Museos, educación y laboratorios experimentales

Jorge Bejarano Barco (Museo de Arte Moderno de Medellín — MAMM, Medellín, Colombia)

RESUMO — Museus, educação e laboratórios experimentais — Durante a última década estive trabalhando em projetos educativos em vários museus de arte e em colaboração com alguns espaços independentes de Medellín, Colômbia. Neste texto para a Revista GEARTE proponho algumas reflexões baseadas em minha experiência no campo da educação em museus e dos laboratórios experimentais. Não pretende ser um artigo em seu sentido stricto, mas uma série de notas modulares, curtas e em desenvolvimento sobre temas que considero pertinentes para pensar o museu e a educação como dimensões contemporâneas e em constante transformação.

PALAVRAS-CHAVE

Museus. Educação. Laboratórios experimentais. Artes eletrônicas. Medellín.

RESUMEN — Museos, educación y laboratorios experimentales — Durante la última década he estado trabajando en proyectos educativos en varios Museo de arte y en colaboración con algunos espacios independientes de Medellín Colombia. En este texto para la Revista GEARTE propongo algunas reflexiones basadas en mi experiencia en el campo de la educación en museos y los laboratorios experimentales. No pretenden ser un artículo en su sentido estricto, sino, más bien una serie de notas modulares, cortas y en desarrollo sobre temas que considero pertinentes para pensar el Museo y la educación como dimensiones contemporáneas y en constante cambio.

PALABRAS CLAVE

Museos. Educación. Laboratorios experimentales. Artes electrónicas. Medellín.

La estabilidad que estamos construyendo ahora es afectivopractico y no material, un inmenso laboratorio de la imaginación, aprovechando de toda grieta que se puede encontrar para dar cuerpo a lo que sentimos dentro. Pedro Soler¹,

Es un momento para flexibilizar, hackear y transformar la institucionalidad, encontrando las grietas y ubicando dentro de ellas zonas de prototipado; laboratorios para mixturar experiencias alternativas de gestión cultural, educación expandida, trabajo en red, activismos, colaboraciones extradisciplinarias y de construcción de lo público. Jorge Barco²

Museos, educación y laboratorios experimentales

1. La cotidianidad para muchos gestores culturales y educadores de museos en Latinoamérica se caracteriza por un hacer continuo en el que queda poco tiempo para la investigación y la escritura, sin embargo, la experiencia directa

¹ Soler, Pedro. las Grietas. Disponible en: <<http://root.ps/textes/grietas.pdf>>.

² Barco, Jorge. El Museo y la ciudad. Pág. 17. En El visitante especial: todos y cada uno de nosotros. 35o Simposio anual del ICOFOM, Rio de Janeiro. 2013. Disponible en: <http://network.icom.museum/fileadmin/user_upload/minisites/icofom/pdf/ISS_42_2013_Rio_red.pdf>.

que muchos profesionales de museo han acumulado es de suma importancia para construir nuevos conocimientos y caminos para la acción cultural y la educación no formal. He aquí un reto, develar las metodologías y estrategias que se han venido construyendo en los últimos años; intentando mostrar la otra punta del iceberg, aquella que está oculta a los ojos... bajo el agua. Quizás sumergiéndonos en la escucha profunda logremos oír el craquear del hielo y a otras formas de vida que yacen en las profundidades para develar las ideas que han estado ocultas.

2. Criticado por las vanguardias artísticas a lo largo del siglo XX hasta el punto de proponer su destrucción, el Museo no solo ha sobrevivido, sino que se ha fortalecido; en ningún momento de la historia se habían construido tantos museos como en la actualidad. Esta realidad motiva a pensar en las transformaciones que el Museo debería seguir para estar acorde con el devenir de los tiempos; del Museo como templo al Museo como institución proyecto, como espacio de experimentación, como plataforma de imaginación política y como laboratorio de creación.
3. Hoy cobra sentido pensar el papel que las instituciones culturales – y en particular los museos – pueden jugar como escenarios propicios para reconfigurar una nueva relación con la creación, el patrimonio y la vida en comunidad. Los museos – en un papel que se acerca decididamente al de ‘centros culturales’ en el especial caso de Medellín — han entrado a jugar un papel importante al liderar programas y proyectos educativos, culturales y expositivos que hacia afuera traspasan los muros de la institución. Y desde adentro reinventan continuamente las formas de relacionarse con sus públicos, de innovar en educación y en gestión cultural a partir de nuevas dinámicas con el patrimonio, el arte, las tecnologías, y el trabajo en red.

