

Escapes narrativos: desplazamientos paratextuales para proyectar la fuga

Aylén Avilés⁽¹⁾

Resumen: Para fugarse exitosamente es imperativo tener una comprensión clara de aquello de lo que se busca escapar. El uso de la palabra “fuga” habilita la reflexión sobre las necesidades de vinculación de los museos con sus entornos *¿Es posible considerar al contexto como un ambiente narrativo en sí mismo?* Ante este interrogante, que por sí solo no parece urgente, aparece una necesidad: poner a prueba la noción de museo al examinarlo como un sistema abierto y entrópico *¿Hasta dónde se extiende la definición de lo que es un museo? ¿Qué tan flexibles pueden ser sus límites?*

La proyección de vías de escape surge del agotamiento cíclico y de la recurrencia que afecta a una definición (lo que un museo es), a un proyecto museográfico (lo que un museo planea ser) y a sus impulsos de fuga (lo que un museo no puede evitar ser). Es el agotamiento lo que permite la fuga, y es lo cíclico lo que consolida lo sistémico. Ambos son inevitables y necesarios para hacer tangibles los límites narrativos y permitir desplazamientos paratextuales que escenifican la apertura.

Desde el presente trabajo se abordará la construcción de la activación “Museo en fuga” gestada a partir de una Tesina de Graduación de la Licenciatura en Diseño de la Comunicación Visual por FADU-UNL e implementada en el Museo Provincial de Bellas Artes Rosa Galisteo de Rodríguez de la ciudad de Santa Fe, Argentina. Su finalidad es la de comprender la gestación de dicho proyecto gráfico-comunicacional que pretende desplazar los límites de una definición en términos paratextuales. Para ello se avanzará desde una revisión sistémica-introspectiva hacia una posibilidad de apertura dada por el concepto de desmaterialización y mediado por el de Ecología de la Participación (Salgado, 2013). Proyectar y diseñar serán los verbos que acompañen el proceso de construcción narrativa del desplazamiento paratextual en torno al éxito o fracaso de la fuga.

Palabras clave: Museos - Fuga - Sistema abierto - Territorio narrativo - Desplazamientos paratextuales - Ecología de la participación

[Resúmenes en castellano y en portugués en las páginas 67-68]

⁽¹⁾ **Aylén Avilés** es **Tesista** de la Licenciatura en Diseño de la Comunicación Visual (Universidad Nacional del Litoral FADU-UNL), docente en la Licenciatura en Diseño Gráfico en la Facultad de Arquitectura, Planeamiento y Diseño (FAPyD) por la Universidad Nacional de Rosario (UNR). Desde 2018, participante en el CAI+D 2016 PI: Diseño de juegos. La construcción de la imagen en interfaces lúdicas en carácter de becaria de inves-

tigación. Desde 2020, participante activa en CAI+D 2020 PI: Diseño de dispositivos lúdico didácticos: aproximaciones a la construcción del relato visual en carácter de investigadora. Desde 2018 se desempeña como investigadora, trabaja y escribe en torno a proyectos referidos a la vinculación de la Comunicación Visual y la Museografía, particularmente en casos de museos de arte contemplando el carácter sistémico de estas instituciones como unidades abordables dentro del diseño.

Introducción

Este artículo surge con la motivación de explorar una metáfora: la fuga. A lo largo de los años 2021 y 2022, se llevó a cabo la investigación titulada “El Museo como Sistema Entrópico: Hacia una Desmaterialización Proyectual de los Museos de la Ciudad de Santa Fe en contexto de pospandemia”. Dicha investigación fue guiada por una pregunta en torno a problematizar la espacialidad edilicia de los museos en un contexto de confinamiento obligatorio por el virus Covid-19 y su potencialidad para proyectar su accionar a otros territorios. Considerando que según UNESCO (2020) el 90% de los museos debieron cerrar al público durante la pandemia, los mismos se vieron obligados a reorganizar su programación mediante nuevas formas de vinculación con su público en la que se destacan: filmación de visitas guiadas, visitas virtuales, acondicionamiento de sitios web y actividades para hacer en casa, entre otras.

Con el objetivo de comprender estas nuevas prácticas pero también de repensar el quehacer del museo es que el proceso de investigación se sustentó en dos conceptos que se recuperarán aquí: el de sistema abierto (Mazzeo, 2017) y el de desmaterialización (Cerezo Muñoz, 2021). Ambos proporcionaron la profundidad analítica suficiente para lograr llegar a una propuesta proyectual que ensaye lo investigado y producido: la activación “Museo en fuga”. Retomar el devenir del proceso de investigación es clave porque este artículo se funda en el resultante proyectual de dicho trayecto.

Resulta paradójico considerar la fuga del museo (cada museo se enfrenta a algo de lo que necesita escapar) como una oportunidad para expandir su territorio narrativo. Es crucial comprender que fugarse no implica abandonar, sino proyectarse. A lo largo del texto, se abordará la noción de fuga desde diferentes perspectivas, explorando sus conexiones con la concepción de museo, sistema y territorio. Además, se analizarán los procesos metodológicos que involucran desplazamientos paratextuales y la ecología de la participación (Salgado, 2013), así como las aplicaciones proyectuales que se desprenden de la iniciativa “Museo en fuga”. En este contexto, la fuga se revela como una apertura sistémica que redefine el territorio narrativo del museo.

Parte 1

Museo, sistema y territorio

- *Primero una ubicación necesaria*

Situar y situar son verbos claves para un proyecto de fuga. Ambos en su disenso, introducen un esquema de territorialidad que se entiende como punto cero en un trayecto de escape. Ambos representan desplazamientos posibles: la proyección y la parálisis.

¿Qué es un museo sitiado? La parálisis en su tendencia hacia lo concéntrico alberga estructuralmente un punto de agotamiento. El agotamiento como sinónimo de rendición puede desencadenar movimientos inversos que manifiesten una tendencia espiralada ¿Acaso estos movimientos no son parte de la vida institucional de los museos?

