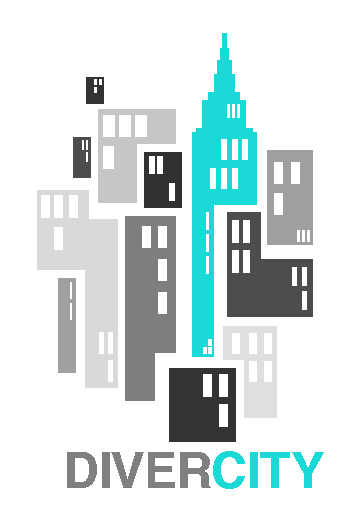
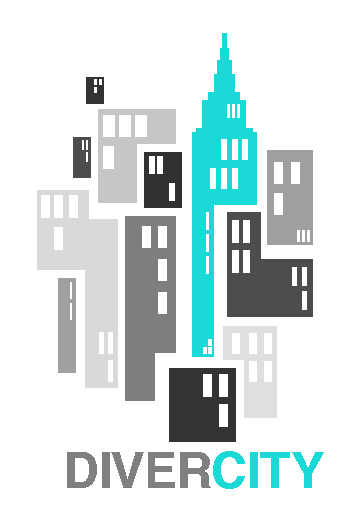
IO7 – Trabajar con la diversidad en los museos



"El apoyo de la Comisión Europea para la elaboración de esta publicación no implica la aceptación de sus contenidos, que es responsabilidad exclusiva de los autores. Por tanto, la Comisión no es responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida."



http://divercitysite.weebly.com/

En esta sección del proyecto fue dirigida por el Museo de Etnografía , Budapest ,

en estrecha colaboración con la Universidad Complutense de Madrid y el Museo de Arte de Helsinki

Escrito por : Hannah Daisy Foster, Emese Joo, Marián López Fdz. Cao , Antti Kauppinen

Socios: Artemisszió Foundation ( Budapest ) , Stand 129 (Viena ) , Elan Intercultural (París ) , la Red de Jóvenes REDE portuguesa de Igualdad de Oportunidades entre mujeres y hombres ( Lisboa)

DIVERCITY - inmersión en la diversidad en el museo y la ciudad

Contenido

[Vocabulario DiverCity 3](#_Toc454193205)

¿[Qué camino y de donde a dónde? 8](#_Toc454193206)

¿[Por qué? 11](#_Toc454193207)

¿[Qué? 15](#_Toc454193208)

¿[Dónde? 18](#_Toc454193209)

¿[Cómo? 19](#_Toc454193210)

[Con lo cuál 25](#_Toc454193211)

Este documento consiste en la introducción metodológica y teórica de los talleres realizados en museos a través del Proyecto Divercity. Las siete instituciones y organizaciones tienen en este apartado han tenido la posibilidad de trabajar juntas probando nuevos métodos de colaboración y cooperación entre los museos y sus visitantes, realizando trabajos de sensibilización en este ámbito y compartiéndo los resultados.

En este trabajo se pretende ofrecer las bases metodológicas de acuerdo con el proyecto Erasmus y con la planificación de talleres de las instituciones y organizaciones asociadas.

En primer lugar se explica el vocabulario y los conceptos utilizados en la aplicación durante el proceso. En segundo lugar se trabaja sobre la organización del método llevado por Divercity, a través de preguntas básicas como, ¿De qué forma? ¿Por qué?, ¿qué? ¿dónde?, ¿con qué?.

# **Vocabulario Divercity**

**\* Diversidad** : La diversidad es el concepto central del Proyecto Divercity. Hemos utilizado este término siendo conscientes de los muchos estereotipos que se establecen a partir de las diferencias sociales relacionadas con la diversidad (por ejemplo, que las personas en situación de desigualdad social tienen menos conocimientos; o que la ciencia realizada por mujeres tiene una carácter más subjetivo y emocional que el realizado por los hombres, etc.). Nuestra intención es subrayar estos aspectos, entender la diversidad como un bien común y tratar de enseñar esta perspectiva a los otros. El proyecto se centra en la igualdad y la empatía hacia la diversidad y la alteridad.

**\* Conocimiento**: En el proyecto se parte del propio conocimiento de los visitantes tratando de encontrar los puntos comunes entre cada uno de ellos, basado en el conocimiento que cada uno trae. Este método es el de la pedagogía constructivista y se utiliza para ayudar a los visitantes a conectar con el museo más allá de su edad o su bagaje educativo.

Así, el/la profesora/educador/a del museo/facilitador/a/participante/visitante comparten el mismo rol, y deben compartir su conocimiento. Así, el/la educador/a usa la estructura del conocimiento de los estudiantes para enseñarles algo nuevo, relacionándolo con su propia información. Este método es realmente útil en los museos, ayuda a encontrar elementos comunes con los visitantes. Así, durante el proyecto hemos usado el conocimiento como un término dinámico que debe ser construido contínuamente bajo la influencia de nuevas narrativas o aquellas que han sido silenciadas. Junto al conocimiento personal, también debemos ser conscientes del conocimiento situado (conocimiento escondido que puede surgir en una situación concreta) y la naturaleza subjetiva y estereotipada del conocimiento.

**\* Idioma**: Una de las temáticas centrales y objetivo es cambiar la manera en que se transmiten los conocimientos en los museos respecto a los profesionales al entrar en contacto con el público. El lenguaje es esencial para que exista mayor entendimiento entre los profesionales y la audiencia, para hacer viable lo que se comunica. En ese intento de tener en definitiva una mayor fluidez entre profesionales y visitantes se desarrollan talleres sobre el lenguaje relacionado con el espacio y los objetos, tratando de transmitirlo a nuestros participantes, de modo se se sientan más cómodos en nuestro museo.

**\* Educación** –

Durante el proyecto, hemos usado la educación museográfica como un elemento central para crear un acontecimiento educativo en el museo centrado en el objeto o en el conocimiento del museo. El grupo de atención es el grupo y no el individuo, y el educador/a media entre el museo y el grupo. En la educación museográfica, los visitantes son el eje central, no el/la educador/a, en tanto que son ellos los que dirigen el aprendizaje.

