

Fecha de recepción: febrero 2023
Fecha de aceptación: marzo 2023
Versión final: abril 2023

Ciudades para el futuro. Nuevos modos de la mediación cultural entre colecciones y públicos.

Leandro Ibáñez^(*)

Resumen: *Ciudades para el futuro* es una propuesta conjunta de los Museos Kosice y Xul Solar para acercar al público proveniente de las escuelas su respectivas colecciones. Una mediación cultural a base de producciones audiovisuales y realidad 3D que apunta a nuevos dispositivos de producción y consumo, más cercanos a la realidad digital de una audiencia joven e inquieta.

Palabras clave: mediación cultural – museos - escuelas – nuevas tecnologías

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 136]

^(*) Fotógrafo, docente e investigador. Especialista docente en Inclusión Educativa (ENS N° 6), Diplomado en Educación, Imágenes y Medios (FLACSO) y Maestrando en Crítica y Difusión de las Artes (UNA). Se desempeña como docente de fotografía en el Área de educación para jóvenes y adultos, es profesor titular de la asignatura Semiótica de la Imagen en la formación superior de fotógrafos/as profesionales y de Int. al Lenguaje Visual en la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Lleva adelante el proyecto pedagógico Curso de Fotografía Inclusivo.

De museos y colecciones

A una distancia menor de treinta kilómetros el uno del otro, los museos Kosice y Xul Solar se encuentran ubicados en la Ciudad de Buenos Aires. Ambas instituciones privadas son respaldadas por fundaciones, la Fundación Kosice y la Fundación Pan Klub respectivamente. Estos museos coinciden en varios aspectos que hacen a la conformación de su identidad: están emplazadas en lo que supieron ser el taller de obra en el caso de Kosice y la vivienda en el caso de Xul Solar, a modo de índice peirciano ambos espacios alojan la huella de sus presencias. Cabe también mencionar que la cercanía de fechas de inauguración –1993 Xul Solar y 2017 Kosice- es otro rasgo institucional que los emparenta.

El tercer punto de coincidencia estriba en que son espacios culturales en los que se guarda y se exhibe la colección de dos artistas argentinos -Gyula Kosice (1924-2016)¹ y Alejandro Xul Solar(1887-1963)².

Respecto de los museos y sus colecciones, hoy compiten con un mercado de espectáculos multimedia y consumo digital que acaparan la atención de potenciales visitantes, tanto niños como adultos. Esto se ve reflejado en las últimas encuestas realizadas por el Ministerio de Cultura sobre Consumos Culturales³ que reflejan una caída de siete puntos entre el 2013 y el 2017 de visitantes a los museos. Es interesante particularizar que solo el 11% de los jóvenes y el 13,5% de los adultos encuestados asistieron a museos en el 2017, marcando una importante merma desde el 2013, año en el que el 22,1% de los jóvenes y el 20,3% de los adultos habían visitado un museo. A estos datos se suma que dependiendo del nivel educativo de los encuestados se fragmenta la presencia de los visitantes en los museos: el 25,1% tiene estudios superiores, el 10,2% estudios medios y solo el 3,6% estudios primarios (SInCA, 2017, p. 23).

Pierre Bourdieu en su estudio sociológico, basado en investigación empírica y luego publicado bajo el título *La distinción. Criterios y bases sociales del gusto* (1988), introduce el concepto del efecto de la titulación para explicar la competencia cultural de los ciudadanos, aprehendida mediante la naturaleza de los bienes consumidos y los modos de consumirlos y su relación entre el capital cultural heredado de la familia y el capital escolar medido por las titulaciones obtenidas, dando por resultado las prácticas culturales de dichos individuos. Es en esta línea que el autor reconoce la disposición estética como una “...*aptitud para percibir y descifrar las características propiamente estilísticas es, pues, inseparable de la competencia propiamente artística: adquirida por un aprendizaje explícito o por la simple frecuentación de las obras, sobre todo de aquellas que se albergan en un museo y que, por el hecho de la diversidad de sus funciones originales y de su exposición neutralizante en un lugar consagrado al arte, despiertan el puro interés por la forma...*” (Bourdieu, 1988, p. 49). Tomando entonces el reflejo estadístico que da cuenta de una relación directa entre escolaridad/nivel educativo y presencia/interés por las colecciones y exposiciones de los museos cabe preguntar si ¿será posible pensar esta *disposición estética* de los visitantes de museos como una respuesta a los números antes mencionados? Y tomando como afirmativa la respuesta, entonces, ¿qué propuestas pueden diseñar las instituciones museológicas para acercarse a nuevos visitantes o incluso no perder aquellos que encuentran otro tipo de consumos culturales más atractivos?

