



SEGUNDO ENCUENTRO NACIONAL DE GESTIÓN CULTURAL.

PONENCIA

Un Modelo de Gestión para la Divulgación Patrimonial: desde la Curaduría Educativa hasta la Evaluación Correctiva.

Paola Araiza, Dirección y Coordinación.

Elizabeth Islas y Miriam Guerra, Investigación y Ejecución.

Introducción

El modelo que a continuación se presenta, describe el proceso de gestión que hizo CODIFICARTE para el proyecto-exposición **Amuleto. Joya Viva a través del Pacífico**, así como la asesoría tutorial para el Museo Nacional de Culturas Populares, con la finalidad de generar los productos didácticos para la exposición, y para enriquecer la acción pedagógica y lúdica que conformaron la agenda educativa cultural de este recinto museístico.

Además presenta el tipo de evaluación que se hizo durante y posterior a la ejecución de la propuesta de CODIFICARTE, con el fin de mostrar el impacto que tuvo en el público, que es para quien se diseñan este tipo de proyectos.

Fase 1. Gestión cultural

El proyecto **Amuleto. Joya Viva a través del Pacífico**, fue concebido por el curador Kevin Murray, en el que el amuleto se fusiona con la joya contemporánea dándole la capacidad de establecer conexiones humanas, conexiones con la vida. Esto lo hace a través de la suerte, ya que para él, esta es útil en las relaciones sociales. Al hablar de esta idea él expresa:

“Joyaviva es una exposición de “joyería viva”. Cada uno de los objetos que la integran tiene vida propia; son artefactos capaces de compartir esperanzas y temores. Cada pieza ha sido cuidadosamente diseñada y elaborada por una nueva generación de joyeros que buscan extender su trabajo más allá de los límites de la galería tradicional. Estos artefactos sirven para vincular personas, transformando deseos privados en historias compartidas. Joyaviva aspira a ser parte de la historia de la joyería contemporánea [...] Son aquellas cosas que no podemos controlar las que nos definen como humanidad colectiva”

Kevin diseñó “talleres viajeros” en los que convocó a artistas de los países del Pacífico: Australia, Chile, México y Nueva Zelanda para crear amuletos-joyas que se centraran en el papel que juega el objeto en la construcción de las relaciones interpersonales, que ofrecieran una protección simbólica para hacer frente al algún conflicto que generara desconfianza y fragmentación en la comunidad.

También fue de gran relevancia en estos talleres, que los artistas mostraran que el campo de la joyería contemporánea tiene el potencial de introducir innovación en las tradiciones populares y mantenerlas vivas en el ámbito de la joyería contemporánea internacional.

El resultado fue una colección de 31 amuletos-joyas contemporáneos que reflejan las tradiciones, la cultura y las preocupaciones de los artistas enfocados en su país, sus tradiciones.



El trabajo ahora, era encontrar el espacio adecuado en cada país para exponerlo y ofrecerlo al público, no sólo como muestra, sino como una oferta de esperanza, que acercara al público con los artistas, con el proyecto; que los observadores se convirtieran en participantes, se identificaran con los objetos.

La fundación Otro Diseño, organización sin fines de lucro con sede en los Países Bajos, que actúa como una plataforma para promover el trabajo de los diseñadores de América Latina en un contexto internacional, representado por Valeria Siemenlink, coordinadora de la exposición Joya Viva, fue el contacto con México y específicamente con Paola Araiza, representante y directora de CODIFICARTE, a quien solicitó encontrar el lugar adecuado y hacer el enlace con las autoridades correspondientes para presentar este proyecto.

Después de analizar cuidadosamente los objetivos del proyecto, los temas que abarcaba, los fundamentos en los que se desarrollaba; Paola decidió ofrecerlo al Museo Nacional de Culturas Populares, sustentando que aborda las tradiciones, la cultura y las relaciones sociales a partir del amuleto; pensando también en dar una visión desde el arte contemporáneo a las tradiciones mexicanas en hermandad con las culturas del Pacífico.

El proyecto fue bien recibido por Rodolfo Rodríguez Castañeda, director del MNCP, que junto con su equipo de trabajo, propusieron el espacio lúdico, un espacio dedicado al Mercado de Sonora, ya que en él se encuentran los amuletos y creencias populares mexicanas.

Correspondía ahora a CODIFICARTE, generar un plan de atención a público dentro de la exposición.

Fase 2 investigación Educativa

Una vez establecido el vínculo entre el museo, el proyecto y CODIFICARTE, se inició con la asesoría tutorial. CODIFICARTE busca en sus propuestas la Re-significación del Objeto, que refiere a Observar la codificación de los significados de los objetos o contenidos que se presentan en un espacio museístico, bajo la premisa de que un código consiste en un sistema de signos y reglas que permiten que un mensaje puede ser entendido, y en este sentido el código requiere de una serie de procesos de transmisión. Busca proporcionar herramientas pedagógicas y de conocimiento que permita la adecuada interpretación de los significados y mensajes que se encierra en una exposición, y para Joya Viva no fue la excepción.

