



Especialización en Gestión Cultural

Guías A y B

Elaboración del Trabajo Final Integrador.



FACULTAD
DE CIENCIAS
ECONÓMICAS



Escuela de
Graduados
FCE - UNC



UNC
Universidad
Nacional
de Córdoba



Refuncionalización social del Museo Arqueológico de La Puerta, Ambato, Catamarca by Georgina Wanda Seal is licensed under a [Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).



Directora: Celina Hafford

Tutora: Marcela Sgammini y Rosario Lucesole

Estudiante: Georgina Wanda Seal

Fecha de entrega: 31 de octubre de 2022

1. Título del proyecto

Refuncionalización social del Museo Arqueológico de La Puerta, Ambato, Catamarca.

2. Lineamiento en el que se enmarca

B

3. Presentación breve del proyecto

Este proyecto trabajará sobre un museo de gestión municipal ubicado en ámbitos rurales del interior de la provincia de Catamarca (IMAGEN 1). Tiene por objetivo colaborar a la reelaboración de los discursos museales en relación a necesidades y expectativas de las comunidades locales. En la actualidad, dicho museo exhibe sus colecciones desde un paradigma museológico y museográfico que no incorpora voces ni representaciones de los sectores locales subalternizándolos. Esto colabora con la escasa -sino inexistente- visita de la población local. En consecuencia, planteamos desarrollar acciones tendientes a visibilizar aquellos discursos patrimoniales e identitarios de sectores sociales que hoy no se encuentran representados, como estrategia para concretar una vinculación más participativa y una apertura más democrática del museo hacia las demandas o intereses comunitarios. Para esto hemos previsto diseñar tres programas de gestión institucional. El primero, denominado *Programa de co-creación de guión museológico* apunta a la reformulación del guión museológico bajo perspectivas teóricas y metodológicas colaborativas en donde este se diseñe y produzca en forma conjunta con las personas de la comunidad que deseen participar. En tanto que el *Programa de puesta en valor de las colecciones* pretende reestructurar aspectos de investigación, conservación y exhibición de las colecciones que posee el museo, tanto en relación a su administración como a la producción de sus muestras museográficas. Finalmente, el *Programa de comunicación institucional y patrimonial* tiene por objetivo llevar adelante acciones que den a conocer de manera

interna y externa a la institución, las nuevas iniciativas y propuestas que surjan en ella.

4. Diagnóstico y análisis de contexto

La institución objeto de este proyecto pertenece a la Municipalidad de La Puerta, departamento Ambato, provincia de Catamarca (IMAGEN 2). Este municipio se ubica al pie de la Sierra de Ambato -a unos 870 msnm-, está surcado por el río del Valle, en cuyas orillas se encuentran las seis localidades que la componen (IMAGEN 3). Dista 44 km. de la ciudad Capital de Catamarca y posee alrededor de 800 habitantes que conforman una estructura social y productiva mayormente vinculada al ámbito rural. El museo fue creado alrededor del año 2009 mediante ordenanza municipal, a partir de un proyecto arqueológico generado desde la Universidad Nacional de Catamarca (UNCA), como parte del Programa de Voluntariado Universitario impulsado por el Ministerio de Cultura y Educación de la Nación. Su creación tuvo como objetivo resguardar y exhibir colecciones arqueológicas provenientes de las investigaciones científicas que se llevaron adelante en la zona, o bien de aquellas provenientes de donaciones particulares. Durante los primeros años de su funcionamiento, lo exhibido en el museo estaba relacionado a la materialidad producto de antiguas ocupaciones en el Valle de Ambato. Con el correr de los años incorporó algunos objetos que representan la vida de una de las familias del lugar, justamente propietaria de la casona donde funcionan sus instalaciones.

El museo no tiene asignado personal directivo y depende directamente de la gestión de la autoridad designada en el área de Cultura y Turismo del municipio. Cuenta con personal que no posee designación permanente o prolongada, es decir que si bien desarrollan tareas de forma estable en la institución, presentan alta rotación en sus cargos.

En cuanto a su conformación, posee cuatro salas de exhibición: tres destinadas a la presentación de la muestra arqueológica y una a la histórica. En relación a ello, cabe señalar que el museo presenta un diseño museográfico que no establece relaciones narrativas con los procesos actuales que vivencia la comunidad. En este sentido, las piezas son presentadas sin asociación o referencia a la vida de la mayoría de los pobladores, los cuales realizan labores emparentadas con prácticas ancestrales, además de que cohabitan fuertemente con una materialidad producto

del proceso histórico anterior a la conquista de América. Por otro lado, los objetos “históricos” solo cuentan con la referencia hacia la familia propietaria de la casona, remarcando su posición diferencial en el contexto comunitario.

De manera significativa, el museo municipal no es visitado por habitantes locales, salvo estudiantes que asisten mediante alguna actividad programada en las escuelas de la jurisdicción departamental. Justamente, cuando se indagó entre pobladores si conocían el museo la mayoría respondió que no, mientras otros argumentaron que los habían visitado “poco” o “una sola vez”¹. Nuestras propias observaciones y las respuestas recibidas motivaron a indagar de manera más profunda, buscando comprender las razones por las que las propias personas del lugar casi no conocían la propuesta de la institución. De manera que mediante entrevistas individuales y grupales buscamos conocer impresiones y expectativas para con el museo.

Del análisis de las respuestas y el contexto general del problema, llegamos a las siguientes conclusiones:

- 1) Gran parte de la población local no siente como parte de sus universos culturales aquellas manifestaciones materiales que se exhiben en el museo en cuanto testimonio del habitar de las poblaciones prehispánicas en el valle ni tampoco de aquellas que representan a la familia propietaria de la casona.
- 2) El museo funciona en la casona propiedad de la familia que dio y continúa brindando empleo a gran parte de los vecinos de la localidad, lo que generaría cierto retraimiento al momento de plantear visitas.
- 3) Muchas personas consideran que por el hecho de no saber leer o escribir supuestamente no poseen condiciones para realizar la visita al museo, por lo tanto, que “no es para ellos”, sino para un público “más preparado”.

La consideración de estos tres elementos nos llevó a comprender que los vecinos y vecinas poseen una representación del museo asociada a la idea de una institución destinada a exhibir la cultura material de un universo social que no les pertenece (“indios” y “dueños de la antigua casona”) y que, además, se presenta como un ámbito destinado a “eruditos” (“para quienes saben leer y escribir”). Esta múltiple causalidad deriva en que parte de la población local se constituya en lo que

¹ Estas aseveraciones fueron extraídas de una serie de entrevistas antropológicas realizadas durante los años 2017 y 2018, en donde se indagó sobre la importancia del museo arqueológico para los habitantes del lugar.

conocemos como no público para el museo local, procedente de un desapego emocional y la percepción sobre cierto distanciamiento cognitivo entre la institución y sectores de la comunidad.