- *Límites y definiciones*

Una ubicación necesaria también representa una disputa entre una definición situada y sitiada. Ante la reciente definición de museo emitida por el ICOM (Consejo Internacional de Museos) en 2022, surge un desafío contemporáneo que implica la confrontación con un conjunto de palabras capaces de albergar tanto la tradición identitaria como una apertura a la revisión de esas mismas permanencias. La nueva definición postula que:

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

Si bien la nueva definición no ha derribado todas las permanencias hegemónicas de los museos, sí ha logrado introducir conceptos no contemplados anteriormente. Pero, lejos de celebrar el tardío de una respuesta a una demanda social y colectiva que lleva décadas, resulta pertinente revisar las parálisis y proyecciones de la tardanza.

¿Qué posibilidades habilita una definición para el campo del diseño? Desde una visión de diseño, el trabajo con lo delimitado resulta imperativo ya que constituye la base para conocer los estereotipos que rodean a un todo. No obstante, pensar las definiciones como una unidad autosuficiente es riesgoso.

Desde esta primera parte se pretende enlazar la definición de museo a dos líneas invisibles: el análisis sistémico y el territorial. El concepto de sistema fue adoptado por los diseños como una forma de *saber hacer* (Mazzeo, 2017) que permite desagregar capas (subsistemas) que profundizan en distintos niveles de abordajes proyectuales (elementos del todo). Decir que un museo es un sistema es una afirmación performática ya que para una única definición de museo existen múltiples sistemas. El accionar sistémico habilita el desglose y la categorización de los elementos que componen a un todo para que los mismos sean reconocidos en sí mismos –esto es el carácter introspectivo del sistema– y, a su vez, que sean permeables a *nuevas realidades comunicacionales y contextuales* (p. 61). En

su hacer, el pensamiento sistémico, plantea dos movimientos en torno a la autosuficiencia (parálisis) y la urgencia del intercambio (proyección). Es en este punto donde aparece la urgencia de vinculación de los museos –uno de los todos– sistemas en cuestión– con otros todos contextuales.

Continuando con este criterio de proyección, pensar en sistemas es pensar en territorialidades. Un sistema denominado cerrado es sinónimo de un museo sitiado, mientras que un sistema de características entrópicas requiere del intercambio para su supervivencia, es un museo situado que comprende su territorialidad y busca la plasticidad de sus límites. Según la Real Academia Española (2006):

Territorio: Del lat. territorium.

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

Porción, perteneciente, esfera de acción, lugar concreto. Al parecer un territorio presenta mayor cantidad de limitaciones que aperturas, entonces, *¿por qué vincularlo a la apertura del sistema-museo para propiciar su proyección? ¿Cuál es el rol del territorio en el acto proyectual?* Desde el diseño, se instalan desafíos en torno a la búsqueda de proyectos que salden las vacancias de la definición actual considerando mover sus límites y contemplando aquellos nuevos elementos producto de la expansión.

- *Reterritorializar y desmaterializar*

Al tratar de entender al museo como un sistema abierto en el contexto del diseño, es fundamental aclarar las condiciones territoriales que definen su campo de acción. El acto proyectual se debe entender como una metodología y no únicamente como una acción. Renato Ortíz en su ensayo *Otro territorio* (2004) hace una revisión de la plasticidad del término territorio en la cual deja en evidencia la finitud de las duplas adentro-afuera y centro-periferia. Esto conduce a pensar en una materialidad territorial determinada por límites. Existe en primera instancia una periferia sistémica que se entiende como cascarón separador de todo lo que existe por fuera de su territorialidad. Es por esto que Ortíz menciona la necesidad de reterritorializar lo propio para saldar las insuficiencias de las duplas mencionadas. No es posible una apertura sistémica proyectual sin una consciencia museal situada que comienza por un primer desplazamiento basado en preguntarse *¿qué es un museo?*

Claro está que existe un medio físico que pone a prueba toda abstracción vinculada a desplazamientos, definiciones y proyecciones. Es precisamente la labor del diseño la de tangibilizar aquellas aperturas necesarias para evitar la parálisis y proyectar la fuga. Tener una noción exacta de los contornos territoriales es clave para comenzar a indagar rete-

rritorializaciones y desmaterializaciones posibles. La reterritorialización entonces, es una actualización de la territorialidad que implica volver a situar. Siguiendo esta definición, Cerezo Muñoz (2021) propone una pregunta en torno a otro proceso de pertenencia disciplinar que puede avanzar sobre la idea de reterritorializar:

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

La reterritorialización del museo es un paso previo a la desmaterialización que consiste en la consciencia situada de sí mismo y a su vez la oportunidad de comprenderse como espacio narrativo capaz de resituarse. La desmaterialización, por otro lado, se basa en entender las variables que componen al sistema-museo para sumergirlas en un proceso proyectual y procesual que contemple su propia territorialidad y las otras existentes *¿Qué se desmaterializa?* Considerando las duplas adentro y afuera, la desmaterialización parte de la introspección y el análisis de la materialidad del sistema y, en caso de buscar la apertura, de otros sistemas. En este sentido se realza la idea de diseñar flujos a partir de mecanismos que tensionan las duplas territoriales mediante una vinculación progresiva, responsable y pertinente al sistema que se pretende desmaterializar. La desmaterialización avanza desde el ideal de una definición hacia la realización de propuestas museográficas concretas que visualicen los movimientos internos de reterritorialización.

En términos proyectuales y de diseño el camino a seguir consiste en la búsqueda de medios materiales que den soporte a estos flujos y, por lo tanto, permitan la proyección de los mismos garantizando el movimiento.

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

Todos los flujos a ser diseñados requieren de una forma que actúe de mediadora fronteriza entre las distintas territorialidades y duplas. La frontera es el espacio compositivo para intentar saldar la insuficiencia de la dualidad adentro-afuera y encontrar puntos en común para la convergencia de acuerdos que integren, al menos, dos o más desplazamientos.