Partimos de la comprensión de que la museología y los museos iberoamericanos están en movimiento y de que la renovación del campo museal tiene propiciado una mayor aproximación de los movimientos sociales. Su diferencial actual está ubicado en el compromiso con la educación, en la valorización de la función social de los museos y en el reconocimiento de que ellos son

tecnologías y herramientas que necesitan ser democratizadas y utilizadas en favor de la dignidad humana y del desarrollo social.³

4. Debemos considerar el museo como un espacio estratégico, más que un espacio físico; una dimensión amplia desde la cual es posible hoy gestar una nueva forma de institucionalidad en la que se conjugan al menos tres dimensiones, a saber: *el patrimonio* y en sentido más contemporáneo, la producción del arte, *el público* o en un sentido más actual los ciudadanos, y *la institución*, espacio o plataforma en la cual se materializan los proyectos.

Figura 1 – Laboratorio de sonido y bioarte

Fuente: foto cortesía MAMM.

5. Por su parte las prácticas educativas que en este ecosistema se llevan a cabo, entran a ocupar un lugar central en la reflexión contemporánea. La educación ahora es parte fundamental de la institución Museo. Asumida en distintos niveles según el Museo, puede considerarse como la necesidad de interacción y construcción conjunta con los visitantes-ciudadanos. Las exposiciones son en sí mismas dispositivos educativos, la otra parte la otorgan la serie de programas o actividades públicas, que tomando como vector los temas de las

³ De la Declaración de Bahía. 2007. Disponible en: <http://www.ibermuseum.org/wp-content/uploads/2014/09/Declaracion-de-Salvador_POR.ESP_.pdf>.

exposiciones suelen llevarse a cabo en los museos. En el caso del Museo de Arte Moderno de Medellín (MAMM), los laboratorios son un ejemplo de ello; este formato adoptado por el Museo en el año 2011, ha servido a lo largo de los últimos años para ir prototipado una metodología de creación con jóvenes, la mayoría estudiantes y público focal de diferentes disciplinas como el arte, el diseño, la música y las humanidades. Es así como la cercanía del museo con los proyectos de laboratorios experimentales, le ha llevado a aprender y permearse de las metodologías de trabajo provenientes de otros campos como las artes electrónicas y la cultura digital.

Laboratorios experimentales

El concepto de Labs, ha emergido en los últimos años, como una noción amplia a la cual se apela siempre que se quiere nombrar la experimentación: Agotados en gran medida de las prácticas de la educación formal, de los materiales tradicionales del arte, la fuerza pareciera ahora apuntar hacia los laboratorios experimentales.

Figura 2 – Mapa

Fuente: LabSurLab 2011.

Llegamos a la reflexión sobre los Laboratorios Experimentales en el año 2011 cuando realizamos LabSurLab, el primer encuentro internacional de Laboratorios de

Medios en la ciudad de Medellín; fueron semanas intensas de trabajo entorno las tecnologías desde una perspectiva crítica y activistas, habitando el vórtice entre arte, ciencia, tecnología y sociedad con muchas nociones, nuevas para aquel entonces, las cuales hemos ido desarrollando durante los últimos años. Con el impulso que nos dejó este encuentro se lograron activar otros procesos en Colombia y Suramérica. Luego vinieron proyectos como Cooperaciones y Medelab, *laboratorios creativos en red*⁴, que maniobrando en el mundo de la cultura digital, han dejado cierto sedimentos en Medellín como la construcción de redes al trabajo, la reapropiación de tecnologías, la educación expandida, la innovación social y más recientemente la experimentación sonora.

Figura 3 – Collage de imágenes. Primer Encuentro Internacional de Laboratorios de Medios LabSurLab. Medellín 2011

Fuente: foto cortesía MAMM.

