

Diploma en Manifestaciones Culturales, Museos y Exposiciones Científicas, Marketing y Comunicación.

Módulo 2. MUSEOLOGIA CIENTIFICA ACTUAL

AUTOR

Antonio E. Ten Ros

Profesor Titular de la Universitat, Departament d'Historia de la Ciència i Documentació de la Universitat de València.



VNIVERSITAT  VALÈNCIA

ISBN: 978-84-9858-192-8

Depósito Legal: V-1706-2008

© Los autores

Composición - compaginación: General Asde, S.A.®

Imprime: Alfa Delta Digital S.L.

Editorial: Alfa Delta Digital S.L.

C/ Albocacer, 25 - 46020 Valencia (España)

Printed in Spain

Reservados todos los derechos.

No puede reproducirse, almacenarse en sistema de recuperación o transmitirse en forma alguna por medio de cualquier procedimiento, sea éste mecánico, electrónico, de fotocopia, grabación o cualquier otro, sin el previo permiso escrito del editor.

SUMARIO

MÓDULO 2. MUSEOLOGIA CIENTIFICA ACTUAL	5
1. LA FUNCION SOCIAL DEL MUSEO O MANIFESTACIÓN “CIENTÍFICA”	5
1.1. “MUSEO” EN EL SIGLO XXI	5
1.1.1. <i>Todavía algo del ICOM, ya en el siglo XXI.</i>	5
1.1.2. <i>Una discusión informal sobre la definición de museo</i>	7
1.1.3. <i>Un mensaje de Gary Edson.</i>	8
1.1.4. <i>Una propuesta espectacular.</i>	9
1.1.5. <i>Las ocho "sugerencias".</i>	11
1.1.6. <i>Las nueve preguntas clave.</i>	13
1.1.7. <i>El fin de la discusión.</i>	16
1.1.8. <i>El resultado de los debates.</i>	19
1.1.9. <i>Lecciones a aprender.</i>	21
1.2. LA INFLUENCIA DEL ARTE. LOS MUSEOS ARTÍSTICOS COMO CREADORES DE MODELOS.	24
1.2.1. <i>Ciencia, arte y emociones.</i>	24
1.2.2. <i>Museos y profesionales de los museos.</i>	28
1.2.3. <i>Nuevos modelos.</i>	29
1.2.4. <i>Revoluciones y evoluciones.</i>	32
1.3. LA EVOLUCION Y SUS CONSECUENCIAS	34
1.3.1. <i>Respuestas.</i>	34
1.3.2. <i>Biología.</i>	35
1.3.3. <i>Los nichos ecológicos.</i>	35
1.3.4. <i>Nuevos nichos.</i>	39
1.4. MEDICINA MUSEOLÓGICA	42
1.4.1. <i>Síndromes: Síntomas y signos.</i>	42
1.4.2. <i>Síndromes museológicos.</i>	43
1.4.2.1. <i>El síndrome del arqueólogo-museólogo.</i>	44
1.4.2.2. <i>El síndrome del investigador-conservador.</i>	45
1.4.2.3. <i>El Síndrome del interactivo-hiperactivo.</i>	46
1.4.2.4. <i>El síndrome del turista apresurado.</i>	48
1.4.3. <i>Museos sanos y museos enfermos.</i>	49
2. EL “MUSEO” COMO FORMA DE COMUNICACIÓN CIENTÍFICA	51
2.1. <i>¿PARA QUÉ UN MUSEO “NO ARTÍSTICO” EN EL SIGLO XXI?</i>	51
2.2. <i>SOMOS SERES SOCIALES.</i>	53
2.3. <i>VIEJOS ÁMBITOS DE LA COMUNICACIÓN MUSEOLÓGICA.</i>	54
2.4. <i>GAIA. LA TIERRA COMO SISTEMA INTEGRADO Y SU COMUNICACIÓN. LA VIDA COMO MEDIO DE COMUNICACIÓN.</i>	55
2.5. <i>LA HISTORIA.</i>	57
2.7. <i>INTERNET.</i>	59
3. LOS LÍMITES DE LA EDUCACIÓN FORMAL EN EL MUNDO ACTUAL	61
3.1. <i>LÍMITES.</i>	61
3.2. <i>LA “SITUACIÓN EDUCATIVA”</i>	62
3.3. <i>EDUCACIÓN FORMAL, EDUCACIÓN NO FORMAL Y EDUCACIÓN INFORMAL.</i>	63
3.4. <i>LAS SITUACIONES EDUCATIVAS EN UN “MUSEO”</i>	64
3.5. <i>LA SITUACIÓN EDUCATIVA NO FORMAL EN UN MUSEO. CARACTERES PRINCIPALES.</i>	64
3.5.1. <i>Libertad.</i>	64
3.5.2. <i>Familiaridad.</i>	66
3.6. <i>EL MUSEO COMO INTEGRADOR EDUCATIVO.</i>	67
4. MUSEOS CIENTIFICOS, EDUCACIÓN Y COMUNICACIÓN.	69
4.1. <i>EDUCADORES Y COMUNICADORES.</i>	69
4.2. <i>LA EDUCACIÓN CIENTÍFICA, UNA CUESTIÓN ESTRATÉGICA DE SOCIEDAD.</i>	71

4.3 MUSEOS CIENTÍFICOS.	77
BIBLIOGRAFÍA SUCINTA	79

MÓDULO 2. MUSEOLOGIA CIENTIFICA ACTUAL

1. LA FUNCION SOCIAL DEL MUSEO O MANIFESTACIÓN “CIENTÍFICA”

1.1. “MUSEO” EN EL SIGLO XXI.

1.1.1. TODAVÍA ALGO DEL ICOM, YA EN EL SIGLO XXI.

En la primera parte hemos repasado cuidadosamente las cuestiones de carácter conceptual e histórico que configuran las ideas que sobre la naturaleza y funciones de los museos se han transmitido desde el siglo XVI al siglo XXI.

Dicha introducción nos ha llevado a **contextualizar** muchas iniciativas culturales y sociales de tipos aparentemente diferentes, asociadas a la relación intelectual entre la humanidad, sus obras y su entorno inmediato. **Nos han aparecido en el mismo marco conceptual desde un museo lleno de polvorientas vitrinas a una cabalgata de época en una ciudad deseosa de incrementar el turismo.**

De las consecuencias de estos análisis se desprendieron algunos de los intentos de comprensión de los caminos que siguen los proyectos que constantemente están surgiendo, ya en el siglo XXI, en el mundo de los museos y las manifestaciones culturales participativas de carácter presencial.

