



MUSEOS SIN PAREDES

RODRIGO ALONSO

Hace algunos años, los museos estaban reservados para ciertos usos y situaciones. Su existencia se centraba en la preservación de algunos objetos, y su misión se circunscribía a la investigación y a la educación a través de los recursos de sus patrimonios. El museo era una visita obligada durante el ciclo escolar, que excitaba por la posibilidad de salir de la escuela pero muchas veces decepcionaba por su didáctica poco atractiva, basada en la acumulación de datos y la imposición de modelos científicos y culturales incuestionables.

En los años recientes, todo esto ha cambiado debido a la transformación de la mayoría de los parámetros que configuran la experiencia museal. Por una parte, la finalidad social de los museos ya no es la misma: hoy se les exige ampliar el espectro de su público, renovar las técnicas expositivas, incorporar las nuevas tecnologías, y desarrollar programas atractivos orientados no sólo a la educación sino también al ocio y el esparcimiento. Por otra, los paradigmas culturales y científicos ya no son tan rígidos e indiscutibles: existen formas alternativas de comprender los fenómenos y las cosas, se reconoce la relatividad, parcialidad y a veces hasta la falibilidad de ciertos conocimientos, e incluso se incorporan algunas perspectivas externas, como las éticas, que instan a reconsiderar objetivos y valores. Finalmente, hoy se tienen en cuenta las ideas y los conocimientos previos del público, su capacidad de análisis, su motivación y creatividad, a la hora de plantear los programas, materiales y contenidos destinados a él.

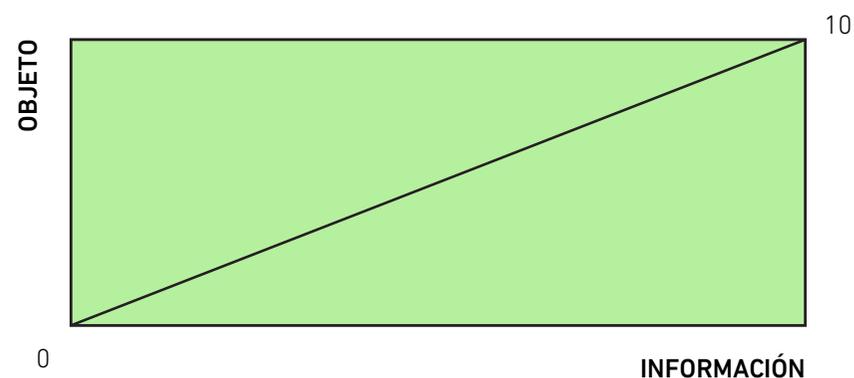
Atendiendo a todas estas transformaciones, algunos museos no sólo han decidido modificar sus formatos expositivos, recursos didácticos y narrativas, sino también, sus propios ámbitos de actuación. Desafiando la autoridad edilicia y discursiva del "museo-templo del conocimiento", se han aventurado en los espacios extramuseales, en la ciudad y la naturaleza, en los transportes públicos, las redes informáticas, los dispositivos móviles y los centros comerciales. Esta expansión obedece, por lo general, a la necesidad de interpelar a un público que todavía se resiste a la formalidad del museo, pero que podría estar interesado, e incluso ávido, de los contenidos que éste le podría brindar.

Hoy existen numerosos estudios sobre estos temas, pero fundamentalmente, existen ejemplos de museos y proyectos expositivos que se han desplazado hacia ámbitos exteriores, privados o públicos. En ellos se gesta una nueva museografía, aún en proceso e investigación, pero en claro camino hacia la reconfiguración de sus formas de construcción de ideas y conocimientos.

Una tipología de las exposiciones

Como se mencionó anteriormente, el museo tradicional era un espacio para la preservación y exhibición de un patrimonio material. Pero la necesidad de completar los objetos que lo componían con sus contextos semánticos y simbólicos introdujo el uso de diferentes dispositivos de información, que incorporaron desde los datos más básicos a complementos visuales, sonoros y audiovisuales más complejos. En la actualidad, todo este material complementario ocupa un lugar central en las exposiciones, al punto de relativizar e incluso desestimar la importancia de los objetos a los que se refieren; en el extremo, existen exhibiciones basadas exclusivamente en reproducciones y soportes informativos, sin la inclusión de ningún objeto "original".

Así, las exposiciones contemporáneas oscilan entre los polos de los objetos y la información. Lo más común es que posean una mezcla variable de ambas tipologías, pero existen casos que se ubican casi en los extremos de esas opciones.



Cada opción posee sus ventajas y desventajas. Las exposiciones basadas en la preeminencia de los objetos son más caras porque requieren mayores exigencias de seguridad y preservación, y por lo tanto, están casi limitadas a los espacios controlados de los museos. En cambio, las exhibiciones basadas en la información son mucho más económicas y poseen menos exigencias de seguridad y preservación, ya que en general todos sus componentes pueden ser reproducidos con facilidad. Estas son las preferidas por los proyectos orientados a los espacios extramuseales, en particular, aquellos ubicados a la intemperie.

La dialéctica entre los objetos "originales" y las reproducciones ha dado mucho que hablar. Algunos sostienen que la experiencia del material original es insustituible, pero también se sabe que los objetos no hablan por sí mismos, o por lo menos no lo hacen al público no especializado. Las reproducciones permiten la manipulación, la interacción, la experimentación de propiedades que no podrían evaluarse en elementos únicos y en estado de preservación. Por otra parte, hay ciertos conocimientos que sólo pueden adquirirse mediante maquetas, modelos, diagramas, textos y otros sistemas de información. Desde ya, cada tipo de museo determina la forma de aproximación a sus materiales y contenidos. Así, en los museos de arte el contacto con las obras es fundamental, más allá de los complementos que también son necesarios; en los museos de ciencias, en cambio, la demostración de ciertas teorías o propiedades del mundo puede realizarse perfectamente prescindiendo de los materiales de experimentación que llevaron a formularlas.

El *Science Park* del Museo de Ciencias de Montshire, en los Estados Unidos, posee una reproducción del sistema solar a escala ubicada en un extenso parque fuera del edificio principal. Para llegar del Sol a Plutón, el visitante debe caminar unos tres kilómetros, experimentando las distancias que separan a cada uno de los planetas y satélites del sistema. Al mismo tiempo, puede evaluar los tamaños relativos de éstos, más allá de recibir información complementaria mediante textos y audioguías. Todo esto conforma un dispositivo que permite al público acceder a conocimientos de astronomía mientras disfruta del contacto con la naturaleza; además, puede elegir el recorrido, el tiempo que tomará para realizarlo, e incluso desviarse hacia otras atracciones al aire libre que el mismo museo ofrece. El problema es que dicho dispositivo sólo puede visitarse cuando las condiciones climáticas lo permiten, y una buena parte del año permanece cerrado.