Al respecto, Ana Luz Chieffo (2011) propone una mirada sobre el asunto:

Hoy la complejidad del arte, la educación y la sociedad en su conjunto, necesita de la apertura, de la comunicación, de la creatividad y la sinergia que surge del trabajo colectivo y el cruce de disciplinas, sin perderse por ello la identidad propia. Hoy este enfoque colaborativo contribuye a revitalizar las instituciones adaptándolas a las necesidades educativas y culturales de la sociedad. (Chieffo, 2011, p. 14)

En esta línea de complejidad y competencia con nuevos formatos en los que se encuentran los museos es que Huyssen (1994) plantea que “...*el museo no debería ser discutido aislada-*

mente, sino como uno de los muchos lugares de consumo y reproducción cultural, y deberíamos concentrarnos en particular en sus funciones cambiantes respecto a los medios masivos, sus complejas negociaciones con la imagen en la pantalla...” (Huyssen, 1994, p.5). Es a partir de este punto de complejidad e incertidumbre sobre la mejor manera de mantener vivas y actuales sus respectivas colecciones que los museos Kosice y Xul Solar presentan alternativas multimediales y ubicuas para acercarse a nuevos públicos, jóvenes nativos digitales. A decir de Alderoqui (2011), la imagen construida socialmente sobre los museos, es la de edificios que albergan una serie de objetos expuestos en cierto orden que propone un sentido, visitados por personas que quieren tocarlos pero que los encuentran lejanos y extraños. Entonces, la pregunta que la autora habilita es “¿cómo se pasa de modelos estáticos, de narrativa única, monólogos centrados en el conocimiento y en los objetos, donde los visitantes son considerados “no expertos” a procesos dinámicos, multidisciplinarios, que tomen en cuenta múltiples perspectivas en las que predomina el diálogo y el foco en la experiencia de los visitantes?” (Alderoqui, 2011, p. 57). Los museos acá analizados parecen querer acercarse a una respuesta a dicho cuestionamiento; y en relación, este trabajo se propone analizar su propuesta a la luz del interrogante ¿cómo pueden generar interés sobre sus colecciones los museos privados en los visitantes actuales?⁴

Educación en los museos

Entre los muros de ambos museos se aloja la mayor parte de la producción de los artistas y se desarrollan eventos y muestras que mantienen vigente la obra de cada uno; siendo las visitas escolares y las actividades para colegios uno de los modos en los que se conserva la memoria de sus historias y labor creativo. En sus respectivos sitios web -en el caso de Kosice con una impronta visual más elaborada que el Xul Solar donde la letra prevalece por sobre la imagen⁵ - además del esperable espacio dedicado a la biografía y la obra de los artistas, los créditos instituciones sobre el museo, las autoridades y demás recursos fotográficos y escritos, se encuentran las propuestas educativas y las visitas programadas al museo. Estas visitas, que hasta el inicio de la pandemia por COVID-19 se realizaban de manera presencial en ambos edificios, durante el tiempo de aislamiento obligatorio decretado en el territorio argentino, fueron reemplazadas por recorridos virtuales orientados a los grupos escolares interesados a cargo del personal especializado de las respectivas instituciones.

Referenciando el estudio de la relación entre museo, arte y educación, Luis Camnitzer introduce la cuestión relacional entre colecciones y educación desde un lógica de pensamiento crítico y modos de indagar sobre el arte no solamente desde la apreciación estética de la obra sino desde una interrogación y cuestionamiento sobre el mundo y aquello que la obra interpela poéticamente de éste y lo acerca al espectador-estudiante:

La pregunta siguiente entonces sería si una muestra o una colección de arte, en su relación a la educación es algo cerrado en sí mismo, o nos ofrece una serie de posibles respuestas a problemas interesantes que pueden ser utilizados

para generar otras respuestas y otros problemas interesantes. Y aquí es donde se aclara que no hay ninguna razón para excluir la fantasía y la poesía y todas esas cosas. Éstas pueden, e incluso tienen, que estar presentes, pero con la condición que la distancia crítica y el pensamiento activo se mantengan y queden aseguradas. (Camnitzer, 2015, p. 3)