4.1 Descripción del contexto

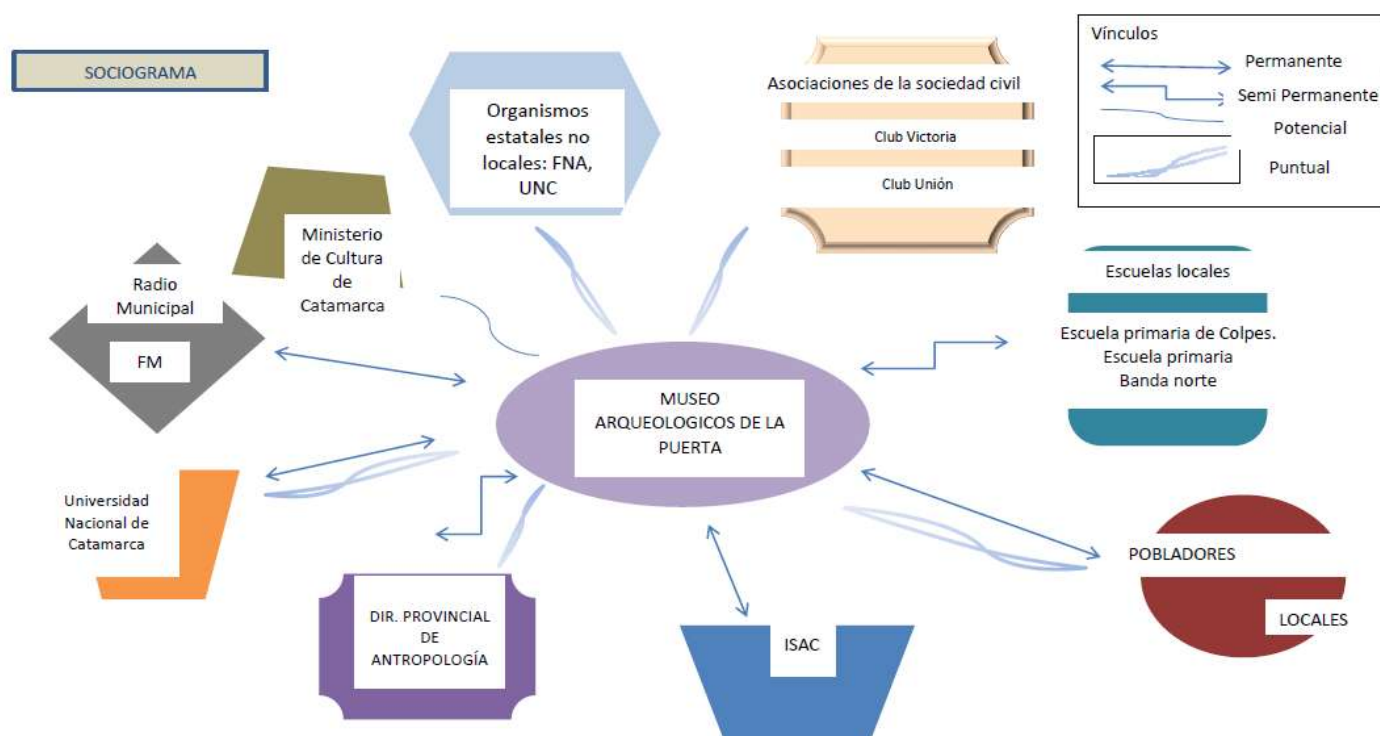
Considerando todo lo dicho, nos proponemos llevar adelante acciones que reviertan la problemática identificada, incorporando al museo elementos que catalicen el involucramiento y que colaboren a hacer evidentes los elementos de desigualdad y subordinación históricas. Se trata de la implementación de tres programas que ayuden a abrir el diálogo y promuevan un acercamiento a la población local. El primero tendrá como objetivo desarrollar un conjunto de iniciativas museales que fomenten el ejercicio de la co-creación de contenidos museológicos. El segundo, pretende llevar adelante un conjunto de acciones que den por resultado una nueva forma de administrar y presentar al público las colecciones del museo. El tercero apunta a dar a conocer los datos patrimoniales y los discursos formulados sobre ellos, así como también las nuevas acciones que se desarrollen en el museo.

La institución cuenta con una serie de red de relaciones con personas, instituciones y organismos que, a pesar de ser de diferente intensidad, se vuelven importantes para la concreción del proyecto. En primer lugar, posee una relación estrecha y duradera con instituciones de altos estudios de la provincia (Escuela de Arqueología, UNCA y el Instituto de Arte y Comunicaciones de Catamarca, ISAC), de las cuales varios profesionales en gestión sociocultural, antropología y arqueología son asiduos colaboradores. La radio municipal local también es un actor muy relacionado al museo, con la que constantemente diseña y articula proyectos socioculturales². En varias oportunidades el personal y los colaboradores profesionales del museo convocaron asambleas comunitarias en donde las personas asistieron de manera amena y entusiasta, creándose un vínculo que se tornó favorable para las nuevas acciones que se pretenden llevar adelante³ Estas

² Por ejemplo, en ocasión de conocer las experiencias de los pobladores locales sobre el uso de antiguas sendas de comunicación –tránsito- entre el Valle de Paclín y Valle de Ambato, se accedió a los testimonios de los pobladores más alejados a través de llamados telefónicos durante una emisión radial.

³ Desde el año 2017 el equipo de colaboradores lleva adelante acciones de *puesta en valor patrimonial* y de *animación sociocultural*, bajo metodologías participativas. Por ejemplo, en relación a un antiguo cementerio de gestión comunitaria, y sobre la memoria y respeto hacia los adultos mayores, entre otras cosas (IMAGEN 6). Además, desde el mismo año organiza una experiencia anual para el intercambio de saberes patrimoniales comunitarios denominado “Encuentros

acciones fueron llevadas delante de manera colaborativa con las 4 cinco escuelas locales (IMAGEN 4 y 5). También se trabajó en dos oportunidades con el apoyo del Museo de Antropología de Córdoba y con profesionales de la UNC, quienes guiaron experiencias participativas de gran aprendizaje para el equipo local. Por último, el Fondo Nacional de la Artes, la Secretaría de Extensión Universitaria y la Secretaría de Vinculación y Relaciones Internacionales colaboraron con el financiamiento de algunas de las acciones descritas, mientras que se mantienen diálogos contantes con el ministerio de cultura provincial, aunque no se han traducido aún en operaciones concretas. Algunas de las asociaciones de la sociedad civil, como ser los clubes de futbol, han brindado su espacio para llevar adelante experiencias de gestión colaborativa en cada jurisdicción de la localidad. El tipo de vínculo entre el museo y los actores recién enumerados se encuentra expresado en el siguiente grafico:



4.2 Realizar un FODA

Fortalezas

- Personal del museo

Debilidades

- El museo no posee

Patrimoniales de Ambato”. Este año, luego de los dos años de pandemia, la experiencia llevara adelante su 4° emisión (IMÁGENES 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13).

comprometido con el proyecto y proactivo

- Autoridades del área de cultura (de la cual depende el Museo) con comprensión sobre la importancia de aquellas Políticas Públicas que den lugar a una mayor participación, lo que facilita el entendimiento y autorización de las propuestas vertidas por el equipo que propone el proyecto.
- Recibimiento de varios subsidios externos para llevar adelante el proyecto, ganados por el equipo desarrollador.
- El equipo de trabajo – personal del museo y colaboradores- tiene desde hace años una fluida y productiva articulación con otras áreas de gobierno municipal y con instituciones de educación formal y no formal de la zona.

cargo de director/a, lo que dificulta la toma de decisiones de forma ágil y eficiente.

- Personal de museo no fijo, con alta rotación.
- El museo no cuenta con presupuesto propio.
- El equipo que propone la realización del proyecto no es personal del museo, sino colaboradores que trabajan *ad honorem*.

FODA

Oportunidades

- Red colaborativa de instituciones y profesionales relacionados a la gestión del patrimonio que viene asistiendo hace más de seis años al museo y que se encuentra

Amenazas

- El intendente, autoridad máxima del museo, atraviesa problemas de salud y empezó a delegar tareas y decisiones a personas con las que no existe una completa

<p>dispuesta a colaborar con el proyecto.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Autoridades del Área Municipal de Cultura con predisposición, apoyo e interés en relación a la realización del Proyecto. • Año Pre electoral, lo que siempre significa un motor político para los funcionarios locales en cuanto a la concreción de proyectos socioculturales. • Luego del restablecimiento post pandemia de las actividades, existe un excelente ánimo social para la participación comunitaria. • La localidad adquirió señal de internet libre y gratuito, desarrollándose la posibilidad de contar con canales <i>On Line</i> (Facebook, Instagram) 		<p>aproximación al proyecto.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Existencia de una partida presupuestaria menor que otros años para el área de cultura municipal desde donde, en parte, se financiará el proyecto y producto de la crisis económica nacional que se atraviesa en estos momentos. • Poco apoyo de otras Instituciones y organismos relacionados a las cultura, pertenecientes a estamentos mayores de gobierno (esfera provincial).
--	--	---

5. Fundamentación

Sostenemos que los contenidos del museo deben ser más igualitarios en relación a aquellos colectivos sociales presentes en La Puerta y que, además, dichos contenidos deben ser gestionados de forma colaborativa. Es decir, no impuestos por las autoridades de la gestión administrativa municipal, gestores culturales o por sectores históricamente beneficiados. Por el contrario, deberían ser co-creados y cogestionados con quienes resultan no incluidos, marginados o invisibilizados. Esta demanda de apertura hacia nuevos contenidos y nuevos modos de gestionar la institución implica la definición de nuevos programas que reconozcan y promuevan

la reformulación de discursos como una forma de zanjar la desigual en la representación de los universos simbólicos locales.

En este sentido, emerge la necesidad de incorporar a la presentación de los objetos del museo aquellas referencias culturales de sectores invisibilizados como una forma de tensionar los referentes simbólicos con que se pretende sintetizar monóticamente el pasado regional. Así se habilitaría un mecanismo para disputar los sentidos hegemonizados en la representación de las identidades locales (Ballart 1997, García Canclini 1999, Prats 2005). Para llevar adelante el presente proyecto de gestión, implementaremos una metodología de trabajo que permita elaborar los discursos museales junto a los principales protagonistas, volcando sus propias visiones -perspectivas de actores-. De manera que busquemos incorporar a la muestra museográfica aquellas narraciones diseñadas, creadas y legitimadas por la propia comunidad como forma de colaborar a la transformación del museo en un espacio “contenedor de la diversidad” y de los respectivos *sentidos locales* de identidad.