El museo está ubicado en la ribera del río Connecticut, sitio que ha aprovechado para introducir algunos contenidos de hidrología. Para esto, se han construido una serie de mecanismos que los visitantes pueden manipular cambiando el recorrido de las aguas y ensayando las posibilidades de su fuerza y su dinámica fluida. Aquí, en realidad, el espectador está en contacto con el objeto mismo de la hidrología: el agua. Lo mismo sucede en otra de las atracciones al aire libre de esta institución: un quiosco interactivo contiene una base de datos con los sonidos de los pájaros e insectos de la zona; tras escu-

charlos, el visitante puede identificar los mismos en el entorno, reconociendo a los animales que los producen y aproximándose a ciertos aspectos de la fauna autóctona.



Science Park, Museo de Ciencias de Montshire, Estados Unidos.

Foto: Cortesía Motshire Museum

Las exposiciones artísticas son más reacias a anexas a las obras la información necesaria para su comprensión. En este ámbito se suele creer que ella fuerza interpretaciones que deberían surgir exclusivamente del diálogo sensorial, intelectual y emocional entre la obra de arte y el espectador. Esta idea errónea ha llevado a que muchas muestras destinadas a los espacios abiertos y que entran en contacto con un público no especializado, terminen funcionando según los criterios acotados de los museos y las galerías.

Uno de los casos más resonados en esta línea es el evento de arte realizado cada diez años en la ciudad de Munster, Alemania y sus alrededores denominado *Sculture Projects*. En él, un grupo seleccionado de artistas trabaja en sitios elegidos por ellos mismos, interviniendo espacios públicos con obras y proyectos. Quienes quieren seguir la exposición, cuentan con un mapa que indica el

emplazamiento de cada una de las piezas, con una breve información sobre el artista y su propuesta. Pero para la gente que vive en la ciudad, que desconoce esa información o no le interesa conocerla, esos trabajos son incomprensibles y, en definitiva, irrelevantes, al punto que la exposición ha comenzado a generar rechazo entre los habitantes de Münster.



Sculture Projects, Münster, Alemania.
Foto: Rodrigo Alonso

El proyecto, que surgió con la intención de proveer a la ciudad de obras de arte público, hoy induce, en realidad, a reflexionar sobre algunas cuestiones significativas en torno a la relación del arte extraído de su marco institucional y el público general. ¿Hay alguien en la ciudad a quien interese el evento? ¿O sólo un grupo de especialistas está dispuesto a recorrer sus calles y parques en

busca de las obras, muchas veces muy difíciles de encontrar? La experiencia demuestra que, en realidad, la frontera institucional no ha sido atravesada, y que las piezas emplazadas en la urbe o la naturaleza mantienen la lógica del espacio museal.

Algo diferente sucede con el programa Museum Without Walls: *AUDIO*, realizado en la ciudad de Philadelphia en los Estados Unidos, uno de los sitios con mayor cantidad de esculturas al aire libre del país. Aquí, la Fairmount Park Art Association, organizadora del proyecto, recurrió a las nuevas tecnologías para que los pobladores de la ciudad redescubran las obras artísticas que forman parte de su entorno cotidiano y lleguen a apreciarlas mejor. Para esto, cincuenta y un esculturas (seleccionadas de un total de setecientas) fueron identificadas con un número que permite recuperar información sobre cada pieza a través de una aplicación para teléfonos celulares o un llamado. Para los que no usan teléfonos móviles existe un mapa gratuito con indicaciones, y para quienes lo prefieren se ha diseñado un sitio de Internet con información ampliada sobre las obras y los artistas que las produjeron.

Entre la memoria, el entretenimiento y el parque temático

La historia tiene una forma muy particular de relacionarse con los espacios urbanos. Muchas ciudades la portan en sus edificios y rincones, en sus plazas y monumentos. Hay urbes que son prácticamente un trozo de historia, y otras que sólo existen en el imaginario colectivo gracias a ésta. Pero también hay otras que se han convertido en espectáculos vacíos de su pasado, en una superficie atractiva para los turistas, donde naufraga lo poco que todavía la conecta con el tiempo que la precedió y con su identidad. En contraposición, los lugares de la memoria, que han comenzado a aparecer en diferentes partes del mundo, están íntimamente ligados a acontecimientos situados específicamente en tiempo y espacio, como marcas para el recuerdo de hechos por lo general tormentosos que no se deberían olvidar. Estos lugares son entendidos como espacios para la memoria activa, sitios que convocan a la ciudadanía a reflexionar sobre sus momentos difíciles, ámbitos de recogimiento, casi catárticos.

Las exigencias del turismo contemporáneo han transformado a algunas ciudades en museos al aire libre. Muchas disponen de profusas guías, recorridos sugeridos, *tours*, señalamientos, reconstrucciones de sitios históricos, exhibi-

ciones *avant-la-lettre*. Pero la transformación del turismo, que ha pasado de ser una empresa movida por el interés de la gente por conocer otras sociedades y latitudes a una mera actividad consumista, impide cada vez más la experiencia de las ciudades como espacios de producción de conocimiento. Esto sólo se consigue con acciones específicas orientadas por objetivos concretos.



El Septimazo, *Del archivo a la estación*, Bogotá, Colombia.
Foto: Lorena Díez, perteneciente al Álbum de Bogotá, un proyecto conjunto del Archivo de Bogotá y el Museo de Bogotá

Tal es el caso de las exposiciones organizadas por el Archivo de Bogotá en las estaciones de Transmilenio –uno de los medios de transporte más populares de la capital colombiana– reunidas bajo el nombre genérico de *Del archivo a la estación* (2010). Potenciando la riqueza de su acervo, la institución bogotana ha implementado una serie de muestras basadas en fotografías, que permiten a los usuarios de ese transporte interiorizarse sobre algunos aspectos históricos de la ciudad que habitan. Las exhibiciones ocupan diferentes refugios de espera del Transmilenio, cada uno con un tema propio. En la estación Portal del Sur, por ejemplo, se presenta *El Septimazo*, un conjunto de fotografías tomadas entre los años sesenta y ochenta del siglo pasado, que

muestra a personas realizando actividades cotidianas en una de las calles más conocidas de la ciudad. Estas imágenes pertenecen al *Álbum familiar de Bogotá*, una colección conformada por las fotografías donadas en los últimos años por los ciudadanos. De esta forma, las imágenes se devuelven a éstos, pero ahora como memoria compartida.

