

El museo como un espacio cultural para la experimentación

Autoras: Evelin Flores Rueda, Mariana Cruz Ugarte

Museo UPAEP
México

Evelin Flores Rueda

Maestría en Administración de Empresas de Servicio por la Universidad Popular Autónoma del Estado de Puebla, México. Licenciatura en Historia, por la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla.

Durante varios años se desempeñó como Directora del Museo Regional “Casa de Alfeñique”, del gobierno del Estado de Puebla. Fue Sub directora de Curaduría del Museo Poblano de Arte Virreinal y Coordinadora de Colecciones del Museo Amparo. Fue Co-responsable de la Catalogación del acervo artístico del Museo Universitario “Casa de los Muñecos”, de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla.

Es co-autora de algunas publicaciones de catálogos de exposiciones de arte. Desde el año 2005 es Directora del Museo UPAEP, donde ha creado e impulsado varios programas sociales, de investigación y de vinculación con la academia.

Correspondencia: *evelin.flores@upaep.mx*

Mariana Cruz Ugarte

Estudió la licenciatura en pedagogía y la Maestría en Tecnología Educativa en la Universidad Popular Autónoma del Estado de Puebla. Tiene un Máster en Museología y Gestión de Museos por el Instituto Iberoamericano de Museología. Su área de interés es la pedagogía social, explorando este quehacer desde organizaciones no gubernamentales, gubernamentales e iniciativa privada.

Fue Coordinadora de Comunicación Educativa en el Memorial UPAEP. Desde el 2018 es Coordinadora de Comunicación Educativa en el Museo UPAEP, donde se encuentra a cargo de atención al público y el desarrollo de guiones educativos para las exposiciones. Es responsable de los programas sociales y vinculación con la academia.

Correspondencia: *mariana.cruz@upaep.mx*

El museo como un espacio cultural para la experimentación

Resumen:

Una visión tradicional del museo universitario considera que la comunidad estudiantil solamente puede formar parte de sus actividades como visitante, sin embargo, en el Museo UPAEP nos visualizamos como un laboratorio, donde la comunidad universitaria puede participar no solamente como público final sino como co-creadores en las actividades culturales y exposiciones.

La participación activa de los estudiantes en el museo, al generar propuestas creativas, innovadoras e interdisciplinarias, que ven concretadas en las diversas actividades culturales, conlleva una experiencia significativa que transforma su vida personal y profesional.

La exposición lúdico-interactiva “Mi Estilo, una adicción llamada consumo” es muestra de cómo diversos procesos museológicos pueden estar vinculados a los educativos.

Para esta exposición, los estudiantes participaron en diversos procesos: evaluación inicial, diseño de materiales, investigación de contenidos, evaluación correctiva y visitas, constituyendo cada uno, una experiencia en este laboratorio de aprendizaje.

Palabras Claves: Museo-laboratorio, participación, museo universitario, experiencias formativas, estudiantes.

Presentación:

Hablar acerca del museo como un espacio de experimentación para sus públicos, nos remite en primera instancia al papel formativo de los museos, como uno de los puntos conceptuales que más discusión ha provocado en la actualidad entre investigadores y responsables de las prácticas cotidianas en estas instituciones, las cuales habían sido a lo largo de su historia un lugar a donde ir a aprender a partir de la idea del valor formativo de los objetos.

Desde la creación del museo público, en el siglo XVIII, el propósito de las exposiciones era la exhibición de los objetos y su conservación, condición que se mantuvo hasta prácticamente principios del siglo XX, cuando algunos museos de Estados Unidos y el Reino Unido empezaron a preocuparse por el objeto como una herramienta de enseñanza y aprendizaje.

En la actualidad la función del museo está siendo reformulada prácticamente en todo el mundo, dejando de ser un contenedor de colecciones para convertirse en un espacio que tiene como eje central a sus visitantes, siendo la educación, entendida bajo un contexto museal, como “los conocimientos que se procura actualizar por medio de una relación que pone en movimiento saberes capaces de desarrollar la apropiación y la reinversión personalizadas [...] unida a la movilización de los saberes surgidos del museo” (Desvallées, 2010:32).

Siendo el visitante el eje central, por ende, sus conocimientos, saberes y capacidades, el museo ha generado acciones que permiten el involucramiento y participación con sus comunidades e intereses, más allá de las colecciones.