Sobre los departamentos o áreas de educación dentro de los museos que se dedican al abordaje de las colecciones desde una perspectiva didáctica, Alderoqui (2011) investigó sobre dichos espacios llegando a la conclusión de que “...la educación en museos se ocupa de las experiencias lúdicas y cognitivas de los visitantes -sus sensaciones, percepciones, afectos, imágenes y conceptos- cuando sus cuerpos, situados en posiciones fijas o en movimiento en determinadas coordenadas de espacio y tiempo, son reclamados por ciertos objetos o dispositivos, que llaman su atención y los interpelan” (Alderoqui, 2011, pp. 30-31). Es decir, las propuestas educativas diseñadas desde la especificidad de cada institución tienen como objetivo mediar entre colección y visitante para así producir un movimiento, un corrimiento, entre el momento de ingreso a la visita y el momento de finalización. A decir de Chieffo (2011):

El desarrollo de estas propuestas pedagógicas o “guion didáctico”, contienen itinerarios a partir de los cuales las obras entran en relación, dialogan entre sí y disparan diálogos con los visitantes. Supone la selección de las obras a abordar (se parte de la premisa que no se puede abarcar toda la exposición, porque imposibilitaría el estilo participativo que buscan este tipo de propuestas) a partir de las cuales se crea un recorrido, una narración dentro de lo que se presenta como visible. El guion resultante contiene propuestas para interrogar las obras, interrogarse en función de las mismas, recorrerlas construyendo sentidos, mientras se relevan las particularidades de su lenguaje. Y propuestas de producción, que facilitan procesos de expresión y creatividad mediante los cuales los visitantes producen “hechos” que expresan sus ideas, sentimientos y sensaciones. (Chieffo, 2011, p. 8)

Ciudades para el futuro

Continuando en la particularidad de las propuestas educativas de los dos museos objeto de análisis, es el abordaje didáctico que realizan donde se observa una diferencia entre ambos.

En el sitio web del museo Xul Solar, en la pestaña Educación se encuentran alojadas siete accesos⁶: *Proyecto educativo* -se propone como nexo entre la colección del museo y las escuelas para difundir la obra de Solar y su cosmovisión-, *Introducción para maestros y docentes* -presenta una serie de indicaciones y obras para que los docentes trabajen previo a la visita, durante la estadía y posteriormente en el aula-, *Xul y su tiempo* -biografía del artista y preguntas orientadas a la apreciación de sus obras-, *Xul y sus diversos intereses* -a modo

de profundización de la biografía se detallan diversos intereses del autor-, *Para comprender la obra de Xul* -expone una síntesis de los elementos simbólicos más característicos de la obra-, *Técnicas pictóricas y soportes* -describe de manera brevísima técnicas pictóricas empleadas por Solar-, y *Material para educación inicial* -aporta a partir de poemas del artista sugerencia para el trabajo con niños/as en el nivel inicial-. Luego de recorrer cada una de las entradas de la sección Educación, el resultado es confuso y escaso, tanto en la oferta visual como en la diagramación de las propuestas, faltando claridad y evidencia sobre el receptor a quien van dirigidas. El visitante/lector debe hacer un esfuerzo y búsqueda extra de material para conectar con la obra. El museo no se propone acercarse al visitante, ni al docente/educador que muchas veces juega de intermediario entre museo y visitantes, de manera significativa; no interroga sobre la obra ni fomenta una producción crítica sobre la misma, alude permanentemente al espíritu creativo y disruptivo de Xul Solar solo para contemplación del interesado siendo que las propuestas no interpelan para que esa esencia polifacética sea incorporada por los visitantes.

En cambio en el caso del Museo Kosice, cuya propuesta educativa se basa en el trabajo particularizado con grupos de estudiantes mayoritariamente de los niveles primario y medio mediante un recorrido virtual por la obra y biografía del artista⁷, una pestaña se aloja en el sitio web del museo denominada *Ciudades para el futuro*, cuya introducción dice:

“Ciudades para el futuro: crear utopías busca fomentar, registrar y difundir proyectos y actividades educativas de cualquier nivel y de todo el país que se propongan imaginar, diseñar y proyectar desde lenguajes artísticos ciudades alternativas o utópicas: ciudades para el futuro.”⁸

Esta propuesta, que es el resultado de un trabajo en alianza entre el Museo Kosice y el Museo Xul Solar y que cuenta con el financiamiento de la Fundación Williams⁹ en el marco de su convocatoria Ensayar Museos 2020¹⁰, es una propuesta tripartita que se encuentra orientada a escuelas de nivel inicial, primario y medio, es decir, invitan a la escuela y sus protagonistas a ser los visitantes de sus museos.

