego, Escudo Quiroga, **Barrio Sur**, Fomento 9 de Julio, General Alvear, Guadalupe Este, Guadalupe Oeste, Jardín Mayoría, María Selva, San Roque, Sargento Cabral, Transporte, Unión y Trabajo, Villa Dorcas, Villa Sentinal, Barrio Sur, Camilón Norte, Gandini Sur, Centro, Mariano Comas, Plaza España, República del Oeste, Siete Jefes.

# A-(Z)

¿QUÉ ES UN MUSEO?

21 de Octubre, Altos de Noguera, Altos de Población, Amalú, ASOEM, Bernardino Rivadavia, Calibán León, El Boreal, Las Delicias, Las Flores I, Las Flores II, Linceo Norte, Los Angeles, Nueva Pompeya, Población Norte, Policial, Progreso, San José, San Martín, Santa Rita, UPCN, Villa Elba, Villa Las Flores, 12 de Octubre, Alentano. **San Lorenzo**, Arsenales, Barrio Centenario, Complejo de Jubilados y Pensionados, CHATE, Entrada, General Mosconi, Parque Juan de Garay, Roma, Roque Saenz Peña, Santa Rosa de Lima, Verdadero Barroto, Villa del Parque, Villa Oculita, Barranquillas Oeste, Barranquillas Sur, Ciudadela, Dos Boscos, Dos Boscos Norte, Piquete y Las Flores, Pro-adelantos Barranquillas, Pro-mejoras Barranquillas, República Las Formas, San Puntalón, Schneider, Unión Progreso y Libertad de Barranquillas, Viviendas Municipales, 20 de Junio, Acería, Marcos Delibó, Cabal, Ceferino Namuncurú, Del Tránsito, El Abasto, El Cerro, El Dorado, El Estero, El López, Eva Perón, Hipódromo, Juana Azañuy, La Catedral, La Catedral, Las Lomas, Las Lomitas, Las Ramblas, Las Troncos, Loyola, Moros y Malas, Nuevo Horizonte, San Agustín I, San Agustín II, San Ignacio de Loyola Sur, Santa Rita, Santa Marta, Santo Domingo, Sarmiento, Scarafía, Villa Teresa, Zapoyá, Zapoyá, 29 de Abril, Altos del Valle, Central Guadalupe, Esmeralda Norte, Guadalupe Noroeste, Judicial, La Esmeralda, Los Nazarejos, Nueva Santa Fe, Calastiné Norte, Colastiné Sur, El Puro, La Boca, Alto Verde, La Guandía - Colastiné, Pro-mejoras Alto Verde, Vuelta del Paraguayo, Alberdi, Amante Melgarejo o La Lona, Barrio Chaquería, Belgiano, Coronel Dorrego, Escudo Quiroga, **Barrio Sur**, Fomento 9 de Julio, General Alvear, Guadalupe Este, Guadalupe Oeste, Jardín Mayoría, María Selva, San Roque, Sargento Cabral, Transporte, Unión y Trabajo, Villa Dorcas, Villa Sentinal, Barrio Sur, Camilón Norte, Gandini Sur, Centro, Mariano Comas, Plaza España, República del Oeste, Siete Jefes.

# A-(Z)

¿QUÉ ES UN MUSEO?

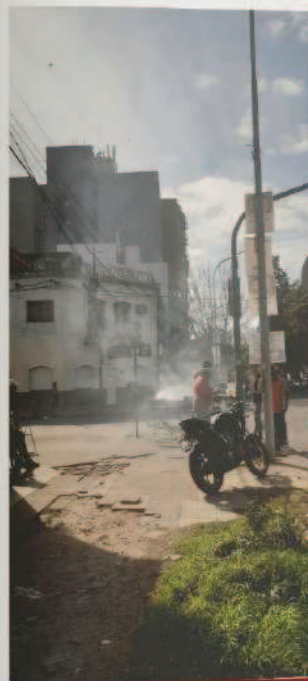






A

Accionares

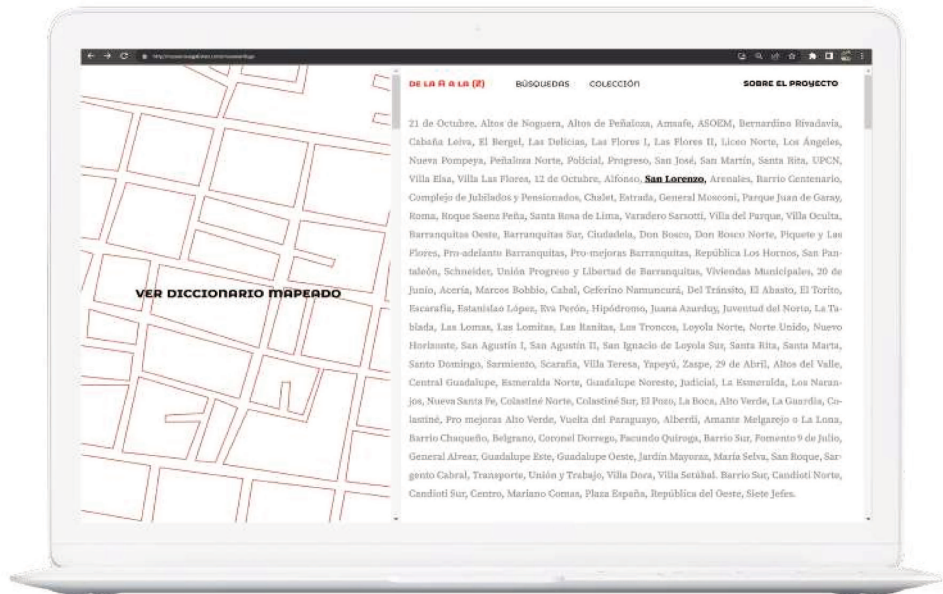
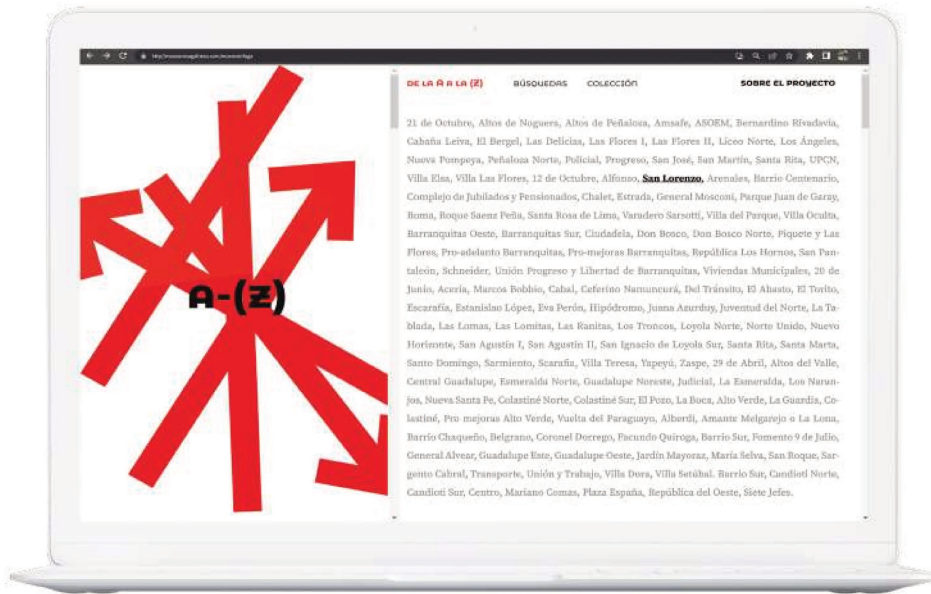


