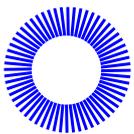


# Museos y escuelas asociados para imaginar ciudades utópicas desde el arte. La experiencia del programa “Ciudades para el futuro: crear utopías”

Max Pérez Fallik

Fundación Kosice

Argentina



## Introducción

Las restricciones sanitarias mundiales al comienzo de la crisis de covid-19 en marzo de 2020 obligaron a los museos a encontrar nuevas formas de vincularse con el público<sup>1</sup> y, en muchos casos, reinventarse, reducir personal o cerrar definitivamente. Esto resultó particularmente complejo para los espacios independientes y autogestionados,<sup>2</sup> entre los que se encuentra la Fundación Kosice - Museo Kosice, institución sin fines de lucro de la Ciudad de Buenos Aires dedicada a difundir, investigar, exhibir y conservar la obra de Gyula Kosice.<sup>3</sup>

Entendiendo que cualquier acción debía trascender las respuestas aisladas e institucionales, se desarrolló un programa educativo asociativo que propuso abordar y tematizar —sin pretensión de solución— tres crisis que la pandemia puso en relieve: la museal, la escolar (en un contexto de enormes desafíos para estudiantes y

docentes)<sup>4</sup> y la ambiental (nuestros modos de vivir y de relacionarnos con el entorno).

Gyula Kosice imaginó, con su Ciudad Hidroespacial,<sup>5</sup> un modo de vivir alternativo y utópico desde una aproximación interdisciplinaria que vinculó arte, ciencia y tecnología. Ante la necesidad de plantear nuevas utopías en un contexto pandémico, nos propusimos estimular la imaginación radical y creadora de las nuevas generaciones tomando como punto de partida la obra de dos grandes artistas argentinos: el propio Kosice y Xul Solar,<sup>6</sup> con su obra *Vuelvilla*.<sup>7</sup>

En efecto, la primera y fundacional alianza fue con el Museo Xul Solar. Ambas instituciones están hermanadas no solo por cercanía regional, sino por ser museos enteramente dedicados a un único artista argentino de vanguardia. Si bien la obra de Kosice y Xul Solar es muy diferente, ambos —cada uno a su modo y en su tiempo— propusieron la motorización de transformaciones sociales por medio del arte y diseñaron ciudades futuras desde

1 Según un informe del ICOM (2020: 2), las actividades de comunicación digital durante la pandemia aumentaron para al menos el 15% de los museos. Esto no es incoherente con estudios que señalan asistematicidad y superficialidad en las estrategias digitales de museos (Satta, 2017). En América Latina, el uso de recursos previamente digitalizados comprendió casi el 90% de todas las acciones, seguido por el uso de redes sociales y la digitalización de actividades. El desarrollo de acciones específicamente pensadas para la pandemia no llegó al 4% (Unesco, 2020: 17).

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

3 (1924-2016). Artista, pintor, escultor, poeta y teórico húngaro-argentino, precursor del arte abstracto y concreto en Argentina, y del arte cinético e hidrocínético a nivel mundial.

4 Que Dussel y colaboradores sintetizaron en una imprescindible publicación coral del 2020.

5 Conjunto de maquetas, esculturas lumínicas, dibujos, diagramas y textos hechos entre 1946 y 2015 que conceptualizan una ciudad futura compuesta de hábitats volando a 1.500 metros sobre el nivel del mar sostenidos por la energía del agua, y que articula facetas artístico-estéticas, poéticas, científico-tecnológicas y urbanísticas-arquitectónicas (Kosice, 1972).

6 (1887-1963). Artista multifacético argentino. Pintor, lingüista, músico, esoterista, inventor y astrólogo.

7 Acuarela de 1936 que retrata una villa voladora impulsada por hélices y globos (Solar, 2017 [1959-1960]).



distintos lenguajes artísticos. Y es precisamente este puente patrimonial que habilitó el desarrollo conjunto del programa educativo “Ciudades para el futuro: crear utopías”. A partir de la urgencia de construir nuevas formas de habitar y relacionarnos entre nosotros y con el entorno, se convocó a docentes y estudiantes de todo el país a imaginar, diseñar, proyectar, describir o maquetar sus ciudades utópicas, en cualquier lenguaje artístico y soporte, continuando los pasos de Gyula Kosice y Xul Solar.

