



Defining museums of the 21st century: plural experiences

Editors

Bruno Brulon Soares

Karen Brown

Olga Nazor

ICOFOM

ICOM
international
committee
for museology

Table of contents

Introduction

Introducción	9
Introdução	18
Introduction	27

Bruno Brulon Soares, Karen Brown, Olga Nazor

Definir los museos del siglo XXI: experiencias plurales

El museo del siglo XXI, hacia una nueva definición	39
--	----

José Linares Ferrera

El reto de definir el museo del Siglo XXI: algunas cuestiones de la semántica y la estructura	45
---	----

Olga Nazor

¿La definición de museo o el museo que nos define?	51
--	----

Eduardo Ribotta

Hacia un museo inestable	59
--------------------------------	----

Suzuki Rey

La sociedad se transforma y el museo también: ¿cuál será el lugar del museo en el Siglo XXI?	66
--	----

Heloisa Helena Fernandes Gonçalves da Costa

Museo, constructor de ciudadanía	75
--	----

Sandra Escudero

Retos para la transformación del museo tradicional al museo del siglo XXI	81
---	----

Carlos Vázquez Olvera

La definición de museo desde el punto de vista de lo privado	85
--	----

Lucía Astudillo Looor

Museo, constructor de ciudadanía

Sandra Escudero

*Universidad nacional de Avellaneda (UNDAV),
Argentina*

Desde su origen en la revolución francesa y hasta hoy, el museo es una institución que construye y comunica narrativas de disciplinamiento ciudadano conforme al concepto de ciudadanía de cada momento. Es, en este sentido, un dispositivo de construcción de ciudadanía. Para fundamentar este concepto de museo, se pone en cuestión el sentido de la definición tradicional de museo del *International Council of Museums* y se toma una posición con base en teóricos clásicos del pensamiento museológico contemporáneo de tradición foucaultiana. Dado que la definición es tiempo transgresiva, requiere de un trasfondo histórico que da cuenta de la propuesta.

Las definiciones tradicionales del museo a lo largo del siglo XX han enfatizado aquello que el museo *hace* en desmedro de lo que el museo *es*. Coleccionar, conservar, investigar, exponer, etcétera, son algunas de las múltiples actividades que cotidianamente llevan adelante los museos; son lo que el museo *hace*. Tampoco el declarado propósito de educación, estudio y deleite constituye lo que el museo *es*. ¿Para qué el deleite del visitante? ¿qué es exactamente la educación como propósito? ¿Estudiar ... para qué? Ciertamente hay otras instituciones y espacios en los cuales lograr deleite, la escuela es la institución educativa moderna por excelencia, y hay múltiples vías por las cuales acceder a estudiar algo. Tampoco es la intersección entre deleite/educación/estudio lo que constituye lo que el museo *es*.

Reunir colecciones, conservarlas, exponerlas, investigarlas, son actividades, las tareas que los museos desarrollan y no necesariamente aquello que lo define. Estudio, deleite y educación son también actividades, esta vez del lado del visitante. Se espera que la realización exitosa de las actividades del museo lleven al visitante a su deleite mientras estudia y se educa en su tránsito por el museo. En ningún caso se define *eso que la institución museo es*, lo que lo constituye como algo más -mucho más- que un espacio donde personal y visitantes realizan actividades; falta la razón misma de su existencia y su persistencia.

Probablemente parte de esta ausencia se deba a que en la definición tradicional de museo, la establecida en los estatutos del ICOM desde 2007 (e igualmente en sus antecesoras de 1951, 1961, 1974, 1989 y 2001), hay una confusión entre *institución* y *organización*.