\* **Interpretación** – La interpretación es un gran mundo formado por las diferentes formas de presentación que hace una persona frente a una palabra, objeto, sujeto, cosa, o significación específico. Por lo tanto cada persona tiene su manera de explicar a través de sus pensamiento lo que observa. Las interpretaciones pueden ser múltiples según textos, presentaciones, talleres, etc. La persona que inspira a los participantes a encontrar sus propias interpretaciones es el intérprete, pero debemos tener en cuenta también su propia subjetividad.

**\* Pedagogía del Arte:** método pedagógico que utiliza el arte como método y herramienta

\* **Museo**: una institución que recopila, comparte y cuida el patrimonio cultural, que puede ser tangible o intangible, realizado por el ser humano o natural.

\* **Colección**: Elección de piezas de una cultura común (de diferentes temas, por ejemplo, de arte, de la vida cotidiana, historia natural, historia, religión,etc) que la sociedad conserva como patrimonio.

\* **Exposición**: Mensaje construido preparado a partir de una serie de objetos elegidos a partir de una colección.

\* **Artefacto**: el nombre de un objeto después de haber sido elegido por un/a comisario/a para formar parte de una colección, es la unidad más pequeña de la colección del museo.

\* **Objeto de demostración**: Al entrar en contacto físico con objetos del museo, utilizamos objetos de muestra para proteger las piezas que los museos tienen que cuidar. Pueden ser objetos con la misma función que el examinado, o copias de la pieza.

\* **Comisario/a**: la persona que construye el mensaje de la exposición y lo interpreta con artefactos, composiciones en el espacio, textos y otras herramientas.

\* **Facilitador/a**: Es la persona que ayuda en los procesos desde un segundo plano y se mantiene neutral y sin tener ninguna influencia en el resultado, pero que es necesaria para el éxito (como un/a guía). Por ejemplo, el/la maestro/a que va al museo con un grupo escolar, el/la guía turístico/turística que viene con su grupo al museo, y ellos/ellas no interpretan, sólo les acompañan, etc.

\* **Mediador/a**: ayuda a encontrar el punto común entre los socios en la interacción.

**\* Educación formal, educación no formal, educación informal** : la educación formal es la que se desarrolla en la escuela (educación pública); la educación no formal es toda clase de educación colectiva (en grupos) fuera de la escuela, por ejemplo, educación en los museos; la educación informal es la que nos sucede todos los días, la información, el conocimiento y las experiencias cotidianas que recibimos sin esfuerzo durante nuestra vida (para más información, véase la obra de Sarah Elaine Eaton acerca de la educación formal, no formal e informal).

**\* Participación, colaboración**: métodos en los que trabajamos juntos e interactuamos con nuestra audiencia. En el caso de los museos, puede suceder durante el tiempo de investigación, en la práctica curatorial, durante la creación artística y durante la interpretación. En las prácticas colaborativas, tanto los representantes del museo como los visitantes son considerados iguales en el conocimiento y en la toma de decisiones; durante las prácticas participativas, los socios se situan en pie de igualdad en el conocimiento pero los representantes del museo son los responsables de la toma de decisiones.

**\* Desventaja** : la desventaja puede ser social y cultural, discapacidad o ambas, lo que puede conducir a la discriminación múltiple. En el proyecto tratamos de llegar a diferentes grupos en desventaja que eran extraños para el museo y viceversa.

**\* Acceso**: en el proyecto queremos hacer un museo accesible en todas las dimensiones: física, cultural, lingüística, y en el acceso a aspectos no visibles (detrás de las escenas).

\* **Educación multicultural** **- educación intercultural**: Ambas, la educación multicultural y la intercultural, implican mentes abiertas a la alteridad, ayudan a reducir el etnocentrismo y los preconceptos, pero la educación intercultural actúa directamente, ayuda a la interacción entre diferentes culturas. La educación multicultural aporta información acerca de las diferentes culturas y empatía para mirar la diversidad como un valor común, pero no actúa sobre ello.

**\* Segregación - Integración** : integración significa la posibilidad de conocer otros grupos sociales y culturales, y estar juntos de manera igualitaria. En DiverCity trabajamos con grupos desfavorecidos de la sociedad, sobre todo por segregación. Este es un proyecto experimental, Yal elegir y trabajar con nuestros grupos destinatarios, generamos una situación de laboratorio. De esta manera, tenemos la oportunidad de conocer a esos grupos sociales, para lograr algunas nuevas experiencias; pero nuestro objetivo más amplio es utilizar el conocimiento adquiridos durante el proyecto en una educación integrada. La educación segregada no es un buen camino para los museos, nuestro objetivo es utilizar la educación intercultural, donde nos centramos en la integración de los diferentes alteridades, la aceptación de una cultura y una sociedad diversa.

**\* El arte participativo, arte comunitario:** es un modo de entender la creación artística en el que se implica directamente a la audiencia en el proceso creativo, permitiéndoles convertirse en co-autores/as, editores/as, y observadores/as de la obra. Por tanto, este tipo de arte está incompleto sin la interacción física del/de la espectador/a. Su intención es desafiar el modo dominante de hacer arte en Occidente, en el que una reducida clase de artistas profesionales hacen arte, mientras que el público asume el papel de observador pasivo. En el arte comunitario el artista es visto más como un director de la obra y todo el que toma parte en su realización es un creador de la obra junto con el artista

**\* Hackathon** : colaboración en la creación de sustancias inmateriales. El término se utiliza sobre todo en los eventos en que programadores/as informáticos/as y otras personas implicadas en el desarrollo de software y hardware (diseñadores/as gráficos/as, diseñadores/as de interfaz, gestores/as de proyectos, etc.) colaboran intensamente en proyectos de software. Ocasionalmente, tienen un componente de hardware también. Generalmente un hackathón dura entre un día y una semana. Algunos hackathones simplemente se hacen con fines educativos o sociales, aunque en muchos casos la meta es crear un software utilizable.

\* **Facilitación de narraciones** : ayudar a las personas a expresar sus memorias personales sobre las cosas en su entorno cotidiano y empoderarles para dar voz a sus narrativas, reales o imaginarias.