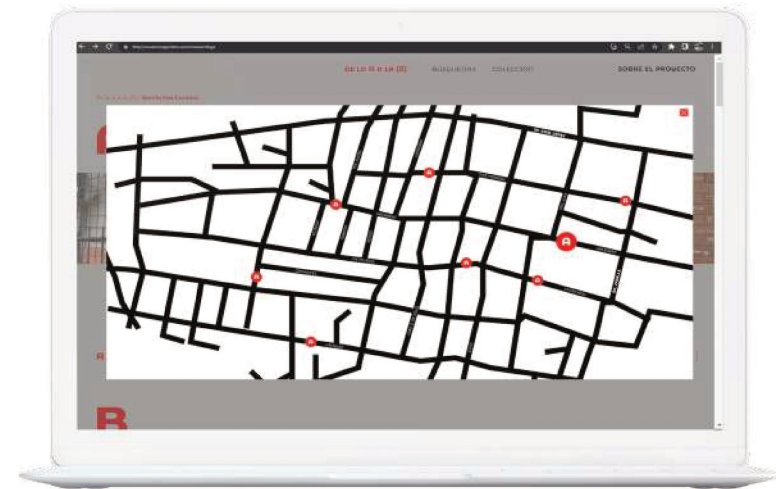
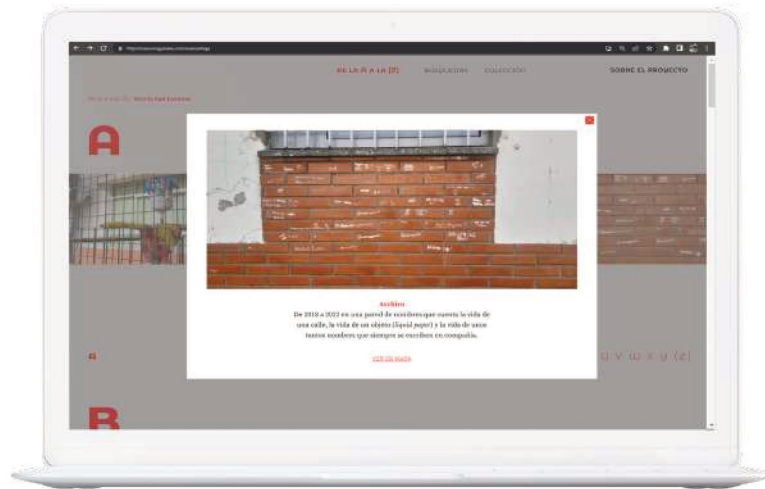
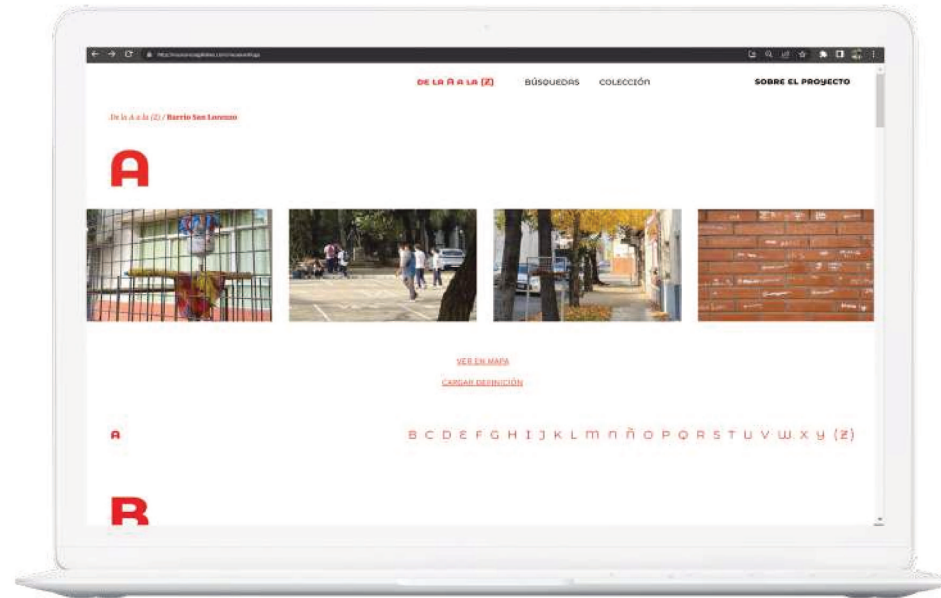
Regina Dr. Zúñiga  
y el Estero.