Instituciones y organizaciones no son lo mismo. El término institución remite a un concepto abstracto, que designa -entre muchas otras definiciones posibles y existentes-,

“(...) todo aquello que, en una sociedad dada, toma la forma de un dispositivo organizado, tendiente al funcionamiento o a la reproducción de esa sociedad, resultante de una voluntad original (acto de instituir) y de una adhesión, al menos tácita, a su supuesta legitimidad.” (G. Augustins en Bonte e Izard, 1996, p. 392)

Hay una relación dialéctica entre lo instituido (lo que ya está establecido) y lo instituyente (la fuerza que promueve el cambio). La organización, por su parte, es la concreción material de las instituciones. Las organizaciones son formas de coordinar racionalmente las actividades de los grupos humanos o la gestión los bienes que producen, que intentan conseguir una finalidad y objetivo común y explícito mediante la división de funciones y del trabajo, a través de una jerarquización de la autoridad y la responsabilidad (ver, por ejemplo, Schein, 1988). Es claro que instituciones y organizaciones guardan entre sí alguna relación, ambas son superestructuras y son dinámicas, pero *son diferentes*. Las instituciones atraviesan a las organizaciones, en tanto las organizaciones materializan el orden social que las instituciones establecen. La definición de museo refiere a organización más que a institución. Y por ello es que falla en definir qué es un museo, ya que lo piensa organizacionalmente y no como institución, perdiendo lo más rico que tiene, eso que lo convirtió en una de las más ubicuas instituciones planetarias.

Institución y dispositivo: dos términos que resuenan cada vez más en el campo museológico, toda vez que se analiza lo que el museo es. Más arriba se estableció lo que aquí se entiende por institución; un dispositivo también es un término que tiene distintas aproximaciones, y es central en el pensamiento de Foucault a partir de incursión en la gubernamentalidad. Aunque el propio Foucault no definió unívocamente lo que entendía por dispositivo, en términos generales se trata de

“un conjunto resueltamente heterogéneo que incluye discursos, instituciones, instalaciones arquitectónicas, decisiones reglamentarias, leyes, medidas administrativas, enunciados científicos, proposiciones filosóficas, morales, filantrópicas, brevemente, lo dicho y también lo no-dicho, éstos son los elementos del dispositivo. El dispositivo mismo es la red que se establece entre estos elementos” (cit. en Agamben s.f.)

Para Agamben por su parte (*op. cit.*) un dispositivo es cualquier cosa que tenga de algún modo la capacidad de capturar, orientar, determinar, interceptar, modelar, controlar y asegurar los gestos, las conductas, las opiniones y los discursos de los seres vivos (para una revisión de estas categorías, la inclusión del “aparato” en la discusión y el rol del museo, véase Déotte (2007).

El museo, institución ubicua como pocas, es claramente de origen moderno y como tal está fuertemente vinculado al sistema capitalista. Cuando los revolucionarios franceses abrieron las puertas del Louvre para que *efectivamente* ingresaran a él los nuevos ciudadanos y lo recorrieran en una experiencia de aprendizaje, nació una nueva institución de re-presentación y disciplinamiento. Re-presentación accesible del orden del mundo para una sociedad masivamente analfabeta, disciplinada en ese orden a través de la experiencia sensorial de su recorrido.

El museo moderno nació para disciplinar a los nuevos ciudadanos en las nuevas lógicas del mundo racional, positivo, moderno y capitalista. Como tal, construyó microcosmos de re-presentación de los distintos aspectos de la realidad a través de una poética y una retórica que comunicaban evolución y progreso en la historia, en el arte, en la naturaleza... en el universo todo. Evolución, orden natural, razón y conocimiento como las bases de un progreso infinito traducido en producciones tecnológicas de creciente complejidad. Los nuevos ciudadanos aprendían de qué se trataba ser, justamente, ciudadanos, transitando por instituciones-dispositivos modernos. Eso no ha cambiado. Lo que ha cambiado es el tipo de ciudadanía que se espera se ejercite en el siglo XXI. Ciertamente los estilos de ciudadanía han variado desde la Revolución Francesa, como también han cambiado las formas del capitalismo, y es interesante la extrema sensibilidad con que el museo percibe esos cambios y se ajusta a los mismos generando nuevas tipologías concordantes a cada nuevo estadio. El Museo Universal (Duncan y Wallach, 1980) dió el puntapié inicial de la mano de la Revolución Francesa y la Primer Revolución Industrial.