- *La definición y su desplazamiento narrativo*

Los límites que supone una definición se consideran insumos que orientan los desplazamientos y las decisiones de diseño en torno a la desmaterialización *¿Qué sucede por fuera de la definición? ¿Tiene la definición de museo la plasticidad suficiente para incorporar otros territorios? ¿Puede la definición de museo reterritorializarse y desmaterializarse?*

En un contexto donde una nueva definición no satisface las demandas y particularidades sistémicas de los museos, pensar el límite como insumo puede ser un indicio de fuga. A su vez, desmaterializar un museo a partir de su definición implica un desafío gráfico-comunicacional en donde la pregunta y el texto deben convertirse en imágenes, experiencias y mecanismos accionables *¿Cómo se visualiza la fuga?*

Parte 2

Desplazamiento paratextual y ecología de la participación

La intención de la primera parte fue la de reponer un esquema de situación conceptual en torno a la definición de museo en sentido general, haciendo hincapié en la introducción de la reterritorialización y la desmaterialización como posibles operaciones de diseño. Estas operaciones actúan sobre un todo-sistema-museo en cuestión y presentan instancias introspectivas y proyectuales. Cabe destacar que el uso de las palabras parálisis y proyección se destina a poner de relieve grados cero de inicio de fuga.

- *Operar sobre subsistemas*

A toda definición se le escapan las estructuras internas que sostienen a cada museo en particular. Esta estructura se compone de subsistemas a los cuales se asocian funciones específicas. Si bien se parte de una intención de abordaje del todo, es necesario reconocerla como utopía. Este reconocimiento aporta una ventaja que es la de focalizar en lo que posteriormente se entenderá como “texto”.

Es relevante subrayar que la aplicación del concepto de sistema no se limita a una mera filosofía de concepción, sino que representa una forma específica de observar y actuar en relación a un museo. Esta elección conlleva a un análisis exhaustivo del sistema, el cual implica identificar sus componentes, clasificarlos y asignarles jerarquías basadas en sus diversas funciones, tales como las identitarias, comunicativas, institucionales, de conexión, entre otras. El proceso de elegir el subsistema en el cual se busca intervenir constituye el primer paso para comprender los posibles movimientos internos dentro del sistema. Además, permite evaluar desde una porción específica del conjunto, la maleabilidad de los límites asociados a la definición de un museo particular (no de todos).

Por la necesidad de seleccionar, permitiendo actuar en una representación del todo, se plantean dos formas de ilustrar la reterritorialización y la desmaterialización. La reterritorialización, a nivel general, influye en los valores fundamentales del conjunto manifestando una voluntad de movimiento y la generación de proyectos que desafíen las estructuras existentes. Este enfoque se dirige al interior del sistema, cuestionando las prácticas tradicionales y originando *desplazamientos paratextuales* (Avilés, 2022) internos. Estos cambios se mantienen en el ámbito ideal hasta que se exteriorizan mediante una propuesta concreta de desmaterialización, actuando en esa porción específica y generando una dinámica dentro de la *ecología de la participación* (Salgado, 2013). Se reterritorializa el todo (sistema) y se desmaterializa la parte (subsistema).

- *Desplazamientos paratextuales*

En un artículo anterior¹, se exploró la noción de museo como sistema utilizando el Museo Provincial de Bellas Artes Rosa Galisteo de Rodríguez como caso de estudio. Dicho análisis se centró en la “lectura” de varios subsistemas desde la perspectiva del diseño paratextual expositivo. A partir de este enfoque, que presenta una forma acotada del todo, se identificaron los textos y paratextos presentes en el museo-sistema. Los textos son aquellos elementos o subsistemas jerarquizados por decisión sistémica y acompañamiento paratextual. Tanto textos como paratextos pueden asociarse en duplas paratextuales esperables (elementos del sistema vinculados de forma casi indivisible y previsible) y sus posibles desplazamientos (involucrando la transformación de un paratexto en texto y vínculos no convencionales entre elementos del sistema).

Esta sección busca abordar esos desplazamientos retomando la clasificación inacabada de las categorías paratextuales²: institucionales, rituales, comunicacionales, visuales, lúdicos, pedagógicos y dialógicos. En términos sistémicos, el texto-museo actúa como el todo compuesto de objetos dinámicos (Eco, 1991). El dinamismo es la posibilidad de movimiento de una parte del todo, es decir, lo que permite que un paratexto se convierta en texto. Los desplazamientos son indicios de fuga, ya que rompen con las duplas esperables como museo y obra de arte u obra de arte y cartela.

- *Ecología de la participación*

En asociación con el pensamiento sistémico se retoma el concepto de Ecología de la Participación propuesto por Mariana Salgado (2013), donde se enfatiza la dimensión participativa como elemento clave para la apertura y la fuga. Ya desde un esquema metodológico, la autora afirma:

El objetivo de usar la metáfora de ecología no es identificar elementos, categorías y relaciones y encerrarlos en una unidad autosuficiente. Al contrario, es una manera de explorar una visión holística de las diversas dimensiones del diseño y las oportunidades que presenta. El concepto ecología de la participación no está orientado a encontrar una solución para delinear influencias y oportunidades, sino a ampliar el campo de acción de las personas interesadas. (...) La ecología de la participación es una herramienta conceptual que se utiliza en este libro para comprender los mecanismos particulares que entran en juego cuando se diseña con el fin de promover la participación en las comunidades de los museos. Los grupos que forman parte de la ecología de la participación son la comunidad, la pieza interactiva, los espacios y las prácticas. Para que la ecología cobre vida, todos los miembros de esos grupos deben trabajar como una entidad. El concepto de ecología permite tener en cuenta el proceso de diseño en relación con el diseño resultante, ya que ecología implica necesariamente algo que cambia a través del tiempo (Salgado, 2017, p. 79).