Para este proyecto se pensó desde un principio en llegar al público a través de la Mediación, la cual consiste en retomar los elementos con que cuenta cada individuo a través del diálogo, de preguntas que motiven la curiosidad y permitan considerar nuevas ideas, buscando que el visitante tenga un aprendizaje mediado, esto es, que la experiencia que tiene el visitante permita no solo ver, hacer o comprender algo, sino experimentar ese “algo” significativamente a nivel cognitivo, emocional, actitudinal, energético, y afectivo.

Para lograrlo fue de vital importancia emplear la metodología de Curaduría Educativa, un método específico que es usado para generar productos didácticos, y cuyo proceso se centra en la investigación de los objetos exhibidos y los contenidos temáticos, con la finalidad de que aquel material y programas que se elaboren, faciliten en el espectador-visitante la interpretación y disfrute, enfocándose en la óptima atención al público.

La Curaduría Educativa fundamenta el trabajo en la investigación sobre el discurso expositivo y los objetos que participan en la exposición para los que se van a

desarrollar las actividades lúdico-didácticas; es por ello que todos los planteamientos y guiones realizados por la acción curatorial son revisados, y, simultáneamente, se hace una investigación alterna de las temáticas que aborda dicha exposición.

Los significados que se descifraron en la exposición **Amuleto. Joya Viva a través del Pacífico** fueron: Amuleto, Joya, Suerte, Tradiciones, Esperanza, Arte Contemporáneo. Los productos didácticos diseñados, buscaron que el espectador –visitante observara cuáles son los diversos significados que pueden tener estos conceptos, con la finalidad de que reflexionaran cuáles de estos significados están en los objetos exhibidos.

El primer paso de esta metodología es la revisión y análisis de los materiales ya generados para la exposición, en este caso, se revisaron:

- Catálogo de la exposición
- Cédula Introdutoria
- Contenido de equipamiento lúdico
- Guion de piezas, lista de obra
- Historias sobre los amuletos
- Hojas de sala
- Plano de la exposición
- Observaciones de diseño del Espacio Lúdico
- Página de Internet Joyaviva
- Página de Internet Otro Diseño

Es importante resaltar que por la naturaleza de esta exposición, hubo dos enfoques principales dirigidos a los objetos expuestos: el del curador que buscaba compartir experiencias, conectar a los países del Pacífico y ofrecer conexiones

interpersonales a través de la esperanza y el enfoque del museo, que buscaba resaltar las tradiciones, las creencias y el concepto popular del objeto amuleto.

Después de analizar los materiales e identificar los diversos enfoques que se estaban manejando, se hicieron los Resúmenes Analíticos, que son las ideas principales de cada material, cada texto y, en este caso, cada instancia que estuvo involucrada en el proyecto. Dichos resúmenes permitieron identificar las **Ideas Centrales** de la exposición, sin perder de vista ninguno de los objetivos de cada instancia. También se seleccionaron materiales extra para complementar y ampliar los contenidos de la exposición, esto con el objetivo de contar con la mayor información posible para posteriormente detonar los referentes de los visitantes.

Al intervenir en los objetos de exhibición un proceso creativo, hubo que identificar el de cada uno de los artistas con la finalidad de poder impulsar en el visitante la vinculación entre los tópicos, el proceso creativo y el objeto en sí mismo (amuleto-joya); para lograrlo se recurrió a dos herramientas: la primera de ellas un cuestionario que respondieron los artistas en el que compartieron su proceso creativo, su visión del arte contemporáneo y una reseña de su pieza. La segunda herramienta fue elaborar el Guion de Piezas y Anécdotas, un documento que describe cada una de las obras y cuenta alguna de las anécdotas con las que estas joyas-amuletos fueron usadas. Con esto se cubrió la necesidad de dar peso a los artistas y al diseño de sus joyas como arte contemporáneo, la investigación y el trabajo artístico realizado por ellos, la estética de sus piezas, su activación y función; y señalar el taller de Joya Viva como gestor de estos proyectos.

Después de analizar los objetivos, ideas centrales y necesidades del museo, se tomó la decisión de atender al público con Recorridos Dialogados, recorridos que tienen una función importante en la relación que se da entre el espectador y la exposición, pues a través de ellos, se genera una experiencia significativa en el

público partiendo de sus propios referentes y relacionándolos con los contenidos de la exposición.

Para lograr este tipo de recorrido es importante la presencia del mediador, pues él se encarga de propiciar la interacción entre el visitante y los espacios expositivos, haciendo una selección, organización, y reconocimiento de los referentes previos del visitante, para regular y detonar el diálogo con los contenidos de la exposición; motivando así la construcción individual del conocimiento.

Para generar esta dinámica se hizo el Guion de Recorridos Dialogados, que fue la base con la que las mediadoras detonaron la experiencia de los participantes. Las mediadoras de los recorridos fueron Elizabeth Islas y Miriam Gómez Guerra; la primera de ellas con carrera en Pedagogía, y la segunda con carrera en Literatura Dramática y Teatro, logrando con esta combinación procesos cognitivos satisfactorios y un favorable vínculo con el público.