Vimos así que el siglo XX no resolvió las contradicciones a que la evolución de la sociedad y de las estructuras profesionales había conducido a estas instituciones, en sus propias entrañas conceptuales, entre unas y otras y en su relación con la propia sociedad. **Al contrario, las agudizó al separar conceptos y contextos.**

El reino del objeto material inanimado y su conservación había hecho crisis. El “objeto museable” había extendido sus alcances hasta límites insospechables para los museólogos de fechas incluso tan próximas a nosotros como ya avanzada la segunda mitad del siglo XX.

Desde la definición de Barcelona de 2001, que introdujo en su punto 8 el concepto de “patrimonio intangible”, la crisis se mostró de manera más evidente. La definición de Barcelona, pese al añadido, todavía era una definición del siglo XX.

El ICOM como organización y sus miembros más activos, comenzaron pronto a exteriorizar su desazón ante un concepto, el de museo para el siglo XXI, que no hacía sino añadir parches a un núcleo, aparentemente indiscutible.

Recordemos ese núcleo y el último añadido a la definición estatutaria. El artículo 2 de los estatutos de Barcelona decía:

<<Un museo es una institución permanente, sin fines lucrativos, al servicio de la sociedad y de su desarrollo, abierta al público, que adquiere, conserva, investiga, comunica y exhibe, con fines de estudio, de educación y de delectación, evidencias materiales de la humanidad y de su entorno...

En adición a las instituciones designadas como "museos", las siguientes deben ser entendidas como museos a los efectos de esta definición...

los centros culturales y entidades que facilitan la preservación, perpetuación y administración del patrimonio cultural tangible e intangible (patrimonio vivo y actividades digitales creativas...>>

Como vimos, el tema de la definición de “museo” no era un mero divertimento filológico, erudito o académico. Antes al contrario, las discusiones al respecto **encerraban ya visiones muy alejadas sobre la naturaleza y funciones de los museos.**

Si el problema fuese únicamente de erudición o de naturaleza profesional, su ámbito sería el estrictamente académico, el de los departamentos universitarios o de los staff de los museos. En definitiva, de las élites culturales.

Pero sus consecuencias no eran, no son principalmente, de carácter académico. Antes bien, involucran grandes inversiones económicas, decisiones infraestructurales y de gestión del patrimonio cultural y natural de un país y apuestas de sociedad capaces de orientar hasta la propia dinámica de su desarrollo, su lugar en el mundo, sus industrias prioritarias y la vida de sus ciudadanos.

Todo ello tiene, en efecto, junto a sus vertientes eruditas, consecuencias directas sobre la forma en que la sociedad, cada sociedad, contempla sus museos, su necesidad, su función y su promoción y mantenimiento, dentro sus planes de posicionamiento estratégico hacia el futuro.

En definitiva, plantea debates y soluciones que involucran cuestiones que van más allá del mero ámbito cultural, superestructural si se quiere, para descender al ámbito político, socioeconómico y profesional, a la manera en que se gestiona una sociedad y sus recursos, al ámbito infraestructural y hasta a los mismos puestos de trabajo de los profesionales del área y de los sectores económicos, especialmente el de servicios y el turismo, afectados por las áreas de influencia de este tipo de establecimientos.

Como en la misma estructura de la definición, en el seno del ICOM se debatía de conceptos “filosóficos” y de consideración profesional, **De ideas, de presupuestos y de subvenciones.**

1.1.2. UNA DISCUSIÓN INFORMAL SOBRE LA DEFINICIÓN DE MUSEO

Uno de los lugares privilegiados de discusión sobre los problemas que afectan a los profesionales de museos actuales ha sido, y lo es todavía, más que las revistas académicas en que la estructura de los debates está mucho más ritualizada, **la lista de correo del ICOM.**

La lista tiene una dinámica irregular, con periodos muy activos y otros en que parece desaparecer del correo cotidiano. Cualquiera puede solicitar su adscripción a la misma desde la página oficial del ICOM: www.icom.museum. Además de recibir los mensajes y tener la posibilidad, una vez incorporado, de participar en los debates, se puede acceder online a los archivos desde la propia página de la institución, o desde el servidor donde está albergada actualmente: <http://home.ease.lsoft.com/archives/icom-1.html>.

No podía ser ajeno este foro de debate a los problemas asociados a la propia naturaleza del concepto de museo, que iban conduciendo a la adecuación de las primeras redacciones a la realidad cambiante del mundo en que se movían. La asamblea de Barcelona no había hecho sino poner de manifiesto que el ICOM estaba inquieto conceptualmente y que no solo los asuntos cotidianos y de actualidad profesional preocupaban a sus miembros.

Cabía pues esperar una llamarada "ideológica" en cualquier momento, como vimos que se habían producido otras en el pasado reciente. Esa llamarada se produjo muy pronto, apenas acabada la reunión de Barcelona. La lista de correo del ICOM era un sitio adecuado, público y a la vez privado.

En efecto, desde 2002, en la lista de correo citada puede encontrarse un rosario de intervenciones al respecto de los problemas planteados en las discusiones de Barcelona. Algunos tenían que entrar en tópicos que trataban de aclarar tanto el significado como la naturaleza de ese punto sobre el "patrimonio intangible" recientemente introducido.

Las intervenciones pronto derivaron hacia aspectos más básicos. Para todo el mundo era evidente que el añadido de líneas a la definición, que había funcionado desde los años 60 del siglo XX, en un contexto de consolidación institucional y corporativista, no era una solución aceptable a medio plazo.

A corto lo era, como la historia ha demostrado, pero las propias contradicciones que encerraba esa solución hacían que el problema de base, **"qué es un museo en el siglo XXI y que instituciones, oficiales o privadas, tienen derecho a ser consideradas como tales"**, estuviese lejos de ser resuelto en el marco en que lo situaba la museología oficial.

1.1.3. UN MENSAJE DE GARY EDSON.

En ese contexto, el 11 de junio de 2003, Gary Edson, miembro del consejo ejecutivo y uno de los personajes institucional y personalmente importantes de la organización, dirigió al foro electrónico del ICOM el siguiente mensaje (los destacados en negritas son nuestros):

<<Dear ICOM Colleagues:

On the recommendation of the Reform Task Force and endorsement by the membership at the Barcelona Triennial Conference, ICOM is reviewing and revising its primary documents. At the recent meeting in Paris (June 2003), a draft of the revised Code of Ethics was presented to the Advisory Committee. That document will be circulated for comments soon. In addition, a Working Group has been appointed to revise the ICOM Statutes. As part of this process of assessment, the ICOM Executive Council has determined the need to consider the definition of a museum as it applies to the role and purpose of ICOM.