**¿Qué camino? / ¿De dónde a dónde?**

**¿Cuál es nuestra dirección?**

El proyecto Diversity trae muchos cambios de perspectiva simplemente mudando la dirección de nuestro pensamiento profesional cotidiano. Por ejemplo, el objetivo principal del proyecto: transferir la diversidad de la ciudad al museo y traerla de vuelta, introduciendo la diversidad del museo en la ciudad. Socializar el museo y musealizar la ciudad. Puede que eso suene como una declaración fuerte, pero si pensamos en el museo como un lugar diverso, óptimo para las interacciones y comunicación entre los diferentes niveles de la sociedad, diferentes fuentes de conocimiento, etc., tiene sentido. Podemos mirar a la ciudad como cuando nos fijamos en nuestros tesoros tangibles en el museo, algo para tratar cuidadosamente, algo sobre lo que pensar, algo para relacionar con algo. La herencia tangible e intangible, la ciudad, el museo y sus objetos deberían ser parte de nuestra vida, parte de nuestra identidad, herramientas para encontrar y expresar nuestro lugar en el mundo. El proyecto ayuda a los museos para que lleguen a ser museos sociales reales, o para aproximarse a esta idea. Les ayuda a convertirse en un lugar que piensa en la sociedad como la fuente, el entorno y el destino de los museos. La ciudad tiene muchas voces e historias. Escucharlas hace nuestra práctica más relevante y nuestra institución más vital e interesante.

Otro cambio en la dirección de nuestras perspectivas es el cambio entre el confort y el disconfort. Nosotros queremos ayudar a los museos a hacer su espacio confortable para los y las visitantes. No sólo en relación al confort físico, sino a la familiaridad, la comprensión, la apertura. Nuestra meta es hacer el museo accesible para todos los tipos de grupos diversos de la ciudad, incluso aquellos que nunca han ido a un museo anteriormente, o los que no tienen idea de que un museo podría ser un buen y útil lugar para ellos mismos también. Pero hay algunas informaciones adicionales muy importantes:

▪ queremos que los y las visitantes pasen de outsiders a expertos/as, y que sientan que tienen algo que hacer con el museo,

▪ queremos hacer del museo un lugar donde el conocimiento sea igual para todos/as y pueda ser compartido,

▪ y un lugar donde no damos información a los/las visitantes, sino que les capacitamos y animamos a formular sus propias historias, a compartir su propio conocimiento, experiencias de vida, etc. Un lugar donde tengan la opción de construir su propia memoria personal y colectiva, donde tengan la opción de aportar algo a la herencia colectiva, la cultura colectiva.

Durante nuestros talleres intentamos lograr que nosotros/as mismos/as, trabajadores/as del museo, incluyamos los conocimientos y experiencias de los y las visitantes en nuestro pensamiento y práctica, y esperamos que los y las visitantes y otras instituciones o actores también aprendan de nosotros e incorporen nuestro conocimiento y experiencia en su vida, pensamiento y práctica.

**¿Cómo es la ciudad que nos gusta? ¿Cuál es la diversidad de la ciudad que nos gustaría?**

La ciudad, y la sociedad que vive en ella, representa una entidad diversa. Hay en ella una gran cantidad de culturas diferentes, grupos étnicos, religiones, diferentes generaciones, niveles de sociedad, diferentes idiomas, etc. Todo ello deja sus huellas, sus impresiones en la ciudad física y mentalmente también. Muchos objetos, señales de tráfico, pictogramas, tiendas, plazas y calles, obras de arte, la forma en que cada uno usamos todas esas cosas, los usos comunes y las diferencias -todo ello hace de los lugares y las sociedades en que vivimos lugares totalmente diversos. Pero la visibilidad de esta diversidad no es tan evidente. Las fronteras construidas a la fuerza, a través de los paradigmas desde los que hablamos sobre los espacios en la ciudad, el pensamiento del espectador – todo ello nos proporciona una imagen diferente sobre el lugar que estamos mirando.

La ciudad no es la misma si es un político hombre, un/a historiador/a del arte, un/a artista callejero o una madre con tres niños/as, quienes la contemplan, intentando usarla. Estas diferencias, esos diversos lugares y métodos de uso son sobre lo que estamos intentanto pensar, lo que estamos intentando utilizar como un recurso valioso.

**¿Cómo es el museo que nos gusta ? ¿Cuál es la diversidad del museo que nos gustaría?**

Al igual que la ciudad, el museo es un espacio diverso también. Colecciona objetos diversos, o distintas piezas de arte provenientes de diversas culturas en diversas formas y con diversos métodos, recolectados por diferentes personas. Podemos encontrar en el museo diversidad cultural, étnica y religiosa, diversidad de género y diversidad generacional, entre los objetos y entre los trabajadores. Además, el museo clásico es un entorno elitista con carácter de fortaleza, con respecto a los objetos y a los trabajadores.

Hay otras cuestiones interesantes para pensar en relación al proyecto. Por ejemplo el tema de género en los museos. Pensamos que los museos tienen principalmente una orientación masculina, porque numerosos hombres conocedores, viajeros y coleccionistas miran y buscan objetos con “ojo masculino”. También, si pensamos sobre una obra de arte hecha por una persona anónima, la asociamos con un artista hombre. Pero preferimos la idea de que un museo es un lugar con una orientación femenina, también podemos estar en lo cierto. Existen principalmente trabajadoras mujeres en los museos actuales, especialmente en el sector educativo del museo. Pensamos también sobre la orientación generacional, ¿cómo puede ser que principalmente haya trabajadores/as de museos mayores de 50 y que los/as más jóvenes estén fuertemente infrarepresentados/as? Todas esas cuestiones están conectadas con el concepto de diversidad que usamos: tenemos que ser conscientes de los estereotipos que van unidos a las diferentes diversidades y por eso tenemos que practicar la autocrítica y la auto-reflexión.