La elección del concepto de ecología de la participación proviene del esquema que plantea la autora al desagregar al museo no desde sí mismo –parálisis– sino desde una acción participativa –proyección– (Ver Figura 1). En ese sentido, en la elección asociativa metodológica

gica se privilegia el acuerdo con la apertura sistémica, por tal motivo es que las categorías que componen a la ecología de la participación se dividen en:

- Espacios: aquí considerados territorios de límites plásticos pero que presentan cualidades específicas que los vuelven diferenciables.
- Prácticas y comunidades: involucran los quehaceres de distintos grupos que habitan distintos espacios.
- Pieza interactiva: se constituye como la excusa material coherente con el proceso de participación que media entre las diferentes categorías.

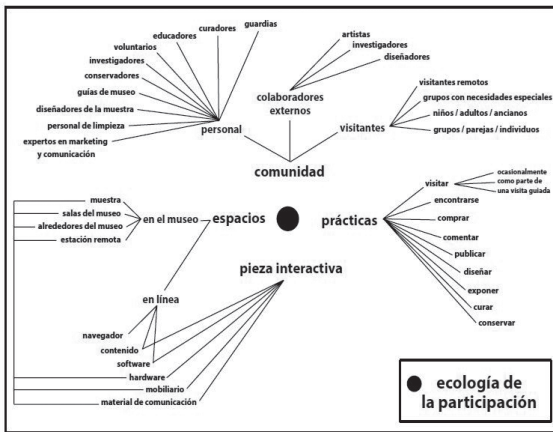


Figura 1.
Esquema de la Ecología de la Participación retomado del libro Diseñando un museo abierto de Mariana Salgado.

La relación entre los desplazamientos paratextuales y la ecología de la participación (Ver Figura 2) se establece a través de los enfoques internos y externos que cada concepto permite. Desde los desplazamientos paratextuales, es factible analizar la estructura interna de una propuesta museográfica en términos de categorías y jerarquía. Esta estructura puede integrarse a la ecología de la participación, enlazándose con los diversos puntos que interactúan directamente con el entorno, ya que la ecología se concibe como una metodología de contacto y no de aislamiento.

La intersección entre ambas dimensiones da lugar a un desplazamiento paratextual no considerado en la clasificación previa: el desplazamiento territorial. Este ejercicio amplía el contexto narrativo del museo y se convierte en un proceso que conduce a la reterritorialización de la definición. La definición experimenta cambios cuando las variables estructurales, tanto internas como externas, se alteran.

Ante la variabilidad en el esquema abstracto de la definición, la desmaterialización puede explorar propuestas museográficas que destacan las reterritorializaciones. Con el objetivo de precisar la visualización de estos movimientos, se sugiere reconsiderar el criterio radial del esquema propuesto por la autora. Al observar los cambios en el equilibrio y la relación entre las partes que lo constituyen, es posible identificar otras estructuras emergentes. Algunas de las posibilidades son:

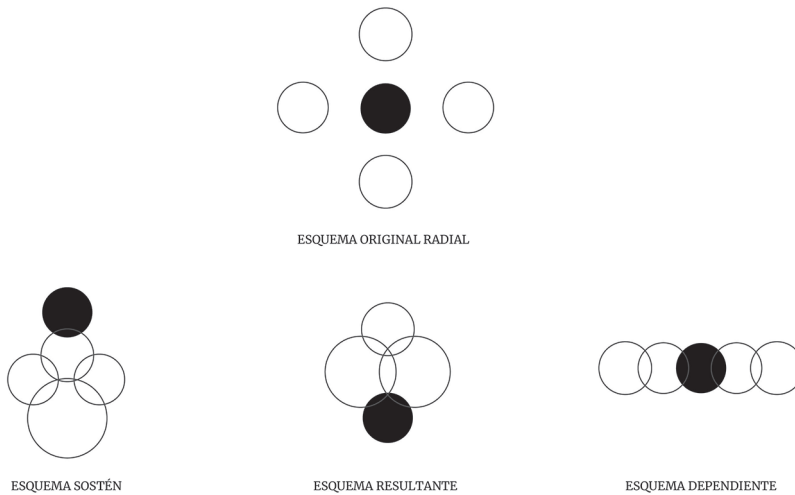


Figura 2. Variaciones tipológicas del esquema original de la Ecología de la Participación.

La representación gráfica de la ecología de la participación de una propuesta puede influir significativamente en la jerarquía y las relaciones entre las categorías, dando lugar a nuevos esquemas posibles:

1. Esquema Sostén: Este esquema privilegia una categoría sobre las demás, sirviendo como base fundamental de la propuesta. Por ejemplo, podríamos considerar las “activaciones” como una categoría fundamental que sustenta la propuesta museográfica.
2. Esquema Resultante: En este esquema, las jerarquías son maleables, pero se establecen alianzas horizontales entre al menos dos categorías con el fin de alcanzar un resultado específico. Un ejemplo concreto podría ser la colaboración entre talleres y exposiciones temporales para lograr objetivos específicos.

3. Esquema Dependiente: Aquí se prioriza la horizontalidad y la gradualidad de las categorías sobre la jerarquía. Por ejemplo, podríamos pensar en recorridos museográficos como una estructura donde diversas categorías interactúan, sin una clara supremacía.

Esta reinterpretación del esquema se aplica sobre una matriz de museo situado. En este enfoque, al menos una de las categorías de la ecología de la participación se coloca “fuera” de los límites convencionales que definen al museo. Esta superposición representa un desplazamiento paratextual territorial que implica al entorno (aquello que, por definición, no es parte del museo) en una reconfiguración temporal y espacial del ambiente narrativo de un museo en particular. Considerando la vida institucional del museo desde sus propuestas museográficas, la reinterpretación del esquema permitiría visualizar los movimientos internos y externos que realiza un museo en un tiempo específico como una suerte de balance en cuanto a su apertura, desplazamientos y reterritorialización.

