

Funciones del entorno museográfico: Directrices para el diseño de objetos museales

Functions of the museous environment: Guidelines for the design of museum objects

María Martha Margarita Silva González¹

Juan Carlos Ruíz Mendoza²

Febe Muñoz Gómez³

Resumen

En el entorno museográfico se realizan tres funciones principales: investigación, preservación, y comunicación, las cuales marcan las pautas de diseño respecto a los requerimientos específicos de la institución museística; estas características pueden ser consideradas como las directrices que un diseñador ha de seguir al momento de conceptualizar y desarrollar un proyecto de objeto museal, contextualizado conforme las necesidades específicas de dicha institución.

Es importante conocer a detalle los valores, prácticas y procesos que el museo aplica en la realización de sus distintas funciones, todo ello está encaminado a reforzar su identidad institucional y desempeñar con éxito su propósito educativo no formal; en última instancia, es el objeto museal el que servirá como conducto de dichas funciones, y puente comunicativo entre el museo y su público, por ello ha de reflejar sus expectativas en una manera integral.

En este trabajo, se presentan los principales lineamientos a considerar para conocer la manera general de contextualizar un objeto museal con su entorno de aplicación, considerando que con él se ha de facilitar la tarea museográfica a la vez que fortalecerla para que crezca y se desarrolle como una herramienta educativa de innovación y vanguardia.

Palabras claves:

Museografía; diseño; directrices.

Introducción

Los museos tienen necesidades y requerimientos específicos a su entorno y conceptualización, los cuales deben ser tomados en cuenta por todo diseñador que busque incursionar en el campo museográfico para poder contextualizar sus proyectos y brindar satisfacción para los directivos del museo, es decir, el cliente objetivo; tales directrices se pueden tomar a partir de las funciones del museo que Desvallées⁴ propone en su obra; todas ellas están encaminadas a perpetuar el proceso de educación no formal que se lleva a cabo dentro de la institución museística.

Este proceso es el fin máximo de la institución museística, la cual se lleva a cabo por medio de la exposición, que se ejecuta por medio de la presentación al público de los objetos que se posee como parte de una colección de objetos museales (piezas y obras expuestas del museo), en torno de los cuales se conforman las funciones del museo, al elemento central de la institución museística y cuyo objetivo es activar y facilitar el proceso educativo dentro del museo; por ello es necesario analizar la creación de dichos objetos de manera multidisciplinaria al manejar temáticas concretas que puedan entretener al visitante por una cantidad razonable de tiempo, suficiente para propiciar una observación completa y un análisis integral de su significado.

Cada elemento, según explica Desvallées debe ser seleccionado bajo un criterio específico, designándolo con un valor de aportación a la

¹ Estudiante de la Universidad Autónoma de Nuevo León Facultad de Arquitectura, maryadrake_peugeot@hotmail.com

² Estudiante de la Universidad Autónoma de Nuevo León Facultad de Arquitectura, juancr1@yahoo.com.mx |

³ Profesor de la Universidad Autónoma de Nuevo León Facultad de Arquitectura, fmunozgm@outlook.com |

⁴ Desvallées, A. (2010). *Conceptos claves de Museología*. Paris, Francia: Armand Colin

temática de la exposición, y deben estar encaminados a contribuir a la narrativa que el diseñador de exposiciones quiere construir para comunicarse con los visitantes o usuarios del museo.

Primer función del entorno museográfico

Se toma como punto de partida la función de la investigación dentro del museo, la cual se encarga de analizar, seleccionar, comprar y recibir los objetos museales con los cuales se conformará su colección; este proceso se lleva a cabo durante la gestión del proyecto museográfico, en las fases de diseño conceptual del programa expositivo, durante la aprobación del proyecto, en la planeación del esquema de trabajo y cuando ya se realiza el diseño final.

Para lograr con éxito estas fases, deben tenerse presentes siempre los objetivos de la exposición, qué se quiere conseguir, cómo se va a conseguir y de qué manera se podrán aprovechar los contenidos de la exposición y sus elementos relacionados, considerando siempre los recursos materiales, económicos y humanos con que se cuenta.

Una exposición tendrá éxito si está conformada por una verdadera colección adquirida empleando políticas de agrupamiento coherente y significativo de los objetos museales, tomando en cuenta su valor como modelos y referencias de una realidad, así como su trascendencia estética y/o educativa.

La investigación se encargará de encontrar los objetos ejemplares, describirlos y conceptualizar su importancia para un adecuado aprovechamiento de sus características, y para ello será necesario evaluarlos por medio de criterios y procedimientos que demuestren objetivamente dicho valor, a manera que pueda demostrarse, en caso de así requerirlo, a cualquiera que desee comprobarlo.