El centro de Berlín alberga un trozo de su pasado más reconocido: el muro que dividió a Alemania en dos entre 1961 y 1989. Sobre éste, el Centro de Documentación del Memorial del Muro de Berlín ha organizado un conjunto de exposiciones públicas, una de ellas ubicada directamente sobre el trozo de muro remanente, otra en una estación de trenes aledaña al sitio.



Centro de Documentación del Memorial del Muro de Berlín, Alemania.

La primera es una muestra basada en fotografías y textos que relata las circunstancias de la construcción del muro, el entorno político, económico y social, y las consecuencias que tuvo en los habitantes de Alemania los casi treinta años de separación. La segunda se centra en las dificultades en los desplazamientos, los transportes y las comunicaciones. Ambas exhibiciones

son de acceso libre y gratuito; no han sido pensadas como un servicio para los turistas sino como la expresión visual de un hecho histórico del pasado reciente que ha signado a fuego la vida de los alemanes.

En la Argentina existen numerosos espacios que recuerdan, de diferente manera, el período de la dictadura militar comprendido entre 1976 y 1983. En algunos casos, se trata de lugares utilizados por las fuerzas armadas para llevar adelante sus políticas de persecución, tortura y exterminio de la acción y el pensamiento de la izquierda argentina, que desembocó en la desaparición de casi treinta mil personas. Estos sitios de la memoria comprenden comisarías, cárceles y centros de detención clandestinos, que han sido descubiertos en los últimos años y puestos a disposición de la ciudadanía. En la ciudad de Buenos Aires existe uno ubicado debajo de una autopista, en el Barrio de San Telmo, que ha sido transformado en un espacio a cielo abierto de recogimiento y reflexión.



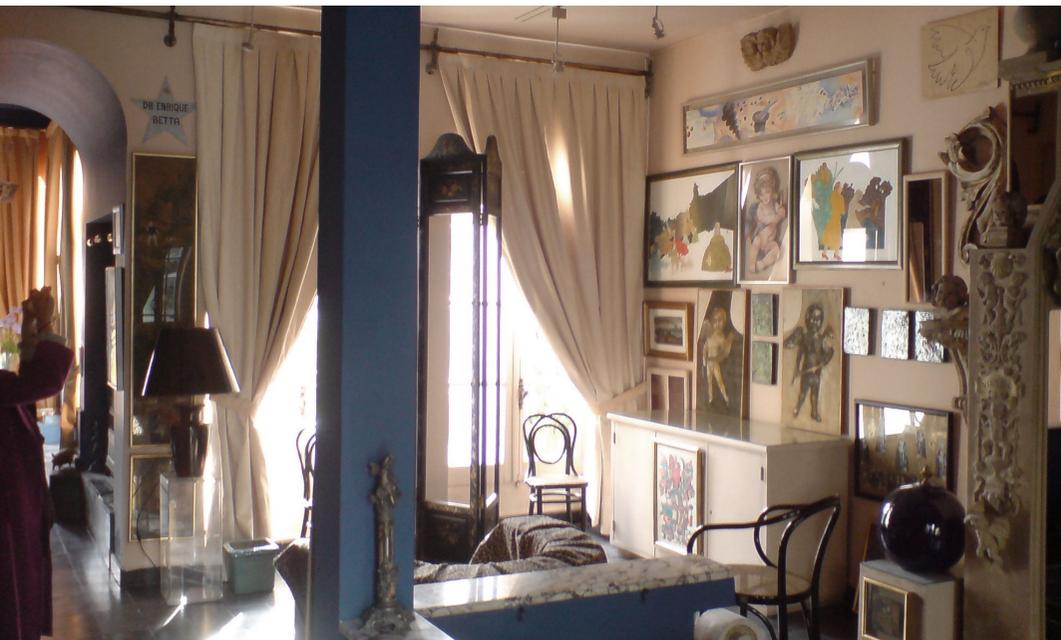
Parque de la Memoria, Buenos Aires, Argentina.
Imagen cedida por el Museo de la Memoria de Buenos Aires

Sin embargo, uno de los proyectos de mayor visibilidad es el memorial al aire libre conocido como Parque de la Memoria. Aquí se recuerda a las personas desaparecidas durante la dictadura militar a través de un grupo de intervenciones arquitectónicas y artísticas sobre el paisaje y un centro de documentación, ubicados en un predio a la vera del Río de la Plata, lugar donde se solían desechar los cadáveres de los fallecidos durante las torturas.

En este proyecto, la preservación de la historia y la memoria funciona en un doble registro. Por un lado, a través de las intervenciones evocadoras de la arquitectura –una pared fracturada con los nombres de los desaparecidos– y las obras artísticas, que hacen referencia a los acontecimientos en formas metafóricas y simbólicas, dotando al paisaje de una significación especial. Por otro, a través de una exposición de documentos, fotografías, videos y textos, que dan cuerpo a esa historia a través de las imágenes de sus protagonistas presentes y ausentes.

Uno de los desafíos más grandes de proyectos como el Memorial del Muro de Berlín y el Parque de la Memoria, es cómo hacer que la historia no se reduzca a un hecho encerrado en el pasado y pueda ser comprendida en sus articulaciones con la actualidad. La presencia del muro en el primer caso y de las esculturas en el segundo, funciona como una marca que refuerza los vínculos de los hechos relacionados con el tiempo histórico del espectador, promoviendo el ejercicio de una memoria vital. Ambos proyectos comprenden también la importancia de las resonancias metafóricas en la construcción de sentidos que excedan la literalidad de los acontecimientos narrados. La utilización de la estación Nordbahnhof S-Bahn para referirse al problema de las comunicaciones y los transportes en la época del muro Berlín, encuentra un eco en las esculturas del Parque de la Memoria de Buenos Aires, que señalan con su presencia la ausencia de aquellos a quienes están dedicadas.