As you are aware, the current definition is a listing of museum-type institutions and services. Discussion in the Executive Council considered the need to differentiate between the definition of "museum" and the identification of persons, institutions, and services eligible for membership in ICOM. The definition should be adequately inclusive to avoid a separate listing of unique institutions, but exclusive enough to identify professionally oriented institutions serving the public interest. Attention also should be given to the virtual museum environment. ICOM should decide whether those activities should be included or excluded from the museum definition.

As a member of the Executive Council and member of the Ethics Committee, I have been appointed by ICOM President Jacques Perot to gather information pertaining to the definition of "museum." I am aware others have been collecting similar materials and may have an amount of data on this topic. I would appreciate your assistance in compiling as many suggestions as possible so a clear and concise definition of "museum" can be written.

Please send your ideas, suggestions, recommendations, et cetera to me, Gary Edson, on ICOM-L, by fax XXXX, or by e-mail to XXXX >>

Que el tema interesaba a alguien más que al Consejo Ejecutivo y al comité de ética, quedó claro de inmediato. A la petición siguió una verdadera avalancha de intervenciones y propuestas, que todavía pueden seguirse en los archivos del foro, en su mayor parte precisando aspectos de la definición oficial y tratando de incidir en la reducción de su ya reconocida desmesura.

Los mensajes se sucedieron uno tras otro. Evidenciaban, dentro de un orden conservador basado en la definición de Barcelona, las diferentes interpretaciones que efectivamente cabían de algunos de los términos básicos de la definición, junto a cuestiones más de detalle y de redacción. No cabía, visto desde fuera, esperar ningún fuego demasiado vistoso. Error.

1.1.4. UNA PROPUESTA ESPECTACULAR.

Así las cosas, el 7 de octubre de 2003, tras buen número de intervenciones de profesionales de los lugares más diversos, Gary Edson dirigió otro mensaje al foro. Un mensaje muy corto pero no por ello de corto contenido ni de corto significado en el contexto en que se producía. Un mensaje importante.

Las ideas base en él contenidas y lanzadas al debate no eran completamente nuevas en otros contextos. Lo eran en tanto que posibilidad de sustituir la definición oficial por otra conceptualmente muy diferente. El conciso y explícito mensaje, espectacular en el contexto inmediato en que venía desarrollándose la discusión, curiosamente sin atribuir autoría explícita a la definición, decía así:

<<Colleagues:

The following is one of the definition that has been suggested. What are your thoughts about this idea. Does it adequately describe a "museum," or is it too broad, too limiting, too inclusive, or too exclusive?

A MUSEUM IS AN EDUCATIONAL ORGANIZATION THAT SERVES THE PUBLIC BY INTERPRETING SCIENTIFIC, CULTURAL AND/OR NATURAL HERITAGE THROUGH THE USE OF A PHYSICAL ENVIRONMENT AND OFTEN OBJECTS.

MUSEUMS THAT HOLD COLLECTIONS CARE FOR THEM AS A PUBLIC TRUST AND PRESERVE THEM FOR THE FUTURE.

Gary Edson>>

El núcleo de esta aportación, "sugerida" por alguien públicamente inidentificado, eran esas dos líneas:

...INTERPRETING SCIENTIFIC, CULTURAL AND/OR NATURAL HERITAGE THROUGH THE USE OF A PHYSICAL ENVIRONMENT AND OFTEN OBJECTS...

Y sobre todo, la carga ideológica que destilaban esas últimas palabras:

“... y, a menudo, objetos”.

“... a menudo”.

La propuesta desató, precisamente por esas palabras, una nueva oleada de intervenciones. Siguiendo los archivos sorprende el número de mensajes que llegaron a cruzarse cada día.

Reposada por el tiempo y academizada, la polémica desatada puede parecer un debate intelectual más entre profesionales conservadores y progresistas. Vivida en directo, la discusión parecía mucho más espectacular, por la rapidez con que se sucedían los mensajes, de lo que queda constancia porque llevan la hora de publicación en el foro.

No tenía nada de extraño. El contenido y el espíritu de la propuesta anónima lanzada por Gary Edson era una provocación en toda regla, en el seno mismo de la “ortodoxia museológica”.

No solo se invertía el orden conceptual de la definición oficial, la de 2001, que comenzaba enumerando las funciones a cumplir por los museos:

...adquiere, conserva, investiga, comunica y exhibe... , evidencias materiales de la humanidad y de su entorno...

sino que en esta propuesta tentativa, los “objetos”, pasaban a adquirir un papel circunstancial, todavía menor que en aquella redacción que los sustituía por "evidencias materiales de la Humanidad y de su entorno", crecida en los “revolucionarios” años de finales de los 60 y mínimamente apuntada en algún documento de los primeros de los 70, hasta manifestarse oficialmente en la Declaración de Chile de 1972!

De hacer caso a esa definición, de adoptar el ICOM en sus estatutos tamaño innovación, los museos podían perder su papel de depósitos sagrados. De seguir por esa vía, podían llegar a concebirse simplemente como meros “centros de interpretación” del “entorno físico”... en los que hasta podían aparecer, “**a menudo**”, “objetos”.

¡La sangre llegó al río! Airadas voces se levantaron... y permitieron, a los estudiosos de la cuestión que seguían en vivo y en directo el debate, comprobar las posturas internas de los participantes en el foro, una pequeña muestra y no necesariamente representativa, de los miembros del ICOM, pero con seguridad la más involucrada. Cada toma de postura lleva detrás, indudablemente, una posición ideológica compartida por muchos otros miembros.

Un buen ejemplo de las reacciones que este espíritu de la propuesta desató podemos observarlo en la réplica de otro histórico del ICOM, **Milton Bloch**, a esa insidiosa aportación pretendidamente anónima y huérfana, pero lanzada y publicitada

por el propio Gary Edson desde dentro de la cúpula de misma estructura de poder en la organización.

Ese mismo 7 de octubre, Milton Bloch se dirige en tono coloquial y familiar a su amigo Gary, aunque para que se enterasen todos los suscritos a la lista:

<<Gary,

I like the general approach for its directness and simplicity but... "...and often objects..."???

Isn't this a bit like saying that a vegetable market is a nutritional outlet that has stalls, awnings *and often vegetables*.

Museums without objects are clearly the exception and their status is still a matter to be resolved. It seems to me that collections of objects are at the very heart of what makes museum education unique and therefore they deserve a far stronger position in the definition.

Milton>>

La palabra “objetos”, o la de “colecciones”, que ya NO aparecían en la definición oficial, seguía siendo un elemento de referencia para muchos museólogos.

¿Qué sería un museo sin “objetos”?