El programa, que resultó ganador de la convocatoria Ensayar Museos 2020 de la Fundación Williams, tomó la colección de ambos museos como una excusa o pretexto (pre-texto) para establecer un puente dialógico con un público diverso, más allá de los aspectos históricos o artísticos concretos de su patrimonio (Chiovatto, 2020: 75). Nuestra propuesta fue repensarnos como un espacio facilitador de creatividad e invención. El desplazamiento es sutil: de “investigar, coleccionar, conservar e interpretar”<sup>8</sup> patrimonio a promover su creación y desarrollo. Del museo como institución al museo como instituyente.<sup>9</sup> O, siguiendo a Alderoqui (2009: 85-86), de la concepción bourdiana de los museos como legitimadores de la cultura dominante a la idea de Huyssen de los museos en tanto “espacios donde pueden circular y articularse las memorias vivas y activas necesarias (individuales, familiares, regionales y nacionales) para construir los diferentes futuros locales en un mundo global”.

<sup>8</sup> Parte de la nueva definición de museo aprobada por el ICOM en el marco de su 26.ª Conferencia General en Praga, el 24 de agosto de 2022.

<sup>9</sup> Para Castoriadis (2013) lo instituido y lo instituyente son los dos modos de existir de un imaginario social; es decir, de un modo de concebir el mundo de una sociedad en un momento determinado. Para dicho autor, lo instituido refiere a significaciones y creencias cristalizadas en instituciones que las preservan, y lo instituyente crea nuevas significaciones y promueve algunas transformaciones sociales como parte del proceso de autocreación de la sociedad.

A continuación, se presentará brevemente el diseño del programa y algunas líneas de tensión que se disparan de los resultados de su primera convocatoria (2021-2022).

### Sobre el programa

El programa presenta cuatro objetivos (líneas de acción) específicos, consecutivos y complementarios que trazan el recorrido de lo instituido a lo instituyente, conceptualizando cuatro dimensiones analíticas:

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

Se apostó a una vinculación asociativa y generativa con instituciones educativas y culturales, teniendo a la escuela —y, particularmente, a los docentes— como socios clave. Con el objetivo de federalizar el alcance de la convocatoria, se articuló con carteras educativas de diversas jurisdicciones del país y con instituciones educativas de todos los niveles educativos. Asimismo, se firmó un convenio con el Tríptico de la Infancia de la ciudad de Rosario, Provincia de Santa Fe, que funcionó como un replicador regional de la propuesta.

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

Se digitalizó parte del patrimonio de ambos museos, pero con una perspectiva pedagógica. Para *Vuelvilla* se contó con un video interactivo e inmersivo en 360° en Realidad Virtual (VR, sigla en inglés),<sup>10</sup> y de la Ciudad Hidroespacial se desarrolló una maqueta en Realidad

<sup>10</sup> Desarrollado en el 2019 por el programa Experiencia 360°, de Aprender Conectados, Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología de la Nación.



Aumentada (AR, sigla en inglés)<sup>11</sup> interactiva y explicativa y tres portales interactivos e inmersivos en AR. Las piezas estuvieron específicamente concebidas para un uso escolar (y no museográfico). Se partió de una concepción de la tecnología en tanto mediadora cultural, tal como la entiende Jesús Martín-Barbero (2009: 24).

Nuevamente, este trabajo resultó posible gracias a un planteo asociativo con UXart<sup>12</sup> como *partner* tecnológico, que permitió la digitalización del patrimonio de una forma innovadora.

**Tercer objetivo (dimensión pedagógica): promover el trabajo en aula (presencial o virtual) con docentes y estudiantes para imaginar ciudades futuras desde cualquier lenguaje artístico.**

El programa incluyó el diseño de numerosos recursos complementarios. Se produjo un cortometraje animado educativo que recoge vida y obra de ambos artistas —para ser utilizado como introducción o disparador en actividades escolares— y se editó el cuadernillo digital “Ciudades para el futuro: crear utopías. Actividades escolares” de distribución gratuita con fotografías, videos, actividades educativas y recursos didácticos para todos los niveles educativos, así como una guía de registro audiovisual de los proyectos. Durante el 2021, se acompañó y se asesoró virtualmente a docentes y directivos para el desarrollo de los proyectos escolares de forma personalizada.

**Cuarto objetivo (dimensión comunicacional): realizar un registro de la experiencia, difundir las ciudades creadas y visibilizar y valorizar el trabajo y el rol docente.**

El programa concluye con la exhibición de las producciones escolares. Al decir de Ayala Aizpuru

y colaboradores (2019: 65), intentamos pasar de vincularnos con un público privilegiado (aquel que participa de las acciones organizadas por los museos) a construir un público socio (aquel que participa en la creación de productos culturales colaborativos), dando un pequeño paso en la transición de un museo interactivo a uno participativo.<sup>13</sup>

### Resultado de la convocatoria

Al cierre de la convocatoria (en diciembre del 2021) se recibieron 60 proyectos escolares. Siete de educación preescolar o infantil (entre 3 y 5 años), 36 de escuelas de educación primaria (entre 6 y 12 años), 10 de escuelas secundarias (entre 13 y 18 años), dos escuelas de educación especial (para personas con discapacidad), una escuela hospitalaria, dos instituciones de nivel superior y dos talleres culturales infantiles (entre 4 y 11 años).