En los dos casos existe, igualmente, una formalización museal para la documentación y las investigaciones que construyen una verdad histórica. Pero en otras ocasiones, esta no es el eje sobre el que se organiza el despliegue expositivo. Hay lugares con historia, pero con una historia vivida, inaprensible mediante un discurso estructurado, formada por pequeñas anécdotas, micro-relatos, ocurrencias y parcialidades. Historias que quizás no afectan al conjunto de la comunidad, pero que hablan de sus personajes, de momentos vitales, de rasgos que conforman una idiosincrasia o una identidad.



La Botica del Ángel, Buenos Aires, Argentina.
Foto: Rodrigo Alonso

La Botica del Ángel, en la ciudad de Buenos Aires, es uno de esos lugares. El sitio, sede de la sala de espectáculos del mismo nombre y de la residencia de su creador, Eduardo Bergara Leumann¹, es hoy un museo de recuerdos y excentricidades, de obras artísticas y reliquias, que transmite el espíritu de su mentor, una figura central para el teatro y la música porteña. Los objetos que lo habitan están dispuestos tal como él los dejó al momento de su fallecimiento, y dan cuenta de su particular estilo de decoración, arbitrario y abigarrado. Visitar la Botica del Ángel es introducirse en un momento rutilante de la cultura argentina. Aunque se ingresa con guías que explican la singularidad y procedencia de los objetos que se exhiben, la exposición apunta más bien a la nostalgia y los sentidos, al impacto de la totalidad sobre lo particular. El público al que va

¹ Eduardo Bergara Leumann (1932-2008). Actor, escenógrafo, vestuarista y conductor de espectáculos. Participó como intérprete en películas como "Juguemos en el mundo (1971)", "Olga, la hija de aquella princesa rusa (1972)" y "El hombre de la deuda externa" (1987), entre otras.

dirigida es, por lo general, conocedor del momento histórico en que funcionaba la sala de espectáculos y de las actividades que se realizaban allí; un público que, por lo general, busca reactivar su memoria, y que es capaz de dialogar con los objetos con los que se enfrenta desde sus propios conocimientos y experiencias.

En el otro extremo del perfil se encuentran los visitantes de los diferentes Museos de los Niños que existen a lo largo del globo. La concepción de este tipo de museos varía ampliamente entre el espacio educativo que refuerza los contenidos escolares y el espacio de diversión que promueve la creatividad y curiosidad de los niños.



Museo de los Niños de Caracas, Venezuela.
Foto: Cortesía Museo de los Niños de Caracas

El más antiguo de América Latina es el Museo de los Niños de Caracas, fundado en 1982, que se ubica decididamente entre los del primer tipo. Sus programas de exhibiciones tienen en cuenta los contenidos didácticos de las escuelas públicas, y se orientan hacia temas preferentemente científicos y culturales, como la biología, la física, las comunicaciones, la astronomía y la ecología. En sus salas los niños aprenden jugando y reflexionando sobre temas que van desde la reproducción humana al nacimiento del cine, desde la protección del

medio ambiente a la carrera espacial y la física molecular. Otros, como el Museo de los Niños Abasto, ubicado en un centro comercial de la ciudad de Buenos Aires, no apuntan al conocimiento sino más bien al entretenimiento y el juego. En este, los niños simulan trabajar en diferentes profesiones y aprenden a vivir en sociedad. Entre sus actividades se incluyen espectáculos de marionetas y payasos, festejos de cumpleaños y múltiples escenografías y espacios interactivos. Pero su denominación es confusa, porque no se trata realmente de un museo en sentido estricto, con colección y departamentos de conservación e investigación. Aunque está gestionado por una asociación sin fines de lucro, su existencia está más relacionada con el entorno comercial en el que se ubica que con la institución museal.

No obstante, la diversión es un eje que se asocia cada vez más con los servicios que el museo debe proveer, aunque sin descuidar los conocimientos y contenidos que atañen a su misión social y cultural. La necesidad de atraer a un público más amplio y menos especializado ha generado este desafío que muchas instituciones han sabido cumplir con seriedad y capacidad.



Museum of Life and Science de Durham, Estados Unidos.
Foto: Dave Connelly

En este sentido, es interesante la solución del Museum of Life and Science de Durham, en North Carolina (Estados Unidos), para presentar el tema preferido

de los niños: los dinosaurios. En lugar de recurrir a las estructuras óseas y los diagramas, que constituyen la presentación estándar de los museos de ciencias naturales, este centro elaboró modelos a escala real de las principales especies y las dispuso entre los árboles de un bosque ubicado dentro de sus instalaciones. El recorrido, denominado *Dinosaur Trail*, permite comprender algunas relaciones de estas criaturas con su hábitat de manera intuitiva, reservando otras a textos y recursos de audio.

Las atracciones de este tipo corren el riesgo de diluirse en el mero entretenimiento sin aportar conocimiento alguno, o aportándolo sólo como un efecto secundario. Es lo que sucede en muchos parques temáticos, donde el desarrollo de determinados temas científicos y culturales es una excusa para atraer al público hacia otros servicios comerciales, como cafeterías, negocios de regalos y juegos. Por ejemplo, y siguiendo con los dinosaurios, en la ciudad aragonesa de Teruel, en España, se construyó *Dinópolis*, un parque dedicado a las especies jurásicas que contiene reproducciones en tamaño real de los reptiles más populares e incluye un museo paleontológico, pero sólo como otra de las atracciones ofrecidas a los visitantes, además de juegos, restaurante, bar y tiendas de recuerdos.

Sin embargo, a veces estos lugares logran llegar a un balance entre sus objetivos didácticos y comerciales. El Parque Nacional del Café de Colombia, en Montenegro, pertenece a una fundación que busca mantener el patrimonio histórico y cultural del café, y lo hace a través de este sitio que ofrece actividades recreativas y ecológicas ligadas a la industria cafetera. El Parque Xcaret, en México, acerca a sus visitantes a la cultura maya y al particular entorno natural en el que ésta se desarrollaba mediante el deporte, la historia y la conciencia ecológica.

Aunque en muchos casos estos emprendimientos se basan en estudios e investigaciones para construir los simulacros que brindan, esto no es un requerimiento obligatorio, en tanto están pensados como lugares de diversión y no de transmisión de un saber. Esto les ha dado cierta libertad para elaborar entornos imaginarios, como sucede con el *Parc Asterix* de París, que reconstruye el universo de la conocida historieta situada en el mundo galo medieval, o *Musipán. El Reino*, una ciudad ficticia en la Isla de Margarita inspirada en las historias humorísticas del comediante venezolano Benjamín Rausseo, Er Conde

de *Guácharo*. Finalmente, hay parques, como *Terra Mítica*, en Alicante, España, donde las referencias históricas se utilizan únicamente como tema para los juegos y diversiones, sin ningún interés por transmitir conocimiento alguno basado en ellas.