En el caso del Museo UPAEP, una institución dependiente de la Universidad Popular Autónoma del Estado de Puebla, se ha buscado potenciar la investigación científica y formativa que involucre

tanto a la comunidad universitaria, para generar conocimiento y pensamiento crítico, así como establecer un vínculo entre la academia y la sociedad.

En esta intención, se han diseñado e implementado programas muy específicos con la intención de convertir al Museo UPAEP en un laboratorio formativo que permita a los estudiantes la gestión y construcción de proyectos desde la ciencia, las artes y la sostenibilidad social, cultural, económica y medioambiental.

En este sentido, el laboratorio es concebido como el espacio para el análisis, la experimentación, el pensamiento crítico y la creación, a partir de sus áreas de formación profesional, sustentado institucionalmente en el Aprendizaje de investigación, Aprendizaje de servicio y Aprendizaje por Relaciones.

En el caso específico de las exposiciones con la academia, como una de las acciones que se han desarrollado en el Museo UPAEP, se ha buscado incentivar la participación de docentes y los alumnos de manera activa, tanto a través de proyectos vinculados con alguna materia, como mediante actividades culturales, de investigación, diseño de materiales didácticos, evaluación de proyectos, visitas guiadas reflexivas, entre otros. Parte de la labor del museo es dar acompañamiento en los procesos que se requieran, como análisis, gestión, investigación, diseño, entre otros.

La participación en los museos implica que la institución sirve como plataforma para conectar a distintos usuarios que actúan como creadores de contenido, distribuidores, consumidores, críticos y colaboradores (Simon, 2010) lo cual sostiene, de forma implícita, que los actores de cualquier proyecto participativo esencialmente serán la institución, los participantes y la audiencia. El reto

del museo universitario es lograr que la comunidad estudiantil no sea solamente audiencia, sino también participante.

La experiencia en la exposición *Mi Estilo, una adicción llamada consumo*, permite visualizar aquellos procesos museales que, por su misma naturaleza, son ideales para convertir al museo en un laboratorio, no solo para las carreras afines a las artes, sino involucrando también a otros programas académicos, impulsando la máxima de los museos del siglo XXI: la participación activa de las comunidades.

Primer proceso: La Participación como evaluación inicial o Front end.

La evaluación inicial o front end se entiende como aquella que “se realiza en las etapas iniciales del proyecto, durante la fase de descubrimiento, o diseño del concepto [...] permite al equipo entender lo que el visitante sabe sobre un tema, las preguntas o errores que tienen, y el contenido que resuena con ellos de manera personal.” (Goldman, 2021). Considerando la importancia que este tipo de evaluación puede proporcionar para el diseño de exposiciones, en el marco del Proyecto expositivo “Mi Estilo, una adicción llamada consumo”, alumnos prestadores de servicio social se dieron a la tarea de invitar a la comunidad universitaria a responder algunas preguntas: ¿En qué piensas cuando escuchas huella ecológica?, ¿Qué problema ecológico te preocupa más?, ¿Cómo puedes cuidar el medio ambiente?, ¿Qué problemas ambientales crees que hay en Puebla?, ¿En qué piensas cuando escuchas deuda ecológica?. Con la información obtenida se determinaron los mensajes centrales de la exposición.

Evaluación Front-end

Figura 1. Panel de evaluación Front-end.

El valor de este ejercicio reside en que, al implementarlo como práctica, las voces de los visitantes son tomadas en cuenta dentro de las exposiciones, fungiendo así el papel de co-creadores de los diseños curatoriales de las exposiciones, impulsando así la relevancia de los contenidos, enfocados a sus intereses y necesidades.

Segundo proceso: La Participación como diseño.

Junto con el equipo de prestadores de servicio social de ese momento, integrado por alumnos de diversas carreras se hizo un ejercicio de lluvia de ideas sobre aquellos juegos o dinámicas que permitieran, de una forma lúdica y llamativa, explicar o profundizar en los mensajes principales de la exposición. Como resultado de este ejercicio, se propusieron las siguientes actividades:

- Juego: Atínale al precio: ¿conoces los costos ambientales de los productos que consumimos de manera cotidiana?
- Juego: Mapa de Huella Ecológica: ¿entendamos la relación entre la biocapacidad y la huella ecológica?