Todas esas diferencias que se derivan de la diversidad generan un problema mayor: el problema del lenguaje. ¿Cómo es posible entendernos unos/as a otros/as tanto en la ciudad como en el museo? Una parte de nuestro proyecto se centra en las posibilidades y los métodos que resuelven el problema de los fallos de comprensión lingüística de los museos (IO3) e igualmente con las ciudades (IO 4, 5, 6), y cómo se abren posibilidades a los museos y las ciudades y a sus ciudadanos/as para colaborar, cooperar, comunicarse e interactuar unos con otros. Esta introducción tiene como objetivo dar una base teórica y metodológica a lo mencionado anteriormente, para trabajar con la diversidad en los museos

**¿Por qué?**

**¿Por qué es nuestro objetivo transferir la diversidad de la ciudad al museo e introducir la diversidad del museo en la ciudad ?**

Estamos soñando con un resultado que será bueno para los museos y para los/as ciudadanos/as. Para los museos sería interesante tener más visitantes y formar parte de la vida cotidiana de su entorno, y esperamos que también sería bueno para los/las ciudadanos/as aprender una forma de mirar que les ayude a encontrar la belleza y el sentido de los que les rodea. Nuestra meta es construir un puente entre el museo y la ciudad, para hacer el museo parte de la red de la ciudad, enfatizar su relevancia tanto en un sentido local como general. Con una metáfora natural histórica, el hábitat natural de los/as ciudadanos/as es la ciudad, y ahora estamos intentando situarles en el museo también. Nuestros métodos principales serán la aceptación y el abrazo de la diversidad y la alteridad.

Esperamos que permitir que los visitantes mirar tras lo que se muestra, facilitándoles su comprensión sobre la subjetividad de la toma de decisiones en el museo (también sobre la herencia canonizada o el arte convencional), les ayudará a deconstruir el carácter de fortaleza del museo. No deseamos ser profesionales que se sientan en una torre de marfil, sino expertos/as capaces de interactuar con las personas sobre las que estamos aprendiendo, con las que vivimos y por las que somos. Estamos intentando democratizar el conocimiento, alcanzar la igualdad entre los diferentes grupos de la sociedad (incluyendo los/as trabajadores/as del museo y profesionales). Además, queremos ofrecer a nuestros/as visitantes la mirada, la perspectiva que usamos durante el trabajo cotidiano, la “mirada interpretativa”. Por mirada interpretativa entendemos no sólo mirar sino también ver, cuanto se tiene la habilidad de hacer una auto-interpretación de lo que ve, cuando se tiene la habilidad de entender lo que se ve. En la antropología cultural llamamos a esto observación participante -nuestro principal método de trabajo de campo para entender lo que está pasando alrededor de nosotros, entre les personas en los lugares que queremos observar. Pero este método no funciona sólo en la antropología sino al examinar el arte, la naturaleza o cualquier cosa de la vida cotidiana. Queremos empoderar a nuestros/as visitantes para utilizar este método, para utilizar el pensamiento interpretativo, la resolución de problemas, el examen minucioso, el pensamiento crítico, etc. Queremos hacer la ciudad más habitable y comprensible con los métodos museológicos y los métodos educativos de los museos. Creemos que va a funcionar si nos fijamos en la ciudad de la misma manera como lo hacemos con las exposiciones. En una exposición siempre se puede ver una interacción entre los objetos en el espacio. Lo mismo sucede en la ciudad, o en el lenguaje, la estructura, el concepto –la comprensión puede ser la misma o muy similar.

En este proyecto se quiere examinar el museo y sus alrededores juntos, como parte de la misma red que puede ayudarnos a contemplar la ciudad y el museo desde un interior (emic) y desde una visión exterior (etic) también. Debemos ver que los museos son para, y financiados por, los/las ciudadanos/as o el estado, y por tanto es esencial que intenten entrar en interacción, para escucharse, construir una plataforma, y para representar de alguna manera la diversidad de la ciudad.

**¿Por qué es nuestra meta capacitar al museo para reducir la desigualdad en el acceso a la cultura interpretada?**

Nuestro objetivo es hacer la cultura interpretada accesible para ayudar a las personas a entender los problemas del mundo, para clarificar sus propias posiciones, para sentirse con comodidad en el entorno inmediato y el más amplio; y para entender los signos comunicacionales que les convierten en consumidores culturales. Ya sean hombres o mujeres, tengan una base religiosa o no, sean de una etnia hegemónica o no, incluso si son de cualquier nivel de la sociedad, etc. Queremos incrementar la viabilidad de la sociedad, con igualdad, pensando junto con ellos/as sobre la cultura, la herencia, el arte, el museo y la ciudad. Queremos mostrarles modelos de toda clase de perspectivas –queremos compartir con ellos/as sus modelos, para interactuar.

Los museos, y la cultura interpretada en general, pueden seguir siendo relevantes y continuar siendo financiados sólo si ofrecen al menos algunos puntos de entrada a su entorno elitista o algunos puntos de interés a sus diversas audiencias. Los museos y las instituciones culturales deberían estimular a la gente para encontrar sentido y belleza en su propio entorno. Un asunto importante más es que el sentido se encuentra frecuentemente en primer lugar a partir de la propia experiencia –tenemos que mantener esto en mente cuando pensamos en posibles metodologías para lograr nuestra meta.

**¿Por qué se estereotipan los museos? Por ejemplo ¿por qué los objetos relacionados con la violencia y la destrucción ( como las armas ) son a veces más visibles o apreciados que el cuidado y la nutrición ?**

Los museos han reproducido la división social , etnocéntrica y de género en el momento en que fueron establecidos. Creados sobre todo en el siglo IX en Europa, en un entorno urbano , han eliminado esas actividades consideradas sin valor social o económico en esa época – tales como el cuidado, la crianza y el mantenimiento de la vida, los espacios domésticos, la reproducción de la humanidad- para fortalecer e iluminar las actividades relacionadas con la guerra, la agresión y la conquista, los espacios públicos del poder político y la producción de objetos, todo ello valorado en la clase media de la época victoriana occidental del siglo XIX.

De acuerdo con esto, los museos de arqueología, por ejemplo, tienden a resaltar y mostrar los objetos y las actividades relacionadas con la destrucción, la violencia o la conquista (creación y desarrollo de las primeras puntas de flecha de sílex, el desarrollo de los metales para la fabricación de armas, etc.) y su invención, fabricación y uso para el género masculino. Por otra parte, esos objetos relacionados con la crianza, la preservación y el cuidado de los seres humanos (invención de tejidos, ropa o calzado, cerámica o recipientes para contener y transportar líquidos y alimentos) han sido situados en los museos como secundarios, atribuidos a la manipulación femenina. Imágenes relacionadas con la guerra (batallas, escenas mitológicas de guerra y conquista) se sitúan normalmente en un lugar más importante en los museos que las naturalezas muertas, imágenes de flores o dibujos de botánica.