Los tres componentes que estructuran el guion didáctico son producciones audiovisuales, un cuadernillo digital y la convocatoria abierta para escuelas. Aunque dichos componentes podríamos especificarlos como dispositivos educativos, que Lopes Santana (2015) define:

Los dispositivos educativos aparecen frecuentemente definidos de diferentes formas por los profesionales del área: instrumentos, herramientas, materiales, recursos o medios para la enseñanza. A pesar de que todas estas palabras pueden llegar a acercarse a la noción de dispositivo, ninguna da cuenta del contexto que lo determina: el contexto social, el contexto institucional, el contexto técnico o el contexto ideológico. El conjunto de estos factores situacionales que regulan la relación del espectador con la obra o imagen, es lo que se llama dispositivo. (Lopes Santana, 2015, p. 25).

Analizando el dispositivo de las producciones audiovisuales se observa que constan de tres piezas:

- *Video introductorio Ciudades para el futuro: crear utopías en el que se presenta a ambos artistas y su obra y abre la pregunta por las ciudades del futuro,*
- *La Ciudad Hidroespacial (con realidad aumentada a través de la plataforma UxArt, disponible en Android y iOS) y*
- *Vuel Villa (a través de un Video en 360° desarrollado por Educ.ar)*¹¹.

El segundo dispositivo es el cuadernillo digital que aborda una introducción a la propuesta, una breve biografía de los artistas y su obra, descripción del modo en que las escuelas pueden participar de la convocatoria, y una serie de propuestas didácticas para los tres niveles educativos a los que va dirigido, junto con un anexo de recursos visuales y audiovisuales para trabajar en el aula.

Por último, la convocatoria abierta a escuelas tiene por objetivo *que docentes y estudiantes se inspiren en Gyula Kosice y Xul Solar para imaginar, diseñar, proyectar o maquetar sus ciudades utópicas, en cualquier lenguaje artístico y tecnológico: dibujos, pinturas, diagramas, maquetas, objetos virtuales, collages, fotografías, esculturas materiales y digitales, obras de teatro, cortometrajes, cuentos, poesía, canciones, etc. Y, por qué no, también investiguen sobre las ciudades y poblados en los que vivimos hoy en día y cómo podemos mejorarlos*¹². A partir de esas producciones se los invita a enviarlas al museo para luego participar en un video que realizarán las dos instituciones y que dará cuenta del trabajo realizado por estudiantes y docentes bajo la consigna que impulsan: *crear ciudades utópicas*¹³.

Es importante destacar que los tres dispositivos arriba descriptos y que conforman la propuesta pedagógica, están intrínsecamente relacionados, pudiendo los visitantes/educadores hacer uso de ellos de manera independiente, pero cada uno da cuenta de la existencia de los otros, ya sea de manera directa o indirecta dependiendo del caso. La segunda cuestión a destacar es que si bien la propuesta se basa en los artistas Kosice y Xul Solar, particularmente sus respectivas obras *La Ciudad Hidroespacial* y *Vuel Villa* son las que configuran, estructuran y amalgaman el material educativo. Es decir, se presentan por separado pero se construyen como red de sentidos y significaciones sobre la colección de ambos museos, proponiendo un diálogo con los visitantes que los mueva de la mera apreciación estética y espectral a la que están acostumbrados y los interpele *“...con la intención de “tocar” de algún modo sus intereses, actitudes o valores para procurar que tenga lugar alguna transformación, aprendizaje, emoción.”* (Alderoqui, 2011). Retomando a Lopes Santana y su noción de dispositivo educativo:

Entender un material educativo como un dispositivo, significa ir más allá de su materialidad. Implica reconocer la complejidad de los diferentes elementos en contexto con todo lo que lo circunscribe, atendiendo al despliegue de relaciones, modos vinculares y, desde allí, las posibles configuraciones de sentido que se promueven. Justamente al tratarse de un dispositivo, y reconocer la complejidad de los diferentes elementos involucrados en la producción de sentido, sea posible pensar el dispositivo en su potencia educativa tanto como en una

herramienta de difusión. Todo depende del análisis de su materialidad en el contexto de producción y luego de las operaciones que desde allí se despliegan. (Lopes Santana, 2015, p. 27).