Dos terceras partes de las instituciones participantes fueron de nivel primario, seguidas de nivel secundario (16,9%) e inicial (10,2%). Si bien se recibieron proyectos de seis jurisdicciones nacionales diferentes, un 76,3% provino de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires y la Provincia de Buenos Aires. El 83% de las escuelas participantes fueron de gestión pública (estatal).

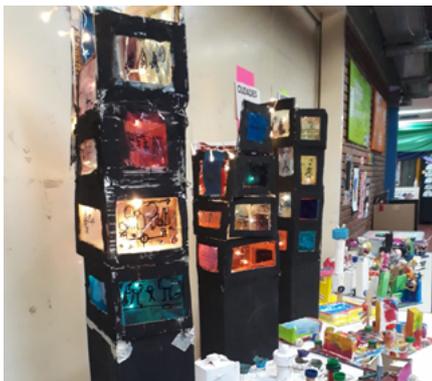
Destacaremos algunos de los proyectos participantes, que presentan una gran diversidad de contextos escolares, propuestas pedagógicas, lenguajes artísticos abordados y ciudades imaginadas. Los materiales didácticos diseñados para el programa tuvieron en cuenta esta diversidad, y promovieron que cada docente se apropie de las actividades sugeridas para adaptarlas, replantearlas y reimaginarlas al contexto concreto de sus clases.

<sup>11</sup> Respecto del uso de AR y VR en museos, ver Pérez Fallik (2022).

<sup>12</sup> Empresa tecnológica argentina especializada en AR, VR, geolocalización y *mapping* orientada al campo artístico.

<sup>13</sup> “En un museo de este tipo los visitantes inciden en, crean elementos para, o realizan la propia exposición” (Gándara Vázquez, 2020: 13).





Escuela n.º 14 D. E. 12, Ciudad de Buenos Aires. Maquetas lumínicas con tierra cultivada, realizadas por 1.º, 3.º y 4.º grado.



Escuela Superior de Educación Artística en Artes Visuales Rogelio Yrurtia, Ciudad de Buenos Aires. Estudiantes de 1.º y 2.º año trabajaron con múltiples lenguajes y soportes materiales.



Escuela n.º 25 D. E. 6, Córdoba. Instalación colectiva conceptual. Proyecto completamente presencial.



Universidad de San Andrés, Buenos Aires. Instalación digital interactiva de un nuevo sistema urbano sostenible para el Delta del Tigre.



Escuela Técnica n.º 20 D. E. 20, Ciudad de Buenos Aires. Proyecto transdisciplinar realizado por estudiantes de 1.º, 2.º y 3.º año de nivel secundario.



Escuela Nuestra Señora del Sagrado Corazón, Santa Fe. Instalación a gran escala realizada por estudiantes de 3.º y 7.º grado.

Se propuso que cada grupo escolar identifique las problemáticas más urgentes de nuestro modo de habitar, en función de las realidades regionales de cada escuela y de los intereses y conocimientos de cada grupo etario. En este diagnóstico inicial, el ambiente natural y la igualdad social fueron las principales preocupaciones. Hubo gran diversidad de lenguajes artísticos explorados realizados en escenarios virtuales, presenciales o híbridos. Diversos

proyectos propusieron una articulación de campos de conocimiento y espacios curriculares, aspirando a un trabajo transdisciplinar. En muchos casos, se valieron de entornos digitales y herramientas tecnológicas. Incluso, algunas escuelas se apropiaron de la propuesta y la convirtieron en proyectos institucionales anuales, con participación de más de un grado o curso e incluso de más de un nivel educativo.



## Reflexiones tentativas sobre la experiencia

En relación con sus objetivos y como primera instancia de autoevaluación, algunas líneas nos permiten reflexionar y poner en tensión la experiencia de cara a repensar la educación en museos y la vinculación con el público (particularmente, el escolar).

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

Una idea sugerente es que los “nuevos públicos” de los museos son necesariamente “viejos públicos” de otras instituciones. En todo momento que los museos pretendan atraer o interpelar nueva audiencia lo harán sobre una red previa de interrelaciones institucionales. Creemos que toda estrategia que se proponga ampliar públicos puede enriquecerse con la articulación con instituciones educativas, culturales, productivas, industriales, tecnológicas, estatales, civiles o privadas, en función de sus características y objetivos.

Con respecto a la digitalización del patrimonio y de su acceso, la mayor parte de los proyectos pedagógicos se basaron más en las fotos y los videos incluidos en los recursos didácticos que en las piezas realizadas en AR y VR. Aquí cabría preguntarse al respecto de la permeabilidad de la lógica escolar a nuevas tecnologías (no específicamente escolares) y el límite de la brecha

digital en Argentina.<sup>14</sup> Si a eso sumamos las particularidades de la transposición de soporte (de una pintura o escultura a una pieza virtual), es evidente que el uso de herramientas digitales debe estar supeditado a los objetivos concretos del proyecto y a las características y condicionantes de la población objetivo.