6. Propuesta de innovación

El proyecto se constituye como la primera experiencia participativa de toma de decisiones y producción cultural dentro del museo, la cual permitirá democratizar los contenidos de gran sensibilidad social con los que cuenta -comunica-, la institución.

La concreción del proyecto propiciará:

- Mayor representatividad al interior del museo de los sectores históricamente invisibilizados en las propuestas culturales locales.
- Oportunidades de acercamiento entre la institución y los pobladores locales, sobre todo con aquellos sectores que no son visibles en el interior de la institución.
- Otorgarle al Museo una revalorización de sus espacios.
- Existencia de instancias de fortalecimiento de la autoestima comunitaria y la ciudadanía local.
- El ejercicio de una pedagogía de la participación recíproca entre sectores comunitarios y de las administraciones de gobierno (Cultura, Turismo, entre otras).
- Instancias de jerarquización de los elementos culturales que los sectores

comunitarios conciben como importantes.

7. Objetivo General

Promover la transformación del Museo Arqueológico Municipal de La Puerta en una institución más democrática y sensible a las demandas de sectores históricamente relegados de los discursos oficializados sobre el pasado local mediante la implementación de nuevos programas institucionales participativos.

8. Objetivos Específicos

- OE1. Promover el acercamiento a las problemáticas museales mediante instancias que promuevan la interacción y la escucha de los saberes e inquietudes de la población sobre el devenir local.
- OE2. Estimular la participación dialógica para la coproducción de los discursos museales atendiendo las inquietudes y demandas de diversos sectores de la comunidad local.
- OE3. Promocionar la incorporación de otros modos de vinculación con los objetos que componen la colección del museo para visualizar la complejidad de sentidos disputados que los atraviesan y sedimentan.

9. Descripción completa del proyecto

A pesar de no contar con un guión museológico explícito, la institución posee uno asumido y que puede dilucidarse a través de su muestra museográfica. A la luz de los nuevos paradigmas en la gestión de la cultura, dicho guión asume a través sus discursos y narraciones una representación de aquellos sentidos relacionados a la producción científica de conocimientos. En efecto, se trata de un guión diseñado bajo un paradigma tradicional que museológicamente prioriza el dato científico y que reivindica antiguos esquemas de interpretación disciplinar. De manera que lo presentado en el museo no se relaciona con las miradas territoriales de los fenómenos expuestos y tampoco se problematizan las relaciones pasado-presente de las colecciones ni de los sectores socioculturales e históricos a los que, supuestamente, el museo dice estar dirigiéndose. Todo ello conlleva a la desvinculación de los diversos sectores comunitarios con aquello que se (re) presenta; conformando a éstos en un *no público* de la institución museal. Para

revertir esta situación proponemos implementar tres programas que, sostenemos, permitirán a la institución incorporar narraciones contenedoras de la diversidad social local y transformar a esos sectores en un colectivo cercano y usuario del museo.

A continuación, describimos esos programas mencionados y sus respectivos proyectos.

Programa 1: Programa de co-creación de guión museológico Se trata de un conjunto de iniciativas que fomentan el ejercicio de co-creación de contenidos museológicos y de la misma construcción de los datos patrimoniales, con el objetivo de generar nuevos discursos al interior del museo. Se centrará en el diseño y escritura del material textual a través de una metodología participativa que permita el trabajo en red de diversos actores sociales. En su interior se ubican dos proyectos:

a. *Proyecto de conocimiento de públicos:* apunta a desarrollar estudios de públicos que permitan conocer las impresiones y expectativas de los visitantes y no visitantes locales para poder orientar las problemáticas museales, y sus abordajes, en función de los intereses comunitarios.

b. *Proyecto de escritura del guión museológico:* apunta a la formulación de ejes temáticos, problemáticas o nudos argumentativos con que la institución materializará su propuesta museológica, sirviendo de base para la selección de objetos y/o elementos intangibles con los que cristalizar y formular los diferentes tópicos, además de construir las narrativas que se presentarán al público. Todo esto partiendo de los resultados del proyecto “a” del presente programa.

Programa 2: puesta en valor de las colecciones.

Se trata de un conjunto de iniciativas que pretende la incorporación de nueva información sobre las colecciones que resguarda el museo pero relacionada con el universo de sentidos de las actuales poblaciones que habitan el valle de Ambato y alrededores. Además promueve la toma de decisión participativa para una exposición democrática de los objetos o elementos culturales. Al interior de este programa se encuentran cuatro proyectos:

a. *Proyecto de inventario colaborativo:* se trata de la creación desde una

perspectiva antropológica, tanto de los datos administrativos -de organización- como los del contexto sociohistórico y cultural de los objetos que conforman las colecciones del museo. El propósito es dotar a los objetos de datos museales derivados de las diferentes interpretaciones o significaciones donde puedan estar inscriptos según los diferentes sectores comunitarios. Propone la inscripción en fichas de registro con repetición de campos de información y bajo lenguajes ajustados a diferentes usuarios (lenguajes técnicos para los profesionales y la utilización de un lenguaje coloquial). Su conformación está dirigida a la lectura y/o uso de la información por parte de las comunidades locales.

b. *Proyecto de construcción del guión museográfico*: se trata de la formulación de las estrategias de exhibición, la disposición espacial y los materiales de exposición para los temas y los contenidos temáticos determinados en el Programa 1, Proyecto b.

c. *Proyecto de rezoñificación y refuncionalización*: se trata de la formulación y ejecución de acciones que garanticen una nueva espacialidad y uso del espacio tanto para las colecciones y las muestras museográficas, como así también de la estructura administrativa o gerencial de la institución. Cambios derivados de la toma de decisiones surgidas en el contexto del Programa 1, Proyecto b y el Programa 2, Proyecto b.

d. *Proyecto de diseño universal*: alude a la formulación y desarrollo de muestras museográficas -y sus entornos- de fácil acceso para el mayor número de personas posibles, atendiendo elementos relacionados con la accesibilidad física, intelectual, cultural y emocional.

Programa 3: Programa de comunicación institucional y patrimonial

Se trata de un conjunto de iniciativas que fomentan la participación de los diferentes sectores comunitarios en las propuestas que el museo formula sin necesidad de asistir a las instalaciones de la propia institución. Apunta al desarrollo de experiencias significativas para la población local ejecutadas mediante canales de comunicación masivos con instalaciones externas, que colaboren con el relacionamiento del museo y aquellas personas que aún no lo visitan. Consta de un proyecto:

Proyecto de difusión mediante líneas On Line y Of Line I: tiene por objetivo



diseñar, producir y ejecutar contenido radial como así también de WhatsApp, Instagram y Facebook, entre otros, en relación a actividades llevadas adelante por el museo como así también en relación a diferentes aspectos de sus colecciones, muestras expositivas o problemáticas sociales comunitarias que refieren a cualquier aspecto institucional.

10. Definición de actividades

Actividades y costos para OE1			
Promover el acercamiento a las problemáticas museales mediante instancias que promuevan la interacción y la escucha de los saberes e inquietudes de la población sobre el devenir local			
Actividades	Jornadas de trabajo	Recursos necesarios	Costo en pesos
Actividad 1 Encuentro comunitario en formato taller donde se busca tanto analizar, distinguir y cotejar los contenidos museales presentes en las muestras museográficas de la institución como de los datos de inventario (adscripciones culturales, de uso y descriptivas) para, a través de la reflexión crítica, establecer puntos de	6 jornadas de trabajo	Recursos humanos	
		1 Profesional de museología	4.000 (jornada de trabajo)
		1 Profesional de antropología	4.000 (jornada de trabajo)
		1 Educador de museo/o	4000 (jornada de