Ciudades para el futuro, una propuesta pedagógica innovadora, que a partir del desarrollo de sus dispositivos busca acercar la colección de ambos museos a un público que se encuentra en formación -tanto escolar como espectadorialmente y consumidores conscientes de cultura-. La mediación que habilita entre el proceso creativo en la producción de obra y los visitantes -provenientes de un mundo digital en el que las pantallas son el acceso al conocimiento- procura “tocar” sus intereses generando un movimiento, una transformación, un aprendizaje, una emoción (Dexter Lord y Lord, 2006) que los haga sensibles a nuevas experiencias poéticas atravesadas por el conocimiento y que tenga por resultado nuevas preguntas a problemas de su interés.

Nuevas tecnologías para nuevos públicos

Si bien en los últimos veinte años han cobrado mayor protagonismos las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en los espacios de educación formal, con una fuerte presencia de la denominada alfabetización digital en los niveles primarios y medios (Dussel y Quevedo, 2010), en el año 2020 a partir de pandemia causada por el COVID-19 y el reemplazo de la educación presencial por el formato virtual, la mayor parte de las propuestas pedagógicas se desarrollaron mediante una pantalla (celular o computadora) utilizando la tecnología y los soportes digitales para hacer llegar el conocimiento a los estudiantes. De esta manera los espacios del saber, entre ellos la escuela y los museos, se vieron forzados a acelerar la incorporación de formatos digitales que los niños y jóvenes ya utilizaban casi desde de su nacimiento¹⁴ para vincularse con ellos de maneras más directas y activas. En esta línea, Lopes Santana (2015) introduce el concepto de aprendizaje ubicuo de la mano de Burbules (2011):

Esto significa que el aprendizaje, en especial con la conectividad wireless y la tecnología, ya no es más una experiencia que se limita a las instituciones educativas formales, sino que se da en muchos lugares, en el hogar, en el lugar de trabajo, en las confiterías, etc. Para los jóvenes especialmente, la movilidad y la portabilidad de estos dispositivos significa que el aprendizaje pasó a ser una actividad que se da en cualquier lugar, en cualquier momento.[...] Habría que repensar las actividades de la escuela en relación con lo que sucede en estos otros contextos, y que las escuelas lleven las enseñanzas que se adhieren en estos otros contextos al aula, especialmente cuando se trata de estudiantes de la escuela secundaria y adolescentes, la idea de una rueda cuyo centro es la escuela y los rayos otros entornos de aprendizaje informales. (Burbules (2011), citado por Lopes Santana, 2015, p. 32).

Es decir, escuelas y museos encontraron en este tipo de aprendizaje ubicuo un modo de acercarse al mundo de los jóvenes, intentando conquistarlos con sus contenidos curriculares y sus colecciones. En *Ciudades para el futuro* se observa una comunión entre la institución escolar y el espacio museológico amalgamando currículo y colección, apelando a este tipo de aprendizajes. Aunque cabe destacar, como dice Lopes Santana (2015), que el uso de las nuevas tecnologías por sí solo no asegura procesos de aprendizaje efectivos, ni certifica que los estudiantes se sientan interpelados por las experiencias, las colecciones y los nuevos saberes que pueden devenir de ellas, sino que es requisito esencial la reflexión en los espacios de formación -aulas, salas de museos- entre docentes, educadores de museos y compañeros para producir un aprendizaje significativo y una relación enriquecedora y significativa entre colecciones y visitantes.

Conclusiones

Habiendo recorrido y descrito la propuesta pedagógica *Ciudades para el futuro* desde un enfoque crítico, en la que los dos museos que la organizaron y la promulgan como parte del espacio de formación para sus visitantes escolares¹⁵, es momento de analizarla a la vista de la relación entre la experiencia estética y las prácticas estéticas, y responder a la pregunta que inició este trabajo *¿cómo pueden generar interés sobre sus colecciones los museos privados en los visitantes actuales?*

Tomando el análisis realizado hasta este punto, se entiende que *Ciudades para el futuro* cumple la función de mediar entre un objeto artístico (la obra de Gyula Kosice y Xul Solar) y un público escolar supuestamente no versado en dicho patrimonio cultural.