1.1.5. LAS OCHO "SUGERENCIAS".

Se había tocado, obviamente, un punto caliente. Al día siguiente, el 8 de octubre de 2003, las propuestas, contestaciones, críticas y alternativas habían sido tantas que Gary Edson debió considerar necesario resumirlas en un largo mensaje, en el que se contenían hasta ocho posibles vías de solución del tema planteado, diluyendo el efecto de su definición del día anterior:

<<ICOM Colleagues,

Following are recently proposed definitions of a "museum." Your comments are most welcome. I find this a very interesting exchange of ideas that demonstrates the diverse nature of the museum profession. Please share your ideas about these suggestions, or offer another suggestion.

Gary Edson

Suggestion 1:

A museum is a cultural institution that serves society by preserving,

researching and divulgating scientific, cultural and/or natural heritage through the use of collections.

Suggestion 2:

A museum is an educational organization that serves the public by researching and interpreting scientific, cultural and/or natural heritage through the use of a physical environment and often objects. Museums that hold collections care for them as a public trust and preserve them for the future.

Suggestion 3:

A museum is an educational organization that serves the public by interpreting scientific, cultural and/or natural heritage through the use of a physical environment and often objects. Museums that hold collections care for them as a public trust and preserve them for the future.

Suggestion 4:

Museum: A knowledge base of the tangible and intangible evidence of the cultural and natural inheritance of humanity. Such a collection, normally in the form of objects or specimens, preserves, promotes and presents this heritage for the benefit of society and its development on a non-profit, permanent basis. A museum is also a place, real or virtual, to which the public have access to benefit from such activities.

Suggestion 5:

A museum acquires, accumulates, permanently preserves, keeps records of, and provides expert treatment of products of nature or human creations, it ensures public utilization thereof, studies the environment from which the products of nature or human creations are acquired and provides educational services for scientific and study purposes.

Suggestion 6:

A museum preserves and presents the objects, specimens, images, or practices of humankind to benefit society, promote education, advocate human dignity, and protect the environment.

Suggestion 7:

A museum is an organization that serves society by exhibiting, maintaining, or protecting the tangible and intangible evidence of humankind and the environment for the purpose of cultural enhancement, education, enjoyment, preservation, or research.

Suggestion 8:

A museums is a non-profit making institution in the service of society and of its development, and open to the public which acquires, conserves, researches, communicates and/or exhibits, for the purposes of study,

education or enjoyment, the cultural, natural or scientific evidence of people and their environment.>>

Verdaderamente espectacular y una gran lección de historia de las ideas museológicas. El post, lejos de perderse en el pozo de un debate efímero en el seno de una lista de correo, debería pasar a formar parte, por derecho propio, a la historia de la museología.

La propuesta revolucionaria pasaba a diluirse entre otras varias, escondida en las sugerencias 2 y 3, que variaban en la introducción o no, también muy significativamente, del término "researching", como parte de las funciones de un museo.

Era añadir más leña al fuego. Gary Edson abría el abanico conceptual y entraba en un juego de combinatoria con las palabras, cuya aparición o desaparición, o los meros cambios de orden, creaban imágenes diferentes.

La propia evolución de los estatutos del ICOM a lo largo de cincuenta años, reflejo de siglos de evolución de las propias instituciones, se presentaba ante los participantes de la lista como si de una disyuntiva se tratase. La cosa subió de tono.

1.1.6. LAS NUEVE PREGUNTAS CLAVE.

Ante la avalancha de nuevas aportaciones y opiniones discrepantes, favorables y alternativas, de nuevo Gary Edson se sintió obligado a tratar de resumir los principales puntos de discrepancia, en otro mensaje espectacular, esta vez titulado "*Questions and definitions*".

Dicho mensaje, fechado el 9 de octubre de 2003 a las 15:31:29 -05.00, plantea por fin muchas de las preguntas clave que estaban y siguen estando en la atmósfera museológica actual. Merece también ser considerado en profundidad.

Decía lo siguiente:

<<Dear ICOM Colleagues

First, let me say I really appreciate all the responses received about the definition of a "museum". However, this attempt to define a museum has contributed more questions than answers. These questions have been asked (among others):

Is a museum always public or can it be private?

Does "not for profit" mean that a museum cannot make money?

Must a museum have a collection?

What is research?

Is interpretation the same as research?

Are virtual museums (which have no "buildings") really museums?

Are heritage (cultural) centers museums since they often have no Collections?

Must a museum "preserve" objects to be considered a museum?

If some forms of song and dance are intangible heritage, are concert halls museums?

I think I know the answers to each of these questions, but it is apparent that not everyone has the same view. My thinking is not based on ego; it is, however, the result of background, experience, and training. Those same attributes cause others to think and believe differently. That is why finding a common ground of acceptance is important.

One of the many important contributions ICOM has made to the museum profession is the Code of Ethics. The people who first formulated the Code probably had no idea of the dynamic and professionalizing role it would play in the international community. (They are to be applauded for their contribution.) As the Code has evolved to meet the needs of today's museums, the definition of "museum" as determined by the ICOM membership and which is the heart of the Code, must offer a clear message of identity. We are the International Council of Museums; **so who are we?** When we say "museum" what do we mean, a building, a place, a collection, a process, a vision of the past, or an idea for the future?

Gary Edson>>

Vale la pena resaltar, traducidas al castellano, las preguntas:

- 1.- ¿Ha de tener siempre carácter público un museo, o puede ser privado?
- 2.- ¿La expresión "non for profit" significa que un museo no puede ganar dinero?
- 3.- ¿Debe un museo poseer una colección?
- 4.- ¿Que cabe entender por investigación?

5.- ¿Es Interpretación lo mismo que investigación?

6.- ¿Los "museos virtuales" (que no tienen edificios) son realmente museos?

7.- ¿Los "heritage (cultural) centers"(traducibles en castellano como centros de interpretación o incluso ecomuseos), son museos, dado que a menudo no poseen colecciones?

8.- ¿Debe un museo "conservar" objetos para ser considerado un museo?

9.- ¿Si algunas formas de canto y danza son herencia intangible, son museos las salas de conciertos?

A las nueve preguntas se añadía una más...

...so who are we?

¿...quienes somos?

La nueva provocación dio, naturalmente, sus frutos. El mayor de ellos, por encima de las tomas de posición concretas, esperables en las actuales circunstancias, la posibilidad de percibir con claridad lo que la evolución había provocado en el mundo de los museos.

Bajo el rótulo “museo” coexisten, a principios del siglo XXI, diversas estructuras meméticas, fruto de evoluciones divergentes, visiones muy diferentes de la realidad, intereses institucionales, materiales y personales bien distintos y, sobre todo, maneras muy diferentes de plantear la interacción de la cultura con sus posibles públicos y actores.