Es claro que este enfoque reconoce la marca del pensamiento de Michel Foucault, pero más aún le debe al camino que hace ya más de un cuarto de siglo inició Eilean Hooper-Greenhill (2003) en su análisis del surgimiento del museo moderno en relación con diferentes discursos y épocas. Con base en los trabajos de un Foucault interesado en establecer una comprensión del poder del discurso, ella puso en cuestión las narrativas anteriores acerca de los museos (como la de Bazin, 1967) al vincular la historia del museo con el mapeo foucaultiano de las épistèmes. Así, puso en escena la forma en que las diferentes posiciones epistémicas en la formación del conocimiento se vieron atrapadas por el surgimiento y el orden de los diferentes tipos de prácticas de coleccionismo. En tanto el Renacimiento produjo colecciones de tesoros asociados a los palacios principescos en los que se ubicaron, la época clásica generó gabinetes de curiosidades de los señores. Sólo con la modernidad y comenzando con instituciones derivadas de colecciones anteriores como el Museo Británico y el Louvre, es que se ve el surgimiento del museo tal y como se lo ha entendido a lo largo de dos siglos.

No obstante, la identidad museal no es fija:

“Los museos siempre han tenido que modificar su funcionamiento y lo que hacían, según el contexto, los juegos de poder y los imperativos sociales, económicos y políticos que los rodeaban. Los museos, al igual

que todas las demás instituciones sociales, sirven a muchos maestros y deben tocar muchas melodías en consecuencia.” (Hooper-Greenhill, 2003, p. 1)

El nuevo ethos que instaló la modernidad, anteponiendo la razón a la religión para fortalecer la confianza en las posibilidades del propio ser humano para apropiarse y dominar la naturaleza, generó un cierto tipo de ciudadano a través de múltiples instituciones y dispositivos. En este sentido, Bennett (1998) expandió el camino de la influencia foucaultiana iniciado por Hooper-Greenhill al sumar a lo discursivo el tema de la gubernamentalidad; primordial es el logro de instalar en el análisis la importancia de la exposición y la mirada, formulando un modelo de amplio rango como lo es el “Complejo expositivo”, en el cual el museo, una de las instituciones centrales de este complejo expositivo, articuló con otras como las exposiciones universales, las galerías y las tiendas departamentales para comunicar las formaciones discursivas (pasado, arte, evolución, hombre) de las disciplinas (historia, antropología, historia del arte, biología). La organización del espacio, el “orden” representado en estas instituciones, construyeron ciudadanos visualmente educados para ver el mundo de un cierto modo, y naturalizar su orden (Escudero y Panozzo Zenere, 2015).

A partir del congreso de Berlín, los nuevos museos que daban cuenta de la brutal expansión colonial europea sobre África y el sudeste asiático daban cuenta asimismo de esta nueva era imperial, dejando en claro a cada vez más ciudadanos cómo se dividía el mundo y quiénes dominaban sobre los demás. Las dos Guerras Mundiales y la decolonización creciente pusieron en escena la puesta en crisis de los relatos de la Modernidad, y los museos pagaron su cuota, dando cuenta de esa misma crisis, encarnada en sus propios relatos. Luego de la caída del Muro, las nuevas formas sociales y económicas generaron una nueva e imparable ola de nuevos museos, con nuevas lógicas expositivas y narrativas concordantes con un mundo de crecientes democracias participativas. Inclusión, diversidad, participación, son términos recurrentes en los museos contemporáneos... al igual que los estudios de público. “Controlar un museo es controlar la representación de una comunidad y sus más altos valores y verdades”, dice Duncan (1995:8).