Parte 3

Proyectar la fuga

Hasta el momento se ha abordado una dimensión del diseño situada en espacios teórico-metodológicos que apelan a la comprensión de un fenómeno: la fuga museográfica. Todos los procesos, movimientos y desplazamientos desarrollados tienen la intención de concluir en la idea de que los entornos-territorios narrativos se desplazan a la par de los movimientos que sacuden los límites de una definición. No obstante, para poner en práctica lo desarrollado hasta el momento se hará un recorrido del proceso de gestación de la activación “Museo en fuga”.

- *El Rosa: Una breve genealogía analítica sobre desplazamientos paratextuales*

Dado que la activación a analizar nace de un estudio sistémico de un museo específico, primero se propone revisar brevemente algunas de sus propuestas a la luz de las categorías desarrolladas. Desde 2016, el Museo Rosa Galisteo, conocido como “El Rosa”, inició un proceso de reflexión en torno a sí mismo teniendo en consideración la trayectoria de un museo centenario³. Uno de los comienzos de dicho proceso fue a partir de una obra titulada Plano Cero (Chali, 2016) en donde se inscribió sobre el muro de la sala principal del museo la pregunta “¿QUÉ ES UN MUSEO?” (Ver Figura 3).



Figura 3.
Proceso de obra
Plano Cero de Elián
Chali retomada de
la web del MPBA
Rosa Galisteo
de Rodríguez
(Disponible
en: [//www.museorosagalisteo.gob.ar/salonypadeletti/](http://www.museorosagalisteo.gob.ar/salonypadeletti/)).

La apuesta por la pregunta llevó a los siguientes años de gestión, dirigidos por Analía Solomonoff, a generar una programación museográfica en que brinde múltiples respuestas. Considerando sólo algunas propuestas se pueden mencionar:

- a. Operación Rosa
- b. Trueque
- c. Carnaval en El Rosa

Como se ha mencionado, las fugas y los desplazamientos se sitúan en una porción representativa del todo. Dichas propuestas fueron seleccionadas por su riqueza en términos paratextuales y su grado de representatividad frente a los valores del museo en cuestión. A continuación se desarrollarán brevemente las propuestas mencionadas y se detectarán sus desplazamientos paratextuales vinculados a la ecología de la participación.

a. Operación Rosa

“Operación Rosa” fue una propuesta llevada a cabo durante 2017 en conjunto con los colectivos de arquitectura Contact_to (Santa Fe) Off the record (Buenos Aires). Durante tres días el museo, la vereda y la calle se fusionaron (*Ver Figura 4*).



Figura 4.
 “Operación Rosa”
 (Fotografía retomada
 disponible en [https://
 guillermopressiani.
 com/2020/02/10/
 operacion-rosa/](https://guillermopressiani.com/2020/02/10/operacion-rosa/)).

La propuesta responde a objetivos de carácter experimental que continúa un trayecto de preguntarse qué es un museo con una apertura participativa en donde se pone de relieve que el museo es un espacio público y la calle también. Considerando las fronteras como principal insumo de reflexión, el museo en conjunto con los colectivos de arquitectura repensaron las lógicas de acceso al edificio. Para completar la operación se instalaron andamios frente a las puertas principales que obligaron a ingresar por la ventana del primer piso. En ese recorrido aparecen dos puntos claves: por un lado, el adentro y el afuera y, por otro lado, el espacio museo y el espacio barrial.

En clave de desplazamiento paratextual es posible advertir un avance hacia la ruptura de lo ritual, solemne y monumental priorizando lo lúdico. Esto se manifiesta a partir de pensar en el vínculo fronterizo entre dos espacios públicos de distinta naturaleza y en las acciones propias de cada uno.

- *Visualización de la ecología de la participación*

En este caso la ecología de la participación de esta propuesta se visualiza desde un esquema sostén en donde el museo y la calle se fusionan como el objeto-espacio de interacción siendo la comunidad y sus prácticas quienes lo activan (*Ver Figura 5*).

La pieza interactiva en una escala macro, es el museo. Sin embargo, para que el museo se considere como objeto abordable y no únicamente como espacio transitable se utilizaron diferentes recursos interactivos. El uso de mobiliarios como andamios, estructuras inflables (con posibilidad de armar salas expositivas en casi cualquier lado) y mesas-laboratorio determinaron posibilidades de vinculación en diferentes escalas, pero también significó la presencia de objetos no recurrentes en el espacio convencional del museo. La descontextualización de los objetos es, a su vez, el ancla material que modifica el entorno narrativo. Por otro lado, desde la comunicación instalada en el nombre de la propuesta se apela a formas inacabadas de un museo que se encuentra en estado de laboratorio.

Visualización de la Ecología de la participación

ESQUEMA ORIGINAL



MODIFICACIÓN

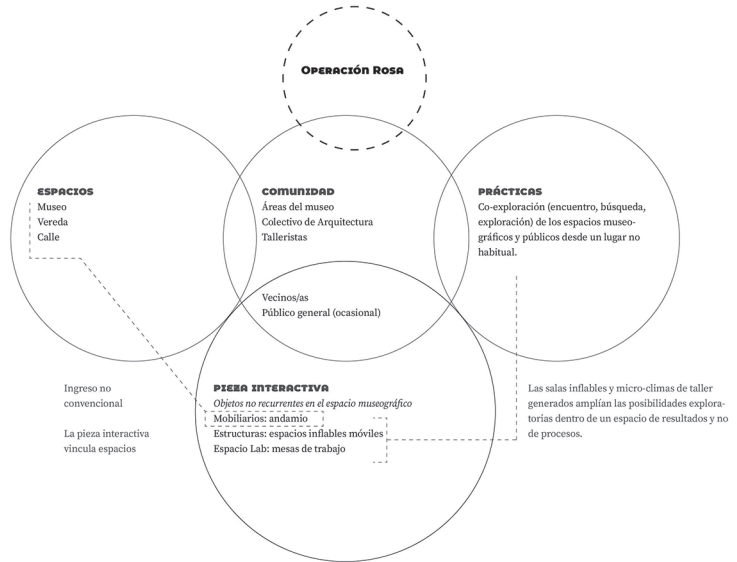


Figura 5. Visualización de la ecología de la participación de “Operación Rosa” (Elaboración propia).

b. Trueque

La activación “Trueque” desarrollada en 2018, consistió en un intercambio patrimonial de obras de arte entre el Museo Rosa Galisteo y los vecinos de la Vecinal de Villa del Parque. Esta acción, autoría de Barrio Sin Plaza⁴, estuvo alineada a la muestra patrimonial “Museo Tomado”⁵ (Ver Figuras 6 y 7).