Repensar esas atribuciones y aplicaciones, dar valor a las acciones del mantenimiento de la vida en vez de a su destrucción, dar voz a las mujeres y a otros grupos no visibles en los museos (no blanco-clase media-europeo), sus actividades y funciones, reelaborar el canon y los fundamentos museísticos relacionados con la capacidad humana para la creación frente a la capacidad humana para la destrucción, debería ser una de las principales funciones de una nueva museología cuya meta sea integrar nuevas formas de democracia e inclusión. Ésta es también una meta del proyecto Divercity, durante nuestro trabajo intentamos acercarnos a esta idea de museos sociales.

**¿QUÉ?**

**¿QUÉ APRENDEMOS?**

Queremos dar y recibir conocimiento, aprender juntos. Introducimos diversidad cultural por medio de diferentes programas temáticos, integrando el conocimiento local dentro de la teoría y la práctica de los museos. Estamos probando nuevas metodologías (en su mayoría educacionales, mediáticas y de métodos de restauración), y compartiéndolos para así aprender de los aciertos y errores de cada uno. En este proyecto, el aprendizaje e intercambio de conocimientos consta de dos niveles: primero a un nivel local, donde el museo interactúa el público; y segundo a un nivel internacional, donde los partícipes del proyecto comparten sus experiencias entre sí y, a continuación, con el público visitante.

Tenemos que recordarnos una y otra vez, y hacer que el público también lo entienda así, que los museos no son sólo lugares donde albergar memorias históricas colectivas y canonizadas del pasado, sino también obras contemporáneas personales. Pero además de esto, también tenemos que tener muy presente una característica primordial propia de los museos: son los lugares donde se opera con objetos que poseen una alta concentración de significados, experiencias y recuerdos, y a los que están vinculados. El museo preserva esos objetos , los cuales acabarán convirtiéndose con el paso del tiempo en historias del pasado. El público de los museos de cualquier época siempre tendrá la oportunidad de crear un vínculo entre sus propias experiencias, pensamientos y recuerdos, y los objetos del pasado, ayudándolos así a mantenerlos con vida, a que se conviertan en contemporáneos.

**¿QUÉ ACTIVAMOS?**

Con nuestros seminarios relacionados con los museos, pretendemos dar un impulso a las siguientes cuestiones:

* Queremos público que utilice su propio capital cultural, relacionando el museo, comprendiendo las exposiciones e intercambiando conocimientos.
* Queremos público, y también preparadores, que utilicen y compartan su propio conocimiento, construyéndolo a su vez durante el trabajo en común (para más información ver las teorías sobre pedagogía constructivista, p.e. George E. Hein, John Dewey, Earl M Bennett)
* Queremos potenciar el sentido, la sensibilidad y la actividad a partes iguales (para más información ver las teorías sobre psicología educacional, p.e. Maria Montessori, Rudolf Steiner – Reform Pedagogy, Jean Piaget, Alfred Litchwark – German Art Pedagogy, Celestin Freinet – French Reform Pedagogy)
* Queremos potenciar métodos de narración que provean a nuestros participantes de auto-confianza, para así hacerles entender (y también recordarnos a nosotros y a nuestros colegas) que la historia de cualquier persona puede ser, y es, relevante
* También queremos impulsar a la gente para que vea y sepa apreciar las cosas nuevas que ofrezca su ciudad
* Capacitamos a los participantes, y a nosotros mismos, para pensar desde una perspectiva y sensibilidad de género, y también desde una sensibilidad intercultural e interracial
* Promovemos las relaciones entre nuestras narraciones personales y las que pertenecen a la propia Historia
* Promovemos el arte como experiencia, como parte del día a día, como algo que surge desde la vida misma (para más información ver la teoría del arte de John Dewey)
* Promovemos el pensamiento crítico, tanto en nosotros mismos como en los participantes
* Promovemos la comunicación intergeneracional
* Y sobre todo, promovemos la empatía, la habilidad de vivir conjuntamente dentro de la diversidad, viéndola como un valor social común

**¿QUÉ NOS INSPIRA? ¿QUÉ NOS MOTIVA?**

Durante los seminarios guiados en el museo, los participantes y los colaboradores, nos hemos inspirado y motivado mutuamente. Centrándonos en la inspiración que da la imaginación, la valentía, la creatividad, la auto-expresión y auto-confianza, el pensamiento crítico, la narración y el compartir.

Tratamos de motivarnos creando belleza y los medios necesarios dentro de nuestro entorno, utilizando para ello nuestro auto-conocimiento y nuestra imaginación, usándolo alguno de nosotros así para dicho arte comunicativo y participativo.

Creemos que el conocimiento y la imaginación es algo dinámico y por ello siempre en democrática construcción, de esperanza, que ayudará en su praxis.

Apuntamos hacia la utilización del aprendizaje auto-controlado, donde la motivación por aprender surge del interior de cada persona y no del entorno exterior, lo cual les ayuda a encontrar el procedimiento necesario, a implementarlo, y a la autorreflexión. Esperamos motivar a la gente para que aprecie las diversidades de su entorno, y con ello facilitar la inclusión social.

Todos juntos estamos trabajando para promover y motivar, para engrandecer a la sociedad, para engrandecer tanto a los museos públicos como a los privados, y también para engrandecer a sus colaboradores: científicos, investigadores, conservadores, educadores, preparadores.

**¿QUÉ CREAMOS?**

Creamos experiencia basada en la actividad y la empatía, una plataforma para la diversidad de las experiencias de los ciudadanos. Creamos un entorno con un millón de historias listas para poder ser vistas y oídas. Creamos una forma de crítica social e institucional que persiga nuevos métodos, una nueva pedagogía para los museos. Las formas en las que tratamos de alcanzar nuestros objetivos se van convirtiendo en metodología general durante el proceso, metodología que podrá ser utilizada para objetivos similares.