El papel del diseñador como investigador en el desarrollo y creación de los objetos museales es determinante para que la función de investigación del museo sea exitosa, eficiente y satisfactoria: será él quien deberá hacer su parte de recopilar información necesaria para poder conceptualizar objetos ejemplares, únicos y representativos de los aspectos relevantes de la cultura y la sociedad y cuyo valor sea digno de ser transmitido de generación en generación, sirviendo a la vez como herramientas efectivos de la difusión del conocimiento. Para ello, es necesario considerar las otras dos funciones del museo dentro del proceso de diseño de objetos museales.

Segunda función del entorno museográfico

Tras un proceso exhaustivo de investigación, es necesario considerar las condiciones de la función de preservación, la cual consiste de los procesos de adquisición, conservación y gestión de sus colecciones.

En este contexto los objetos museales, que pasarán a ser protagonistas del estudio en esta investigación, deben tener las características necesarias para facilitar dicho proceso, siendo seleccionados por un criterio basado en su valor intrínseco y su relación con la temática expositiva; este valor será añadido a través del proceso de diseño que los conceptualizó, pues así se logrará optimizar los recursos empleados para lograr un resultado satisfactorio.

Dicho valor es determinado por el museo y se basará en el grado en que el objeto museal refleja los mismos valores de la institución museística, es decir, su contexto y política interna sobre dónde y cómo se inscribe la exposición dentro de sus programas museográficos, la importancia de su tema y la relación con los intereses de la comunidad; del grado de comprensión que posea el diseñador dependerá el grado de plasmación de esa significancia en el objeto museal. Es necesario definir la naturaleza del proyecto, qué tipo de exposición se conceptualizará; su carácter estético, evocativo, didáctico (referente a las técnicas de enseñanza⁵), entretenido o mixto; se

⁵ Henig, G. (6 de agosto de 2013). Educación y pedagogía, enseñanza y didáctica. Obtenido de Educación Física Apuntes, Resoluciones gremiales, Artículos, Proyectos: <http://chelohenigbis.blogspot.mx/>

requiere conocer el origen y cantidad del material y recrear los espacios que requerirá para sus demostraciones prácticas.

Todo diseño debe ser concebido con un periodo de duración, es decir, cuánto tiempo será vigente en su utilización antes de ser sustituido temporalmente o en su defecto, prever su reutilización por medio de renovaciones, actualizaciones o cambio de enfoque, si es posible que funcione en contexto con otros objetos museales o modifique su función al combinarse con ellos.

En ningún momento debe pensarse una solución que involucre desechar el objeto, pues eso iría en contra del concepto de preservación, es de vital importancia que los objetos de diseño para contextos museográficos se deslinden del paradigma de los objetos de diseño cotidianos, los cuales se piensan con una caducidad pues para el propietario no interesa conservarlos para las futuras generaciones y, de hecho, va a requerir sustituirlos en algún momento de la vida útil del producto; pero para el museo la actividad de curación es vital y es precisamente eso lo que le otorga el valor al objeto, más allá de su caducidad; ello conllevará a un mayor ahorro y optimización de los recursos económicos y materiales de los que dispone la institución museística.

Este proceso también ha de involucrar el servicio de mantenimiento, pues el diseño del objeto ha de permitir un fácil acceso a las partes críticas que así lo requieran y deben poseer adecuaciones para que sea posible brindarle el mantenimiento con los recursos disponibles y asequibles para la institución, de modo que dependan en menor cantidad de un servicio externo.

Partiendo de ello, es necesario detallar los papeles y tareas de cada persona que esté implicada en el proceso de preservación, en caso de ser externos o internos, deben especificarse sus honorarios y obligaciones, establecer la autoridad en cada fase del proyecto y designar los responsables de realizar los procesos a seguir, que también deben estar bien definidos: una correcta planeación conllevará a la realización adecuada del proyecto museográfico, dando como resultado un producto satisfactorio.

Se debe tomar en cuenta la localización del espacio expositivo, donde los objetos museales estarán ubicados y desempeñarán sus funciones, y relativo a ello, se han de considerar las regulaciones y requisitos específicos sobre seguridad, tales como protección térmica, eléctrica, acústica, hidráulica, etc., y consideraciones propias con respecto al usuario, es decir, el público al que brindará servicio el cual debe estar protegido por medidas preventivas de posibles daños a su salud y neutralización de riesgos en el manejo y empleo del objeto museal.

Para ello el diseñador debe poseer un conocimiento del usuario recopilado a través de estudios hechos acerca de los visitantes que acuden al museo, con el objetivo de reflejar en el diseño un concepto expositivo más accesible, receptivo y comunicativo para ellos.

Tercera función del entorno museográfico

Es este conocimiento el que posteriormente servirá para cumplir con éxito la tercera función de un museo, la comunicación con su público, la cual se dará por los elementos de mediación que así se designaron en la exposición, que es la transmisora del mensaje educativo que se planeó en las funciones anteriores.