Para este guion CODIFICARTE generó líneas de acción y objetivos específicos; las líneas de acción son los ejes rectores, los conceptos clave con los que despertarían los referentes de los espectadores: Amuleto como objeto portable (joya); como objeto de protección (significado y función); usos, costumbres y tradiciones; mientras que los objetivos ayudarían a tener claro qué detonar de las líneas de acción para estar siempre dentro de los parámetros de la exposición.

Iniciados los recorridos, se hizo un registro de la participación del público, de experiencias que compartía, experiencias detonadas al conocer la exposición.

Este registro se clasificó de la manera siguiente:

- Experiencias Compartidas.- Se trata de historias, anécdotas o reflexiones que compartía el público durante el recorrido, mismas que se dividieron en tres grupos:
 - Experiencias compartidas.- historias que el público contó referente a creencias y costumbres en su vida personal.
 - Intercambio dialogado a través de una joya.- son historias que el público relacionó con algún amuleto específico de la exposición.
 - Cierre reflexión.- reflexiones que el público hacía al final del recorrido, referentes a lo dialogado en torno a la exposición.
- Actividad plástica Amuleto y Catálogo de experiencias mediadas.- Se realizó una actividad plástica en la que los participantes del recorrido hacían sus propios diseños de amuletos; algunos de ellos se registraron en un catálogo con formato de ficha técnica: autor, función, activación e imagen.
- Buenos deseos.- Uno de los enfoques importantes para el curador fue el reconocer el amuleto como un objeto que regala esperanza y buenos deseos. Considerando esto, se exhortó a los visitantes a compartir buenos deseos para los artistas y para el curador en hojas de papel y construyendo entre todos un collar en el que cada uno ponía una cuenta de madera que contenía un buen deseo para el proyecto Joya Viva.

Fase 3. Evaluación Correctiva y Evaluación Analítica

Para conocer la calidad y eficacia de las acciones implementadas en la atención al público de CODIFICARTE en la exposición, se requirió la aplicación de diversas herramientas de evaluación que permitieron detectar los resultados tanto positivos como negativos y ejecutar acciones que permitieran la mejora en la atención al visitante, generando públicos y estableciendo programas que aseguraran su consumo.

Estas herramientas se aplicaron en dos tipos de evaluación:

- Evaluación Correctiva
- Evaluación Analítica

Evaluación Correctiva

Esta se hizo durante la ejecución del proyecto, para hacer observaciones y correcciones respecto al cumplimiento de objetivos y trato al público. De esta forma se mejoró la calidad de atención y se implementaron acciones para el óptimo cumplimiento de objetivos.

Las herramientas que se utilizaron para este tipo de evaluación fueron dos:

- Sesiones de retroalimentación.- en las que el equipo de CODIFICARTE se reunió semanalmente para hacer observaciones referentes a la ejecución del proyecto y establecer soluciones a las necesidades que se presentaron.
- Bitácoras.- En las que de manera escrita, se describieron los Recorridos Dialogados para su posterior análisis, vaciando en ellos logística, objetivos, líneas de acción, conceptos y observaciones.

Evaluación Analítica

Esta se hizo después de la ejecución del proyecto, para hacer observaciones y análisis respecto al resultado en el cumplimiento de objetivos y en la percepción del público. De esta forma se resaltan aciertos y desaciertos tanto del museo como del equipo de CODIFICARTE.

Las herramientas que se utilizaron para este tipo de evaluación fueron dos:

- FODA, instrumento en el que se separan los factores positivos y negativos de origen interno (CODIFICARTE) y externo (Museo) que afectan directa o indirectamente el desarrollo del proyecto.
- Análisis del libro de comentarios de la exposición, en el que se puede comparar la apreciación del público que no participó de los Recorridos Dialogados de CODIFICARTE con los que sí participaron.

Algunas de las observaciones que resultaron del análisis son las siguientes:

- La gran mayoría del público general que no recibió Recorrido Dialogado, vinculó la exposición con creencias religiosas y supersticiones, dejando a un lado la parte estética, creativa y artística de la exposición.
- Hizo falta una clara vinculación del espacio interactivo con el espacio expositivo.
- El público cautivo del museo, al leer la palabra “amuleto” dentro del título de la exposición, esperaba encontrar otro tipo de piezas exhibidas. Esto fue manifestado tanto en los Recorridos Dialogados, como en la libreta de comentarios. A partir de esto, el mediador jugó un papel importante, pues logró contextualizar la exposición dentro de los parámetros del museo y que los visitantes apreciaran este punto de referencia.

Reflexionando sobre todo el proceso que implicó la gestión de este proyecto, podemos resaltar la importancia de tener presente al público desde el principio de una exposición, quien debe ser el móvil; el lenguaje, los objetivos y los enfoques deben buscar atraerlo al espacio creativo.

Como gestor, mediador y vínculo con el público en la construcción de conocimientos o nuevos aprendizajes es necesario hacer los siguientes ejercicios: saber **escuchar** para lograr **interpretar** y estimular la **percepción estética** por medio de la **observación**, con el fin de que se comprenda cuál fue la intención del artista, diseñador o curador que se abre al público.