Por último —y más importante—, la mayor parte de las escuelas participantes desarrollaron proyectos de cierta profundidad incluyendo etapas de investigación, diseño y elaboración. La convocatoria finalizó con una gran diversidad de propuestas interesantes y originales. Aquí, cuando la vinculación con los patrimonios de los museos fue menos estricta, es donde se manifiesta el verdadero interés de un programa educativo museal: en la capacidad de estimular la creación colectiva, la difusión de expresiones, sentires y pensamientos diversos y múltiples. Se trata entonces de ponderar el rol creador-productor de los museos (lo instituyente) por sobre su perfil de resguardo y conservación (lo instituido).

<sup>14</sup> Si bien en Argentina se han implementado y se implementan programas públicos de equipamiento y capacitación digital a nivel nacional y jurisdiccional, el cierre temporal de las escuelas profundizó la brecha entre aquellos hogares con diversidad de equipos con acceso a internet y aquellos con peor conexión o equipos de uso compartido entre toda la familia (ver Dussel *et al.*, 2020).



# Referencias bibliográficas

Alderoqui, S. (2009). Aires renovados en museos porteños del siglo XXI: sueños, cosas, gotas y lustre. *Revista Hermes*, 1: 85-91.

Alderoqui, S., (2020, 23 de octubre). La experiencia-museo en el museo-pantalla. El Museo Virtual. Los desafíos de la comunicación. Debates necesarios hacia una nueva humanidad. Facultad de Comunicación UNC. [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=OmphQEICXJI>

Ayala Aizpuru, I., Cuenca-Amigo, M., Cuenca-Amigo, J. (2019). Principales retos de los museos de arte en España. Consideraciones desde la museología crítica y el desarrollo de audiencias. *Aposta. Revista de Ciencias Sociales*, 80: 61-81.

Castoriadis, C. (2013). *La institución imaginada de la sociedad*. Buenos Aires: Tusquets.

Chiovatto, M. (2020). En defensa de la educación museal. *ICOFOM Study Series 48-2. Defining the museum: challenges and compromises of the 21st century*. <https://doi.org/10.4000/iss.2337>

Dussel, I., Ferrante, P. y Pulfer, D. (comps.) (2020). *Pensar la educación en tiempos de pandemia. Entre la emergencia, el compromiso y la espera*. Buenos Aires: UNIPE Editorial Universitaria.

Escobar, V., Maccari, B., Pachano, J. y Seivach, P. (2021). *Panorama de los espacios culturales independientes de la ciudad. A un año de la pandemia COVID-19: marzo 2020-marzo 2021*. Documento CEM, 44. Buenos Aires: Centro de Estudios Metropolitanos.

ICOM. (2020). *Museos, profesionales de los museos y COVID-19*. <https://icom.museum/wp-content/uploads/2020/05/Informe-museos-y-COVID-19.pdf>

Kosice, G. (1972). Arquitectura y urbanismo hidroespacial. En Kosice, G., *La ciudad hidroespacial* [s. p.]. Buenos Aires: Ediciones Anzilotti.

Gándara Vázquez, M. (2020). ¿Existe realmente una museografía interactiva? *Más Museos Revista Digital*, 2 (1).

Martín-Barbero, J. (2009). Cuando la tecnología deja de ser una ayuda didáctica para convertirse en mediación cultural. *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 10 (1): 19-31.

Melgar, M. F. y Elisondo, R. C. (comps.) (2021). *Indisciplinar los museos: experiencias y propuestas desde una mirada psicopedagógica*. Río Cuarto: UniRío Editora.

Pérez Fallik, M. (2022). El programa "Ciudades para el futuro" en el cruce de la educación, la comunicación y la tecnología. Una articulación entre museos y escuelas para la imaginación utópica. En *II Congreso Internacional de Museos y Estrategias Digitales*, Universidad Politécnica de Valencia, pp. 149-161. <https://doi.org/10.4995/CIMED22.2022.15539>

Satta, F. (2017). *Las estrategias de comunicación digital de los museos en las redes sociales. Análisis de presencia y rendimiento de los museos de arte catalanes*. [Tesis de doctorado no publicada, Universitat Rovira I Virgili].

Solar, X. (2017 [1959-1960]). Vuelvilla. En C. Rabossi, (ed.), *Xul Solar Panactivista*, pp. 298-302. Buenos Aires: Museo Nacional de Bellas Artes.

Unesco. (2020). *Museums around the World in the Face of COVID-19*. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf00000373530>