⁴ Cooperación, confianza, trabajo en red, escucha, educación expandida, gestión cultural, comunidades, fronteras, transgresión, resistencia, territorio, nomadismo, músicas, cultura digital, arte, espacio público, cambio, colectivo, generosidad, superación, participación, reciclaje, cultura remix, convivencia, política, ciudad sostenible, ecología, movilidad alternativa, comunicación libre, feminismos, arquitectura flexible, dialogo, financiación artesanal, patrimonio, memoria, conflicto, global-local, trueque, derechos humanos, convivencia, experimentación, barrio, disfrute, creación, estrategias conjuntas.. Son algunos de los conceptos y prácticas que se abordaron en este encuentro de laboratorios en el año 2013 en Medellín e que pueden ayudarnos pensar en las formas de organización, de gestión, formatos de educación y las plataformas de acción que se está dando desde estos espacios en Medellín. Las memorias pueden ser consultadas en el siguiente enlace: <<https://issuu.com/elpuertomammpublicaciones/docs/medelab2013>>.

Quisiera destacar algunas de las reflexiones sobre el concepto Laboratorio, surgidas en el marco de LabSurLab, que se encuentran disponibles en el libro memorias de este encuentro⁵:

(...) El Laboratorio, en el contexto de la cultura contemporánea, es una noción y una experiencia que remite a la generación de ideas susceptibles de convertirse en proyectos sociales y colaborativos, mediados o no tecnológicamente.

(...) La semántica laboratorio nos ubica necesariamente en dinámicas de producción colectiva e innovadora de la realidad. El laboratorio, remite al diseño, la experimentación y la colaboración. Es un dispositivo de producción de realidad que cobra cada vez más fuerza en el contexto de colectivos activistas, de los medialabs, de instituciones emergentes que abordan aspectos de la vida contemporánea, y propende a la generación de diseños y estrategias para el surgimiento de iniciativas comunes.

(...) El laboratorio rompe con las escisiones entre el saber experto y el saber cotidiano. Uno de los debates actuales de los laboratorios de la cultura digital se centra en la consolidación de propuestas de acción social directa, de ejercicio ciudadano, de fortalecimiento de las competencias digitales, de visualización creativa de información; al igual que trabaja en el sentido de legitimar las prácticas de intercambio o prácticas p2p.”

(...) Su objetivo no está solo en producir contenidos como en remezclar contextos sociales. El laboratorio surge en contextos de abundancia, en espacios donde la escasez de información no es problema. El formato aula, conferencia, seminario, clase obedece a unas lógicas de alfabetización industrial, en la que se centra su fuerza en la presencia de un maestro explicador (que, como dice Ranciere, produce atontonamiento, serias desigualdades), en la existencia de una centralización y monopolio de la información, y en una distancia entre el que profiere un saber especializado y el ignorante.

(...) En el arte, la subjetividad se revela como un laboratorio de experimentación. En la ciudad, los espacios públicos se convierten en un laboratorio para la creatividad y aprendizajes significativos. En la música y en las artes sonoras, los sonidos, silencios y susurros se convierten en un laboratorio para la producción. En la performance, el cuerpo se torna laboratorio de exploración. Un laboratorio, en clave ciudadana, es, en efecto, un espacio común, abierto y expandido; donde a partir de problemáticas situadas se crea una comunidad de practicantes y de colaboradores, de personas que quieren arriesgar, en el pensamiento y en la imaginación, la creación de prototipos para pensar e intervenir sobre la realidad histórica y social. El laboratorio ha de estar conectado a nodos en una red. El laboratorio crea dispositivos para intervenir y hackear lo real. La figura de laboratorio huye de la estructura jerárquica, para más devenir un formato organizativo, de creación y construcción de conocimientos y prácticas compartidas.

⁵ Varios Autores. Cooperaciones, MAMM. Medellín. 2012. Disponible en: <<http://mdelibre.co/cooperaciones/>>.

Figura 4 – La academia de artes y oficios electrónicos, un laboratorio desarrollado por la artista chilena Constanza Piña en 2015 en el MAMM

Fuente: foto cortesía MAMM.

Así pues, el discurso derivado del auge de los laboratorios experimentales, es un indicador de la necesidad de rediseño de los dispositivos de encuentro, y las prácticas educativas⁶. En este panorama conceptos como educación expandida, arte+educación⁷, educación disruptiva, Edupunk, han entrado recientemente a nutrir las prácticas educativas de museos y espacios independientes en Iberoamérica, que a la par con un número creciente de artistas y colectivos dedicados a la especulación educativa están aportando al panorama de la educación no formal a través de sus metodologías y formatos para la interacción, el trabajo colaborativo y la construcción de redes.