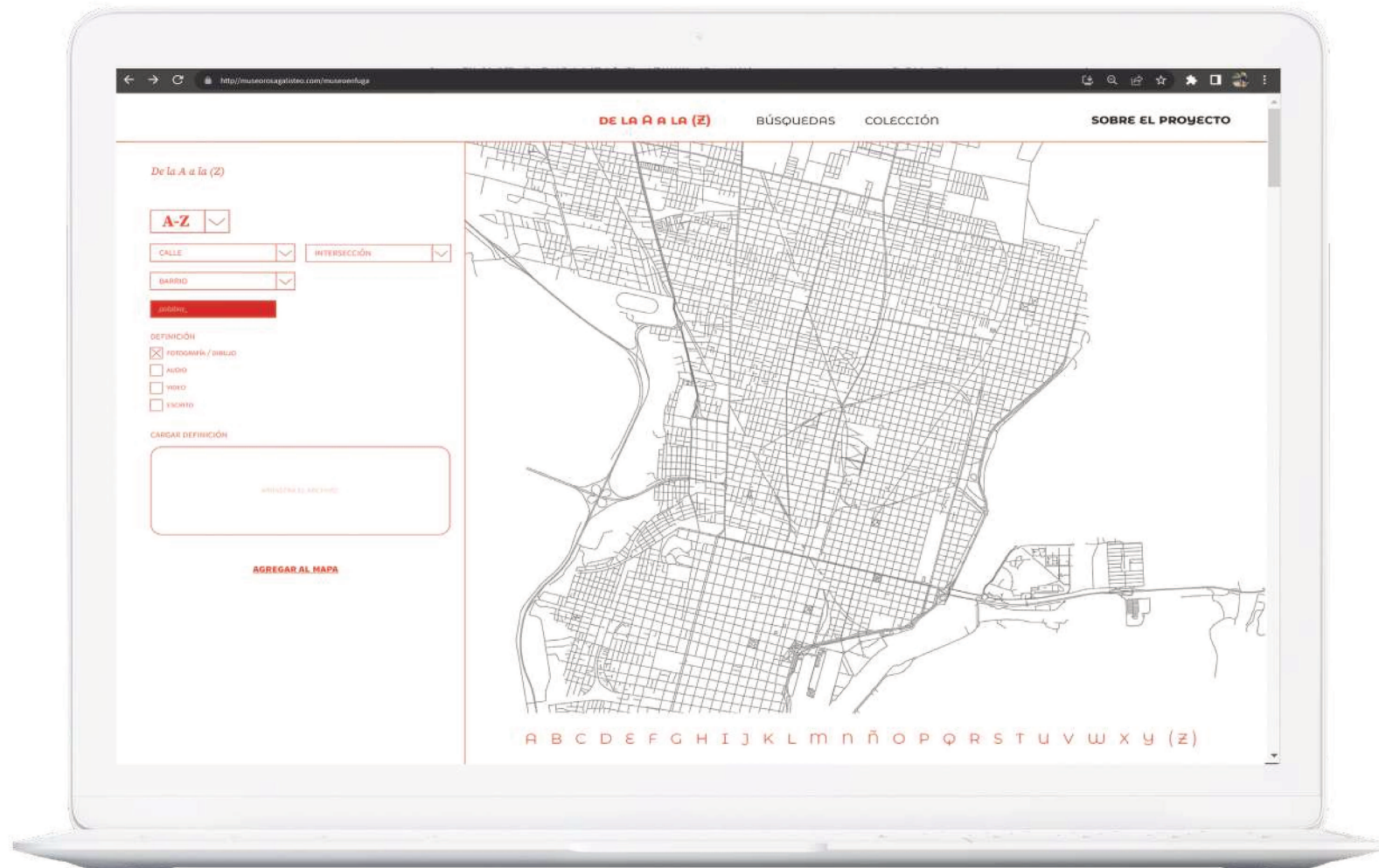




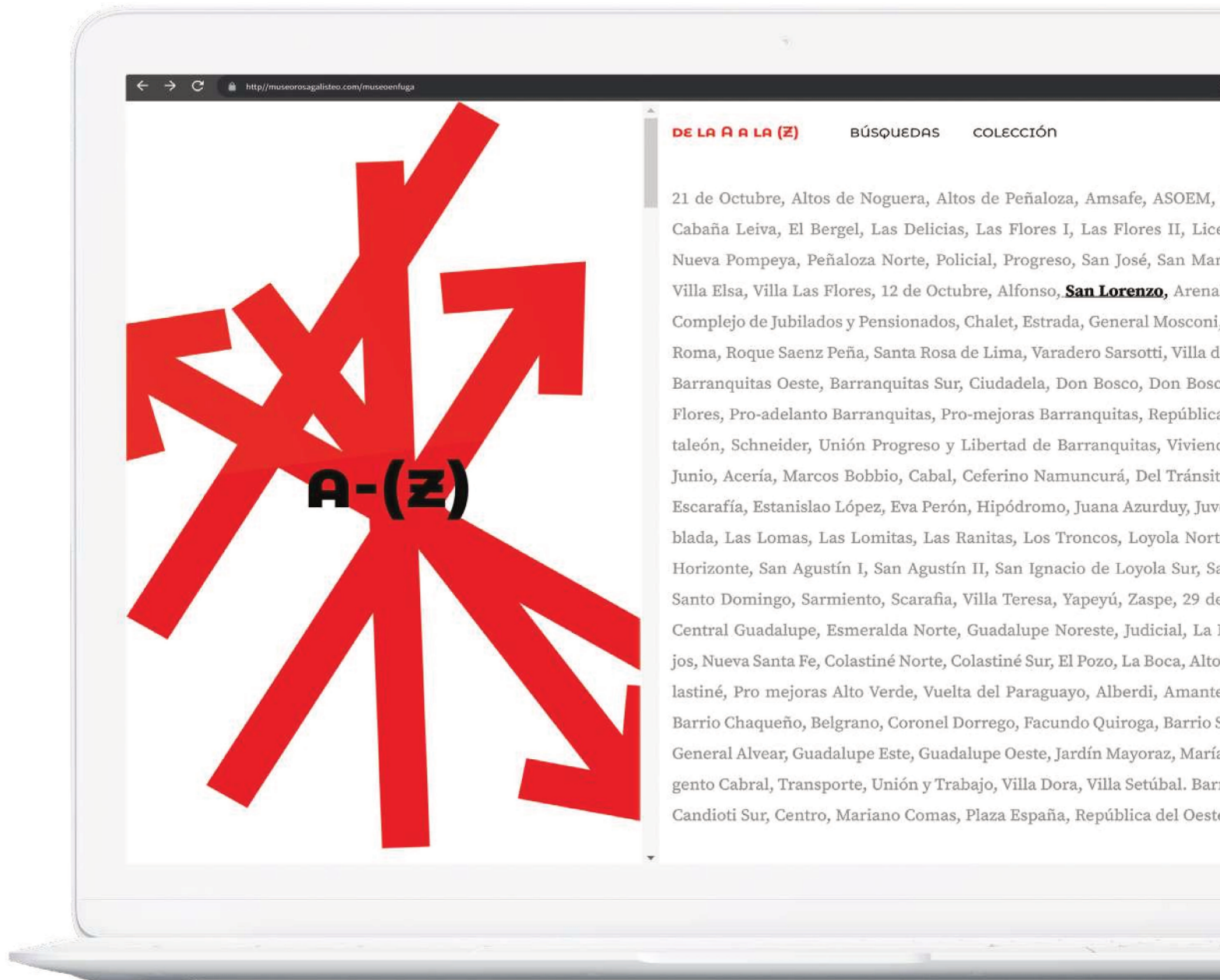


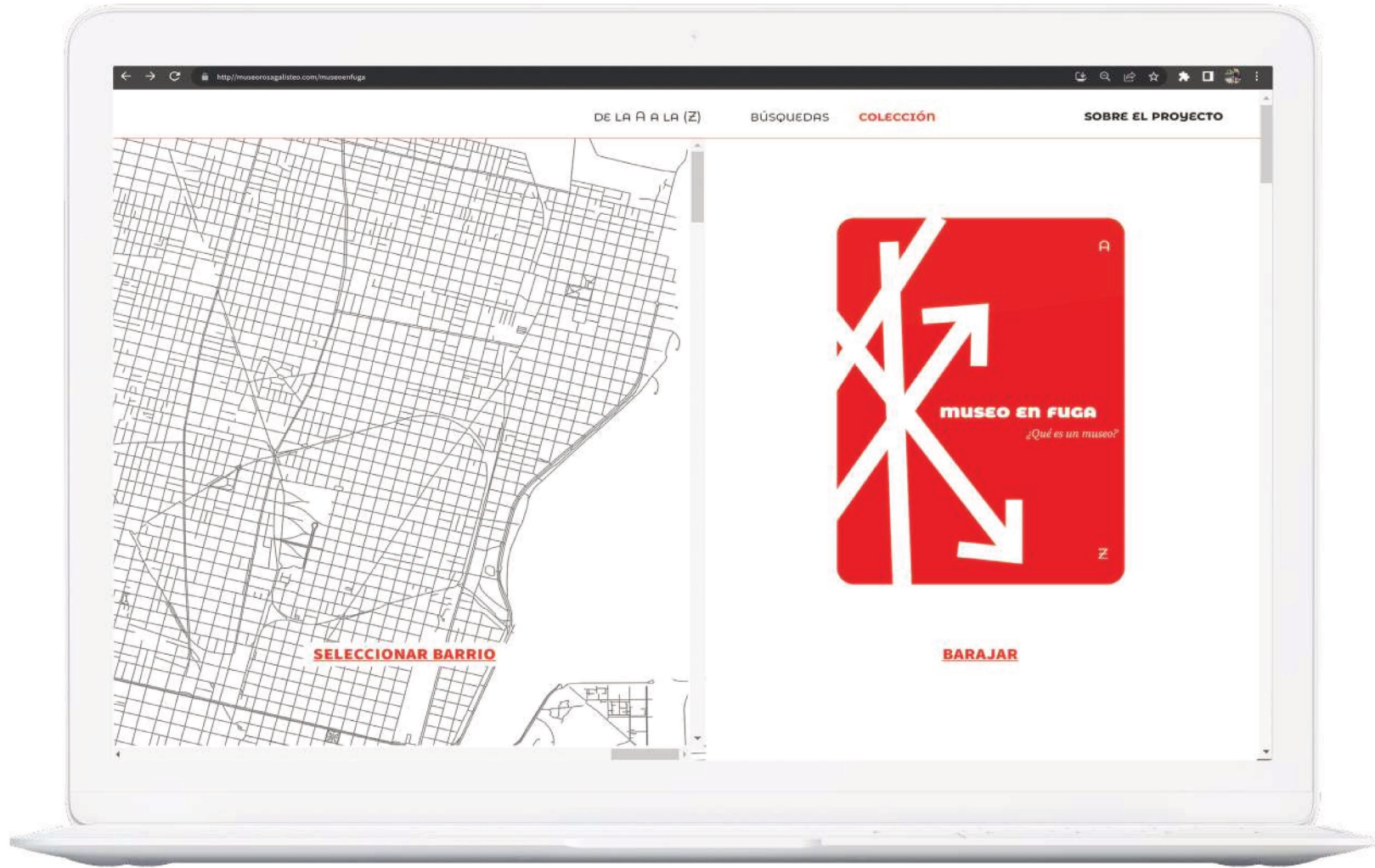








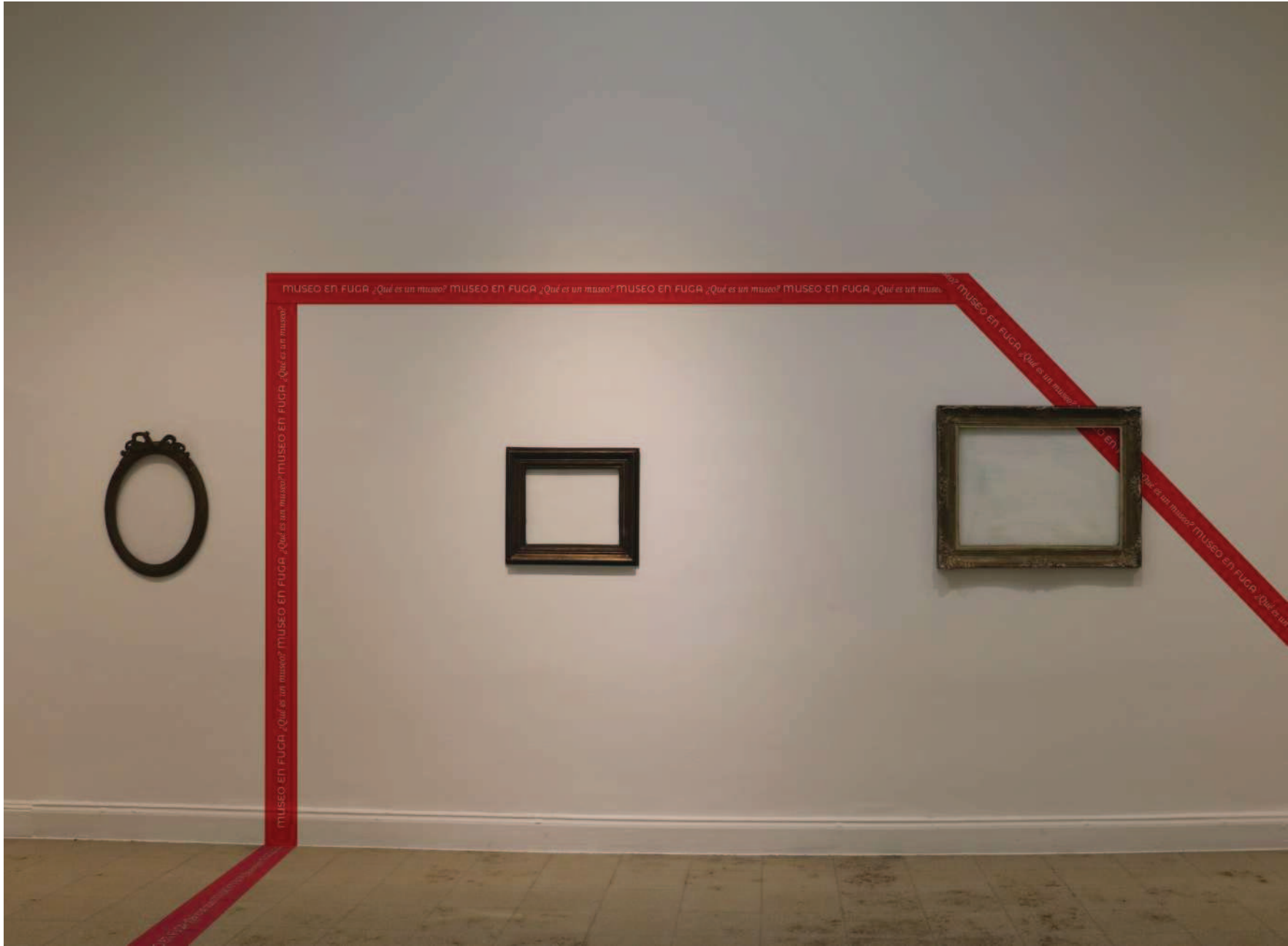