<p>unión y contraposición (tensión) entre los sentidos de los diversos colectivos sociales que visitan y que no visitan el museo. Se convocarán a todxs aquellxs vecinxs que quieran participar teniendo en cuenta su procedencia por localidad. Se trabajará tanto con infancias como con adultxs, variando el tipo de especialistas o de actividades desarrolladas según la edad del público. La convocatoria será mediante la radio municipal y medios digitales (redes sociales), la invitación se hará a las personas de la localidad y a los organismos e instituciones públicos o privados con pertinencia al proyecto (Escuelas locales, Áreas de Turismo, Cultura, Acción Social, entre otros). Las actividades se desarrollarán en las instalaciones del museo.</p>		comunicador social	trabajo)
		Recursos tecnológicos/Se rvicios	
		1 Videocámara	50.000
		1 Cámara fotográfica	25.000
		1 Grab. de voz	10.000
		1 Catering	5.000
		Insumos	
	Biromes Cuadernos Resaltadores Papel afiche	5.000	
<p>Actividad 2 Taller de análisis de los registros generados en el encuentro comunitario de la actividad 1, para discriminar nudos centrales de argumentación con los cuales redirigir la escritura de aquellos contenidos ya existentes en el museo y tomar nuevas decisiones de gestión de las colecciones y expositivas. Las actividades se desarrollarán en las instalaciones del museo.</p>	4 Jornadas de trabajo	Recursos humanos	
		1 Profesional Antropólogo	4.000 (jornada de trabajo)
		1 Profesional museólogo	4.000 (jornada de
		1 Profesional Educador de Museo	4.000 (jornada de trabajo)
		Recursos tecnológicos	
		2 Computadora Notebook	200.000
		Insumos	
		Resmas papel Recarga cartuchos impresoras	5.000
1 Catering	5.000		
<p>Actividad 3 Elaboración de materiales de registro de las opiniones, expectativas e intereses de los visitantes y no visitantes en relación a las propuestas del museo. Se convocará a todo público, teniendo en</p>	1 jornadas de trabajo	Recursos humanos	
		1 Profesional museólogo/o comunicador social	4.000 (jornada de trabajo)

<p>cuenta su procedencia por localidad. Se trabajará tanto con infancias como con adultxs, variando el tipo de especialistas o de actividades desarrolladas según la edad del público.</p> <p>La convocatoria será mediante la radio municipal y medios On Line, invitación a los organismos e instituciones públicas o privadas. Las actividades se desarrollaran en los Sum de cada localidad de La Puerta.</p>		1 Educador de museos	4.000 (jornada de trabajo)
		Insumos	
		1 pak de Biromes Cuadernos Resaltadores Papel afiche	5.000
		Recursos tecnológicos/Servicios	
		2 Computadora Notebook	200.000
		1 Catering	5.000

Actividades y costos para OE2			
Estimular la participación dialógica para la co-producción de los discursos museales atendiendo las inquietudes y demandas de diversos sectores de la comunidad local			
Actividades	Jornadas de trabajo	Recursos necesarios	Costo en pesos
<p>Actividad 1</p> <p>Taller de formulación colaborativa de los lineamientos museológicos que trabajará el museo.</p>	2 jornadas de trabajo	Recursos humanos	
		1 Profesional en gestión cultural	4.000 (jornada de trabajo)
		1 Educador de museo	4.000 (jornada de trabajo)
		Recursos tecnológicos/Servicios	
		1 Computadora Netbook	200.000
		1 catering	5.000

<p>Actividad 2</p> <p>Taller de escritura de los enunciados patrimoniales que presentará el museo. Se elaborará guiando las acciones en base a los resultados de Actividades 1 y 2 de OE1 y <i>Actividades 1</i> de OE2.</p> <p>Se convocará a todo público pero especialmente a las personas que participaron de la actividad 1 y 2 de OE1 y actividad 1 de este objetivo (OE2), teniendo en cuenta su procedencia por localidad. Se trabajará tanto con infancias como con adultxs, variando el tipo de especialistas o de actividades desarrolladas según la edad del público.</p> <p>La convocatoria será mediante la radio municipal y medios On Line, invitación a los organismos e instituciones públicos públicas o privadas. Las actividades se desarrollarán en las instalaciones del museo.</p>	3 jornadas de trabajo	Recursos humanos	
		1 Profesional en gestión Cultural	4.000 (jornada de trabajo)
		1 Profesional comunicador social	4.000 (jornada de trabajo)
		Recursos tecnológicos	
		1 Computadora Netbook	200.000
		1 Catering	5.000
<p>Actividad 3</p> <p>Taller de discusión y decisión sobre los lineamientos museográficos, los soportes de exhibición según pautas de <i>Diseño Universal</i>, y rezonificación, todo en función de los resultados de las <i>Actividades 1 y 2</i> de este objetivo (OE2).</p>	3 jornadas de trabajo	Recursos humanos	
		1 Gestor cultural	4.000 (jornada de trabajo)
		Recursos tecnológicos	
		1 Computadora	200.000

<p>Las actividades se desarrollarán en las instalaciones del museo. Se trabajará tanto con infancias como con adultxs, variando el tipo de especialistas o de actividades desarrolladas según la edad del público.</p> <p>La convocatoria será mediante la radio municipal y medios On Line, invitación a los organismos e instituciones públicos públicas o privadas. Estará especialmente dirigida a quienes participaron en Actividades de OE1 y Actividades 1 y 2 de este objetivo (OE2)</p>		Netbook	
		1 Catering	5.000

Actividades y costos para OE3			
Promocionar mediante medios masivos de comunicación la incorporación de otros modos de vinculación con los objetos que componen la colección del museo para visualizar la complejidad de sentidos disputados que los atraviesan y sedimentan			
Actividades	Jornadas de trabajo	Recursos necesarios	Costos
Actividades 1	4 Jornadas de trabajo	Recursos Humanos	
Taller de escritura de contenidos radiales y de medios digitales (Faceboo, WhatsApp, Instagram) a partir de los resultados de <i>Actividad 2</i> de OE2.		1 Gestor Cultural	4.000 (jornada de trabajo)
La convocatoria será mediante la radio municipal y medios <i>On Line</i> , es abierta al público en general pero estará especialmente dirigida a quienes participaron en Actividades 2 de OE2.		1 Comunicador Social	4.000 (jornada de trabajo)
		Recursos Tecnológicos/servicios	
		1 Servicio de Radio	4.000 (jornada de trabajo)

		1 Catering	5.000
<p>Actividad 2</p> <p>Taller radial de sensibilización y discusión de las problemáticas sociales relacionadas al patrimonio y comunicación de las acciones generales de animación cultural que diseñe el museo. Se realizará en relación a los resultados de <i>Actividad 1</i> de este objetivo (OE3). Estará dirigida al público en general</p>	3 Jornadas de trabajo	Recursos Humanos	
		1 gestor Cultural	4.000 (jornada de trabajo)
		1 Operador de Radio Municipal	4.000 (jornada de trabajo)
		Recursos Tecnológicos/servicios	
		1 Servicio de Radio	8.000 (jornada de trabajo)
		1. Catering	5.000

11. Calendario de ejecución

Actividades OE1	Desglose de acciones	Mes 1	Mes 2	Mes 3	Mes 4	Mes 5	Mes 6
Actividad 1	Taller de análisis de contenidos museales	X					
	Taller de análisis y elaboración de los registros generados en el taller de Actividad 1	X	X				
	Taller de elaboración de dispositivos de registros derivados de Actividades 1 y 2		X	X			
OE2	Desglose de acciones	Mes 1	Mes 2	Mes 3	Mes 4	Mes 5	Mes 6
Actividad 1	Taller de formulación colaborativa de los lineamientos museológicos que trabajará el museo.			X			

Actividad 2	Taller de escritura de los enunciados patrimoniales que presentará el museo.				X	X	
Actividad 3	Taller de discusión, decisión y escritura de los lineamientos museográfico, los soportes de exhibición y rezoñificación en función de los resultados de las <i>Actividades 1 y 2</i> de este objetivo (OE2).						X
OE3	Desglose de acciones	Mes 1	Mes 2	Mes 3	Mes 4	Mes 5	Mes 6
Actividad 1	Taller de escritura de contenidos radiales y de medios digitales (Faceboo, WhatsApp, Instagram) a partir de los resultados de Actividad 2 de OE2.					X	X
Actividad 2	Taller radial de sensibilización y discusión de las problemáticas sociales relacionadas al patrimonio y comunicación de las acciones generales de animación cultural que diseñe el museo.						X

12. Diseño y gestión una estrategia y plan de comunicación

Plan de comunicación
<p>Objetivo de la comunicación: Generar una alta visibilidad de los eventos a desarrollar en medios locales Lograr una amplia convocatoria del público objetivo Evaluar el nivel de la participación del público objetivo para diseñar futuras estrategias de comunicación</p> <p>Estrategias: Difusión en medios OFFLINE del Municipio Difusión por Radio Municipal Afiches en la vía pública Difusión en medios Online del Municipio Facebook, Instagram.</p>
<p>Público objetivo: Pobladores Locales de diferentes sectores comunitarios Funcionarios de la administración de gobierno y de organismos e instituciones de</p>

educación locales. Voceros: Área de Cultura y Turismo del municipio, responsable de prensa del municipio
Gestión de contenidos: propia para la realización de flyers, audios, y contenidos visuales
Interacción con medios y periodistas: articulación con áreas de prensa del municipio, elaboración de gacetillas, supervisión de contenidos enviados por los medios digitales