⁶ A su vez pareciera existir una correspondencia entre el tamaño de los espacios institucionales y libertad para actuar, de esta forma la estructura micro celular de los colectivos activistas, espacios independientes y proyectos artísticos dedicados a la educación no formal han sido abanderados de la metodología de los Labs⁶. Son ejemplos de ello colectivos como EscueLab, Platohedro, LabSurLab, y a un nivel más formal MediaLab Prado, el MAMM y El Exploratorio, por mencionar solo algunos.

⁷ Al respecto, recomiendo la consulta del libro *Fabrica de Conocimiento*, recién publicado por el Colectivo Bogotano La Agencia. Disponible en: <<http://escueladegaraje.com/>>.

Figura 5 – El día de la escucha 2016

Fuente: foto cortesía MAMM.

Manifiesto Edupunk ⁸

- Las clases son conversaciones.
- La relación es dinámica y la dinámica es relacional.
- Sea hipertextual y multilineal, heterogéneo y heterodoxo.
- Edupunk no es lo que pasa en el aula, es el mundo en el aula.
- Sea como el caminante... haga camino al andar.
- Sea mediador y no medidor del conocimiento.
- Rómpase la cabeza para crear roles en su comisión, cuando los cree, rómpelos la cabeza.

⁸ Este manifiesto nace en el marco de la Cátedra del Taller de Procesamiento de Datos de la Universidad de Buenos Aires (UBA) y el Seminario de Integración y Producción de la Universidad Nacional de Rosario (UNR), a cargo de Alejandro Piscitelli y Marcelo de La Torre, respectivamente. Disponible en: <<http://jcalva.tumblr.com/>>.

- Los roles deben ser emergentes, polivalentes, invisibles.
- Asuma el cambio, es solo una cuestión de actitud.
- Siéntase parte del trabajo colectivo.
- No sea una TV, interpele realmente a los que lo rodean.
- Expanda su mensaje, haga estallar las cuatro paredes que lo rodean.
- Mezcle, cópiese, exprópiese, curiosoee, juegue, transfórmese, haga, derrape.
- Al carajo con la oposición real/virtual.
- Sin colaboración, la educación es una ficción.
- Sea un actor en su entorno, investigue a través de la acción.
- Hágalo usted mismo, pero también y esencialmente, hágalo con otros.
- Sea edupunk, destruya estas reglas, cree las suyas y luego, destrúyalas.

Figura 6 – Laboratorio de bioarte y sonido

Fuente: foto cortesía Platóhedro.

Educación, escucha y experimentación sonora⁹

Quizás fue Pitágoras, uno de los primeros en llamar la atención sobre la escucha y la educación. Cuentan que el viejo filósofo acostumbraba dar sus clases tras una cortina, escondiendo así cualquier referencia visual, centrando con ello la atención de sus estudiantes en la escucha de la voz y el entorno. Con esto el filósofo, claramente invitaba a la escucha profunda, como una dimensión espiritual y experimentar¹⁰.

Figura 7 – Laboratorio de paisaje sonoro. 2015

Fuente: foto cortesía MAMM.

⁹ En la última década están surgiendo lo largo de Latinoamérica una serie de proyectos liderados por artistas que, tomando el sonido como elemento primordial de creación, abordan diferentes acercamientos a los materiales y la educación, así, el reciclaje y otras formas de experimentar son usadas para dar forma a las ideas. Para mi esta experimentación con los materiales no es accidental, por el contrario, está conectada con un ámbito conceptual, donde la basura, o más bien los excedentes de producción, de cualquier cosa, se vuelven materia, para, tras un proceso de minería y alquimia, depurar las ideas. Artistas como Cristiano Rosa (Brasil), Constanza Piña (Chile), Jorge Crowe (Argentina), Arcángel Constantini (México), Brian Mackern (Uruguay), Yto Aranda (Chile), Gabriel Vanegas (Alemania-Colombia), Marco Valdivia (Perú), Claudia González (Chile), Leslie García y Paloma López (México), Ricardo Brasileiro (Brasil), Aniara Rodado (Francia-Colombia), Pedro Soler (Ecuador), Plathedro (Colombia), entran a hacer parte de una larga lista de creativos y activistas ya reconocidos en Latinoamérica por poner la educación en el centro de su propuesta artística desde el sonido y las artes electrónicas.