Los dos museos responsables producen una serie de dispositivos didácticos mediante los cuales buscan insertar sus colecciones en las instituciones educativas a través de propuestas pedagógicas relacionadas con contenidos curriculares propios de los niveles inicial, primario y medio del sistema formal de educación. Y llevan a cabo dichas acciones haciendo uso de las nuevas tecnologías, buscando despertar interés en los educadores -mediadores necesarios entre el museo y los estudiantes-, teniendo en cuenta las prácticas culturales digitales de la población más joven; obteniendo como resultado de esta propuesta una serie de producciones escolares tanto de autoría individual como grupales, algunas basadas en el trabajo interdisciplinar y otras multinivel, haciendo uso de técnicas de lo más variadas como maquetas e instalaciones físicas y digitales (2D, 3D e interactivas), dibujos, ilustraciones, pinturas, murales, esculturas, literatura, audiolibros, stopmotion, técnicas mixtas y collages digitales. Es relevante subrayar que las temáticas seleccionadas para la elaboración de estas producciones es de una amplia diversidad: ciudades fantásticas, voladoras, submarinas, integrales, inclusivas, reflexiones sobre la ecología o propuestas de solución a problemas medioambientales. Una muestra de los intereses, la imaginación, los deseos, las intenciones que sobrevuelan a los espacios formativos escolarizados y que los y las docentes han guiado a través de la invitación *Ciudades para el futuro*.

En estos tiempos en que debido a la convergencia digital se reorganizan los modos de acceder a los bienes culturales, los museos proponen iniciativas pedagógicas con la aplicación de las nuevas tecnologías para revitalizar su espacios y hacerlos interactivos, sabiendo que dentro del campo del arte el lugar del espectador ha ido mutando y la distancia entre él y la obra es cada vez más dinámica. En este contexto de interactividad desterritorializada, donde los textos y las imágenes existen o dejan de existir según la voluntad de un internauta -lector y espectador a la vez- que los interpreta, reinterpreta y utiliza para su entretenimiento personal, *Ciudades para el futuro* da pruebas de que hoy los estudiantes son considerados audiencias internáuticas con modos de ver y leer, hablar y escribir muy distintos a la pasada época gutenberguiana, son considerados un público que desarrolla sus propios gustos independientemente del contexto y el linaje familiar, y a quienes se los invita a navegar mundos digitales que aún no existen. Para estos jóvenes internautas, las fronteras entre épocas y niveles educativos se desdibujan, y la interacción digital les propone diferentes formas de acceso a la comunicación, a la información y al conocimiento, en un momento histórico en que la educación -presente en escuelas como en museos- compete contra las grandes industrias de la comunicación ofreciendo experiencias formadoras para disfrutar del arte y de los nuevos lenguajes (Canclini, 2007).

Ciudades para el futuro es una práctica estética diseñada por dos museos que se proponen *tocar* a los visitantes/internautas mediante dispositivos didácticos estructurados bajo la convergencia digital de observación, inmersión, interacción y creación, para acercarlos de esta manera una experiencia estética que los invite a entrar en contacto inicialmente con las obras que dan sentido a toda la propuesta pedagógica, La Ciudad Hidroespacial y Vuel Villa. Y en un segundo lugar con la expectativa de que dicha experiencia genere un interés intrínseco en tan deseada audiencia que abra la puerta a conectar con el resto de la producción artística de ambos autores y la colección de ambos museos.

Notas

1. Gyula Kosice fue artista plástico integrante de la vanguardia argentina de arte concreto, corriente artística internacional que propone una pintura pura a partir de las formas geométricas, la línea y el color plano.
2. Oscar Agustín Alejandro Schulz Solari (Xul Solar) fue artista visual polifacético, inventor y astrólogo. La plástica, la música, la escritura, la astrología, la numerología, las religiones y la antroposofía son algunas de las disciplinas por las que se interesó a lo largo de su vida; integrando y articulando todas ellas en su obra y producción.
3. “La Encuesta Nacional de Consumos Culturales busca conocer en profundidad el comportamiento de la población argentina respecto de los hábitos y consumos culturales. La edición 2017 toma como punto de partida la encuesta realizada 2013 y otros relevamientos de la región. Indaga acerca de las frecuencias de consumo, el equipamiento cultural, el tiempo promedio de consumo o práctica, el grado de digitalización de los consumos culturales, los géneros musicales, cinematográficos, literarios, etc. más elegidos, los tipos

de programación radial y audiovisual preferidos, las formas de realización de los consumos, los soportes utilizados, el rol de los recomendadores, la proporción de consumos nacionales y el gasto en cultura, entre otros aspectos.” Descripción relevada del sitio web <https://www.sinca.gob.ar/Encuestas.aspx>