Parc Asterix de París, Francia
Foto: Wikimedia Commons

El espacio público, el espectador y el transeúnte

Aun cuando funcionen al aire libre, los parques temáticos son espacios cerrados en más de un sentido. No sólo por la seguridad de los visitantes o el control de su acceso (y pago), sino también, porque cada una de las atracciones que brindan está destinada a un fin preciso. Todo lo que puede hacerse en ellos está estrictamente preestablecido, dejando muy pocos márgenes a la voluntad o creatividad de sus usuarios.

En los museos al aire libre, las relaciones entre los visitantes y los objetos o las propuestas didácticas suelen ser mucho más amplias. Estas responden a diferentes formas de comprender el posible diálogo entre el espectador y lo

que la institución tiene para ofrecer. Aunque están muy extendidas, no siempre la participación o la interacción son los modelos a seguir. A veces se requiere simplemente observar, o analizar las interrelaciones de un determinado elemento con su entorno, o aprender a percibir, ver, escuchar, sentir.

En una caracterización rápida, se pueden detectar tres tipos de propuestas diferentes desde el punto de vista de su capacidad para involucrar al espectador. Cada una de ellas requiere un compromiso particular, que puede ir desde la observación más o menos crítica a la participación o la construcción grupal del conocimiento. En los años recientes se ha prestado un particular interés a estas últimas formas de comportamiento, en tanto promueven un aprendizaje más vívido, profundo y duradero.

En primer término, existen objetos de conocimiento con cierta autonomía, ya sea física o disciplinar; es decir, objetos que pueden comprenderse en sí mismos o recurriendo a las informaciones o teorías que los incorporan, pero que no precisan de una contextualización ajena a la que ese marco discursivo les brinda. La reproducción del sistema solar en el Science Park del Museo de Ciencias de Montshire, mencionada con anterioridad, es un claro ejemplo de este tipo de dispositivos. Aquí, el conjunto de los planetas y satélites conforma una unidad material y de conocimiento que es independiente del entorno natural en el que está emplazado y de la presencia y las acciones de los visitantes. La información sobre las dimensiones relativas de cada cuerpo estelar y la distancia que los separa surge de la comparación visual; los datos adicionales –textos, guías, audio– permiten trasladar esa evidencia a los valores derivados de las mediciones, otorgándoles el carácter científico que se pretende que posean. El parque en el que está ubicada esta representación escultórica del universo no influye de manera alguna en su comprensión como sistema estelar; por el contrario, hay que ejercer una cierta abstracción para anularlo en su referencia terrestre y transformarlo –imaginariamente– en la vasta extensión vacía en la que se despliega nuestro complejo solar.

Esa relativa autonomía del instrumento didáctico no implica la pasividad del espectador. En la mayoría de los casos, éste tiene mucho por hacer: percibir, observar, analizar, descubrir, inferir, relacionar, completar la información, posicionarse. Estas acciones, bien organizadas, pueden promover una rica y estimulante actividad cognitiva.

Un segundo tipo de propuesta es aquella en la que los objetos de conocimiento se relacionan con su entorno, e incluso con el del espectador, aunque no requieran ni de la participación ni de la interacción de éste. En estos casos se suelen enfatizar los procesos, los mecanismos, las dinámicas o las influencias contextuales, antes que los datos o propiedades específicas de los objetos en cuestión. Aquí el espectador tiene un rol un poco más activo aún, en tanto muchas veces se espera que él construya una parte del conocimiento que se busca transmitir, deduciendo relaciones, captando transformaciones, analizando causas y efectos.

Retomando nuevamente un ejemplo anterior, el bosque con dinosaurios del Museum of Life and Science de Durham aspira a poner de manifiesto las relaciones entre esos animales y su hábitat natural. Aquí el espectador puede evaluar las dimensiones de éstos, pero también deducir sus formas de alimentación, ocupación del territorio y desplazamiento, confeccionando una imagen más orgánica de su vida e interrelación con el mundo. Las mismas reconstrucciones ubicadas en otro sitio plantean un tipo de conocimiento diferente, más centrado en el animal en sí, es decir, en el marco de la tipología mencionada previamente.

Este mismo museo dedica un conjunto de dispositivos a demostrar la influencia del viento sobre el medio ambiente, agrupados bajo el nombre de Catch the Wind². Uno de ellos, la Seed Tower³, consiste en un brazo mecánico elevado que arroja al aire semillas de gran tamaño, poniendo de manifiesto la injerencia de las corrientes eólicas en la distribución y diversificación de las especies vegetales. Otra de las atracciones de este sector es un lago que contiene numerosos barcos a vela a escala que el espectador puede conducir a control remoto, experimentando las variaciones que introducen los flujos ventosos sobre su trayectoria. En estos ejemplos, un elemento del entorno (el viento) es el protagonista de todo el planteo didáctico, aunque sus acciones sólo se perciben cuando se ejercen sobre objetos y dispositivos específicos. El espectador se aproxima a ellas mediante deducciones, especulaciones o la evaluación de sus efectos.

² *Captura el viento*

³ *Torre de semillas*

Finalmente, la tercera forma en que se produce la relación entre los espectadores de los museos al aire libre y los objetos, materiales y dispositivos dirigidos a ellos es la participación o interacción, dos de las maneras de aproximación a contenidos e informaciones más populares entre el público y las instituciones.

Aquí se trata de que el visitante construya el conocimiento a partir de su capacidad para activar procesos, manipular modelos, involucrarse corporalmente en ensayos y experimentos controlados, habitar simulacros, interactuar con recursos tecnológicos. Todo esto requiere que active sus habilidades creativas y lúdicas, que toque, ponga en funcionamiento, modifique, transforme, elija. Al realizar estas tareas, aparece cierta operatividad del conocimiento que se transmite de inmediato a él como una forma de agenciamiento, es decir, como una capacidad para transformar el mundo. Gran parte del éxito de las propuestas interactivas tiene que ver justamente con esto: con señalar un camino posible para modificar las cosas, con poner de manifiesto que los conocimientos no son estáticos sino que pueden transformarse y, en definitiva, utilizarse para cambiar los modos de funcionamiento de la realidad, la sociedad y el mundo.