¹⁰ Si nos fijamos en la palabra experimentar, encontramos su común etimología con la palabra experiencia. Experimentar es dar experiencia al cuerpo a través de los sentidos, y en esta orientación, el sonido, por su capacidad de detonar movimiento en los cuerpos de manera directa, es una vía privilegiada para generar la experiencia.

Un ámbito innovador sobre educación está en la escucha; en gran medida, la reflexión sobre educación en artes ha estado centrada en la imagen, mas no sobre el sonido. El mundo del sonido, en un sentido amplio, no solo musical, sino extra musical, e incluso anti musical como en el ruido, está emergiendo como una potente dimensión para la creación y el aprendizaje.

Figura 8 – Mapas del laboratorio de bioarte y sonido con el colectivo Interspecifics

Fuente: foto cortesía MAMM.

Esa, así como la investigación sobre las didácticas del sonido empiezan a tener un lugar en la discusión de los museos y los labs. Al respecto me gustaría enunciar algunas ideas surgidas en el marco de un experimento colectivo del cual he hecho parte junto a colegas de Madrid llamado Edunoise.

Un ámbito de investigación y experimentación para el diseño de artefactos educativos basados en la escucha activa y la producción de ruido. Experiencias y laboratorios para que el aprendizaje suceda en los cuales hemos utilizado la creatividad, el ruido y la escucha.

Los puntos de partida de Edunoise han sido:

La educación. Entendida como proceso participativo; acción y reflexión; un espacio-tiempo en el que la presencia activa de cada miembro y su experiencia vital es fundamental para el desarrollo de un conocimiento conjunto; un cuerpo mutante que se transforma según los intereses y aportes del grupo que participa.

El cacharreo – la gambiarra¹². (do it yourself, “hazlo tú mismo”) como forma de empoderarse en el uso de la baja tecnología (low tech), destripando lo que no se destripa, jugando, experimentando, fallando... Tocar donde dice “no tocar”, soldar y des-soldar, montar, probar, desmontar ... hasta construir nuestros propios objetos sonoros. La desmitificación de la tecnología.

Figura 10 – Laboratorio Redes, Circuitos y Derivas. Centro Nacional de las Artes, Festival Transito. México 2014

Fuente: foto cortesía Jorge Barco.

Manifiesto Edunoise

1. Hacer es pensar (Sennett)
1. El error se ensalza como práctica estética y ética
2. Perder el tiempo es una ley moral
3. Los ruidos guturales, digitales y analógicos nos harán libres
4. Proclamamos la belleza de lo hecho a mano, del juego y del trasteo
5. Transformamos la basura, lo roto y lo rompible en juguetes indomesticables
6. Lo individual y la comunidad se organizan y reorganizan de manera orgánica, sana y natural

¹² Existe un colectivo artístico en Brasil afín a estas ideas llamado Gambiologia Disponible en: <<http://www.gambiologia.net/blog/>>.

7. El amor, el respeto y la curiosidad son la base de nuestra comunidad
7. La diferencia entre magia y tecnología es solo una variable histórica (Walter Benjamin)
8. El cuerpo no es un límite físico.
9. El proceso como único valor

Figura 11 – Territorio Táctil, Laboratorio de Arte Sonoro, bajo la conducción de Carlos Gómez Caballero. 2015

Fuente: foto cortesía MAMM.

Medellín

Considero importante reseñar algo sobre el contexto en el cual han surgido estas ideas. Décadas de violencia y conflicto armado, ligado al narcotráfico y los grupos ilegales en Colombia hicieron de Medellín el epicentro de muchas de las confrontaciones, y en los años ochenta y noventa, una de las ciudades más violentas del mundo. Sin embargo, en la última década, superadas parcialmente estas problemáticas, la ciudad se ha esforzado por hacer de la cultura un motor de desarrollo para la transformación social.

En esta tarea, la labor de los Museos ocupa un lugar destacado. Junto a las demás organizaciones culturales y sociales de la ciudad conforman un ecosistema creativo desde el cual se están generando cambios graduales en los imaginarios y las prácticas culturales de la ciudad.