13. Diseño y gestión de los aspectos económicos del proyecto

Rubro	Detalle	Costo
Profesionales en Antropología	Profesionales en antropología: \$ 1000 hs/reloj. 10 jornadas de trabajo de 4 hs. reloj	40.000
Profesional en Educación de Museos	Profesionales Educador de Museo: \$ 1000 hs/reloj. 12 jornadas de trabajo de 4 hs. reloj	48.000
Profesional Museología ⁴	Profesionales Educador de Museo: \$ 1000 hs/reloj. 13 jornadas de trabajo de 4 hs. reloj	52.000
Profesionales Gestor Cultural:	Profesionales Gestor Cultural: \$ 1000 hs/reloj. 15 jornadas de trabajo de 4 hs. reloj	60.000
Operador de Radio	Profesionales Operador de Radio: \$ 900 hs/reloj. 3 jornadas de trabajo de 4 hs. reloj	10.800
Comunicado Social	Profesionales Comunicador social \$ 1000 hs/reloj. 7 jornadas de trabajo de 4 hs. reloj	28.000
Viáticos		
Traslado Profesionales	600 viaje ida y vuelta por día/26 días	15.600
Catering total de personas integrantes de las tareas (vecinos-profesionales-funcionarios)	5000/día/26 jornadas	130.000
Equipamiento		
2 Computadora Notebook	200.00	400.000
1 Video Cámara	50.000	50.000
1 Cámara Fotográfica	25.000	25.000
1 Grabadora de voz	10.000	10.000
Realización		
Insumos 2 pak	5.000	10.000
Administración		
Costos administrativos	5.000	5.000

Total	884.400
--------------	----------------

Aportes del grupo organizador	284.000
Empresas	168.600
Organismo e Instituciones	268.600
Mecenazgo	163.200
Total	884.400

Obtención de los recursos (o flujo de fondos)

Se aplicará en convocatorias para realización de subsidios financiados por:

- FNA
- Puntos de Cultura
- Secretaría de extensión, UNCA
- Secretaría de vinculación y relaciones internacionales, UNCA
- Fundación Williams

Se pedirá la colaboración a los siguientes organismos, instituciones, comercios y/o personas:

- Cámara alta y baja de la provincia
- Comercios de la zona

Se solicitará recursos humanos a:

- Escuela de arqueología (UNCA)
- Dirección Provincial de Antropología
- ISAC
- Área Cultura y Turismo del municipio de La Puerta

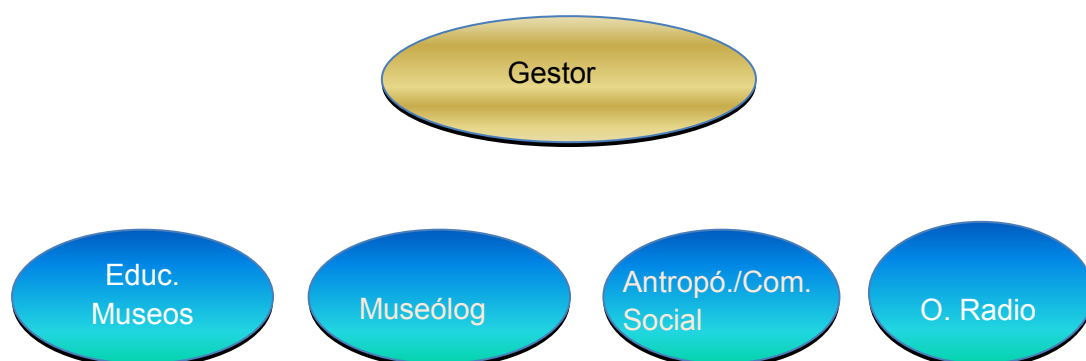
14. Diseño y gestión del equipo de trabajo

El equipo de trabajo se conformará por

- Gestor Cultural: será quien coordine el proyecto, evalúe las necesidades que parecen en su desarrollo y reestructure sus diversos elementos en relación a las mismas. Además, será el vocero y articulador en los aspectos comunicativos al interior y exterior del proyecto.
- Educadores de museos: serán quienes asesorarán a los antropólogos y

museólogos en cuanto a las necesidades y características de los elementos museales. También llevarán adelante talleres comunitarios en conjunto con los antropólogos o museólogos.

- Profesional museólogos y comunicadores sociales: será quienes diseñen los dispositivos de interacción en las instancias de talleres comunitarios, y quienes diseñarán tanto los aspectos técnicos de registro de colecciones (formato de relevamientos, preguntas a realizar, entre otras) como de la escritura de los guiones museológicos y museográficos.
- Antropólogos: serán quienes elaboren los contenidos a trabajar en los talleres comunitarios y de los instrumentos de evaluación.
- Operadores de Radio: serán quienes lleven adelante, junto al gestor cultural, los encuentros radiales.



15. Desarrollo de los Ejes conceptuales

Inscribimos este trabajo en lo que denominamos políticas culturales patrimoniales en los museos. En este sentido, nuestro trabajo se enmarca en una serie de ideas conceptuales y problemáticas que damos a conocer a continuación.

Siguiendo a Prats (1997), podemos entender el patrimonio cultural como un sistema de representación simbólica de identidad que, aunque puede afectar a cualquier tipo de identidades, "...suele referir principalmente a identidades políticas básicas, es decir, locales, regionales, nacionales..." (Prats 1997: 31). Dicho sistema estaría conformado por metonimias que no son ni más ni menos que lugares, objetos u otras manifestaciones de la naturaleza y la cultura que un sector de la sociedad exhibe como parte de un bagaje cultural que le pertenece y que desea re-presentar, para que a su vez los re-presente. No cualquier objeto es pasible de ser patrimonializado, sino que a tal efecto antes debe ser "activado", es decir

seleccionado por algún agente social y alcanzar el consenso del resto de la sociedad. En consecuencia, podemos afirmar que el Patrimonio Cultural produce narraciones que le otorgan a un grupo cohesión y medios para diferenciarse y, a la vez, relacionarse con otros grupos, con lo cual inevitablemente trasmite identidad, pues pasan a delimitar una esfera social, auto referencial y opuesta a cualquier otra que no los comparta. Esto es lo que convierte al patrimonio en un campo de confrontación simbólica inevitable (Prats 1997, Canclini 1999).

En relación a esto último Flores Lescano (en Benedetti 2004) advierte que son las clases poderosas (grupos dominantes) los que rescatan ciertos bienes y testimonios del pasado para relacionarlos con una identidad cultural determinada, activando claros procesos de restricción y exclusión de los demás sectores sociales. En esta línea, Bonfil Batalla expresa su teoría del Control Cultural para entender la interacción del Patrimonio Cultural y los intereses Interétnicos. Advierte con ello que si bien todo grupo reclama el control exclusivo sobre su patrimonio, en la interacción con grupos de mayor poder (los grupos dominantes que mencionaba Lescano) este poder es socavado o alterado por los intereses y decisiones de este último, el cual suprime los espacios de cultura subalterna⁵.

Por otra lado, resulta pertinente recordar que la noción de Patrimonio Cultural incluye a su vez una serie de diferentes tipos de patrimonios, cuyo origen no corresponde en si a una diversidad ontológica del fenómeno social sino al acercamiento epistémico determinado por el campo disciplinar que lo estudia (Guraieb y Frere, 2012). Nos referimos así a lo que conocemos como patrimonio “histórico”, “arqueológico” o “paleontológico”, los que se presentan como adjetivaciones en relación a un campo que, en muchos casos, prescribe y da cuerpo a una serie de normativas jurídicas específicas.

Según Laure Smhit (2011), el campo disciplinar ha colaborado en los proceso de exclusión ya que aquella identidad que no quedase dentro de la valoración “experta”, no es tomada en cuenta. A partir del Siglo XIX las disciplinas científicas, se constituyeron como “el discurso autorizado”. Es justamente, este hecho el que desempodera el presente al hacer creer que el valor patrimonial solamente tiene

⁵ Esto es lo que pasó, expresa el autor, en los procesos de conformación del estado-nación como el de México, en donde la constitución de una identidad nacional, suprimió todo rasgo cultural existente que atentara contra el modelo de una identidad monolítica del ser nacional mexicano, eliminando de ésta cualquier rastro que avizorara un estado de pluriculturalidad (Batalla en Benedetti 2004).

que ver con un pasado lejano que exclusivamente un experto puede detectar.