El rescate de la experiencia lúdica se relaciona también con la reconsideración de la ciencia como un terreno de creatividad e invención, y no exclusivamente como dominio de la razón y la lógica. Aunque estos últimos aspectos no se descuidan en su transferencia, los primeros han resultado ser un puente ideal para incentivar la curiosidad y la experimentación que están en la base de la práctica científica. Por otra parte, desde el punto de vista educativo, el juego ha pasado a ser una herramienta poderosa para la transmisión de saberes según el modelo que se conoce como Caballo de Troya: así como los atenienses ingresaron a Troya ocultos en una escultura de madera luego de intentar hacerlo numerosas veces por los medios formales, así también se considera que ciertos conocimientos científicos se pueden introducir en el juego con el fin de atravesar ciertas resistencias primeras y luego captar de lleno al espectador.

Los ejemplos de instituciones que basan sus proyectos expositivos en la participación y la interacción son numerosos; de hecho, la mayoría de los museos de ciencias e historia del mundo recurren hoy en estas aproximaciones al conocimiento. En la ciudad de Buenos Aires, el Centro Cultural Recoleta alberga uno

que lo dice todo desde su nombre: el Museo Participativo de Ciencias, que con el lema "Prohibido no tocar" destaca la importancia brindada a la actividad de los visitantes, que por lo general son niños acompañados por la escuela o por sus padres.

Los paradigmas de la participación y la interacción han dado vida incluso a nuevas instituciones, como es el caso de CosmoCaixa en Barcelona y Madrid, dos museos científicos donde la acción del público es fundamental. Ésta se percibe a lo largo de ambos espacios, pero en particular, en la sección denominada "¡Toca, toca!", que propone el contacto táctil con diferentes especies de animales. La explanada de CosmoCaixa Barcelona alberga la Plaza de la Ciencia, un ámbito al aire libre donde la didáctica del museo se prolonga en piezas escultóricas que permiten comprender, siempre participando, algunas leyes y conclusiones del discurso científico.

Los tres modelos de relación entre los espectadores y los dispositivos expositivos públicos reseñados corresponden, en realidad, a estructuras formalizadas de presentación llevadas adelante por espacios también formalizados, como los museos. Pero existen otros ámbitos y situaciones donde esa relación se desarrolla de diferente manera.

Tal es el caso de las exposiciones realizadas en la vía pública y destinadas al transeúnte, es decir, al espectador ocasional. Aunque estas también pueden perseguir fines didácticos, y por lo tanto, parecerse a las descritas con anterioridad –sirva como ejemplo las exhibiciones sobre el Muro de Berlín– existen otras donde esto no sucede. En general, se trata de exposiciones artísticas, de fotografías u otro tipo de creación cultural, que se ponen a disposición de los ciudadanos como una forma de acercarlos una producción a la que no accederían si se presentara en un museo o centro cultural. Estas exposiciones suelen ser ocasionales y estar asociadas a un evento donde muchas veces la propia ciudad es la protagonista.

En la ciudad de Buenos Aires, se ha vuelto costumbre la realización de exposiciones fotográficas en la Plaza San Martín con motivo del Festival de la Luz, la biennial internacional de fotografía que ocupa múltiples espacios en todo el país. Esas exposiciones suelen estar dedicadas a un artista extranjero –aunque en una ocasión se presentó una colectiva de autores argentinos– y a imágenes

con la capacidad de captar la atención de las personas que transitan por ese lugar a diario, como los paisajes o la gente de sitios distantes. En otras ocasiones, y como parte del mismo evento, se hicieron proyecciones sobre el Obelisco y se montaron murales fotográficos sobre la fachada del edificio de Canal 7, sobre la Avenida Figueroa Alcorta.



Leonello Zambón, proyección del video *Concierto para violines y cacerolas* (2007) sobre la fachada del edificio de la Jefatura de Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires, Argentina

En el verano de 2007, el Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires organizó una serie de intervenciones sobre las fachadas de edificios públicos con el fin de sorprender a los ciudadanos en sus espacios cotidianos con las propuestas de un grupo de video artistas contemporáneos. Aunque las intervenciones se anunciaban como parte de las actividades estivales, no se buscaba atraer espectadores a los lugares donde éstas se llevaban a cabo, sino transformar momentáneamente la fisonomía de la ciudad para las personas que circulaban a diario por allí. Por tal motivo, los espacios seleccionados estaban ubicados frente a plazas y paradas de colectivos, a la vera de avenidas transitadas y en centros comunitarios de gran circulación. De esta forma, una persona que habitualmente toma un colectivo en Plaza Flores –uno de los lugares

seleccionados– podía encontrarse con un espectáculo que modificaba momentáneamente su rutina y lo invitaba a detenerse y transformarse en un espectador ocasional.

Las relaciones entre los edificios seleccionados, el espacio donde estaban emplazados, y el público eventual no eran siempre las mismas. A veces se pretendía que la gente estableciera un vínculo significativo entre el video proyectado y el predio que lo albergaba. En otros casos, las intervenciones llamaban la atención sobre el entorno, es decir, involucraban el espacio donde se ubicaba el espectador. En un caso singular, el público podía incidir sobre las proyecciones, ya que éstas eran generadas en tiempo real por los artistas.

Como ejemplo del primer caso, se puede mencionar la emisión del video *La brutalidad de los hombres*, de Anna Lisa Marjak, sobre la fachada de la Facultad de Derecho de la Universidad de Buenos Aires. La pieza muestra a dos varones que pelean por un elemento (un huevo) que al final desechan, como una metáfora de la competitividad intrínseca a las relaciones humanas. Su proyección sobre el edificio de donde salen los jueces y abogados, buscaba generar en el transeúnte una conexión simbólica entre estas profesiones, ese comportamiento y la universidad como lugar de producción de mediación social.

El segundo caso se puede ejemplificar con la intervención de Leonello Zambón sobre la fachada del edificio de la Jefatura de Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires. El sitio está emplazado entre la Casa de la Cultura, perteneciente a la misma institución, y la Plaza de Mayo, lugar reconocido por ser la sede de la mayoría de las manifestaciones políticas de la Argentina y el epicentro de los cacerolazos con los que la ciudadanía protestó por la crisis económica de diciembre de 2001. En este espacio, el artista proyectó un video diseñado específicamente para él, que tituló *Concierto para violines y cacerolas*, donde se podía ver a dos personajes (un hombre y una mujer) ejecutando una composición musical con esos dos instrumentos. La obra dialogaba con el entorno y con la memoria de los espectadores casuales, quienes debían completar las referencias rememorando la historia reciente. En este sentido, establecía un vínculo con la gente como eje primordial de su funcionamiento público.