Propongo ver el desarrollo museológico de Medellín como algo singular al resto del continente, pues estas duras circunstancias históricas ha hecho que las iniciativas culturales — entre ellas los museos y espacios independientes para las artes visuales —, desarrollarán metodologías muy eficaces de relacionamiento y trabajo comunitario a partir de diferentes estrategias de creación y de educación; quizás esta precariedad y dureza del contexto en el pasado, motivó un desarrollo de la creatividad, el aprovechamiento de recursos, el trabajo colaborativo y en red¹³.

Esta perspectiva de trabajo, en la que se asumen el arte para la transformación social¹⁴ ha gestado numerosos proyectos y laboratorios afines al arte relacional que han dejado sedimentos, y son referentes para desarrollos posteriores hechos desde los Museos y espacios independientes en Medellín, por ejemplo, al inspirar metodologías para proyectos educativos y activistas en los que la participación comunitaria es fundamental.

¹³ Vale la pena mencionar el Encuentro Internacional de Arte MDE07 organizado por el Museo de Antioquia en el año 2007, el cual tuvo como eje las “Prácticas artísticas contemporáneas y los espacios de hospitalidad”. En él, durante varios meses se presentando diferentes obras y procesos del arte contemporáneo del mundo en museos, parques, calles y espacios públicos de la Medellín logrando crear diferentes tipos de espacios para la circulación de personas, proyectos artísticos y concepciones culturales diversas. Al MDE07 seguiría el MDE11, el cual tuvo como concepto curatorial ‘Enseñar y aprender. Lugares del conocimiento en el arte’, buscando abordar los diferentes modos de construcción y recreación de conocimiento en y desde el arte, así como el potencial pedagógico de las prácticas colaborativas y comunitarias. Un certamen que propuso reflexiones actuales y necesarias sobre el cruce arte+educación.

¹⁴ Para una perspectiva crítica de este tipo de prácticas artísticas recomiendo la lectura de Je est un autre: la estetización de la miseria de Michele Faguet, uno de los ensayos ganadores del premio nacional de crítica que se organiza en Colombia por la Universidad de los Andes. Disponible en: <<https://premionalcritica.uniandes.edu.co/wp-content/uploads/PNC-IV.pdf>>.

Figura 12 – Encuentro Reudo 2016

Fuente: foto Cortesía MAMM.

Por su parte, El Museo de Arte Moderno de Medellín (MAMM) da cuenta de la transformación de un centro industrial de Medellín un ecosistema creativo, dedicado a la reflexión, la creación, y la educación que se ha ido consolidando como lugar estratégico en la ciudad por su programa expositivo y educativo entorno a las practicas artísticas contemporáneas involucrando comunidades y grupos focales. El MAMM es el lugar propicio formular la siguiente pregunta:

¿Cuáles son los aprendizajes y las búsquedas en el trabajo educativo realizado desde el MAMM bajo la perspectiva de los laboratorios experimentales?

- La búsqueda de respuestas a esta pregunta me lleva a proponer la construcción de confianza como uno de los principios orientadores: un fino, perseverante y delicado ejercicio de tejido y relacionamiento comunitario que se va dando a la par con el trabajo colaborativo y en red y que se puede ir viendo dibujado con la elaboración de cartografías de una escena cultural cada vez más expandida.

- Por medio de la construcción de mapas de la escena podemos ir creando relaciones de sentido entre los actores de la cultura en la ciudad, el continente y el mundo, buscando vincular cada vez a más grupos sociales, identitarios, profesionales, así

como a instituciones, universidades, emprendimientos, proyectos y comunidades, para la movilización de ideales. La definición de una escena cultural es un instrumento fundamental en los procesos de creación cultural contemporánea.

- Otra búsqueda debe estar dirigida a la exploración de nuevas definiciones para lo que comúnmente llamamos gestión cultural en su cruce con la educación, buscando conferir a esta labor todo el poder creativo que alberga, a partir de modelos abiertos que permitan reinventar las relaciones de creación, circulación y apropiación; reconociendo que al igual que en las prácticas artísticas, en los proyectos culturales buena parte del trabajo radica en la misma gestión. Necesariamente esta situación ha de convocarnos también a repensar los roles y relaciones — entre quien crea, quien recibe, quien educa, quien exhibe y quien gestiona —, y a la par a repensar en una transformación de los campos disciplinares, (quizás de la transdisciplina a la extra disciplina).