Figuras 6 y 7.
 “Trueque”
 (Fotografías
 retomadas
 disponibles
 en //www.
 museorosagalisteo.
 gob.ar/
 salonypadeletti/)

Trueque sucedió simultáneamente en dos espacios: en el Museo Rosa Galisteo y en la Vecinal de Villa del Parque. La acción de intercambio le quita el privilegio al museo de ser único agente emisor y posibilita que dos espacios de naturaleza distinta se consoliden como espacios expositivos. Si bien existe una dupla en donde se vincula el museo y el barrio, la ampliación del entorno narrativo está dada por la apertura expositiva: en una vecinal también se pueden exponer obras de arte.

Desde la ecología de la participación los espacios fueron el territorio de encuentro donde se tensionaron las definiciones propias de una vecinal y de un museo generando un desplazamiento paratextual que, en principio, fue institucional. El patrimonio fue la excusa para generar ese intercambio y cruce.

Trueque, más allá de movilizar obras, también movilizó público, las espacialidades concretas en las que sucedió potenciaron la narrativa espacial respetando las autonomías de cada lugar. La reterritorialización está marcada por la re-contextualización de los objetos que transforman los espacios en “algo como un museo” o en “algo como un barrio”.

- *Visualización de la ecología de la participación*

A partir de lo mencionado es posible analizar el esquema de la ecología resultante, en donde se respeta su carácter original radial pero se asocian dos categorías: espacios y pieza interactiva. Esta asociación deviene de la reterritorialización de los espacios como acción concreta en sí misma. El desplazamiento paratextual institucional (el trueque como propuesta y como acción) es mediador de los espacios interactivos y de sus comunidades. El vínculo entre ambas categorías son las prácticas que se cruzan entre sí contribuyendo a intercambiar los entornos narrativos propios de cada espacio (Ver Figura 8).

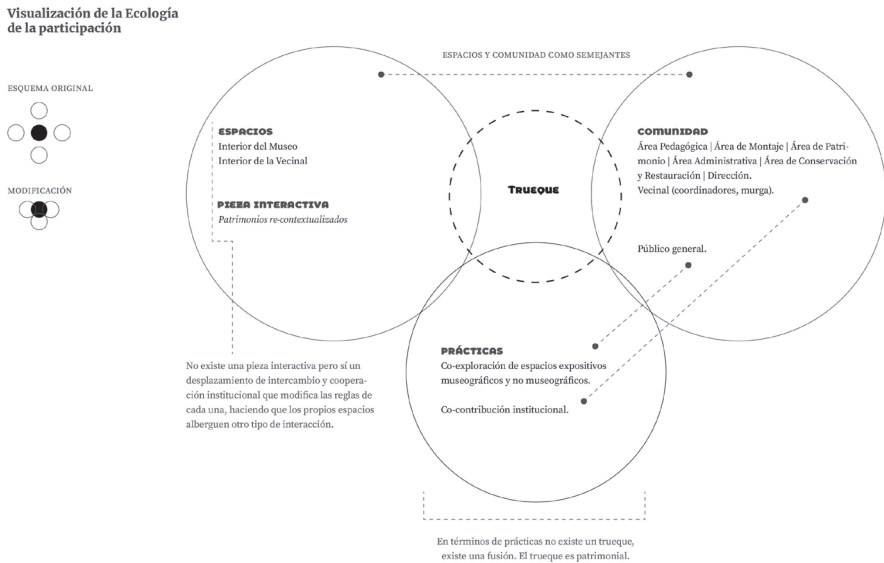


Figura 8. Visualización de la ecología de la participación de “Trueque” (Elaboración propia).

c. Carnaval en el Rosa

Por último, la activación “Carnaval en El Rosa” se enmarca en un proyecto de investigación llevado a cabo por Luciano Rondano, ganador del 4º Premio Certamen Padeletti⁶. A partir de esta investigación se propone un recorrido por el museo basado en tres instancias para buscar la fiesta: “¿Dónde está la fiesta?”, “La fiesta que falta” y “Mamarracho” (Ver Imágenes 9, 10 y 11).



Figuras 9, 10 y 11.
Etapas de “Carnaval en el Rosa” (Capturas de pantalla tomadas de <https://www.youtube.com/watch?v=cT4788dOiEA>).

Carnaval en El Rosa consistió en modificar las formas de transitar el museo. Los museos son espacios que aparentan una necesidad constante de la mirada adulta para “no tocar” y “no romper”. El carnaval propició un ejercicio de liberación y de confianza en un espacio donde uno de los sentidos es reprimido: el tacto.

Si bien la propuesta, a diferencia de las ya mencionadas, responde a la consolidación de un recorrido dentro del museo, existe un desplazamiento paratextual que vincula el juego con los rituales. Considerando que los museos son espacios que privilegian la razón antes que el cuerpo, el carnaval posibilita otorgarle un espacio de liberación a partir de distintas piezas interactivas.

Para la primera instancia denominada “¿Dónde está la fiesta?” se propuso un recorrido por las salas del museo en busca de obras (pieza 1) que representen el universo de la fiesta. Ante la falta de representación de la fiesta se invitó a producir obras dentro de marcos patrimoniales (pieza 2) que completan el patrimonio con “La fiesta que falta”. Aunque estas instancias sensibilizan la mirada en torno a la fiesta, el cuerpo continúa siendo subordinado a la mente. Por tal motivo, una tercera instancia consistió en seguir el ritmo de la percusión hacia un piso superior, descalzarse y comenzar a bailar sobre un lienzo gigante (pieza 3) para producir, de forma colectiva, “Mamarracho, cuerpo sobre lienzo”.