Pero con estas preguntas se había ido demasiado lejos... Esta historia, apasionante, desde dentro mismo de la Organización Internacional de los Museos o contemplada desde fuera, continúa con aportaciones más o menos valiosas y significativas, en torno al tema central abierto por Edson... hasta que este mismo la termina bruscamente.

1.1.7. EL FIN DE LA DISCUSIÓN.

Un post de Gary Edson a toda la lista, titulado "Museum, a discussion item" y fechado "Mon, 5 Jan 2004 17:16:24 -0500", pone fin en efecto, casi por decreto, a lo que estaba convirtiéndose en una discusión de alcances demasiado teóricos, que comenzaban a inquietar a los poderes fácticos dentro del ICOM.

La conclusión: la vuelta a la ortodoxia congresual. ¡Cabía recordar que el ICOM ya tenía una definición y recordarla enteramente para que nadie pudiera alegar ignorancia ni olvidar donde residía la “autoridad”! Con este recuerdo, Edson da por concluida la discusión teórica. No debería irse más allá.

Pero quedaba una parte más práctica, más prosaica: ¿Cuáles, entre las instituciones existentes en esta época, las que tenían contacto con el público de una u otra manera y entre sus fines contaban con la educación o la difusión de la cultura, podían reclamar el derecho a ser consideradas museos?

Ese es el punto que quiere dejar abierto Edson porque, a diferencia del otro, más teórico y programático, afectaba día a día a la vida de la organización. ¿Qué instituciones podían solicitar su inclusión en el ICOM? ¿A cuáles debería dar el sí el consejo ejecutivo?

La cuestión se entenderá mejor si se contempla en su conjunto el post, a pesar de su longitud. Hemos destacado en negrillas los aspectos más destacables:

Dice así Gary Edson:

<<Dear Patrick Boylan, Per Rekdal, and Günther Dembski and ICOM Colleagues:

As the person who started the ICOM-L discussion about a definition of “museum” please allow me to restate the reason for the discussion, why we are having the discussion, and where it should take us. In doing this review, I am responding to the questions asked by Patrick Boylan, Per Rekdal, and Günther Dembski.

First, the Executive Council asked me, Gary Edson, to initiate a discussion of “museum” as a part of the process of revising the Statutes. As most of you will recall, one of the issues arising from the Reform Task Force was the revising of the Statutes, and both the definition of a museum, and the related description of persons eligible for ICOM membership are a part of that process. The Statutes revision work being done by Ben Koevoets and that task force does not include these definitions. Also, the Code of Ethics is being revised which needs either revised definitions for a museum and museum professional, or a reaffirmation of the existing definitions. The revision of the Code of Ethics has been on the agenda for five years and was an issue

of discussion at the triennial conference in Barcelona. The Executive Council views assessment of the definition of museums as part of that process.

Because we are the International Council of Museums, and the definition of the museum profession and membership in ICOM is directly linked to the "museum" it is a reasonable place to start a discussion. Obviously, the ICOM-L is not the only forum for discussion of this important subject. And equally obvious, **it is the General Assembly that decides on a definition. The Advisory Council is a venue for discussion, but it is the General Assembly that decides changes in the Statutes.**

As Patrick correctly notes, the current definition has been discussed at great length and bits have been added as needed. As it appears in the Statutes, Article 2, para. 1, is a reference for Article 2, para. 2, professional museum worker.

The following is the definition section of the Statutes as adopted by the General Assembly in Barcelona on Friday 6 July 2001.

<Article 2 - Definitions

1. A museum is a non-profit making, permanent institution in the service of society and of its development, and open to the public, which acquires, conserves, researches, communicates and exhibits, for purposes of study, education and enjoyment, material evidence of people and their environment.
 - (a) The above definition of a museum shall be applied without any limitation arising from the nature of the governing body, the territorial character, the functional structure or the orientation of the collections of the institution concerned.
 - (b) In addition to institutions designated as "museums" the following qualify as museums for the purposes of this definition:
 - (i) natural, archaeological and ethnographic monuments and sites and historical monuments and sites of a museum nature that acquire, conserve and communicate material evidence of people and their environment;
 - (ii) institutions holding collections of and displaying live specimens of plants and animals, such as botanical and zoological gardens, aquaria and vivaria;
 - (iii) science centres and planetaria;
 - (iv) non profit art exhibition galleries; conservation institutes and exhibition galleries permanently maintained by libraries and archives centres.
 - (v) nature reserves;
 - (vi) international or national or regional or local museum organizations, ministries or departments or public agencies responsible for museums as per the definition given under this article;

(vii) non-profit institutions or organizations undertaking conservation, research, education, training, documentation and other activities relating to museums and museology;

(viii) cultural centres and other entities that facilitate the preservation, continuation and management of tangible or intangible heritage resources (living heritage and digital creative activity)

(ix) such other institutions as the Executive Council, after seeking the advice of the Advisory Committee, considers as having some or all of the characteristics of a museum, or as supporting museums and professional museum personnel through museological research, education or training.

2. Professional museum workers include all the personnel of museums or institutions qualifying as museums in accordance with the definition in Article 2, para. 1, having received specialized training, or possessing an equivalent practical experience, in any field relevant to the management and operations of a museum, and independent persons respecting the ICOM Code of Professional Ethics and working for museums as defined above, either in a professional or advisory capacity, but not promoting or dealing with any commercial products and equipment required for museums and services.>

It is the sub. para. (b) that, in my opinion, is a cause for concern. It states, “in addition to institutions designated as "museums" the following qualify as museums for the purposes of this definition”. That statement is followed by a list of organizations, institutions, agencies, et cetera, that “qualify as museums”. **If that list is taken literally, then many governments would seem to qualify as a museums** because of their responsibility for “national” museums.

Similarly, it is unlikely that universities or colleges are museums although they may have excellent museums, galleries, and museum training programs that are funded, to a greater or lesser degree, by appropriated funds.

There are two ways to address the issue of defining a museum. One way is to have an increasing list of institutions identified by type and/or collection. The second way is to have an inclusive definition that accommodates a broad range of institutions. In either case, **the definition of a museum professional and a person eligible for membership in ICOM perhaps should be a separate issue.** As Patrick correctly noted there is need for a definition of the “museum profession and museum professional”

Most of the comments on ICOM-L thus far have proposed a shorter more inclusive definition. I circulated many of the proposals, but have not attempted to add or alter every word that has been suggested. **However, I will make a greater effort in the future to compile ideas.**

Regarding the languages, certainly there is a need for more input from

persons other than those speaking English. I have asked for discussion assistance from native speakers of French and Spanish. They will become active in this process in the near future. As most of you know, it is difficult to translate and respond by e-mail unless you have an excellent command of languages. I understand the problem for our non-English language colleagues, as I hope they understand my difficulty.