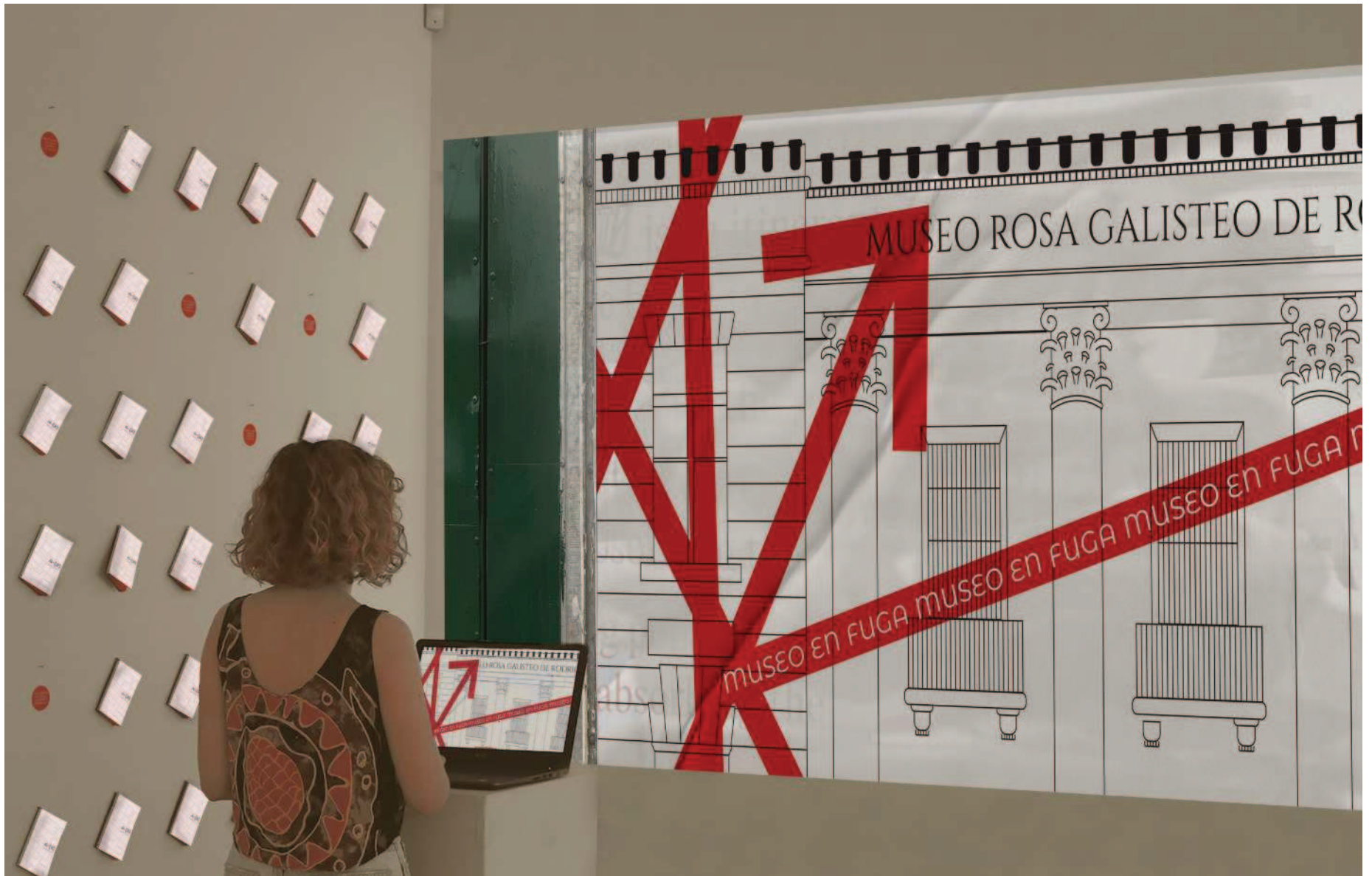
ETAPA 3 | DE LA A LA Z











Fotografía de base de autoría de Ana Leite utilizada como mockup. [https://www.behance.net/gallery/148146555/Exhibition-website-0porcent0?tracking\\_source=project\\_owner\\_other\\_projects](https://www.behance.net/gallery/148146555/Exhibition-website-0porcent0?tracking_source=project_owner_other_projects)