- Otro elemento tiene que ver con vincular el trabajo cultural a las nuevas herramientas digitales, — más allá de los aspectos meramente técnicos — las herramientas que nos proporciona este momento, albergan nuevos formatos para la creación colaborativa, la educación, la gestión cultural, el activismo, la reorganización del trabajo y de la producción de los bienes comunes. Los procesos culturales y artísticos ligados a la cultura digital son hoy territorios de límite, frontera y de cambio, y el Museo es un lugar estratégico desde el cual activar estos procesos.

Una deriva más estaría orientada a generar diálogos creativos desde el museo o la institución con los movimientos e iniciativas independientes, que pueden ir desde residencias artísticas, espacios independientes, circuitos de música y bares hasta espacios no convencionales de educación o de educación no formal con el propósito de realizar proyectos desde la cooperación y el mutualismo. Podemos sintetizar este aspecto de la producción cultural desde la dupla 'Instituciones-Movimientos' asumiendo que el propósito es generar ambientes de diálogo, co creación y oportunidades para ambas esferas.

Una definición actual de museos que reúne estas ideas, es dada por el curador y crítico Gerardo Mosquera, quien sugiere la idea del Museo como Hub:

... “Habría que pensar en museos centrífugos en lugar de centrípetos, transformados de 'un espacio donde se muestra el mundo' en 'una acción en el mundo'. Así, en vez de halar el arte hacia un espacio aurático, el museo podría actuar en el sitio mismo donde ocurre la práctica artística. Sería un museo como hub, descentralizado, en movimiento, diseminado por todos lados; una entidad dinámica que participaría simultáneamente en una diversidad de proyectos en diferentes lugares. El nivel de intervención resultaría muy flexible y casuístico, consistiendo sobre todo en proyectos comunes de colaboraciones con otras instituciones, grupos artísticos, asociaciones informales e individuos, en diversos grados de participación. Las actividades incluirían muestras, comunicaciones, blogs, eventos, arte urbano, arte en la red, talleres, publicaciones, encuentros, debates.” (...) “Este museo como un hub desarrollaría así una red internacional de acciones e intercambios con los que estaría conectado dinámicamente, interviniendo en un flujo de información, proyectos y actividades de varias maneras y en distintas direcciones. El museo tendría su propia comunidad en expansión de artistas, curadores, educadores, activistas, y otras instituciones por todo el orbe”¹⁵.

Desde esta perspectiva la función del museo es global y a la vez local, proporcionando un lugar de encuentro entre las múltiples capas y oficios de la creación contemporánea y potenciando el desarrollo de las subjetividades. Un lugar de encuentro, trabajo, producción e investigación además de exposición y aprendizaje, donde todos los elementos se mezclan y se nutren y desde el cual podría generarse una nueva institucionalidad y espacio.

Jorge Bejarano Barco

Artista sonoro, curador y educador radicado en Medellín. Director del Departamento de Educación y cultura entre los años 2010 y 2015, y actualmente Curador de Proyectos Especiales del Museo de Arte Moderno de Medellín. Activo promotor de los laboratorios experimentales, las artes electrónicas y el arte sonoro desde el ámbito institucional e independiente. Ha realizado contribuciones académicas y proyectos artísticos en varios espacios de Latinoamérica y Europa: Medialab Prado, Universidad Complutense de Madrid, Sumerlab la Coruña [España], Centro Nacional de las Artes / Centro Multimedia y CMMAS [México], Festival de Cultura Digital [Río de Janeiro], Universidade do Porto [Portugal] Festival de Música Experimental Tiempo Real (Bogotá), Salón Nacional de Artistas, Videosónica 2016 [Col], entre otros. Ha realizado una especialización en Gestión Cultural en la Fundación Ortega y Gasset [Buenos Aires], una Licenciatura en Ciencias Sociales de la UDFJC [Bogotá], varios diplomados y cursos en Museología y Arte.

E-mail: jorge.bejarano@mammedellin.org

Currículo: <http://nuevonomada.flavors.me/>

*Recebido em 11 de novembro de 2016
Aprovado em 13 de dezembro de 2016*

¹⁵ Mosquera, Gerardo. Arte y Política: Contradicciones, Disyuntivas, Posibilidades. Esfera Pública. Bogotá 2017. Disponible en: <<http://esferapublica.org/nfblog/arte-y-politica-contradicciones-disyuntivas-posibilidades/>>.