El diseñador construirá la narrativa del objeto que ha de quedar en contexto con el resto de la exposición que puede construirse potencialmente, pues por ese medio se comunicará con los visitantes o usuarios del museo y los atraerá al entretenerlos y despertar su curiosidad, generando en ellos preguntas e incógnitas que los lleven a tener ansias de ampliar su conocimiento y promover así el aprendizaje.⁶

Esta conexión comunicativa se puede lograr al introducir en el contexto del tema al público, considerado en el planteamiento de la exposición como medio de comunicación, el cual estará rigurosamente configurado a través de cuestionamientos tales como ¿Qué se quiere contar? ¿Qué se va a contar? ¿Qué se espera conseguir con la exposición?

⁶ Pastor Homs, I. (2002). La pedagogía museística ante los retos de una sociedad en cambio. Fundamentos teórico-prácticos. Aabadom.

Respecto a este tema, se han extraído las características primordiales a considerar al configurar un concepto expositivo, de todos los tipos que existen y que Belcher describió (interactiva, ⁷reactiva, estética, etc.); y aunque se definan de manera general a la exposición, puede tomarse a nivel local en el diseño y creación de cada objeto museal, pues en conjunto la suma de sus características ayudarán a configurar lo definido para la exposición.

En este caso se les denominará como "Directrices de la comunicación exposición- público", las cuales se enlistan a continuación:

1. Cualidad a apreciar de los objetos expositivos (tema que tratará, mensaje que dará y reacción deseable que obtendrá del público).
2. Interferencia visual de materiales interpretativos y gráficos (protagonismo del objeto y canal de comunicación con el público).
3. Cualidades del entorno de exposición y sus componentes (Representación del concepto y complementos de énfasis conceptual).
4. Cualidades del público objetivo (grupo social, etnológico, demografía).
5. Secuencia cognoscitiva de la exposición (planeación del recorrido, organización de los objetos y modo en que será percibido).
6. Intervención del público (requerimientos de involucramiento del espectador).
7. Tipo de objetivos educativos museísticos (Tipo conceptual aprendizaje de hechos. Tipo procedimental aprendizaje de técnicas. Tipo actitudinal aprendizaje de valores).

Para llevar a cabo este proceso educativo museal, el diseñador debe apoyarse en la pedagogía (ciencia de la formación intelectual en la infancia), que sirva como medio para desarrollar y aprender (percibir, interactuar e integrar al objeto) nuevos saberes (conocimientos, habilidades y aptitudes), logrado a través del

proceso de instrucción de la didáctica (teoría de la difusión de los conocimientos); esto permitirá al individuo adquirir conocimientos para volverse hábil y sabio, suscitando la curiosidad que conducirá a la reflexión.

La función de comunicación se apoyará primordialmente en los elementos de mediación entre el objeto museal y su público, tomando en cuenta que no debe limitarse la percepción espontánea de la pieza para evitar que se vuelvan predecibles y pierda así el interés del visitante tras un acercamiento cognoscitivo (comprensión de la información detrás de la pieza). Los elementos de mediación también han de servir para facilitar e interpretar la completa asimilación del conocimiento, contextualizándolo para comunicar el propósito al que sirve, porqué se originó y su relevancia en la vida diaria, considerando la posición cultural donde la sociedad lo concibe en la forma de emplearlo para satisfacer las necesidades a lo largo del tiempo y el desarrollo social.

La mediación interpretativa adquiere entonces una caracterización variable, flexible y adaptativa que se define con el tiempo, requiriendo contextualizarse conforme la sociedad de nueva significancia al conocimiento, para traducirse a las nuevas generaciones y su entendimiento, esto le permitirá que su capacidad de comunicar el objeto siga vigente y continúe atrayendo la atención del público al renovarse conforme se vaya requiriendo.

Como se vio con anterioridad, Santacana-Mestre⁸ definió los diversos factores de los que dependen los elementos de intermediación, aplicándolos al objeto de interés en esta investigación, se pueden resumir como sigue:

- Los convencionalismos simbólicos aceptados por la sociedad (contexto que se le da) en el objeto museal afectan el grado de mediación que requiere para comunicarse; en caso de poseer muchos (que el diseñador tenga un terreno común con el público), menos mediación se requerirá, y viceversa.
- La capacidad del objeto museal de transmitir sentimientos y emociones influye en la

⁷ Belcher, M. (1997). Organización y diseño de exposiciones. Su relación con el museo. Madrid, España: Trea.

⁸ Santacana-Mestre, J. (2006). Bases para una museografía didáctica en los Museos de arte. *Enseñanza de las Ciencias Sociales. Revista de investigación* (Número 5).

capacidad de evocar recuerdos en el público, en tal caso, la intermediación se empleará para enlazar los recuerdos con los objetos expuestos.