One final note: There will be other opportunities for discussion of this issue. The ICOM-L approach is but one means of stimulating interest in this subject.

This is a long message for which I apologize. Thank you for your interest in ICOM. I hope you have a fantastic new year and a peaceful 2004.

Gary Edson>>

Gary Edson pretendía cerrar así el aspecto teórico, demasiado conflictivo, y deja abierta, para un futuro no especificado, la discusión sobre que organismos, y cuales de sus profesionales, podían atribuirse la calificación de “museológicos”. No estaba la situación preparada para introducir cambios en la definición de Barcelona.

Las nueve preguntas de Gary Edson, claves para entender buena parte de los problemas con que se están enfrentando los museos y sus promotores en el siglo XXI, quedaban por contestar. El tema estaba oficialmente cerrado... pero no intelectualmente, ni operativamente, cerrado.

1.1.8. EL RESULTADO DE LOS DEBATES.

La Conferencia General de Seúl 2004 deja intacta la definición... ¡Pero en Viena 2007 se produce por fin el esperado “cambio”!

Veamos por donde se decantó el debate:

En la Conferencia General de Viena se aborda, efectivamente, la cuestión abierta por Gary Edson. Su resultado: el 24 de agosto de 2007 se aprueba la separación del corpus ideológico del ICOM sobre los museos y su función en la sociedad en dos artículos, el 2 y el 3, cuyo tenor literal, en los aspectos que más nos interesan, es el siguiente:

<<Artículo 2. Misión y objetivos.

Sección 1. Misión. El ICOM es la organización internacional de los museos y profesionales de museos dedicada a la tarea de conservar, perennizar y transmitir a la sociedad el patrimonio mundial natural y cultural, presente y futuro, material e inmaterial.

Sección 2. Objetivos. El ICOM establece normas profesionales y deontológicas aplicables a las actividades de los museos, promueve la formación, hace progresar los conocimientos, formula recomendaciones sobre estas cuestiones y sensibiliza al público a la conservación del patrimonio por intermedio de redes mundiales y programas de cooperación.>>

<<Artículo 3. Definiciones de términos

Sección 1. Museo. Un museo es una institución permanente, sin fines de lucro, al servicio de la sociedad y abierta al público, que adquiere, conserva, estudia, expone y difunde el patrimonio material e inmaterial de la humanidad con fines de estudio, educación y recreo.

Sección 2. Instituciones reconocidas por el ICOM. El Consejo Ejecutivo, previo dictamen del Comité Consultivo, puede reconocer otras instituciones que presenten algunas o todas las características de un Museo.

Sección 3. Profesionales de museos. Los profesionales de museos son el conjunto de miembros del personal de los museos, de las instituciones que corresponden a la definición de las secciones 1 y 2 del Artículo 3 y de las instituciones de formación e investigación beneficiosas para las actividades museísticas, que han recibido una formación especializada o poseen una experiencia práctica equivalente en cualquier ámbito relativo a la gestión y las actividades de un museo, así como las personas independientes que respetan el *Código de Deontología del ICOM para los museos* y trabajan para o con los museos sin dedicarse a la promoción y comercialización de productos y equipamientos necesarios para los museos y sus servicios...>>

Ninguna revolución. Prácticamente nada había cambiado a nivel ideológico ni programático. Los “**testimonios materiales de la Humanidad y de su entorno**” de la definición anterior, se transforman en “**patrimonio mundial natural y cultural, presente y futuro, material e inmaterial**” en el artículo 2 y en “**patrimonio material e inmaterial de la humanidad**” en el artículo 3.

El significativo orden de enumeración de las funciones del museo, el tradicional “que adquiere, conserva, estudia, expone y difunde”, **permanece inalterado**.

La larga lista de instituciones reconocidas como “museos” a efectos de la definición, cuya conflictiva composición, al recoger iniciativas culturales de carácter menos “conservacionista” como museos de pleno derecho, permitía la posibilidad de incluir iniciativas “heterodoxas, **desaparece totalmente**.

“El Consejo Ejecutivo, previo dictamen del Comité Consultivo, puede reconocer otras instituciones que presenten algunas o todas las características de un Museo.”

Museo, propiamente dicho será toda aquella institución que sea reconocida por el ICOM.

1.1.9. LECCIONES A APRENDER.

Lejos, muy lejos, queda la resolución del ICOM de aquella insidiosa propuesta “anónima” de definición que sacó a la luz Gary Edson el 7 de octubre de 2003, esa que decía:

<<A MUSEUM IS AN EDUCATIONAL ORGANIZATION THAT SERVES THE PUBLIC BY INTERPRETING SCIENTIFIC, CULTURAL AND/OR NATURAL HERITAGE THROUGH THE USE OF A PHYSICAL ENVIRONMENT AND OFTEN OBJECTS.

MUSEUMS THAT HOLD COLLECTIONS CARE FOR THEM AS A PUBLIC TRUST AND PRESERVE THEM FOR THE FUTURE.>>

El ICOM, como institución, todavía no estaba preparado para ella. Había mostrado, no obstante, que en su seno existían ya inquietudes que alcanzaban a las más altas esferas de la organización.

Lo que también había mostrado es que los tiempos no estaban todavía maduros para debatir (en 2007!), no ya la propia definición, sino las preguntas que Gary Edson había puesto sobre el tablero. Al elegir conservar el núcleo de la antigua definición y eliminar las posibles vías de penetración en el seno del ICOM de instituciones y manifestaciones culturales y educativas heterodoxas, el ICOM, como organismo normativo, había marcado claramente los límites de la ortodoxia: Sería “museo”, además de los depósitos de colecciones, solo aquello que la estructura permitiese.

Pero la propuesta había surgido, se había hecho patente, estaba ya sobre el papel. Había sido lanzada al debate. Ya era imposible hacerla desaparecer.

¿Qué encerraba esa propuesta de definición, contemplada como un enfoque de futuro completamente diferente en el mundo de los museos? ¿porqué le atribuimos tanta importancia?

La propuesta encerraba un mensaje importante a nuestro objeto, el análisis de los museos como herramientas de comunicación científica, y más a la luz de un análisis del concepto de “generaciones de museos”, de la propia historia de los museos como organismos sociales.

Un “museo” podría considerarse, según ella, como una organización educativa que propone y comunica, mediante instrumentos respetados y poderosos, “interpretaciones” del entorno natural, social y cultural de la humanidad.

