

Emociones y decisiones en el diseño de exposiciones. El “detrás de escena” de una muestra sobre los excesos en la sociedad consumo.

AUTORES: Constanza Pedersoli y Matilde Roncoroni

INSTITUCION: Mundo Nuevo. Programa de Divulgación y Enseñanza de las Ciencias, Universidad Nacional de La Plata

EJE TEMÁTICO: Educación y público

MODALIDAD DE PRESENTACION: oral

E MAIL: copedersoli@gmail.com

mundo.nuevo@presi.unlp.edu.ar

Introducción

En este trabajo pretendemos reflexionar sobre las emociones y decisiones que se ponen en juego durante el proceso de diseño de una exposición. Contaremos nuestra experiencia en el reciente proceso de diseño de una muestra lúdica e interactiva referida a ciertos excesos en la sociedad de consumo y destinada al trabajo con escuelas, familias y visitantes en general. Su nombre es DESMEDIDOS y fue diseñada para ser montada en el Museo Interactivo Hangares que funciona en el marco del Programa Mundo Nuevo, de Divulgación y Enseñanza de las Ciencias, Universidad Nacional de La Plata.

Diseñar una exposición es producir un relato particular, una narración que expresa una determinada visión sobre el mundo. Se trata de un proceso que no es neutral ni está exento de conflictos y tensiones. Un proceso que, por eso mismo, resulta un desafío apasionante para todos los que trabajamos en el diseño de exposiciones.

Los inicios de la muestra y las primeras emociones del equipo educativo

Hacia fines del 2011 se acercó a nuestro Programa una Fundación llamada Florencio Pérez, interesada en financiar el diseño y desarrollo de actividades educativas relacionadas con la prevención del consumo de drogas y la droga-dependencia.

Nuestra primera sensación fue ambigua. Si bien desde el Programa venimos hace rato intentando incluir temáticas más amplias abordadas desde las ciencias naturales, las

sociales y las artes, el tema nos parecía delicado y no teníamos muy en claro el modo en el que podríamos desarrollarlo.

El tema consumo de drogas era para nosotros absolutamente nuevo y complejo. Nos enfrentaba por un lado a cuestiones existenciales relacionadas con la fragilidad y vulnerabilidad de la existencia humana y por otro lado requería de nosotros el compromiso de ir a contrapelo de muchos de los discursos estigmatizantes y discriminatorios que circulan cuando se trata el tema de adicciones.

¿Estábamos preparados para hacerlo?, ¿Qué esperaba la Fundación que dijéramos sobre el tema?, ¿Estarían esperando que trabajáramos sobre los efectos biológicos de las drogas en el organismo y por eso se acercaban a un programa de educación en ciencias?, ¿Nos interesaba desarrollar esa temática? ¿Cuál sería nuestra postura como equipo de la UNLP?, Si aceptábamos la propuesta ¿cómo haríamos para “entrarle” al tema”?



Los principales interlocutores de nuestras propuestas son los grupos escolares y las familias. *¿Cómo haríamos para abordar el tema desde una perspectiva compleja y al mismo tiempo lúdico e interactivo?*

La solicitud de la Fundación coincidió además con la apertura del debate sobre la despenalización del consumo de marihuana. Eso nos ponía más presión. *¿Qué diríamos*

sobre este tema tan candente, vigente y no resuelto? El desafío más grande era que, más allá de las posturas personales y heterogéneas de cada uno de los integrantes del equipo, debíamos construir un relato que luego dejaría de ser la postura de Patricia, Matilde, Adriana, Celeste o Gastón (entre otros) y se transformaría en el relato de una institución educativa pública como la Universidad Nacional de La Plata. Ese relato debía producirse a partir de múltiples voces y miradas encontradas y desencontradas, voces y miradas dialogando entre sí y al mismo tiempo pensando en diferentes interlocutores: los visitantes, los colegas, los auspiciantes.

Para esa altura teníamos mucho más en claro lo que NO queríamos hacer que el camino que íbamos a seguir.

Comenzamos a trabajar conformando el equipo de trabajo con algunos de los especialistas del Programa provenientes de las siguientes disciplinas: biología, teatro, educación física, psicología, ciencias de la educación, literatura, diseño industrial y diseño en comunicación visual. El primer ante proyecto que elaboramos era bastante difuso. Se orientaba la creación de una muestra interactiva cuyo propósito sería invitar a conocer, sentir, cuidar, educar y escuchar al cuerpo desde múltiples perspectivas disciplinarias.

Mirándolo en retrospectiva podemos interpretar que en el proyecto original la problematización estaba ausente y que los conflictos inherentes a lo social, político, ético, jurídico educativo, sanitario, estaban desdibujados y “cajoneados” tras el abordaje de la corporeidad. Era evidente que sin quererlo, nos estábamos evadiendo de abordar el tema.