En este recorrido se manifiestan duplas esperables en donde el texto es la obra y el paratexto la búsqueda pero, paulatinamente, se produce un desplazamiento hacia el juego gene-

rando una ruptura de lo previsible. A su vez, el recorrido por las piezas interactivas genera un segundo desplazamiento paratextual en el que las piezas, también paulatinamente, se convierten en prácticas porque al final del recorrido la práctica es la pieza.

- *Visualización de la ecología de la participación*

En el caso de Carnaval en el Rosa se entrecruzan dos visualizaciones esquemáticas: de dependencia y resultante. Como se ha mencionado, la propuesta se basa en un recorrido por el museo que inicia de forma tradicional. El giro narrativo se da por el avance paulatino de las prácticas posibles dentro de un museo. En ese giro se consolida la construcción de la fiesta en el museo siendo la última etapa de Mamarracho la que juega con los límites de lo que se puede y no se puede hacer en un museo (Ver Figura 12).

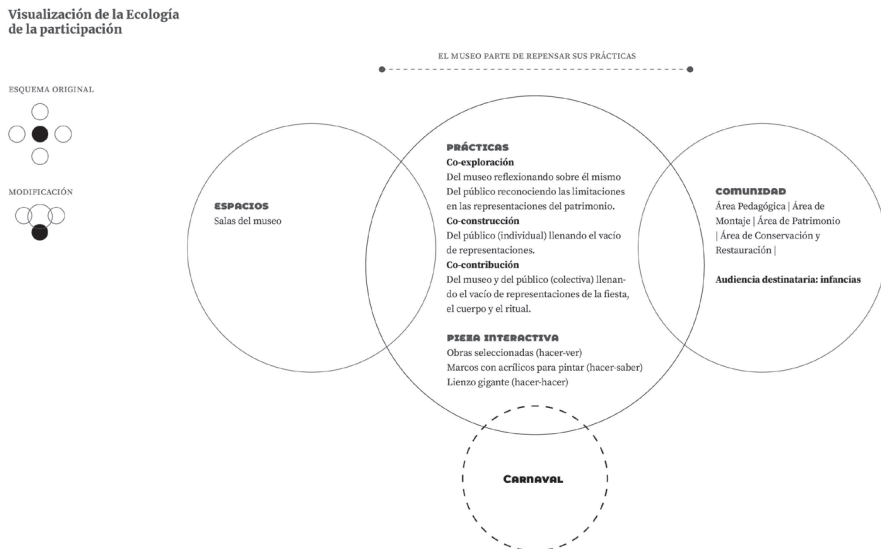


Figura 12. Visualización de la ecología de la participación de “Carnaval en el Rosa” (Elaboración propia).

“Museo en fuga”

Luego de un breve recorrido por algunas propuestas concretas para materializar lo desarrollado se procederá al desglose de la activación “Museo en fuga” Pero antes, para contextualizar la razón de ser del proyecto es necesario conocer algunas cualidades territoriales del museo en donde se activa.

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

Por otro lado, en una escala barrial, Barrio Sur limita con San Lorenzo, Chalet, Arenales (al Oeste), Barrio Centro (al Norte) y Centenario (al Sur). Estos límites denotan cualidades sociodemográficas disímiles que se marcan visualmente por la división que imponen las Avenidas. Esta posición en la ciudad aleja al museo de los circuitos contenidos en los Boulevares (ubicados en el centro geográfico de la ciudad), pero también marca una fuerte desvinculación del museo con su entorno inmediato (*Ver Figura 13*).

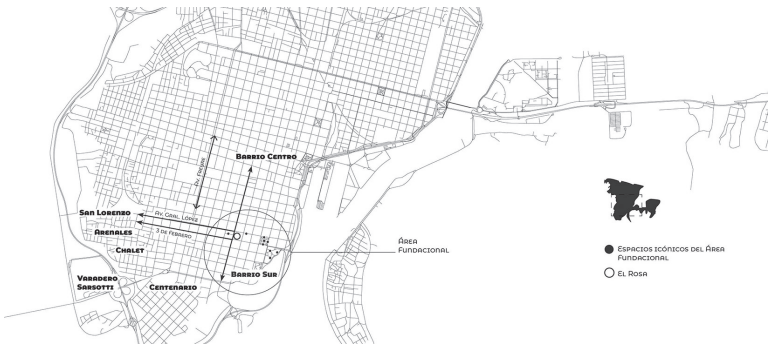


Figura 13. Mapa de la ciudad de Santa Fe con los barrios vecinos al MPBA Rosa Galisteo (Elaboración propia).

“Museo en fuga” propone salir al territorio próximo y vecino, transitar por las calles del museo hacia el oeste para llegar a Barrio San Lorenzo. La elección de estructurar la propuesta a partir de un barrio vecino nace de la barrera simbólica que existe entre los barrios consolidada por la Avenida Gobernador Freyre ¿Cómo es posible que con seis cuadras de diferencia dos barrios vecinos no se vinculen? Esta decisión implica un primer paso en la estructuración del proyecto que es la de delimitar un perímetro donde suceda la activación (*Ver Figura 14*).

Perímetro de búsqueda



Figura 14.
Perímetro dentro del cual sucede “Museo en fuga” (Elaboración propia).

- *Conceptualización*

Como se ha mencionado, “Museo en fuga” nace como un proyecto de diseño que pone en evidencia la necesidad de escape del museo de él mismo. Se trata de una búsqueda que conecta el adentro con el afuera para descubrir, desde lo externo, qué es un museo.