4. “Como dice Jocelyn Dodd (2002) no se trata de pensar en lo que les falta a nuestros visitantes (modelo del déficit) sino de lo que nos falta a nosotros para ser interesantes para ellos. Estas cuestiones deben ser estudiadas desde el núcleo ético de las prácticas de gobierno de cada museo ya que en muchos casos los mismos museos son la causa de estas dificultades. No se trata solo del diseño de programas educativos y culturales destinados a variedad de públicos –adultos y niños; videntes y no videntes, grupos familiares y escolares; adultos mayores; etc.- sino de convertir a los museos en lugares para juntarse con otros y creer sinceramente que la centralidad de los museos es la relación entre los visitantes y los objetos. Se trata de concebir al museo como un espacio relacional compuesto por una densa red de relaciones internas - entre diferentes funciones y especializaciones - y externos - entre el museo, el territorio, las partes interesadas y la sociedad en sentido amplio (Bodo, 2003).” Alderoqui, S. (2015). El museo de los visitantes.

5. Sitio web Museo Kosice: <http://kosice.com.ar/> • Sitio web Museo Xul Solar: <https://www.xulsolar.org.ar/>

6. <https://www.xulsolar.org.ar/educacion.html>

7. <https://kosice.com.ar/el-museo/>

8. <https://kosice.com.ar/ciudades-para-el-futuro/>

9. <https://www.fundacionwilliams.org.ar/convocatoria-ensayar-museos/>

10. “Ensayar Museos es un convocatoria que se propone como un acelerador de ideas que permita hacer posibles acciones, proyectos, o exhibiciones novedosas y relevantes. Atentos al contexto de incertidumbre y emergencia, la segunda edición de esta convocatoria será una oportunidad para que museos de todo el país puedan probar respuestas concretas a interrogantes del momento ¿qué van a transformar a partir de ahora? ¿qué necesitan sostener porque es relevante? ¿qué se necesita aprender para hacerlo posible? ¿con quienes realizarlo de una mejor manera? Finalmente, ¿qué nuevas formas de museos y de mundos anhelamos tener de aquí en adelante?

Ensayar Museos está dirigido a museos argentinos de todo tipo que deseen postular proyectos en forma individual o en asociación con otros museos u organizaciones.” Descripción relevada del sitio web: <https://www.recursosculturales.com/ensayar-museos/>

11. <https://kosice.com.ar/ciudades-para-el-futuro/>

12. Ibidem

13. Según datos suministrados por el Museo Kosice, al cierre de la convocatoria en diciembre del 2021 se recibieron sesenta proyectos escolares. Con un total aproximado de entre 1.400 y 2.000 estudiantes participantes, provenientes mayoritariamente del nivel primario, seguido por el nivel secundario y en menor proporción del nivel inicial. La procedencia de los proyectos es seis jurisdicciones nacionales diferentes, tanto de escuelas de gestión pública como privada. (Pérez Fallik, 2022)

14. Según datos de la SInCA el 95,9% de los jóvenes utiliza internet para buscar información, escuchar música, ver contenido audiovisual, jugar y relacionarse con otros. Supera el

60% de los jóvenes que actúa ante el contenido que circula en internet comentando, compartiendo, opinando, publicando, editando o construyendo nuevo contenido. Los jóvenes y los consumos culturales. (SInCA, 2017, pp. 14-15)

15. Se observa a partir del análisis realizado sobre los espacios virtuales de ambos museos la presencia unánime de la propuesta Ciudades para el futuro en los canales de comunicación digital propios del Museo Kosice (sitio web y redes sociales) y una llamativa ausencia de la propuesta pedagógica en los mismos medios del Museo Xul Solar, conjeturando que esta diferencia se debe a dispares estrategias comunicacionales de las instituciones.