Finalmente, el último caso corresponde a la pieza co-creada por Andrés Denegri y Enrique Casal. Su intervención tuvo lugar en la fachada del Banco

de la Nación Argentina ubicado frente a la Plaza Flores. En los días previos, los artistas hicieron registros visuales y sonoros del entorno, que en el momento de la presentación utilizaron como materiales para una composición audiovisual generada en vivo mediante las herramientas digitales de los video jockeys (VJ). Como sucede en las sesiones de VJ, el público fue induciendo con sus reacciones el proceso creativo que los artistas iban elaborando en tiempo real.

Desafíos museográficos

Los modelos de museos abiertos, espacios intervenidos y exposiciones al aire libre reseñados hasta aquí, ponen en evidencia la amplia variedad de situaciones, lugares y contextos en los que se pueden implementar diálogos significativos entre objetos de conocimiento, obras artísticas y contenidos didácticos o informativos, y un espectador diferente al de los ámbitos expositivos formales. Esto abre todo un terreno de posibilidades, pero al mismo tiempo involucra una serie de reflexiones y reconsideraciones sobre las prácticas museográficas tradicionales y su capacidad para adaptarse a estas circunstancias. Los desafíos son tanto conceptuales como prácticos; implican repensar desde el perfil del público hasta las misiones y funciones de las instituciones y los discursos expositivos, desde los procesos de aprendizaje a los elementos y las herramientas capaces de encarnarlos adecuadamente en los espacios no controlados por la autoridad museal.

Veamos en primer lugar algunas cuestiones prácticas. Muchas son casi el resultado de la aplicación del sentido común, pero otras requieren quizás alguna consideración especial.

Como sucede con todos los elementos destinados al espacio público, que pueden ser abordados por personas de las más variadas condiciones –y en especial por los niños– uno de los primeros cuidados a tener en cuenta se refiere a la seguridad. Este es el parámetro principal que determinará los materiales a utilizar, el emplazamiento de las maquetas, los objetos o los modelos en los sitios de tránsito, los ensamblajes, las terminaciones, las escalas, la accesibilidad y las señales de precaución. Ningún otro parámetro es tan crucial como éste, que debe ser evaluado al detalle y en los peores escenarios posibles, a fin de eliminar cualquier posibilidad de riesgo para la salud o la integridad del público.

Además de seguros, los materiales utilizados en la construcción de los dispositivos didácticos y expositivos para los espacios públicos deben ser resistentes, no sólo a las inclemencias climáticas sino también a los efectos del medio ambiente, la manipulación, y otras formas de intervención humana o del entorno. Esto implica prever las posibles consecuencias de su ruptura o vandalización: que los residuos no sean peligrosos, tóxicos o hirientes, y que puedan ser reparados con facilidad. Tratándose de elementos que ocupan espacios de fácil acceso, es necesario contemplar la posibilidad de vandalismo y sus consecuencias. Para esto, hay que pensar en materiales de rápida reposición, que se consigan con facilidad ante la eventualidad de su destrucción y que no sean muy costosos.

Las condiciones climáticas también intervienen de otras maneras. Las lluvias, las nieblas y las tormentas impiden la utilización y el acceso a los recursos expositivos ubicados al aire libre, tanto por obstaculización como por seguridad. Lo mismo sucede con otros fenómenos meteorológicos más extremos. En algunas regiones, las estaciones pueden tener influencia sobre las exposiciones realizadas en espacios exteriores. Como se mencionó previamente, el Science Park del Museo de Ciencias de Montshire sólo puede visitarse una parte del año, concretamente, entre los meses de mayo y octubre. Esto puede representar un inconveniente para la institución, pero en definitiva se trata de una medida necesaria a fin de preservar la seguridad y el confort de los visitantes. Existen casos más específicos aún de dependencia de las condiciones ambientales. El proyecto de intervenciones en las fachadas de edificios públicos con proyecciones, organizado por el Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires, debió realizarse en momentos de escasa luz, es decir, durante las últimas horas de la tarde y la noche. Como ocupó los meses de verano, los horarios de oscurecimiento fueron más tarde de los habituales. Sin embargo, el agradable clima de las noches estivales porteñas, sumado a la cantidad de gente que está de vacaciones en esos momentos en Buenos Aires, hizo que la concurrencia a cada una de las presentaciones fuera abierta y multitudinaria.

Otro de los parámetros centrales a la hora de considerar las posibilidades y pertinencia de las exposiciones públicas es el lugar que ocupará. Aunque en primer término, caben una serie de preguntas, ¿Qué interés puede tener la realización de un evento de este tipo? ¿Cuál es la finalidad de hacerlo en ese sitio y no en un espacio mejor controlado? ¿Cuáles son las ventajas y desventa-

jas de esta decisión? ¿Necesita o será capaz el público de valorar una acción de estas características? Evidentemente, la institución que tome la iniciativa de hacerlo deberá estar muy convencida de las virtudes del proyecto, de sus beneficios potenciales, y de la diferencia significativa que supone en el espectador desenmarcarse del ámbito del museo.

La mayoría de los museos que poseen dispositivos de exhibición exteriores los tienen en sus explanadas de ingreso o en parques ubicados en sus adyacencias. Las exposiciones que allí se despliegan guardan una relación evidente con las que se encuentran en el interior, sino desde el punto de vista temático, al menos por contigüidad. Se podría entonces plantear un circuito entre ambas: las que se adelantan a las salas del museo servirían de introducción, las que se visitan después, podrían considerarse su continuación.

Es importante considerar en todo momento este tipo de relaciones, porque de ellas depende la integridad de la experiencia didáctica. Aunque la exposición se realice afuera, su constitución museográfica debería enmarcar lo que allí suceda dentro de los objetivos de la institución. De otra forma, será muy difícil para el espectador escapar de la seducción del entretenimiento y para el museo cumplir con sus metas.

Como ya se mencionó, emplazar una exposición en un espacio público o al aire libre debe tener algún sentido. Uno de los más evidentes debería ser la relación con su entorno. No se puede, o no se debería, pensar en los elementos que la componen como módulos autosuficientes, aislados, orientados exclusivamente a llamar la atención sobre ellos mismos, independientes de lo que sucede alrededor. Aunque a veces esto sea así, es mucho más rica la posibilidad de establecer diálogos con el ambiente, que enriquezcan el espacio y el momento que el espectador está ocupando mientras se relaciona con el dispositivo didáctico.