Inversamente, una organización educativa que propusiese interpretaciones del entorno natural, social y cultural de la humanidad, podría eventualmente considerarse “museo” si cumplía algunas otras condiciones, **entre las que no era estrictamente necesaria la disposición de colecciones!**

Por ello, la propuesta de definición añadía la coletilla <<“Los “museos” que albergan “colecciones”, las conservan y gestionan del mejor modo posible para transmitir ese legado al futuro”>>.

La disyuntiva se situaba así entre el museo como institución prioritariamente conservadora o institución prioritariamente “educadora”, entendiendo el concepto “educación” en un nuevo y moderno sentido, el de “comunicación” con fines formativos..

1.1.10. DOS VISIONES. DOS IDEOLOGÍAS. DOS FILOSOFÍAS. DOS DIRECCIONES.

Se escenificaba así la existencia de dos direcciones en el mundo de los museos, que en su especificación ejemplifican bien la propia dinámica evolutiva que estas instituciones han ido sufriendo ante las presiones “ecológicas” de su entorno.

Resumiendo la esencia de los contenidos ideológicos que subyacen bajo toda esta larga discusión, en lo que aquí nos interesa, en el mundo de los museos pueden distinguirse dos grandes tipos de objetivos marco:

- a. La conservación
- b. La comunicación.

La cuestión no estaba en la toma de postura excluyente entre una u otra. La cuestión estaba **en la prioridad** o preferencia de una frente a la otra, que, necesariamente **iba a afectar decisivamente a la naturaleza, utilización y presentación de objetivos, temas y contenidos.**

Esta distinción, y su necesaria ordenación o priorización es, a nuestro juicio, **clave para entender algunos de los problemas a que se enfrentan los museos de siglo XXI**, los ya existentes y los de nueva creación. Los pasados, los presentes y los futuros. En el fondo será una cuestión de “**públicos**” y de “**intereses**”.

Al mismo tiempo, esta consideración es la que otorga carta de naturaleza a la integración, **en un único cuerpo conceptual**, de los museos, entendidos como las instituciones tradicionales, las exposiciones, científicas o artísticas en sentido amplio, y las manifestaciones culturales de tipos muy diversos.

La "inocente" aportación de Gary Edson, así interpretada, puede situarse como un hito en una vía de análisis que trasciende sin duda sus objetivos más próximos, para permitir al estudioso y al museólogo avisado introducirse en el gran problema que afecta al mundo de los museos, entendidos ya en el amplio sentido que incluye las manifestaciones culturales presenciales, en el principio del siglo XXI.

La cuestión tiene además, y eso es lo más interesante a nuestro objeto otras repercusiones. Lo que se pone en juego, aquello por lo que la cuestión resulta importantísima en el siglo XXI, **no son preferencias ideológicas, sino preferencias operativas. Lo que se pone en juego son planes de actuación y presupuestos.**

Dotaciones económicas y estructuras de poder cultural y social, en definitiva:

- *Qué tipo de “museos” o “manifestaciones culturales” hacer;*
- *quien los promueve;*
- *para qué;*
- *para quien;*
- *quien los diseña;*
- *con que contenidos;*
- *con qué técnicas de comunicación...*
- *...y quien los dirige.*

¿A qué intereses sirven, entrado el siglo XXI, los “museos”?

1.2. LA INFLUENCIA DEL ARTE. LOS MUSEOS ARTÍSTICOS COMO CREADORES DE MODELOS.

1.2.1 CIENCIA, ARTE Y EMOCIONES.

La "ciencia", en el sentido que actualmente se le da al término, es un concepto muy reciente. Apenas tiene 400 años y muchas de las "ciencias" que se cultivan en la actualidad tienen poco más de cien o incluso poco más de diez años. "Ciencias" como la Historia, pese a sus honorables antecedentes históricos, son el fruto del pensamiento de gente cuyos tataranietos todavía viven entre nosotros.

Los museos "científicos", cuya perspectiva histórica ya hemos podido contemplar, son, naturalmente, más jóvenes incluso que estas "ciencias". **Los memes que forman su armazón conceptual surgieron en etapas tan tardías de la evolución cultural de la humanidad** como las propias ciencias de que hablábamos en el párrafo anterior. Sin embargo **los memes de los "museos de bellas artes" fueron producidos por la evolución humana en etapas muy tempranas de esta evolución.**

La cueva de Altamira, la Capilla Sixtina del arte cuaternario, puede ser un museo "de arte" para nosotros, pero en cierta medida, atendiendo a los propios conceptos que se utilizan actualmente por muchos museólogos, también lo debió para sus creadores, aunque quizá por razones distintas.

Su aparición, su conservación y su ampliación a lo largo de los años en que su función conservó sus rasgos fundacionales, responde a necesidades posiblemente no demasiado diferentes de las que produjeron otro tipo de capillas en eras más modernas.

Todas apelaban a un tipo de facultades humanas muy previo a aquellas que alcanzaron su floruit en la Ilustración y sus secuelas decimonónicas. Apelaban a las "facultades del alma".

En el inicio fue la emoción. Es ya muy larga la lista de la bibliografía que estudia la naturaleza de la "emoción", de la capacidad del género humano por "emocionarse". La Wikipedia en español comienza su artículo sobre la "emoción", al que remitimos al lector, con las siguientes palabras:

<<Las **emociones** son fenómenos psicofisiológicos que representan modos eficaces de adaptación a ciertos cambios de las demandas ambientales. Psicológicamente las emociones alteran la atención y hacen subir de rango ciertas conductas en la jerarquía de respuestas del individuo y activan redes asociativas relevantes en la memoria. >>

El primer estudioso de la emoción de quien tenemos noticia, Aristóteles, decía ya en su Retórica que "el orador intenta conmover el ánimo del público suscitando en él

los estados de ánimo más apropiados para convencerle de la verosimilitud de lo que se dice o para moverlo a una determinada acción".

De la emoción derivan las primeras estructuras experienciales del género humano y, yendo más allá, esta expresión se podría generalizar sin excesivos problemas, a otros géneros de seres vivos. **La emoción**, como recoge la entrada de la Wikipedia, **es un mecanismo de la evolución.**

La experiencia religiosa y también la experiencia artística, forman parte de esta evolución. El arte es una emoción y su contemplación está programada para generar emociones. Los "museos artísticos", las colecciones de objetos "artísticos" son pues "museos emocionales" y así lo han sido desde aquel momento en que nos atrevamos a aplicar el concepto de "museo".

El "Museo" conceptualizado en el Renacimiento, está ligado meméticamente a la emoción. Es un "museo artístico" y esta carga memética se ha ido perpetuando incluso cuando otras facultades del alma, como la razón, han pugnado por imponerse como guías de la actividad humana.