**¿DÓNDE?**

**¿DÓNDE OCURRE ESTO?**

Los lugares más importantes son los museos y espacios públicos, como puedan ser exposiciones. Fuera de los museos utilizamos espacios públicos de la ciudad y otras instituciones que de alguna manera sean fácilmente accesibles para nuestro público (por ejemplo, centros juveniles, ONGs para inmigrantes, etc.). Por ello, debemos tener cuidado a la hora de elegir el lenguaje de dicho entorno y la lectura que de él se pueda sacar e interpretar, aprender a observar objetos en espacios conectados unos con otros como si de una escenografía especial se tratase. Nuestra interrelación con el entorno y nuestra reflexión en él forma parte importante en nuestro trabajo. Por ejemplo, pensar en espacios donde podamos ejercer control sobre nosotros mismos, espacios que respondan de forma diferente (como puedan ser hogares familiares, catedrales, museos o colegios), emociones individuales y asociaciones en conexión con diferentes espacios, etc.

¿HAY UNA TRANPOSICIÓN ENTRE EL ESPACIO DE LOS MUSEOS Y LOS ESPACIOS PÚBLICOS, HAY UN DIÁLOGO ENTRE ELLOS?

En el proyecto apuntamos a que sí. Primero, la ciudad puede ser vista en sí misma como una exposición, con objetos emparentados unos con otros y organizados en el espacio. Segundo, entender los entornos que nuestro público utiliza en la ciudad puede ayudarnos a entender lo que les gustaría que hubiera en un museo.

Qué tipos de signos comunicacionales entienden, qué tipos de intereses tienen, dónde se encuentran a gusto, etc.

Creemos que el diálogo entre los museos y sus ciudades, o entre las ciudades y sus museos, podrá servir de ayuda tanto a museos como a ciudadanos a tener emplazamientos y entidades más viables.

¿CÓMO?

EL LENGUAJE DE LOS OBJETOS

¿CÓMO LOS ENSEÑAMOS Y CÓMO LOS SENTIMOS?

UNA OPCIÓN

El fin es enseñar a las visitas a percibir la simbología de los objetos, cosa que es posible a través de la mera observación. Para ello, utilizamos objetos de demostración que son, o simples objetos extraídos de la vida cotidiana, o bien objetos de formas extrañas e irreconocibles, u objetos con formas, materiales o funciones especiales.

Experimentamos con las diferentes formas de sentir observándolos, tocándolos, escuchándolos, oliéndolos, incluso chupándolos. Un profundo análisis tanto de cerca como de lejos. Observamos las diferencias en lo que concierne a los diferentes tipos de sensaciones producidas, para así pasar a pensar en sus posibilidades dentro de los museos.

En el caso de piezas de museo, las maneras más cercanas de sentir (tocar, probar y oler) no son posibles, con lo que habrá que recopilar toda la información posible a través de la simple observación, y es justo por este motivo que necesitamos que dicha observación sea concentrada y exhaustiva. Ya que, como sabemos, los museos cambian muy lentamente de costumbres.

El educador del museo no da de primeras ninguna información sobre la pieza en cuestión, sino que deja que sean los propios participantes los que realicen sus libre-asociaciones. Así se van motivando unos a otros, algunas veces influyéndose mutuamente, otras respaldándose.

Por parte del educador, es muy importante la aceptación y la valoración positiva que pueda dar a todas las ideas que así vayan surgiendo, confirmándolas, ayudando así al consenso del grupo.

Ellos deben decidir para qué o por qué ha sido concebida la pieza seleccionada, y “la verdad” sólo será expuesta cuando los participantes sientan la curiosidad, la necesidad, de saberla y encontrarla. De esta manera, el entender explicaciones a nivel profesional siempre se convertirá en una experiencia muy alentadora.

Tenemos que ser conscientes de la verdad y sabiduría que encierra cada frase empleada, utilizando para ello el conocimiento y verdad consensual propia de nuestra profesión, pero sabiendo a su vez que también estas son subjetivas.

Esto también funciona a la inversa, buscando piezas que coincidan con frases ya elegidas de antemano o tratando de presentarse con su ayuda. Tras esto, el siguiente nivel se dará cuando los participantes vayan en busca de conexiones y relaciones entre los muchos objetos, tratando de formular un mensaje con todos o alguno de ellos. Obviamente, con estos métodos aprenden una praxis con la que más adelante podrán ser capaces de leer el lenguaje de las exposiciones.

Es más, normalmente las piezas suelen tener un significado general bastante similar, pero muchas de ellas tienen también una relación personal, una pequeña historia, con el observador. Todo ello es totalmente situacional y subjetivo, un mismo objeto puede tener dos significados totalmente diferentes para dos personas distintas. Es esta la dimensión en la que uno puede entrar sólo mediante la observación, por eso son tan importantes en las exposiciones los textos, películas, fotografías, documentos e instalaciones, porque son todos estos elementos los que nos cuentan las historias, invisibles y no tan obvias, relacionadas con cada una de las piezas.

Este método de observación no sólo está funcionando con piezas de museo, sino también con objetos propios de la ciudad, del arte publicitario, monumentos, paisajes, etc., y todo ello lo utilizamos a lo largo del proyecto.

Pero sobre todo, primero queremos que el museo sea capaz de utilizar el lenguaje del participante, y luego, si es posible, que los participantes sean capaces de utilizar el lenguaje del museo. Queremos que ambos se sientan cómodos, estando el uno en presencia del otro.

¿CÓMO ALCANZAMOS NUESTROS OBJETIVOS?

Los métodos pedagógicos que utilizamos en los museos generalmente están enfocados hacia trabajos artísticos, dichos métodos siempre tienen un vínculo especial hacia el trabajo en cuestión (por ejemplo, una copia auténtica, una historia o su descripción)

El método educacional más básico en los museos, es el del aprendizaje en exposiciones con piezas sumergidas en un entorno tridimensional. Es la mejor manera de indagar, de descubrir significados, ya que se trata de un entorno desconocido donde lo primero de todo es que las piezas, utensilios y mensaje de la exposición concuerden, para que pueda ser continuada por la adaptación, por la propia relación, por la misma opinión que pueda ser expresada por otros. La especialidad de la enseñanza en los museos es la libertad en los tipos de lecturas e interpretaciones individuales y personales. Los participantes de los grupos aprenden a prestar atención a cada uno de estos elementos, además de a las propias piezas e indicaciones del mueso. Así, paralelamente, se influyen y enriquecen mutuamente, llegando a conocerse más profundamente al tiempo que todo esto ocurre.