En muchos de los ejemplos referidos se pone de manifiesto este diálogo: en los modelos de dinosaurios que habitan un bosque, en los kioscos electrónicos que reproducen los sonidos de los pájaros que vuelan a su alrededor, en el viento que hace volar las semillas hacia sitios imprevistos, en las fotografías y los textos emplazados en una estación de trenes que analizan las comunicaciones y los transportes en la Alemania del muro. Y podrían mencionarse muchos ejem-

plos más. Las buenas propuestas expositivas son aquellas que saben sacar provecho de todos los recursos a mano, y los entornos inmediatos son parte de esos recursos. En el museo, ese entorno tiene a veces pocas variantes, y en todo caso, es fácilmente controlable. Pero en los ámbitos extramuseales, las relaciones con los espacios circundantes deben construirse, señalarse y potenciarse. Esta es una de las formas de hacer que el visitante perciba la importancia de su lugar y participación, y extraiga de ello una experiencia verdaderamente significativa.

Por otra parte, debe considerarse también que el espacio público muchas veces es justamente eso: público, es decir, compartido y colectivo. En contraposición con los lugares cerrados, donde se puede lograr cierto grado de intimidad y recogimiento, el espacio social promueve las congregaciones, las experiencias grupales, la comunicación y la colaboración. Todas estas cualidades son extremadamente ricas como para desaprovecharlas. Un buen planteo expositivo en un sitio común debería tenerlas en cuenta, no sólo como una posibilidad, sino como elementos medulares de un aprendizaje donde se ponen en juego también comportamientos sociales y valores públicos. Así, los dispositivos didácticos situados en estas condiciones, podrían promover discusiones y análisis conjuntos, colaboraciones y solidaridades, consultas e interacción. Podría educar no sólo en ciertos contenidos científicos, históricos o artísticos, sino también en el desarrollo de los valores democráticos, en el fomento de una conciencia social y de un espíritu de aproximación al prójimo. Si bien estos objetivos pueden exceder quizás los propuestos en primera instancia por el museo, no deberían, de todas formas, desatenderse, en tanto forman el sustrato de los valores puestos en juego en esta situación.

Por último, la palabra "significativo" ha aparecido reiteradamente, y esto no es casual. Las teorías del aprendizaje significativo sostienen que una persona construye su conocimiento en una suerte de interacción permanente: por un lado, adoptando los datos y las informaciones que le provee su entorno; por otro, aportando sus propios conocimientos, elaborados previamente a partir de otros datos e informaciones. En el aprendizaje significativo, no se aceptan los contenidos provistos por los recursos didácticos sin más, sino que se los compara, confronta, pone en duda, refuerza o niega en función de las negociaciones con las ideas y los conceptos que el espectador trae al ámbito expositivo y que forman parte de su saber e idiosincrasia.

Si esto forma parte del aprendizaje que se produce en el marco del museo, es mucho más evidente en los ámbitos ajenos a él. Porque allí el espectador sólo cuenta con lo que trae, con sus conocimientos y valores previos, por lo menos hasta que decide entrar en diálogo con el dispositivo didáctico que le propone transformar su encuentro con él en una experiencia cognoscitiva. Esa decisión es previa cuando se opta por ingresar a un museo. En cambio, en el espacio público, puede adoptarse o no. Por esto, un buen diseño expositivo exterior debe tener en cuenta ante todo el perfil del posible visitante: cuáles son las ideas con las que puede llegar a venir, cuáles pueden ser sus intereses, qué elementos de la propuesta didáctica tienen la probabilidad de impactar en él para llevarlo a observar, participar y reflexionar. Desde ya, esta es una tarea compleja, pero si no se la tiene en cuenta se corre el riesgo de trabajar a ciegas y en vano, para un visitante que nos parecerá indiferente, pero que sólo es una persona a la que no fuimos capaces de llegar con una propuesta acorde a sus intereses.

La museografía fuera del ámbito expositivo tradicional deberá tomarse como un verdadero desafío, y no como una adaptación de los métodos y procedimientos existentes a las nuevas circunstancias. Desde ya, muchos de los estudios e investigaciones elaborados a lo largo de los siglos, con su abundante bagaje de experiencias, formarán parte del arsenal teórico que podrá guiar el camino.

No hemos tratado aquí –porque debería dedicársele un estudio específico– las propiedades de otro ámbito extramuseal clave y en creciente ampliación que se propaga sin cesar a través de las nuevas tecnologías: los museos virtuales y todas sus potencialidades comunicativas, instructivas y didácticas, que expanden, como los sitios al aire libre, las posibilidades y los límites del museo.

Ambos espacios públicos plantean, en definitiva, el mismo dilema y el mismo reto: la necesidad de desarrollar toda una batería de nuevas herramientas, materiales, conceptos y estrategias para los futuros –pero ya presentes– museos sin paredes.



RODRIGO ALONSO

Profesor y curador independiente. Licenciado en Artes de la Universidad de Buenos Aires (UBA), Argentina, especializado en arte contemporáneo y nuevos medios (new media). Profesor de la Universidad de Buenos Aires (UBA), Universidad del Salvador (USal) y del Instituto Universitario Nacional del Arte (IUNA), Buenos Aires, Argentina. Profesor y miembro del Comité Asesor del Máster en Comisariado y Prácticas Culturales en Arte y Nuevos Medios, Media Centre d'Art i Dissen y (MECAD), Barcelona, España. Profesor invitado en importantes universidades, congresos y foros internacionales en América Latina y Europa. Escritor, crítico y colaborador en libros, revistas de arte y catálogos. Colaborador regular de *Ámbito Financiero* (diario argentino) y *art.es* (revista de arte internacional con sede en España). Entre los libros se incluyen: *Muntadas. Con/Textos* (Buenos Aires, 2002), *Ansia y Devoción* (Buenos Aires, 2003) y *Jaime Davidovich. Video Works. 1970-2000* (New York, 2004). Curador de exposiciones de arte contemporáneo en los espacios más importantes de Argentina y América Latina, y en prestigiosas instituciones europeas. Ha sido nombrado recientemente curador de la participación argentina en la próxima Bienal de Venecia 2011. Vive y trabaja en Buenos Aires y Barcelona.