¿Qué es un museo? mu

FUGA

¿Qué es un m

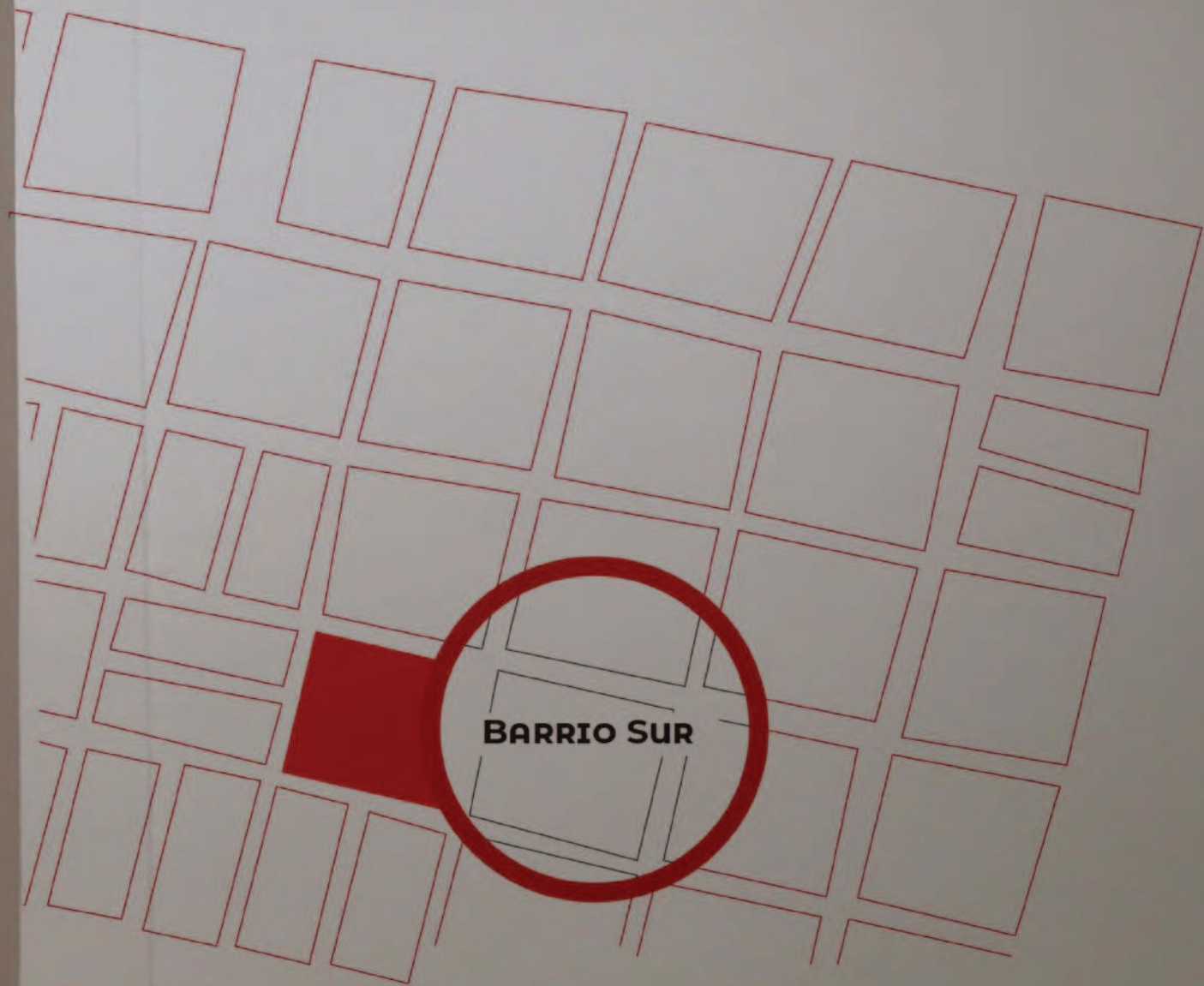
¿Qué es un museo?

MUSEO



HALL B





**BARRIO SUR**

## TESTEO DE PROYECTO

Como se ha mencionado, el proyecto denominado "Museo en Fuga", se constituye como un ensayo de la desmaterialización a la luz de los conceptos de sistema entrópico y ecología de la participación con lineamientos hacia los elementos de la experiencia museográfica.

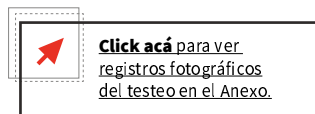
En pos de sostener la intención abierta y participativa de lo ensayado es que se propuso un testeo llevado a cabo en julio de 2023. Esta instancia, aunque no proyectada en el Plan de la presente Tesina, resultó de gran aporte para mirar de un modo colaborativo lo diseñado. A continuación, se presentarán las situaciones en las cuales se dio el testeo y algunos comentarios de los participantes (8 personas / 2 residentes en Barrio Sur, 3 residentes en Barri San Lorenzo, 3 Residentes en Candiotti Norte).

### Etapa testeada: #2 "¿Qué se busca?"

En principio es importante remarcar que la etapa testeada es la número 2. No se llevó a cabo un testeo integral ya que se priorizó aquella etapa en la que se encarna la activación de la búsqueda.

#### Instancias:

1. Invitación al testeo.
2. Punto de encuentro en las escaleras del MPBA Rosa Galisteo.
3. Explicación de la dinámica en la plazoleta frente al museo (Aquí se repuso la totalidad del proyecto Museo en Fuga de forma sintética).
4. Repartición de cartas (entre 3 y 4 por persona).
5. Armado de grupos (también podía ser individual) y repartición de materiales de búsqueda: mapa, stickers, fibrones, hojas.
6. Instauración de tiempo de búsqueda (20 minutos).
7. Búsqueda y registro (según los límites del mapa).
8. Regreso.
9. Puesta en común.
10. Traslado de mapas individuales a uno más grande grupal.
11. Comentarios.



Algunos registros se utilizaron en la presentación del caso de estudio (9.2)

## COMENTARIOS

En esta instancia se tomaron en consideración algunos comentarios sueltos propios de atravesar la experiencia y se generaron preguntas que los profundicen (no se pensó un cuestionario previamente).

Uno de los comentarios reiterados marcaba una variable geográfica que se hacía visible en el mapa: al salir desde el museo (extremo derecho del mapa) no se lograba llegar a distancias muy lejanas (dado que la duración de la búsqueda planteada era de 20 minutos). Si bien la dimensión temporal era acertada, se llegó a la conclusión de que se podría revisar el punto de encuentro considerando los puntos de apoyo en cuestión. En el caso de lo ensayado entre Barrio Sur y Barrio San Lorenzo, establecer un punto medio de encuentro.

Por otro lado, se reflexionó respecto a los puntos en común en términos de distancia de si se proyecta la fuga hacia otro territorio. Desde ese lugar, el punto medio quizás no es la forma pertinente de generar la búsqueda y quizás sea necesario plantear otro tipo de "cuestiones en común". En términos sistémicos, la fuga admite diferentes tipos de consensos que se trasladan a la dinámica de búsqueda como variables de una constante.

Desde un conocimiento más profundo del barrio, vecinos de San Lorenzo comentaron que el límite simbólico que divide al Sur del Oeste se posa en Avenida Freyre y que ellos recuerdan que hubo un único momento en donde "los de allá vinieron y los de acá fuimos" que fue durante el Crimen Hídrico de la Inundación del 2003. En ese momento "a los límites los definió el agua". Valoran la propuesta y la oportunidad del pensar poético y estético en la calle y en barrios donde generalmente se "conforma con poco".

Finalmente reflexionamos sobre el definir cosas, lugares e instituciones desde la mirada atenta y un pequeño cambio mediado por una consigna en el caminar común.