- Cuando se logran destruir las convenciones culturalmente aceptadas por medio de un objeto, su entendimiento por parte del público se ve limitado y se requiere una intermediación acorde

La mejor manera de intermediar la comunicación entre el objeto museal y el público es manejar el Aprendizaje Basado en Problemas, como lo definen Pérez Campillo & Chamizo Guerrero ⁹, "proceso multidimensional en el que operan tanto aspectos cognitivos como emocionales, culturales y sociales, [...] que generan interés por problemas reales, interdisciplinarios, profesionales, con múltiples soluciones y/o estrategias diversas de resolución."

Al considerar una aplicación al diseño de objetos museales, se ha de tomar a la motivación como el concepto eje unificador de los mecanismos didácticos de los que se servirá el público para plantear interrogantes acerca de sus intereses individuales de aprendizaje, al presentarles situaciones problemáticas que inciten a la reflexión y el análisis que conduzca al descubrimiento de hipótesis, formuladas para afrontar las incógnitas del problema, generando una argumentación con la que podrán comunicar sus propias ideas; todo este proceso será con la finalidad de adquirir un aprendizaje satisfactorio obtenido por sus méritos propios.

Los elementos de mediación deberán valerse entonces de las siguientes características, definidas inicialmente por Pérez Campillo et. Al., pero modificadas para los efectos de esta investigación:

- Las habilidades del usuario (aptitudes, actitudes y conocimientos).
- Estrategias de aprendizaje empleadas por el objeto museal (técnicas didácticas)
- Criterios y requerimientos de la tarea que conforme al objeto museal (manipulación, función y funcionamiento).

- Naturaleza del objeto museal (diseño físico, psicológico, conceptual y de experiencia).

De ahí se pueden extraer ciertas condiciones que el objeto deberá cumplir al presentar su situación problemática, de acuerdo a lo establecido por Pérez Campillo et. Al.6, pero aplicado a las necesidades específicas de este estudio:

- Novedad, la situación que el objeto presentará, siendo desconocida e intrigante, que aprovechará conocimientos básicos en cuanto a técnicas, teorías y conceptos y que generará interés en el público por resolverla.
- Motivación, la presentación de la situación y la promesa de una resolución satisfactoria, siendo atractiva por las emociones y sentimientos que transmitirá y los recuerdos que evocará o generará en el público, lo que le ocasionará satisfacción una vez resuelta. Puede presentarse también en la forma del interés renovado por volver a experimentar dichas sensaciones, con la promesa de cambios y variaciones dependiendo del modo en que se emplee el objeto.
- Reto, contrastando lo que el público sabe y lo que necesita saber para resolver la situación problemática presentada, con la promesa de que, si se esfuerza y asimila la información presentada, será posible que descifre el objeto y obtenga satisfacción al lograr el éxito propuesto, aún y cuando la estrategia de solución no era evidente.

Conclusión

Estas funciones se realizan con el propósito de perpetuar la educación no formal del museo, que se caracteriza por ser un conjunto de valores, conceptos, conocimientos y prácticas, por ³ tanto, todo diseño de objeto museal debe cumplir por medio de su conceptualización, función y uso con estas directrices previamente mencionadas; si es así, podrá considerarse como de valor real para el entorno museístico, poseyendo una adecuada

⁹ Pérez Campillo, Y., & Chamizo Guerrero, J. (2011). Los museos: un instrumento para el Aprendizaje Basado en Problemas (ABP). Revista Eureka sobre Enseñanza y Divulgación de las Ciencias, 312-322.

contextualización en relación a sus requerimientos y necesidades específicos y es más fácil que su inserción, apreciación y conservación como patrimonio cultural de la sociedad sean exitosas, quedando como verdaderos testimonios del conocimiento valiosos para el disfrute y aprovechamiento de las generaciones por venir.

Referencias bibliográficas

Pérez Campillo, Y., & Chamizo Guerrero, J. (2011). Los museos: un instrumento para el Aprendizaje Basado en Problemas (ABP). Revista Eureka sobre Enseñanza y Divulgación de las Ciencias, 312-322.

Belcher, M. (1997). Organización y diseño de exposiciones. Su relación con el museo. Madrid, España: Trea.

Desvallées, A. (2010). Conceptos claves de Museología. Paris, Francia: Armand Colin.

Henig, G. (6 de agosto de 2013). Educación y pedagogía, enseñanza y didáctica. Obtenido de Educación Física Apuntes, Resoluciones gremiales, Artículos, Proyectos: <http://cheloHenigbis.blogspot.mx/>

Pastor Homs, I. (2002). La pedagogía museística ante los retos de una sociedad en cambio. Fundamentos teórico-prácticos.

Aabadom. Santacana-Mestre, J. (2006). Bases para una museografía didáctica en los Museos de arte. Enseñanza de las Ciencias Sociales. Revista de investigación. (Número 5).