Por otro lado, Prats (2007) afirma que en su mayoría quienes pueden poner en valor el patrimonio cultural son siempre los poderes públicos, y en este sentido, es importante señalar que, en tales acciones, existe una idea sobre qué es cultura, quién la produce, de qué manera democratizarla –o no–, y para qué hacerlo. En síntesis, el patrimonio cultural se constituye como espacio de disputa económica, política y simbólica, a la vez que “...está atravesado por la acción de diferentes agentes: el sector público, el sector privado y las movilizaciones sociales. Las contradicciones en el uso del patrimonio tienen la forma que asume la interacción entre estos sectores...” (Canclini, 1999:19). Por su carácter de conflicto, el patrimonio ante todo es político y se recontextualiza continuamente, mutando en relación a valoraciones afectivas, nuevas decisiones grupales, criterios académicos, razones económicas, prácticas políticas, entre otras muchas cosas (Llull 2005).

En el caso de las instituciones públicas de la cultura, como es el que nos ocupa, el tratamiento de lo patrimonial debe ser leído en el marco de las políticas culturales de base que le han dado sustento a la gestión de la cultura. Siguiendo a Néstor García, se denomina Política Cultural al conjunto de intervenciones realizadas por el Estado, que incluye a las instituciones civiles y los grupos comunitarios organizados a fin de orientar el desarrollo simbólico, satisfacer las necesidades culturales de la población y obtener consenso para un tipo de orden o de transformación social (1987: 26).

En nuestro país, como en otras partes del mundo, las políticas culturales vieron su nacimiento y desarrollo dentro de lo que denominamos el estado de bienestar, surgido en la segunda mitad del siglo XX luego de la segunda guerra mundial. Estas han estado mayormente enfocadas a asegurar la protección y el acceso de las personas a aquello que era considerado como “la cultura de la excelencia”. Con el correr del tiempo, han habido algunas aperturas significativas en relación a la idea de “cultura” y, en consecuencia, de cómo ésta debía gestionarse. Aun así, hasta nuestros días las políticas culturales no se han apartado del sentido estético, artístico y restringido de la cultura (Barbieri 2014, Cerdeira y Lacarrieu 2016). En el campo de la institucionalidad pública, esto hace que la gestión de la cultura sea realizada por parte de “un estado que continúa siendo de y para las “élites” (Cerdeira *et. al.* 2016: 20).

Es importante decir que las diferentes aperturas y variaciones en las políticas

públicas de la cultura no han ido apareciendo de manera consecutiva sino más bien lo han hecho de forma yuxtapuesta, imprimiendo al campo de la gestión diversos y alternados objetivos⁶. A continuación resumimos sus principales características⁷.

Paradigma de democratización de la cultura

Surge a mitad de siglo XX ante la presencia de un estado de bienestar que busca asegurar el derecho al acceso a la cultura por parte de todos los ciudadanos. En este modelo el estado, en clave paternalista, se propone hacer exequibles las “grandes obras de la humanidad” a “las mayorías”. Las obras “que interesan” son, sobre todo, las artísticas, provenientes de aquel “universo ilustrado” al cual pertenecen solo unos pocos privilegiados, y de cuales el estado se concibe como su proteccionista. De esta manera, el esfuerzo estaba destinado a proteger y dar a conocer, a través del placer y el ocio, aquellas manifestaciones culturales de las que solo eran productoras las elites nacionales y trasnacionales, mientras que el “común” de la gente era concebida como mera receptora de lo producido por ese mundo “ilustrado” (es decir, sujetos pasivos que deben ser educados en la apreciación y su gusto). En este sentido, la cultura se vuelve un objeto de intervención pública, buscando ofrecer una oferta de calidad a quienes la reciben (no producen), teniendo como objetivo también protegerla (Barbieri 2020, *Com Per*).

Paradigma de la rentabilidad Económica o de instrumentalización de la cultura

Se trata de un enfoque de corte economicista, aquí la cultura es entendida como un medio para asegurar rentabilidad y asegurar el desarrollo de las ciudades, como un sistema de producción de bienes y servicios. A través de ella, el estado se enfoca en motorizar a las industrias culturales, las que son concebidas como un factor de crecimiento económico pero también social⁸. Este modelo surge como una contra respuesta al modelo anterior, asume que los pueblos son absolutamente desiguales en el acceso a los bienes (culturales, económicos, simbólicos, etc.) por vivir en momento de mayor precarización e individualización que en tiempos anteriores. Dado esa desigualdad -y también asumida la idea de una diversidad precarizada-, cuestiona el rol o la importancia de la cultura en tanto no pueda demostrar su utilidad (es decir, su capacidad de generar ingresos o rentabilidad). En síntesis, aquí

⁶ Seguimos para ello la propuesta de Barbieri (2014), Cerdeira y Lacarriue (2016) y Judhit Clares (2015).

⁷ Se trata de un modelo teórico que no puede representar la totalidad de las manifestaciones políticas de todas las regiones y localidades del país, pero que tiene por objetivo resumir una tendencia más o menos generalizada.

⁸ Asume que a mayor oferta y demanda estas no solo producen ingresos monetarios sino que también aseguran mayor acceso y democratización del “bien cultural”.

la cultura es gestionada por el Mercado en el contexto de un estado de corte neoliberal, el cual asume que, a mayor oferta y demanda de la cultura -traducida en más cantidad de ofertas provenientes del campo de las industrias culturales-, se garantiza no solo la rentabilidad buscada, sino también un mayor acceso a la cultura. Esto último es el mecanismo que asegura su democratización.

Democracia Cultural o de políticas de proximidad

Este modelo amplía su mirada del fenómeno y entiende a la cultura como *un modo integral de vida*⁹, alejándose de aquella idea de que la cultura está constituida solo por las “*altas artes*”. Atiende a la diversidad y pluralidad de formas y pensamientos y tiene por objetivo que las comunidades no sean agentes pasivos, ni tampoco meros consumidores, sino activos participantes de su creación. Así, se centra en fomentar la creatividad, explorar y reconocer la diversidad y garantizar toda expresión creativa.

Este paradigma se desarrolla en el ámbito de lo territorial, es decir que no se trata de políticas macro o generales sino de aquellas que tienen que ver con lo más “próximo”, o lo “cercano”. En este sentido, Intenta trabajar desde las necesidades culturales próximas a la ciudadanía. En este modelo los gobiernos no trabajan solos, sino que se invita a la participación de la ciudadanía en la toma de decisiones, las que comparte con las asociaciones de base. En relación a esto último, incorpora la posibilidad de la sociabilización y la expresión de las manifestaciones particulares, “propias” o “locales”, al propiciar instancias tendientes a compartir desde la interculturalidad y la interseccionalidad el diseño y ejecución de las acciones. En este modelo se destacan las administraciones de cercanía, como ser los gobiernos municipales. Bajo estas perspectivas las administraciones de gobierno han tomado a la cultura como estrategia de inclusión social.

Ahora bien, aun en las corrientes de mayor “apertura”, dice Bebiera (*com. per.* 2020), como es el caso de la *De Proximidad*, la participación es limitada y tiende a la conservación del poder en cuanto al real diseño y desarrollo de acciones en tanto las decisiones de base nunca fueron ni son realmente compartidas. El pretendido “acceso” tanto como la “participación” colaboró a instaurar aquella ilusión de homogeneidad que posterga el debate y la toma de conciencia que existe ante del

⁹ En cuanto a su concepción de la cultura, ya no asume al fenómeno en términos elitistas, sino que la explica como un fenómeno antropológico, una capacidad de todo hombre y mujer en cualquier espacio y tiempo que se halla expresada en cualquier producto material o inmaterial de la acción del hombre.

cambio¹⁰, la “transformación” a la que alude Canclini (1999). La participación, dice Barbieri (2014) debe darse en el ámbito de lo colectivo e implica asumir como elemento central la diversidad y la interculturalidad en cualquier proyecto relacionado a la cultura¹¹, también implica asumir que por afuera de la propia institución existen numerosos agentes con capacidad y voluntad de agencia sobre ese universo simbólico al que se hace referencia.