La enseñanza en el museo fomenta la cooperación y las relaciones entre los distintos miembros del grupo, brindándoles la posibilidad de descubrir destrezas y habilidades ocultas en su interior.

Al poco tiempo, la atención y la libertad se convierten en una necesidad para poder llegar al mayor nivel de interactividad posible, aplicando también para ello métodos verbales, de activación y de visualización. Interactividad significa continuo aliento e inspiración para los participantes, para poder expresar y exponer sus opiniones.

La enseñanza en el museo (con “enseñanza en el museo” queremos dar a entender la idea de una educación “informal” dentro del entorno que ofrece el museo, y que contiene todo tipo de información y conocimiento que éste nos pueda brindar) es un espacio democrático, en el cual los trabajos artísticos de diferentes colecciones y exposiciones son muestra del respeto por la diversidad cultural y la alteridad, por lo que aquellos que viven en condiciones sociales desfavorables, con algún impedimento o diferencia cultural, pueden así expresar sus diferentes visiones desde otras perspectivas. Lo especial de este tipo de aprendizaje es que reacciona de forma sensible a todo ello, y que se basa precisamente en dichas diferencias. El término “diferencia cultural” puede referirse a diferencia en edades, sexo, religión, razas, lenguajes, etc., y puede ser visto como un valor en sí mismo dentro del espacio del museo.

De acuerdo con la actividad de aprendizaje de los participantes, el educador puede transformarse en una persona receptiva, reproductiva, en parte descubridora, heurística, o actuar como un investigador. Su objetivo didáctico es alcanzar nuevas formas de conocimiento, la expansión y los usos, la estructuración y fijación de habilidades y técnicas.

Pero de todos estos objetivos, el más importante será la creación y utilización de nuevas técnicas y habilidades, a ser posible generadas de forma natural, a partir de la resolución de problemas.

De acuerdo a la dirección lógica del aprendizaje, dicha educación puede utilizar tanto métodos inductivos como deductivos, así, de cualquier forma, el objetivo del aprendizaje en el museo será la comprensión de contextos e interrelaciones en un sentido más amplio, con lo que el proceso que establezca cada individuo para tal fin, acabará por volverse claro y nítido. En este sentido, los participantes encontrarán esta enseñanza muy útil.

La organización de las formas de trabajo en esta forma de enseñanza pueden ser de tipo privado, por parejas, grupales, y frontales (como si de una lectura se tratase), aunque las más efectivas son las realizadas por parejas o en grupos, que permiten un tipo de trabajo más cooperativo.

¿CÓMO CREAR LA METODOLOGÍA Y LOS SEMINARIOS CON LOS PARTICIPANTES?

Al principio siempre hay que sacar tiempo para romper el hielo y llegar conocernos todos mejor, siendo flexibles y dinámicos para poder ajustar lo mejor posible los seminarios a los participantes. Así, el educador debe hacer un seguimiento de las reacciones y gestos de los participantes para dicho fin, y también debe tratar de hacer que se sientan cómodos y capaces de poder abrirse, de dar y exponer sus opiniones y de dejar que nos digan lo que necesitamos hacer y cómo hacerlo. Cuando se prepara un seminario siempre hay que tener más opciones que las que se puedan usar para un determinado grupo, al que ya se debería llegar a conocer al inicio de la sesión.

¿CÓMO CONVERTIR MÉTODOS FORMALES EN NO FORMALES DENTRO DE LOS MUSEOS?

Todos los métodos formales de enseñanza (lecturas, explicaciones, narraciones, debates, tanda de preguntas, reflexiones, argumentaciones, demostraciones, juegos, formas de visualización, métodos de proyecto, métodos cooperativos, simulaciones, juegos de rol) tienen su lado no formal, que puede ser utilizado en la educación dentro del museo.

Las lecturas en los museos siempre se dan en la sala de exposiciones, cortas y vivas, conteniendo también explicaciones próximas a un lenguaje coloquial. Son característicos los diálogos, en vez de monólogos. Los métodos formales son mezclados y adaptados a las necesidades de los participantes en cuestión, por ejemplo, las lecturas pueden ser transformadas en tandas de preguntas y respuestas, debates, reflexiones y argumentaciones en cualquier momento.

En el museo no hay ningún tipo de entorno escolar, en vez de ello hay libre acceso al espacio y al aprendizaje. Esta forma es más fácil trabajarla por grupos, el objeto y su entorno lleva consigo la idea de visualización y demostración, los diferentes trabajos y utensilios inspiran la auto-expresión artística, cosa normal estando imbuidos y sumergidos en un espacio tan teatral como el de un museo, el juego de roles también tiene aquí su gran oportunidad. La educación dada en un museo poco tiene que ver con la enseñanza formal de la escuela, más bien tiene que ver con aprender cosas sobre formas y objetos y, a través de ellos, el conocimiento nos llegará.

Así, es posible jugar o crear juegos a partir de contenidos.

La libre expresión de opiniones personales, el observar desde diferentes perspectivas, y el feedback realizado a partir de la propia gesticulación (verdadera interactividad), son todas ellas opciones metodológicas específicas para realizar en museos. En contraste con los clásicos métodos de escuela, en los museos, rodeados de piezas y utensilios, los participantes se meten de lleno en el meollo de la cuestión, estableciendo así una relación directa con la exposición o tema a tratar. Aquí, las enseñanzas están totalmente orientadas hacia ellos.

¿CÓMO CAMBIAN LOS MEDIADORES DE ARTE Y CULTURA (MUSEOS Y OTRAS INSTITUCIONES CULTURALES) EL LENGUAJE Y LAS FORMAS PARA QUE SIRVA A LAS NECESIDADES DEL PÚBLICO SELECCIONADO?

El lenguaje no sólo está compuesto por la comunicación verbal y escrita, sino también por la comunicación no verbal: gestos, movimientos e interacciones sociales.

Los mediadores en sus cursos, deben utilizar frases cortas y de fácil comprensión, compuestas por palabras simples y no por argot profesional. Debe tratar de usar un lenguaje similar al de los participantes, utilizando sus propios recursos, sus propias palabras, para expresarse con un estilo similar al de ellos. Es importante que los participantes sean los que más hablen, en una relación de 80%-20%, ya que la figura del mediador está sólo para moderar y facilitar la participación. La adaptación a la audiencia sólo será posible si el moderador les escucha y logra reconocer su capital cultural (sus peculiaridades lingüísticas, sus diferencias de comportamiento, su diversidad intelectual y afectiva, sus diferentes centros de atención e interés, etc.).