Primeras decisiones relativas al contenido de la muestra

La palabra CONSUMO estuvo siempre presente, ya sea asociada a las sustancias, a las prácticas cotidianas, como característica de la vida moderna, como factor constitutivo de subjetividades y de modos de vida. Decidimos entonces que el tema central ya no debía estar referido al cuerpo sino más bien a la sociedad consumo y a algunos de los modos en que las personas estamos atravesadas por ella. El anteproyecto con contenidos referidos a la corporeidad fue quedando atrás.

El cambio de rumbo produjo en principio sensaciones encontradas. Algunos miembros del equipo estuvieron de acuerdo y otros tuvieron sentimientos de tiempo perdido, desconcierto y la sensación de tener que empezar de nuevo. La catarsis nos permitió reconocer que los avances, revisiones y retrocesos enriquecen los circuitos de

creatividad, amplían las miradas y producen un valioso registro y aprendizaje de lo transitado.

A partir de ese momento aparecieron nuevas preguntas:

¿Qué experiencias, ideas y emociones queremos que atraviesen nuestros visitantes después de pasar por esta muestra?, ¿qué queremos que les pase?, ¿cómo queremos que se vayan después de haber recorrido nuestra exposición?

Encontramos respuesta en algunas de las ideas de Toni Puig (2007) y Violeta Núñez (1999) acerca de: *¿Cuál es nuestro papel y qué hacer en la construcción de lo cívico - ciudadano?*

“Ayudar a leer la propia vida y la de todos; Provocar chispazos que ayuden a comprender quiénes somos y en qué mundo estamos; Pensar en la educación como plataforma de despegue cultural.”

La estructura del guión narrativo y conceptual



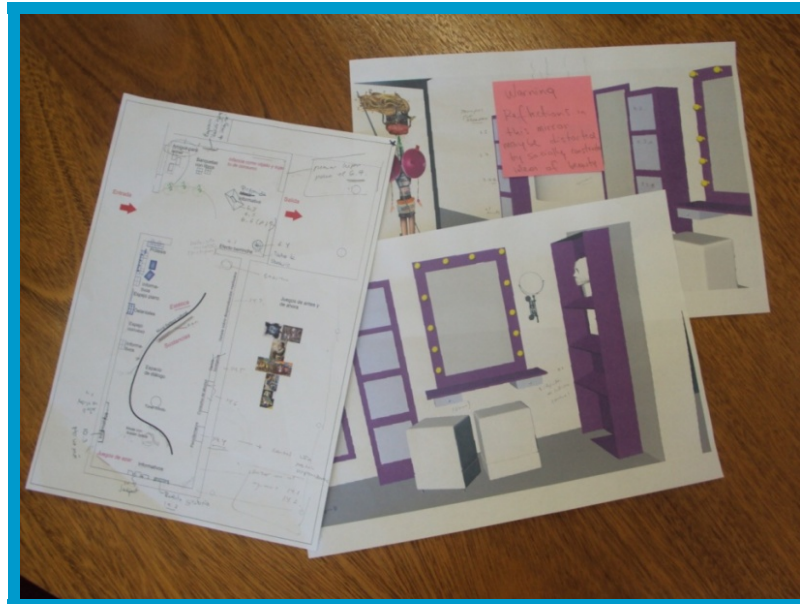
El guión de la muestra en lo narrativo y conceptual se fue definiendo en la formulación con los propósitos, la elección de ejes temáticos y contenidos

Son propósitos de la muestra:

- Invitar a pensar acerca de cómo las personas estamos atravesadas por la sociedad de consumo.

- Ayudar a reflexionar sobre ciertos consumos que pueden generar dependencias y volverse problemáticos, como la obsesión por la estética, las adicciones al juego y las drogas (el alcohol, el tabaco, los psicofármacos y otras sustancias).
- Llamar la atención sobre las niñas y niños como objetos y sujetos de consumo y sobre algunos de los modos en que la mercantilización construye identidades infantiles.
- Constituirnos en un espacio de conversación, diálogo y participación sobre algunas ataduras de las personas vinculadas con el consumo en la sociedad contemporánea.

Sobre los espacios y el diseño de equipamientos



Una de las cosas más complejas fue articular los contenidos con las formas más adecuadas para comunicarlos. Algunas veces los contenidos específicos estaban claros pero no lo estaban tanto los modos en que se transformarían en equipamientos interactivos. Algunas ideas eran más aptas para el formato de taller, otras para diseñar un material impreso. Otras veces surgían varias ideas sobre equipamientos para un mismo contenido, mientras que otros quedaban olvidados y no estaba claro el modo en que serían incorporados.

¿Cómo hacer además para que las personas que visitaran la muestra se sintieran involucradas e interpeladas por estos temas?

Suponíamos que los contenidos que seleccionados, por si solos, no alcanzarían a generar la resonancia y la empatía que buscábamos. Era necesario apelar a recursos didácticos y museográficos que pusieran a los visitantes en el centro de la exposición.