Relacionadas específicamente al campo del patrimonio cultural, a través de la propuesta de García Canclini (1999) podemos dilucidar las ideas que acabamos de resumir. Este autor señaló que el patrimonio “...está atravesado por la acción de diferentes agentes: el sector público, el sector privado y las movilizaciones sociales. Las contradicciones en el uso del patrimonio dice Canclini, tienen la forma que asume la interacción entre estos sectores...” (1999:19). Dichas formas son esquematizadas mediante un modelo paradigmático de los usos políticos culturales más comunes en los que se apela al discurso patrimonialista y a los que el autor denominó: tradicionalismo sustancialista, mercantilista, conservacionismo y monumentalista y, por último, participacionista. En el primer paradigma, la relación con el patrimonio se realiza a través de la contemplación de los bienes por el alto valor histórico que tendrían en sí mismos, atendiendo a su conservación sin relación a sus usos actuales. Se trata de una tendencia elitista que no incorpora expresiones populares, puesto que no son consideradas parte sobresaliente de la cultura. El segundo paradigma, la concepción mercantilista, describe la relación fundada a través de una proyección previa de su rentabilidad que permite sopesar las pérdidas y ganancias de su conservación. De esta manera, el patrimonio adquiere sólo un valor económico y su uso está orientado a producir el desarrollo económico de ciertos lugares o economías privadas. El tercer paradigma, la postura conservacionista y monumentalista, que comúnmente desarrolla el poder público, tiene la misión de rescatar, preservar y custodiar los bienes históricos capaces de exaltar la nacionalidad y de servir como elementos simbólicos de cohesión y grandeza. Por último, el paradigma participacionista, es aquel en donde tanto el

¹⁰ Como señala Bourdieu en relación a la desigualdad existente en el campo de la cultura, el acceso, uso y disfrute de los bienes y las instituciones culturales está condicionado por los recursos económicos y simbólicos a la que acceden las personas. Agregamos que, más allá de cualquier política cultural llevada adelante, este hecho determina el tipo de participación de las personas en las acciones culturales, sobre todo en su producción y toma de decisiones.

¹¹ En este sentido, Lacarrieu y Cerdeira (2016) se preguntan qué clase de democratización cultural se estaría forjando, si las toma de decisiones y la acción son siempre llevadas adelante desde los poderes centrales

valor intrínseco de los bienes como su interés mercantil o su capacidad simbólica de legitimación son subordinados a las demandas y necesidades de las personas en el presente.

En ámbitos de la museología, las diferentes inclinaciones en el concebir y el hacer en los museos se relacionan también, claro está, a los contextos ideológicos y políticos de base. En esta ocasión solo vamos a mencionar a aquellas concepciones que se dan a partir de la segunda mitad del siglo XX, dado son ellas las que dan apertura a las posibilidades de acción que proponemos en nuestro proyecto. En este sentido es importante decir que, producto de las influencias político ideológicas devenidos de los movimientos sociales del *mayo francés* (1968), en el año 1972, durante lo que se conoce como “La Mesa Redonda de Chile” organizada por UNESCO e ICOM, se plasmó una nueva forma de comprender el museo y sus prácticas a través de las propuestas teóricas y metodológicas de la Nueva Museología¹². Allí se dio lugar a la aparición de un paradigma que insta a concebir la institución como una entidad con una relación más estrecha con la comunidad y que posee un rol social más destacado ya que proclama una verdadera función social del patrimonio y concibe al museólogo como un verdadero actor del desarrollo (De Carli 2003). Según Navajo Corral (S/F) las ideas principales en este paradigma son: a) Democracia cultural, entendida esta como el constante diálogo entre todos los actores sociales implicados en un museo (ciudadanos, museólogos, funcionarios del gobierno, asociaciones civiles o comunales, empresas privadas, entre otros), b) El objeto que ya no es concebido como tal sino como un *patrimonio* en relación a una comunidad, c) toma de conciencia como resultado de una pedagogía de la reflexión ejercida en comunidad pero que tiende también a consolidar las identidades de los sujetos como integrantes de una red de relaciones sociales de poder específicas, d) Trabajo de puertas abiertas y de cara a la integración socio comunitaria y no al encierro entre muros institucionales, es decir un diálogo entre sujetos.

Según De Carli (2003), las propuestas de la Nueva Museología dieron a comprender que todo museo debe cumplir una función social que valide su creación, su toma de decisiones y sus acciones en comunidad. Lacattoure por su lado consignó bajo

¹² Este carácter innovador de mayor compromiso entre el museo y la comunidad fue ampliándose en sucesivas declaratorias: Oaxtepec, 1984 / Declaración de Caracas, 1992 / Declaración de Barquisimeto, 1995, entre otras

dicha propuesta que cada objeto tiene un significado, y que ese significado se lo da el hombre, por lo que cada objeto en su interior deviene en símbolo de una realidad (Lacattoure 1975, en De Carli 2003). Se propone, entonces, confrontar al visitante con los objetos culturales y con su realidad natural, en el ámbito y contexto originales, prefiriéndolos a la concentración patrimonial limitante del museo tradicional (De Varine 2007).

Depositaria de las innovaciones teórica y metodológicas de la Nueva Museología, la *Museología Social* propuso una forma de ver y hacer en los museos que más que tener que ver con un cuerpo estructurado de métodos y técnicas, se configuró como un verdadero espacio de “militancia social”, el cual parte de la “importancia del sujeto” y cuyas dimensiones políticas, científicas y poéticas están absolutamente comprometidas con la defensa de la vida y del buen vivir. La Museología Social aboga por enfrentar a las formas conservadoras de “recordar” y “representar” acomodadas a la defensa y exaltación (legitimación) de las clases dominantes, para pasar a ser vehículo de los sentidos de los marginados y olvidados –excluidos- de la Historia¹³, un quehacer articulado entre reflexión y acción (Perez Ruiz, 2008)

En este sentido, amplía las categorías patrimoniales e incorpora las subjetividades de todas las formas sociológicas de ser, dando voz a un cúmulo de colectivos sociales que hasta entonces fueron dejados de lado: femeninos, andróginos, movimientos LGBT como así también pueblos originarios, trabajadores rurales, inmigrantes, entre otros (Rechena 2012). La “...Museología Social consiste num exercício político que pode ser assumido por qualquer museu, independente de sua tipologia” (XV Conferência Internacional do Movimento Internacional para uma Nova Museologia -MINOM).

Las ideas y objetivos de estos paradigmas en museología que acabamos de esgrimir propiciaron la arena en donde hacer crecer aquellas propuestas amplificadoras de los sentidos y contemplativas de las demandas culturales territoriales. En el marco de estas ideas la *museología participativa* introduce un modelo que incorpora a la sociedad ya no como un público (un destinatario) sino como parte esencial de su producción cultural, desde que se crea (gesta), pasando por sus fases de investigación, elaboración de guiones y discursos museográfico).

¹³ Entre sus objetivos está colaborar a la reducción de las injusticias y desigualdades sociales; combatir los prejuicios, colaborar con la mejora de la calidad vida colectiva y el fortalecimiento de la dignidad y la cohesión Social (Chagas y Gouveia 2014).

Surge como una estrategia para extraer a los museos de la acción del Estado, que lo utiliza constantemente para legitimar el poder de las clases dominantes, para disminuir la distancia entre el museo y sus “usuarios”, resolver el problema de la descontextualización y la sacralización de los objetos, tanto como atender las necesidades de las sociedades (Perez Ruiz 2008). Su surgimiento puede ser ubicado en el auge de críticas a las museologías de corte nacionalista que se comienzan a dar fines del siglo XX, cuyas políticas culturales se enfocaban en exaltar las cualidades de la cultura de los grupos dominantes. En esta museología se hace más presente el concepto de “cultura popular”, entendida esta como aquellas cultura que corresponden a los sectores subalternos, despojando a los museos de su sentido elitista. Así, la museología participativa adquiere un rol político preponderante pues tiene como objetivo colaborar en derribar la función reproductora de la hegemonía en los museos.

“La participación de los sectores populares busca recoger la perspectiva que tienen de sí mismos, plasmando ellos mismo su visión del mundo (...) generando así experiencias museográficas en que los diversos grupos culturales participan activamente en la investigación, en la construcción de los guiones, e incluso en la reproducción museográfica de sus vida” (Perez Ruiz 2008: 97). De esta manera, la museología participativa realiza un reconocimiento de aquellas subjetividades hasta entonces desestimadas, asumiendo que no existen discursos unívocos ni totalizantes.

El breve repaso teórico que acabamos de realizar tiene por objetivo aportar elementos para comprender que toda institución cultural se encuentra históricamente constituida y que, como tal, se ha configurado bajo lineamientos ideológicos y epistémicos de base local y extra local que, como tal, le han conferido su “forma” actual. En este sentido, conocer el proceso que siguieron las esferas del estado en la gestión de la cultura nos ayuda a comprender, en parte, la ontología de nuestras instituciones, en este caso, de nuestro museo local. Por otro lado, tener un entendimiento de cómo concibe los *propósitos de la preservación* cada una de las personas que toma decisiones en relación al patrimonio que el museo resguarda y exhibe, nos permite, como gestores culturales, establecer aquellos elementos de transformación necesarios para lograr reconfigurar la institución hacia un diseño superador. La propuesta que realizamos en este proyecto tiene por objetivo conducir

al museo hacia paradigmas de mayor horizontalidad en la toma de decisiones, cuyas problemáticas abordadas tengan relación con las demandas y necesidades de las poblaciones locales, abandonando las posturas totalizantes presentes hasta el momento en el contexto de la gestión estatal del patrimonio local.