**¿HACIA QUÉ  
OTROS LUGARES ES  
POSIBLE PROYECTAR  
LA FUGA?**



## BIBLIOGRAFÍA

### Antecedentes

**CEREZO MUÑOZ, A.** (2021) La desmaterialización del museo de arte contemporáneo. Una propuesta de catálogo de museografía a cielo abierto. [Tesis de Máster Universidad Politécnica de Valencia]

**RODRÍGUEZ ORTEGA, N.** (2011) Discursos y narrativas digitales desde la perspectiva de la museología crítica. Museo y territorio, ISSN 1888-4393, N<sup>o</sup>. 4, 2011, págs. 14-29

**BOJ, C., & DÍAZ, D.** (2013). Ciudad, narrativa y medios locativos: Aproximación a una teoría de los géneros en la narrativa espacial a partir del análisis de cuatro propuestas. Arte y Políticas de Identidad, 9, 129-147. Recuperado a partir de <https://revistas.um.es/reapi/article/view/191871>

### Marco teórico

**ARDINI, C.** et al (2018). Contar (las) historias: manual para experiencias transmedia sociales. [oai:rdu.unc.edu.ar:11086/12811](http://oai:rdu.unc.edu.ar:11086/12811)

**BOJ, C., & DÍAZ, D.** (2013). Ciudad, narrativa y medios locativos: Aproximación a una teoría de los géneros en la narrativa espacial a partir del análisis de cuatro propuestas. Arte y Políticas de Identidad, 9, 129-147. Recuperado a partir de <https://revistas.um.es/reapi/article/view/191871>

**CARPINTERO, C.** (2009). Dictadura del diseño. Notas para estudiantes molestos. Buenos Aires, Argentina. Ed. Wolkowicz.

**CEREZO MUÑOZ, A.** (2021) La desmaterialización del museo de arte

contemporáneo. Una propuesta de catálogo de museografía a cielo abierto. [Tesis de Máster Universidad Politécnica de Valencia]

**DALSGAARD, P., DINDLER, C., & ERIKSSON, E.** (2008). Designing for Participation in Public Knowledge Institutions. Proceedings of the Nordic Computer-Human Interaction (NordCHI 2008): Using Bridges, (pp. 93-102). Lund, Sweden: Association for Computing Machinery.

**FERNÁNDEZ, T.** (2014). La participación de audiencias en museos de arte Bibliografía general y estudio de caso del Museo de Navarra. Separata Príncipe de Viana. Número 259.

**FOUCAULT, M.** (1971). Nietzsche, la genealogía, la historia. En D. De-fert (Ed.), Dits et écrits: 1954-1988 (Vol. 2, pp. 1392-1415). Gallimard.

**FOUCAULT, M.** (1966). Las palabras y las cosas: Una arqueología de las ciencias humanas. Siglo XXI Editores.

**GARCÍA CANCLINI, N.** (2003) Noticias recientes sobre Hibridación. Revista arbitrada de la SIBE-Sociedad de Etnomusicología Peer-Reviewed journal of the SIBE-Society for Ethnomusicology. Recuperado de <https://www.sibetrans.com/trans/articulo/209/noticias-recientes-sobre-la-hibridacion>

**GUBER, R.** (2001). La Etnografía: Método, Campo y Reflexividad. Siglo XXI Editores.

**GUERRI, C. ACEVAL, M & VOTO, C.** (Septiembre 2019) Archivos que performan [Presentación de paper]. 14<sup>o</sup> Congreso Mundial de Semiótica: Trayectorias. Buenos Aires, Argentina. DOI 10.24308/IASS-2019-1-026

- HERNÁNDEZ HERNÁNDEZ, F.** (1992). Evolución del concepto de museo. *Revista general de información y documentación*, 2(1), 85–98.
- ICOM.** (2022). Definición de museo. Recuperado de [<https://icom.museum/es/recursos/normas-y-directrices/definicion-del-museo/>]
- JAKOBSON, R** (1984) *Ensayos de lingüística general*. "Lingüística y poética". Barcelona, Ariel.
- KRISTEVA, J.** (1969a). *Le langage, cet inconnu*. S.G.P.P. (Publicado bajo seudónimo. Reapareció firmado por Kristeva en 1981, París: Editions du Seuil, Col Points).
- KRISTEVA, Julia**, "Bakhtine, le mot, le dialogue et le roman". En: *Critique*, 239, 1967, pp. 438–65 (también en *Syméonotik2*, París, Seuil, 1969).
- LAYUNO, M. A.** (2007). El museo más allá de sus límites. *Procesos de musealización en el marco urbano y territorial*. *Oppidum*, 3, 133–164.
- LEDESMA, M. del V.** "Diseño gráfico ¿un orden necesario?" en *Diseño y Comunicación. Teoría y enfoques críticos*. Ed. Paidós. 1999. Pág. 61 a 67
- LUCERO, M.** (2020). Objetos con aires de cambio: levedad y desmaterialización hacia fines de la década de 1960. *Cuadernos de Música, Artes Visuales y Artes Escénicas* 15 (2): 132–153. <http://doi.org/10.11144/javeriana.mavae15-2.ocad>
- MAZZEO, C.** (2017) *Diseño y Sistema. Bajo la punta del iceberg*. Buenos Aires, Argentina: Ed. Infinito.
- MONTERO, R. J., & COLLADOS ALCAIDE, A.** (2015). Mediación, interpretación, transculturalidad. *El museo como zona de contacto*. Museos.es: Revista de la Subdirección General de Museos Estatales, (11), 25–38.
- NELSON, H. G., & STOLTERMAN, E.** (2003). *The Design Way. Intentional change in an unpredictable world. Foundations and Fundamentals of Design Competence*. Englewood Cliffs, N.J.: Educational Technology Publications.
- NOTARIO SÁNCHEZ, A.**(2018). El público en el museo actual. *Reflexiones sobre la Nueva Museología y las masas*. *De Arte*, 17, 2018, pp. 191–203.
- ORECCHIONI, K.** (1987) *La enunciación de la subjetividad en el lenguaje*. Edicial.
- ORTÍZ, R.** (1996) Otro territorio. *Ensayos sobre el mundo contemporáneo*. *Revista de ciencias sociales*, (4), 143–163. Disponible en RIDAA–UNQ Repositorio Institucional Digital de Acceso Abierto de la Universidad Nacional de Quilmes <http://ridaa.unq.edu.ar/handle/20.500.11807/1423>
- PARRY, R.** (2007). *Decoding the museum*. London: Routledge.
- PEIRCE, Charles S.** 1931–58. *Collected Papers of Charles Sanders Peirce*, Vols. 1–6, C.
- ROBERTS, L. C.** (1997) *Changing practices of interpretation*. In G. Anderson *Reinventing the Museum: Historical and Contemporary Perspectives on the paradigm shift* (pp. 212–232). Walnut Creek, Calif. Alta Mira Press.
- RUSSO, A., & PEACOCK, D.** (2009). *Great expectations: Sustaining*

participation in social media spaces. In J. Trant & D. Bearman (Eds.). Proceedings of the Museums and the Web 2009. Toronto: Archives and Museum Informatics.