Referencias bibliográficas

- Alderoqui, S. (2015). El museo de los visitantes. *InSURgência: revista de direitos e movimentos sociais*, 4(7), 30-42.
- Alderoqui, S., & Pedersoli, C. (2011). *La educación en los museos: de los objetos a los visitantes*.
- Bourdieu, Pierre (1988) *La distinción. Criterios y bases sociales del gusto*, Madrid, Taurus. (La distinction, París: Minuit, 1979).
- Camnitzer, L. (2015). *Arte y pedagogía*. Esfera pública.
- Canclini, N. G. (2007). *Lectores, espectadores e internautas*. Editorial Gedisa.
- Chieffo A. (2011) “La educación en los Museos y los centros de arte ¿acción necesaria o subsidiaria?” *Revista Lindes, estudios sociales del arte y la cultura*. N° 2 Julio de 2011. Buenos Aires. Argentina
- Ciudades para el futuro: algunas experiencias. *Selección de proyectos escolares participantes de la convocatoria 2021*. (s.f.) Fundación Kosice.
- Dussel, I., & Quevedo, L. (2011). Aprender y enseñar en la cultura digital. *Documento básico del VII Foro Latinoamericano de Educación: Aprender y enseñar en la cultura digital*, Buenos Aires, Santillana.
- Huyssen, A. (1994). *De la acumulación a la mise en scène: el museo como medio masivo*.
- Lopes Santana, C. (2015). *¿Dispositivos educativos o dispositivos de publicidad institucional?: Un recorrido por los museos de arte de San Pablo*, Buenos Aires y Rosario.
- Lord, G. D., & Lord, B. (2008). La planificación de exposiciones. In *Museos y planificación: estrategias de futuro, mayo de 2006: actas de las Primeras Jornadas de Formación Museológica* (pp. 51-58). Ministerio de Cultura. Citado en: Alderoqui, S., & Pedersoli, C. (2011). *La educación en los museos: de los objetos a los visitantes*.
- Pérez Fallik, M. (2021). *Ciudades para el futuro: crear utopías*. Actividades educativas. Fundación Kosice.
- Pérez Fallik, M. (19 - 28 de Octubre 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. *Congreso CIMED. II Congreso Internacional de Museos y Estrategias Digitales*. Universitat Politècnica de València, España.
- Quevedo, I. D. L. A., & Dussel, I. (2010). *Educación y nuevas tecnologías: los desafíos pedagógicos ante el mundo digital*. Documento básico.

SiNCA - Sistema de Información Cultural Argentina (2017). *Encuesta Nacional de Consumos Culturales*, Buenos Aires: Secretaría de Cultura de la Nación. Recuperado en <https://www.sinca.gob.ar/Encuestas.aspx>

SiNCA - Sistema de Información Cultural Argentina (2017). *Los jóvenes y los consumos culturales*, Buenos Aires: Secretaría de Cultura de la Nación. Recuperado en <https://www.sinca.gob.ar/Encuestas.aspx>

Sitios web de referencia

Ciudades para el futuro: <https://kosice.com.ar/ciudades-para-el-futuro/>

Ensayar Museos: <https://www.rekursos culturales.com/ensayar-museos/>

Fundación Williams: <https://www.fundacionwilliams.org.ar/convocatoria-ensayar-museos/>

Museo Kosice: <http://kosice.com.ar/>

Museo Xul Solar: <https://www.xulsolar.org.ar/>

Sistema de Información Cultural Argentina: <https://www.sinca.gob.ar/Encuestas.aspx>

Abstract: Ciudades para el futuro (Cities for the Future) is a joint proposal of the Kosice's and Xul Solar's Museums to bring their respective collections closer to the public that come from the schools. A cultural mediation based on audiovisual productions and 3D reality that point to new production and consumption devices, closer to the digital reality of a young and inquiring audience.

Keywords: cultural mediation - museums - schools - new technologies

Resumo: Cidades para o Futuro é uma proposta conjunta dos Museus Solares de Kosice e Xul para aproximar suas respectivas coleções do público vindo das escolas. Uma mediação cultural baseada em produções audiovisuais e realidade 3D que aponta para novos dispositivos de produção e consumo, mais próximos da realidade digital de um público jovem e inquieto.

Palavras chave: Mediação Cultural – Museus – Escolas – Novas Tecnologias

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por su autor]