16. Bibliografía

- BALLART, J. 1997. El patrimonio histórico y arqueológico: valor y uso. Editorial Ariel S. A, Barcelona.
- BARBIERI, N. 2014. "Cultura, políticas públicas y bienes comunes: hacia unas políticas de lo cultural", Revista Kult-ur, 1, pp. 46-64.
- BENEDETTI, C. 2004. "Antropología social y patrimonio. Perspectivas teóricas latinoamericanas", en Rotman, M (comp). Antropología de la cultura y el patrimonio. Diversidad y desigualdad en los procesos culturales contemporáneos. pp 15-26.
- CERDEIRA, M., Y LACARRIEU, M. (2016). Institucionalidad y políticas culturales en Argentina. Límites y tensiones de los paradigmas de democratización y democracia cultural. Políticas Culturais em Revista, 9 (1), 10-33.
- CHAGAS, M. Y I. GOUVEIA. 2014. Museologia social: reflexões e práticas (à guisa de apresentação). Cadernos do CEOM, Santa Catarina, v. 27, p. 9-22.
- CLARES, J. (2015), La intervención pública en cultura y comunicación. Editorial UOC. Barcelona.
- DE CARLI, G. 2003 "Vigencia de la Nueva Museología en América Latina: conceptos y Modelos" Revista ABRA de la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad Nacional, Editorial EUNA, Costa Rica, julio – diciembre, 2003.
- DE VARINE, H. 2007. El ecomuseo. Una palabra, dos conceptos, mil prácticas. Revista de los museos de Andalucía, ISSN 1695-7229, Nº.19-29.
- GARCIA CANCLINI, N. (1987). "Las políticas culturales en América Latina." Chasqui Revista Latinoamericana de Comunicación. DOI:10.16921/chasqui.v0i7.1734
- GARCÍA CANCLINI, N. 1999. Los usos sociales del Patrimonio cultural. En Patrimonio Etnológico. Nuevas perspectivas de estudio, coordinado por E. Aguilar Criado, pp. 16-33. Consejería de Cultura, Junta de Andalucía, Granada.
- GURAIEB A. G Y FRERE, M. 2012. Caminos y encrucijadas en la gestión del patrimonio arqueológico argentino. Editorial de la FfyL-UBA. Parte 3 "Arqueología, comunidad y patrimonio" p. 59-84.
- LLULL, J. 2005. "Evolución del concepto y de la significación social del patrimonio cultural", en Arte, Individuo y Sociedad, pp 175-204.

- NAVAJO CORRAL, O. (s/f). Una nueva museología. PDF (S/D).
- PEREZ RUIZ, L. La museología participativa: ¿tercera vertiente de la museología mexicana? Cuicuilco [online]. 2008, vol.15, n.44, pp.87-110. ISSN 0185-1659
- PRATS, L. 1997. *Antropología y patrimonio*. Editorial Ariel, Barcelona.
- PRATS, L. 2003. Patrimonio + turismo = ¿desarrollo? *Pasos. Revista de Turismo y Patrimonio Cultural*, N° 1 (2): 127-136. <http://www.pasosonline.org/> (Acceso 20 de febrero de 2011).
- PRATS, L. 2005. Concepto y gestión del patrimonio local. *Cuadernos de Antropología Social* N° 21: 17-35. FFyL, UBA. Buenos Aires.
- RECHENA, A. 2012. Sociomuseología y Género: una experiencia de comunicación inclusiva en el Museo de Francisco Tavares Proença Júnior (Portugal). En ETNICEX, 2012, n°. 4, pp. 91-102
- SMITH LAURAJANNE. 2011. El espejo patrimonial. ¿Ilusión narcisista o Reflexiones múltiples?, en Antípoda, 12, p. 39-63.

17. Anexos y referencias visuales

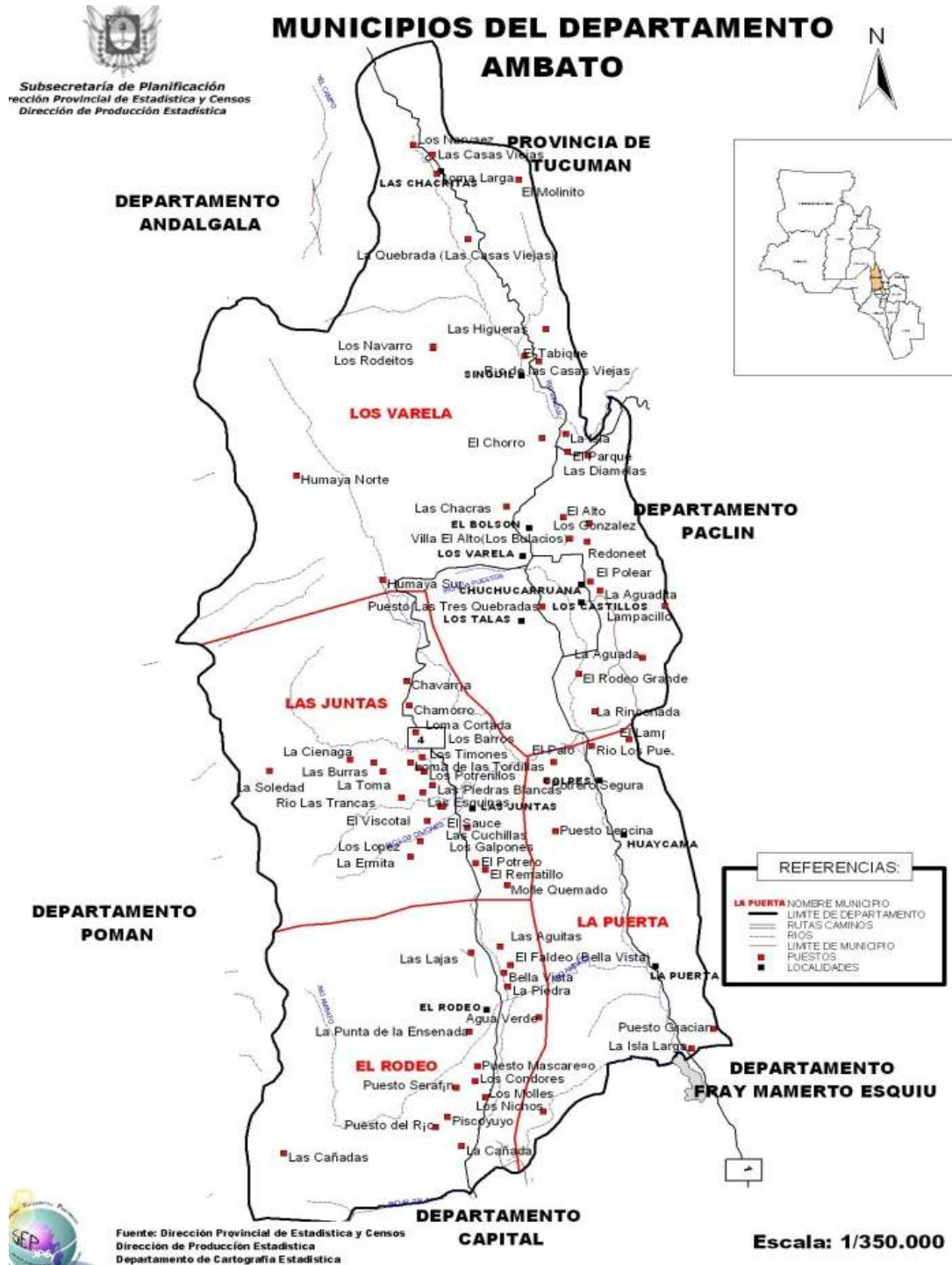


IMAGEN 1



IMAGEN 2



IMAGEN 3



IMAGEN 4



IMAGEN 5



IMAGEN 6



IMAGEN 7



IMAGEN 8



IMAGEN 9

3° ENCUENTRO DE PATRIMONIO CULTURAL MATERIAL E INMATERIAL DEL DPTO. AMBATO

DEL 29 DE OCTUBRE AL 23 DE NOVIEMBRE
LA PUERTA - AMBATO

INTERCAMBIO DE SABERES 5:
**ARQUEOLOGÍA,
PAISAJE Y
SENDEROS
ENTRE
AMBATO
Y PACLÍN**

SÁBADO 23 / 11
9 HS.



MUSEO ARQUEOLÓGICO MUNICIPAL
LA PUERTA - BANDA NORTE

**GRAN
CIERRE DEL
3° ENCUENTRO**



A CARGO DE:
DR. EMILIO VILLAFÁÑEZ
(ESCUELA DE ARQUEOLOGÍA,
UNCA)

ORGANIZA:



PARTICIPA:



IMAGEN 10



IMAGEN 11



IMAGEN 12



IMAGEN 13