Si bien es un proyecto autónomo, deviene de una tesina de grado por lo cual se considera una suerte de ensayo proyectual que pone a prueba, entre otras, las dimensiones de territorio y desmaterialización. Su abordaje es sistémico, por lo que el análisis del museo sobre el cual se basó fue clave para generar un proyecto coherente con los valores y las trayectorias propias de esa institución. Su objetivo es ensayar un esquema posible de reterritorialización y desmaterialización para generar otros territorios narrativos.

- *Estructura del proyecto*

El proyecto constó de cuatro etapas de las cuales solo una fue implementada en el museo. A continuación se desarrollarán brevemente todas las etapas del proyecto.

1. Se busca

La primera etapa se basa en hacer pública la fuga. Consta de:

- Afiches, séxtuples y publicidad en redes sociales y medios de comunicación sobre el escape del museo. La ubicación de estos afiches va a ser en el perímetro de búsqueda que se proponga, mientras que las publicaciones en redes sociales y las noticias tiene un alcance mayor.

El objetivo de esta etapa es dar a conocer que el museo no está más, a modo de problematizar la materialidad edilicia desde lo discursivo. A su vez, este enunciado se constituirá como un absurdo ya que el museo no se ha movido ni se moverá a ningún lado.

2. ¿Qué se busca?

Habiendo comunicado el absurdo, es que el museo invitará a pensar la búsqueda del museo desde los lugares en donde se busca, es decir: la calle. Para esta instancia se propone:

- Un mapa de mano intervenible que indique el perímetro de búsqueda. Sobre el mismo es posible marcar el camino recorrido y mapear las letras-definiciones encontradas.
 - Un juego de cartas de la A a la Z con preguntas disparadoras que permitan elaborar respuestas a partir de reflexionar sobre la idea de museo.
- Esta segunda instancia se apoya en el azar del desplazamiento, asociado a una única consigna que, a su vez, es pregunta. La búsqueda implica el mapeo de palabras de la A a la Z a las cuales se le atribuyen definiciones.
- Las personas participantes podrán elaborar las definiciones de forma visual (fotografía, dibujo), escrita (a mano alzada) y/o con audio.

3. De la A, a la Z ¿Qué es un museo?

Como instancia de producción se plantea la generación de un diccionario que defina, a partir de las palabras, objetos, espacios, encontrados, qué es un museo. El mismo se constituirá de una forma no absoluta mediante:

- Un diccionario virtual que permita observar los registros y definiciones generados.
- Un diccionario físico-material que reponga editorialmente la experiencia de la A a la Z en el perímetro específico.

Como estructura ordenadora se propone el diseño de un diccionario asociado al perímetro –barrios– en cuestión. Ambos diccionarios se ordenan a partir de la ubicación geográfica delimitada por el perímetro de búsqueda, en donde el encuentro es el descubrimiento del museo y no el museo en sí mismo. La instancia de búsqueda es individual-colectiva con una posterior puesta en común. Pero la producción del diccionario digital y analógico es interna a la institución.

4. Reinicio

Esta última instancia no es un cierre sino una nueva apertura que vuelve al museo en forma de exposición. Se expondrán ejemplares del diccionario, se proyectará un video-resumen de las distintas búsquedas y se invitará a los participantes a traer su mapa intervenido y traspasarlo a uno gigante colectivo.

El proyecto busca emplear tanto de forma metafórica como metodológica el concepto de fuga atravesado por las limitaciones de una definición, por tal motivo el mapa de piezas que compone la activación están asociadas a ese universo (*Ver Figura 15*).

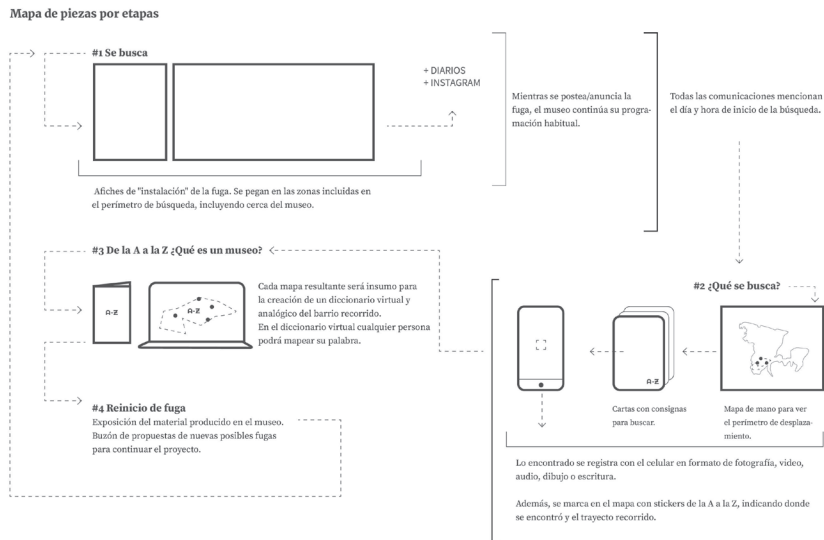


Figura 15. Mapa esquemático de piezas gráficas que conforman el proyecto "Museo en fuga" (Elaboración propia).

- *Proceso de diseño*

Las pautas de diseño para materializar el proyecto se dividen en aquellas que brindan sostén teórico-conceptual y aquellas que brindan sostén gráfico-conceptual. A lo largo del texto se ha desarrollado la profundidad teórica del iceberg, mientras que en esta instancia se expondrán las decisiones que, como dice Cecilia Mazzeo, otorgan forma a la punta superficial del iceberg.

Las pautas gráficas generales se basan en recuperar los atributos gráficos de la obra Plano Cero (Chali, 2016). Los mismos son: Uso del rojo como única presencia de color, una tipografía de gran peso visual y el uso de la representación esquemática.

La decisión de generar continuidad con esta obra supone el interés por el abordaje de la territorialidad arraigada a la representación de la fachada del museo y la pregunta que cuestiona los límites de una definición. Además supone una búsqueda ininterrumpida y constante de lo que es un museo (Ver Figura 16).