Investigación y diseño

Figura 2. Sesión de diseño de materiales.

Por otra parte, alumnas de la facultad de Educación, en las Licenciaturas de educación y psicopedagogía, realizaron un ejercicio de diseño de material didáctico para reforzar los contenidos de la exposición, con la particularidad de que estas actividades pudieran implementarse fuera del museo y fuesen redundantes con los materiales dentro de la exposición, pero que incentivaran el interés de la comunidad universitaria y favorecieran las visitas al museo. Resultado de este ejercicio, las alumnas realizaron una activación en el campus central, contando con excelentes resultados.

Ejercicio: diseño de material didáctico

Figura 3. Pilotaje de materiales didácticos en instalaciones de Campus Central UPAEP

Tercer proceso: La Participación como visita.

Los museos se deben a su público, por ello, el hecho de que la participación activa de los usuarios se extienda a otros procesos, no significa que la visita mediada a las exposiciones pierda valor o sea jerárquicamente menor a las demás actividades.

En este sentido, el proyecto “Mi Estilo, una adicción llamada consumo”, buscó adaptar el discurso y dinámica de visita para resultar interesante y pertinente a diversos grupos de la comunidad estudiantil. Se atendieron grupos de alumnos de la Licenciatura en Nutrición, en cuyo caso se adaptó el discurso para visibilizar la cantidad de recursos que se emplean en la producción de alimentos y lo que implica que estos se desperdicien, abordando también temas relevantes como la seguridad alimentaria en el mundo, siempre mediando el diálogo y la reflexión crítica.

A través de la oferta de visitas guiadas, alumnos de grupos estudiantiles como Earth On e IMEFU identificaron dinámicas que ellos mismos pueden implementar para trabajar temas de sustentabilidad y responsabilidad social para concientizar a la comunidad estudiantil. En ambos casos, al finalizar sus visitas al museo, se acordaron acciones de seguimiento y apoyo en algunas de sus actividades con participación en sus conferencias. También se detonaron otras posibilidades como la creación de una exposición colaborativa para el semestre de otoño 2022.

Que los estudiantes sepan que hay apertura por parte del Museo para que ellos proponga, participen y puedan crear, detona otros puentes de colaboración, lo que deriva en el empoderamiento de las comunidades.

Visitantes

Figura 4. Fotografías de visitas guiadas en Museo UPAEP en la sala Mi Estilo

Cuarto proceso: La Participación como evaluación correctiva.

La evaluación tiene como uno de sus objetivos, el proporcionar información que permita la toma de decisiones, permitiendo corregir aquello que sea necesario para mejorar la experiencia del visitante y los procesos de comunicación que se detonan dentro de las instituciones culturales.

En este sentido, la exposición “Mi Estilo, una adicción llamada consumo”, contó con la participación de estudiantes de las licenciaturas de educación y psicopedagogía, en un ejercicio de evaluación socio-educativa de programas.

Durante el semestre de primavera 2022, las estudiantes conocieron la exposición, diseñaron instrumentos para evaluar la experiencia integral del visitante, procedieron a la aplicación y análisis de resultados. La información arrojada permitió al museo hacer ajustes en los contenidos durante las visitas guiadas, así como identificar las secciones de la exposición mejor evaluadas y los contenidos que más se reforzaban a lo largo de la exposición, para poder mantener esas buenas prácticas en las siguientes exposiciones.

Por su parte, las estudiantes comentaron que el ejercicio les permitió visualizar al museo como un posible campo de desarrollo profesional.

Conclusiones

Los conceptos de museo universitario y museo participativo son orgánicamente compatibles, en cuanto a que el museo universitario puede y debe sumarse en el cumplimiento de las funciones sustantivas de investigación, docencia y vinculación, haciéndolo de la mano con su comunidad universitaria, para el favorecer los saberes, el diálogo, la reflexión y la experiencia significativa.

Referencias

- Desvallées, A. (2010) Conceptos claves de museología. Publicado por ICOM.
https://icom.museum/wp-content/uploads/2018/07/Museologie_Espagnol_BD.pdf
- Goldman, K (2021) Discover the three types of museum evaluation. <https://dexibit.com/the-three-types-of-museum-evaluation/>
- Simon, N. (2010) The Participatory Museum. <http://www.participatorymuseum.org/chapter1/>