**SALGADO, M.** (2013) Diseñando un museo abierto. Una exploración sobre la creación y el compartir de contenidos a través de piezas interactivas. Ediciones Wolkowicz. Buenos Aires, Argentina.

**SALGADO, M.** (2022). Diseño y territorio. Diseño y diáspora.

**SEMPRINI, A.** (1995) El márketing de la marca. Una aproximación semiótica. Ediciones Paidós. Barcelona, España.

**SIMON, N.** (2010). El Museo Participativo: Fomentar la Participación Comunitaria y la Satisfacción del Visitante. Santa Cruz, CA: Museum 2.0.

**VILLALOBOS, Iván.** "La noción de intertextualidad en Kristeva y Barthes." Revista de Filosofía de la Universidad de Costa Rica, vol. 40, no. 103, Jan.-June 2003, pp. 137+. Gale OneFile: Informe Académico, link. [gale.com/apps/doc/A126788093/IFME?u=anon~29e0aa60&sid=googleScholar&xid=a95ac586](https://gale.com/apps/doc/A126788093/IFME?u=anon~29e0aa60&sid=googleScholar&xid=a95ac586).

**VON BERTALANFFY, L.** (1989). Teoría general de los sistemas. Fundamentos, desarrollo y aplicaciones. (1a. ed.). México: FONDO DE CULTURA ECONÓMICA.

**ZAVALA, L.** (2013). Antimanual del museólogo. Hacia una museología de la vida cotidiana. México: Instituto Nacional de Antropología e Historia- INAH y UAM. Recuperado de: [https://www.academia.edu/3268406/Antimanual\\_del\\_museo%3%B3logo.\\_Hacia\\_una\\_museolog%3%ADa\\_del\\_espacio\\_cotidiano](https://www.academia.edu/3268406/Antimanual_del_museo%3%B3logo._Hacia_una_museolog%3%ADa_del_espacio_cotidiano).

## Metodología

**HERNÁNDEZ SAMPIERI, R., FERNÁNDEZ COLLADO, C., & BAPTISTA LUCIO, P.** (2014). Metodología de la investigación. McGraw-Hill Education.

**MUNARI, B.** (2001). Como nacen los objetos. Gustavo Gili.

## Links de interés

### Profundización de la problemática

<https://www.unesco.org/es/articles/los-museos-ante-los-desafios-de-covid-19-continuan-comprometidos-con-las-comunidades>

[https://es.unesco.org/sites/default/files/\\_issue\\_11\\_es\\_culture\\_covid-19\\_tracker.pdf](https://es.unesco.org/sites/default/files/_issue_11_es_culture_covid-19_tracker.pdf)

<https://www.sinca.gob.ar/VerNoticia.aspx?Id=68>

[https://icom.museum/wp-content/uploads/2021/07/Museos-y-Covid-19\\_tercer\\_informe\\_ICOM.pdf](https://icom.museum/wp-content/uploads/2021/07/Museos-y-Covid-19_tercer_informe_ICOM.pdf)

<https://www.culturaydeporte.gob.es/dam/jcr:421b5bcd-4731-48af-8005-c9e16680b1fb/informe-covid-lppm.pdf>

## Casos recopilados

<https://muac.unam.mx/exposicion/sala10-forensic-architecture>

<https://icom.museum/es/news/el-icom-aprueba-una-nueva-definicion-de-museo/>

<https://li-mac.org/es/>

<https://www.museodelprado.es/recurso/a-la-vuelta-de-la-esquina/062c2aef-a283-0513-003a-a791ca20a26f>

<https://www.museoreinasofia.es/exposiciones/audiosfera>

<https://museomoderno.org/kilometro-1/>

<https://museomoderno.org/museo-moderno-en-casa/>

[https://bienalsur.org/en/single\\_agenda/391](https://bienalsur.org/en/single_agenda/391)

<https://proa.org/esp/exhibicion-proa-arte-en-juego-3-presentacion.php>

<https://meetvincent.com/argentina/>

### **Imágenes**

1 y 2: <https://li-mac.org/es/>

3 y 4: <https://muac.unam.mx/exposicion/sala10-forensic-architecture>

5, 6 y 7: [https://bienalsur.org/en/single\\_agenda/391](https://bienalsur.org/en/single_agenda/391)

8 y 9: <https://www.museoreinasofia.es/exposiciones/audiosfera>

10 y 11: <https://www.museodelprado.es/recurso/a-la-vuelta-de-la-esquina/062c2aef-a283-0513-003a-a791ca20a26f>

12-17: <https://museomoderno.org/>

18, 19 y 20: <https://proa.org/esp/exhibicion-proa-arte-en-juego-3-presentacion.php>

21, 22 y 23: registro propio.

24 y 25: <https://www.museorosagalisteo.gob.ar/salonypadeletti/>

26, 27 y 28: capturas de flyers de redes sociales de El Rosa.

29, 30 y 31: registro propio.

32, 33, 34 y 35: registro propio.

36- 41: <https://www.museorosagalisteo.gob.ar/salonypadeletti/>

42 y 43: capturas de flyers de redes sociales de El Rosa.

44 y 45: registro propio.

46-50: <https://www.museorosagalisteo.gob.ar/salonypadeletti/>

51: captura de flyers de redes sociales de El Rosa.

52 y 53: registro propio.

54: captura de flyers de redes sociales de El Rosa.

55: registro propio.

56: captura de fragmento de flyer de redes sociales de El Rosa.

57, 58 y 59: escaneo de comentarios en fichas de actividades de El Rosa.

60-63: <https://guillermopressiani.com/2020/02/10/operacion-rosa/>

64-68: <https://www.museorosagalisteo.gob.ar/salonypadeletti/>

69: registro Violeta Vignatti.

70: registro propio.

71: <https://www.museorosagalisteo.gob.ar/salonypadeletti/>

72: digitalización de obra Museo Rosa Galisteo.

73: digitalización de obra Museo Rosa Galisteo.

74: digitalización de obra Museo Rosa Galisteo.

75: registro Pablo Romero.

76, 77 y 78: registros propios.

79: captura de video. <https://www.youtube.com/watch?v=cT4788dOiEA>

80 y 81: registros propios.

82: [https://www.ellitoral.com/escenarios-sociedad/reflexionar-museos\\_0\\_iTHfYSrVfQ.html](https://www.ellitoral.com/escenarios-sociedad/reflexionar-museos_0_iTHfYSrVfQ.html)

TESINA 2021 LDCV

Estudiante: Aylén Avilés  
Directora: Silvia Torres Luyo

FADU – UNL