El complejo expositivo no murió con la Modernidad. Está más vivo que nunca, y los museos son un elemento clave en la conformación del dispositivo-red. El mundo contemporáneo no es ya racional, es afectivo y experiencial; pero la visualidad es hoy, más que nunca, un factor determinante del éxito institucional. Karp y Lavine (1991, p. 15) han señalado el poderoso rol que el museo juega como espacio de representación, donde la distribución de lo expuesto expresa una identidad cultural específica: los museos son espacios privilegiados para presentar imágenes de uno mismo y de los otros. Hay una construcción dirigida de las escenografías del museo y de los textos que introducen a lo expuesto: es la presentación de un espectáculo. De modo similar, Andreas Huyssen (2002) considera a los museos como medios de comunicación de masas.

Ya no estamos en un mundo moderno, estamos transitando un mundo ultra-moderno (Marina 2000), una modernidad “líquida” (Bauman 2002), en que la aceleración y la visualidad son infinitamente más extremas de lo que nunca antes. Las paredes que separaban lo privado de lo público, y compartimentalizaban la organización de la vida se desvanecen, convertidas en vidrieras y acompañadas por autofotografías a ser “compartidas” en una exposición continua. Los museos actuales, toda vez que pueden, son de dimensiones extremas, minimizan sus divisiones, y generan espacios para que los visitantes hagan uso de la posibilidad de fotografiarse y compartir sus imágenes, con las colecciones como telón de fondo. También generan espacios de juego y de participación en múltiples sentidos. Son instituciones que construyen ciudadanía: lo que son, lo que siempre hicieron. En una nueva era.

Bibliografía

- Agamben, Giorgio s.f. *¿Qué es un dispositivo?* Recuperado de <http://www.henciclopedia.org.uy/autores/Agamben%20Giorgio/Queesundispositivo.htm>
- Bazin, Germain (1967) *The Museum Age*. Brussels: Desoer.
- Bauman, Zygmunt (2002) *Modernidad Líquida*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Bennett, Tony (1998) The Exhibitionary Complex. En *new formations* 4, p.73-102.
- Bonte, Pierre & Izard, Michael (1996) *Diccionario Akal de Etnología y Antropología*. España: Akal.
- Déotte, Jean Louis (2007) Le Musée, un appareil universel. *Museum International* LIX(59)3/35, pp. 68-79
- Duncan, Carol (1995) *Civilizing Rituals. Inside Public Art Museums*. Nueva York: Routledge.
- Duncan, Carol and Wallach, Alan (1980) The Universal Survey Museum. *Art History* 3(4), pp. 448-474.
- Escudero, Sandra y Panozzo Zenere, Alejandra (2015) Museos, capitalismo y teoría museológica. Un punteo de enfoques críticos aplicados a la museología. En *Actas del XXII Encuentro del ICOFOM LAM: Nuevas tendencias para la museología en Latinoamérica*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: ICOM Argentina.
- Hooper-Greenhill, Eilean (2003[1992]) *Museums and the Shaping of Knowledge*. London & New York: Routledge.

Huysen, Andreas (2002). Escapar de la amnesia: los museos como medios de masas. En *En busca del futuro perdido. Cultura y memoria en tiempos de globalización*. México: FCE-Goethe Institut.

International Council of Museums (ICOM) (2007) *Definición del Museo*. Recuperado de <http://icom.museum/la-vision/definicion-del-museo/L/1/>

Karp, Ivan and Steven Lavine (eds.) (1991) *Exhibiting culture. The poetics and politics of museum display*. Washington: Smithsonian Institution Press.

Marina, José Antonio (2000) *Crónicas de la ultramodernidad*. Barcelona: Anagrama.

Schein, Edgar (1988) *La cultura empresarial y el liderazgo. Una visión dinámica*. Barcelona: Plaza & Janes Editores.