Los contenidos no podían presentarse como un relato de especialistas contado “desde afuera”. Había que mostrar de algún modo que esas temáticas nos atraviesan de múltiples maneras, desde diferentes lugares y a distintas escalas porque todos formamos parte de esta sociedad de consumo. Entonces las niñas, los niños, los jóvenes, los adultos, las mujeres y los hombres teníamos que formar parte de esa narración.

La propuesta fue entonces que la muestra se organizar en cuatro espacios que estuvieran delimitados por la figura central de uno o varios personaje desarrollados a escala humana que representaran la situación problemática sobre la que queríamos hablar.



El trabajo de conversación entre forma y contenido es del orden de lo pedagógico y parte del rol de la curaduría educativa de una exposición es que mismo sentido de modo

que pueda pasarse de las buenas intenciones a los buenos diseños educativos (Alderoqui y Pedersoli, 2011).

Contratamos a Pablo Bernasconi ya que sus ilustraciones no son de mirada rápida ni literal y en eso radicaba también el sentido de incorporarlo. Queríamos proponer lecturas ricas sobre las problemáticas que estábamos tratando. Buscábamos imágenes complejas que dieran cuenta de lo contradictorios y complejos que somos los seres humanos y de los modos en que lo social incide en nuestras acciones y decisiones individuales.

Decidimos que los equipamientos y carteles interactivos que permitirán desarrollar los temas de la muestra, estarían rodeados por esas siluetas. Explicaremos algunos a modo de ejemplo.

En el espacio relacionado con la obsesión por la estética en la sociedad de consumo habrá un sector, al estilo de un salón de belleza, en el que los visitantes podrán probarse y jugar con prótesis de narices, pómulos y bocas, etc. Podrán colocarse delantales con cuerpos esculturales y mirarse en un espejo convexo y vertical, de los que hacen verse flaco, con un cartel que dirá algo así como: *CUIDADO: lo que estás viendo puede estar distorsionado por los mandatos sociales sobre lo que debe ser la "belleza"*



En el mismo espacio habrá también diferentes dispositivos con puertas, cajones y ventanas que contienen información como la que sigue. En una puerta exterior dice: *Si*

dicen es “natural” y “saludable” y al abrirla se lee: *Te lo venden mejor*. Acompañando ese texto habrá palabras e imágenes relacionadas con la venta de “productos naturales”: 0%, BIO, ECO, LIGHT, LIVIANO, CON VITAMINAS, DIET, SIN GRASAS TRANS, CON SEMILLAS.

En otra puerta giratoria dirá: *La obsesión por la estética puede llevarte a...*, al rotarla se lee: *ver todo distorsionado* y se ve la imagen de una mujer extremadamente flaca que se mira en un espejo y se ve obesa, acompañada de un texto que dice: esto sucede tanto en hombres como en mujeres.



Saliendo de ese sector habrá un mural con ilustraciones y fotografías de diferentes hombres y mujeres, que hará referencia a la idea de que no existe una sola belleza y que contendrá espejos a distintas alturas en los que los visitantes podrán mirarse y leer el siguiente mensaje: ACEPTARSE y ACEPTAR.

En el espacio sobre consumo problemático de drogas habrá un exhibidor en el que se verá una exhibidor que contiene un plato de pastillas, cubiertos y palabras (salud, relax, insomnio, etc.) sobre un individual. Acompañándolo habrá un menú de restaurante con publicidades que inducen al consumo indiscriminado de medicamentos para adultos y niños.

En otro exhibidor un cajón en cuyo frente podrá leerse: SI FUMÁS PACO..., al abrirlo se observarán diferentes carteles con textos e imágenes. Uno de ellos dice por ejemplo: CONSUMÍS VENENO: residuo de cocaína, vidrio molido, querosene, veneno para ratas.

Habrá también una cartelera con frases y recortes heterogéneos sobre la despenalización de la marihuana, con opiniones divergentes de médicos, familiares, iglesia, consumidores, abogados, etc. tendrá por objetivo mostrar la controversia y generar al debate, invitando a poner en juego las voces de los visitantes: *¿Vos que opinás de la despenalización de la marihuana?*

Palabras finales

En esta presentación quisimos dar cuenta del complejo proceso de las emociones, conflictos, diálogos y decisiones que atraviesa un equipo educativo a la hora de diseñar una exposición.

Más allá de su materialidad creemos que la producción de una exposición nunca termina por completo. Preferimos pensarla como parte de un proceso continuo, abierto a las revisiones y las reescrituras, según los modos en que se pongan en juego las experiencias y las voces de nuestros visitantes.

Bibliografía

Alderoqui S. y C. Pedersoli. 2011. *La educación en los museos. De los objetos a los visitantes*, Bs. As., edit. Paidós.

Núñez, V. 1999. *Pedagogía social. Cartas para navegar en el nuevo milenio*. Buenos Aires, Santillana.

Puig, T. 2007. *Se acabó la diversión. Ideas y gestión para la cultura que crea y sostiene ciudadanía*, Bs. As., edit Paidós.