El mediador ha de mantener una cierta distancia tanto física como afectiva, pero sin por ello llegar a ser demasiado cerrado. No debería hacer gestos demasiado exagerados, tanto de forma verbal como no verbal.

¿CÓMO LLEGAR A GENTE DE DIFERENTES ENTORNOS CULTURALES QUE NO SE SOCIALIZA DENTRO DE LAS PRÁCTICAS DE VISITAS A MUSEOS, O INCLUSO CÓMO CAMBIAR EL PROPIO MUSEO PARA QUE PUEDA LLEGAR A SER UN ESPACIO MÁS NATURAL PARA DIVERSOS PÚBLICOS?

El museo básicamente debe poder cambiar, si fuera necesario, para adaptarse a las necesidades de cada público de forma personalizada. Tiene que demostrarles que hay utilidades y servicios que pueden ser aprovechados en sus vidas diarias, poder ayudarles a encontrar su lugar en el mundo.

Y por cierto, los museos son dueños de las cosas más chulas con las que poder hacerse selfies, y también pueden ser lugares de diversión, entretenimiento y placer. Aunque eso sí, sin llegar a convertirse en un parque de atracciones.

Es una buena idea el pedir a ONGs que nos relaten sus experiencias con diferentes grupos o que nos brinden su competencia y conocimientos, también buscar el entorno donde nuestros grupos hacen su vida diaria, sus zonas de recreo, y tratar de estudiar las características de dichos lugares para, más adelante, poderlas adaptar al museo. De esta manera, también podrán sentirse cómodos en este último.

¿CÓMO DESARROLLAR UNA ACTITUD PARTICIPATIVA Y COLABORADORA?

Los resultados de las participaciones y colaboraciones en los proyectos experimentales, deberían ser compartidos con los empleados de los museos a todos los niveles, y adaptarlos para que formen parte integrante de su rutina.

Recordar también que es una buena costumbre hacerse examen de conciencia de vez en cuando para revisar la propia actitud. Todo ello podría irnos dejando cada vez más cerca del ideal de los museos sociales.

¿CON QUÉ CAPACITA EL MUSEO A LOS PARTICIPANTES?

Queremos darles la capacidad de utilizar su imaginación, valentía y creatividad, de potenciar su auto-expresión, auto-confianza y pensamiento crítico, promover su narrativa y el intercambio cultural. Potenciamos sus cualidades para que vean la belleza y los medios dentro de su entorno, para que permanezcan dentro de su alteridad y vean como un valor la diversidad cultural.

A los participantes también se les educa para tener una mayor empatía, sinceridad y creatividad, un mayor dinamismo y más capacidad de adaptación para poder cambiar de perspectiva cuantas veces sean necesarias. También en el sin sentido que significa trabajar con lo evidente.

¿CON QUÉ?

Aquí se expone un sumario de referencia con algunos criterios para preparar un seminario:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Pregunta | Forma | Contenido |
| ¿Quién? | Número de participantes, edad, sexo  Acompañantes y mentores  Educadores, mediadores y facilitadores de museos | - Características sociales de los participantes, por ejemplo: si son compañeros de clase o no, si se trata de un grupo de inmigrantes organizado por una ONG, etc.  - Información adicional, por ejemplo: si existe algún tipo de desventaja social o incapacidad, talentos o habilidades especiales, etc.  - Estado físico, por ejemplo: cansancio, hambre, etc.  - ¿Proviene la motivación de su interior o es debida a factores externos? |
| ¿Por qué? (razones, situaciones) | Programas informales, algunos elementos de los programas, etc. | Preparación, presentación, creación de los equipos, etc. |
| ¿Cuándo? | Fechas | Tiempo neto calculado |
| ¿Dónde? | Museos, ciudades | Exposiciones, finalidad |
| ¿Cuál es la dirección a seguir?¿Cuál es el objetivo? | Estrategias, a seguir a largo plazo  ¿Con qué les capacitamos? | Tácticas, para emplear de forma directa  ¿Qué tipo de utilidad posee el participante? |
| ¿Qué aprendemos? | Temas generales, contextos más amplios | Temas concretos, utensilios |
| ¿Cuál es la solución más eficiente? | Adaptación | Elección del lenguaje, los recursos y los métodos correctos |
| ¿Cómo aprendemos? | Métodos:  -Búsquedas y descubrimientos  -Lecturas, explicaciones, narraciones, debates, demostraciones, visualizaciones, simulaciones, juegos, interacciones, preguntas, argumentaciones, juegos de rol, reflejos  -Proporción del texto, visualización y activación  -Proporción del sentido, sensibilidad, y acción  -Hechos y narraciones  -Diversidad en las formas de trabajo  -Niveles de participación y de colaboración  -Posibilidades para el diálogo  -Interactividad  -Ejercicios terminados y abiertos  -Procesos de pensamiento  -Auto-expresión, posibilidad de crear arte  -Partes de realidad y de fantasía  -Ayudas a la creatividad  -Transferencia de conocimientos inversa 1.Participante 2. Educator  -Lógica inductiva y deductiva | Recursos, materiales para la enseñanza, herramientas técnicas  Invitados expertos, artistas  Recursos del museo:  Utensilios, textos, imágenes, espacios, sonidos, contextos, historias, mensajes |
| Procedimiento para el seminario 1.  10% | Llegar a conocerse mutuamente, romper el hielo | Juegos, introducción |
| Procedimiento para el seminario 2.  5 % | Provocación, sorpresa, despertar la atención y la curiosidad | Desafíos reales que motiven a todos |
| Procedimiento para el seminario 3.  25% | Cognición | Experiencia |
| Procedimiento para el seminario 4.  25% | Elaboración | Interpretaciones |
| Procedimiento para el seminario 5.  25% | Expresión | Aplicaciones |
| Procedimiento para el seminario 6.  10 % | Recapitulación, acercamiento | Reflejos |
|  | Mantener alta la motivación | Con algo interesante, con personalidad, con la sensación de falta o ausencia |
|  | Documentación | Textos, fotos, películas, feedback |