No es de extrañar, pues, que los museos artísticos todavía impregnen con su esencia cada ámbito del universo museológico, de la museología como ciencia y de las percepciones "instintivas" de muchos museólogos. La evolución lo ha programado en este sentido.

Este hecho tiene importantes consecuencias sobre el desarrollo de las ciencias museológicas y museográficas. También lo tiene sobre la manera en que la sociedad en su conjunto reacciona todavía frente al fenómeno museológico.

Los "museos artísticos" aparecen frente a ella, entrado ya el siglo XXI y tanto en sociedades avanzadas como en otras menos avanzadas, como los museos más "naturales". En buena parte del inconsciente colectivo de la sociedad actual todavía se considera que, **al museo se va, "naturalmente" a "ver" y a disfrutar de objetos preciosos, raros y valiosos**, a emocionarse con ellos.

Ahora ya sabemos que hay otros tipos de "museos" en que lo que realmente se trata de primar, o lo que en su diseño conceptual se trata de imponer, **es el uso de la razón y el aprendizaje de datos o técnicas.** Pero todavía el paradigma, los modelos profundamente incrustados en el "inconsciente colectivo", debe mucho a aquellas primeras finalidades emocionales.

Este hecho, si se acepta como tal, marca los caminos de la evolución de los museos. Al ser tan primaria la naturaleza de las emociones y al impregnar de modo tan intenso los orígenes del coleccionismo, a su vez germen del museo moderno, **pensar en museos es, en buena medida, pensar en museos artísticos, en museos de objetos, en museos de colecciones... artísticas.**

...y los museos artísticos precisan de pocos intermediarios entre el objeto y quien lo contempla. Cuantos menos, mejor.

La emoción artística frente al objeto, descontados efectos de hiperemotividades colectivas y manipulaciones de la psicología de las masas, es en buena medida una experiencia persona, íntima, individual, en la que cualquier interferencia degrada inevitablemente la calidad de la misma.

Ver Los nenúfares (*Les nymphéas*) de Claude Monet acompañados de la salmodia técnico-histórica de un mal profesor de arte, o de sesudo folleto lleno de tecnicismos, es la mejor manera de perderse lo que Monet quiso, y logró, transmitir a quien se acercara, virgen de "conocimientos", a ver las obras en la disposición en que las imaginó. Sólo tras esta primera experiencia emocional, segundas y terceras experiencias pueden ampliar las bases de la percepción e introducir al visitante en universos técnica y conceptualmente más complejos.

En este sentido, los "museos artísticos" alcanzaron la perfección en etapas muy próximas a su aparición, sitúese esta donde se quiera: en el Cuaternario, entre los asirios o en el Renacimiento. En el ámbito que más nos concierne y sin entrar en polémicas más profundas... nosotros nos inclinamos por la última posibilidad, el "Renacimiento", aún cuando los renacentistas no supieran que se encontraban en él

Y las obras que a la evolución le salen perfectas, como los tiburones, apenas evolucionan. Su carga genética es prácticamente óptima para responder a entornos susceptibles de sufrir modificaciones dentro de rangos amplios. Simples adaptaciones menores son suficientes para adecuarse a las variaciones del medio, siempre que no sean estas catastróficas.

La carga memética de los museos artísticos se plasmó desde su inicio incluso en **las técnicas de comunicación a emplear**, otro mundo al que hay que prestar atención.

Vimos que el origen de los museos, en su acepción moderna, se situaba en los gabinetes privados de curiosidades pertenecientes a los patricios y a las élites sociales, económicas y culturales a ellos asociadas.

La aparición de la idea del museo como lugar público, con el meme "público" como constituyente fundamental del propio concepto, introdujo de modo natural cambios importantes en la propia dinámica de interacción entre contenidos y usuarios o visitantes. No solo debieron plantearse los problemas de seguridad asociados a la correcta conservación de lo expuesto, sino de ordenamiento del espacio, de las obras expuestas y conservadas en su seno, y de circulación de visitantes. Ello influyó decisivamente en las técnicas de comunicación y abrió dinámicas de interacción objeto-visitante adecuadas al tipo de visitantes esperable en cada museo.

El objeto y quien lo contempla. Con las menores interferencias técnicas e informaciones complementarias posibles. Quizá después de la experiencia emocional puede sentirse la necesidad racional de "saber más". Quizá no.

Es significativa la manera en que el visitante medio de un museo artístico, como puede apreciarse en la más elemental observación de campo, interactúa con la obra. Cuando algún objeto, alguna obra, despierta su atención se detiene por un instante su percepción frente a él. Si despierta su emoción, el instante se convierte en un tiempo más o menos largo, y solo después, quizá, trata de acceder la información complementaria puesta a su disposición.

Las técnicas de comunicación mayoritarias de los museos artísticos han evolucionado poco, en consecuencia: largas, o más cortas, series de objetos, dispuestos de modo que el visitante pueda contemplarlos y eventualmente detenerse frente a ellos. En casos especiales, espacios o asientos estratégicamente dispuestos frente a piezas singulares pueden añadir determinadas comodidades fisiológicas a la experiencia que está a punto de producirse.

Dichas técnicas de comunicación no han quedado, evidentemente, como exclusivas de los "museos emocionales". La carga memética propia del concepto de museo que ahora nos ocupa, se ha transmitido incluso a la museografía, hasta formar parte, casi indisoluble, de aquello que se espera encontrar en cualquier tipo de museo.

El modelo, cuasi perfecto en su nicho ecológico, de los museos artísticos, se ha perpetuado de época en época y ha llegado entre nosotros, liderando aún el ámbito de la museología moderna y, quizá más importante, de la ciencia que absorben los que están destinados a seguir moviendo la máquina de la cultura museológica actual.

Podemos afirmar, así, que los museos artísticos no han necesitado evolucionar hasta tiempos muy recientes, No han tenido presiones ecológicas tan notables como otros tipos de museos. Son, todavía, si podemos utilizar libremente nuestro concepto de "generaciones de museos" y la clasificación subsiguiente, "*museos de primera generación*", y están perfectamente satisfechos y orgullosos de serlo. El coste: responden a aquellos nichos ecológicos, una de cuyas características principales concierne a un aspecto clave del fenómeno de la comunicación: sus públicos objetivo siguen siendo los mismos: las élites culturales. Y las élites, manteniendo su poder, son **poco numerosas...**

1.2.2. MUSEOS Y PROFESIONALES DE LOS MUSEOS.

Este modelo cuyo paradigma son los museos que albergan colecciones artísticas, es el que, en el fondo, se trasluce en muchas de las críticas a la heterodoxa definición "anónima" de Gary Edson y en la existencia de las contradicciones que afectan y aquejan a la museología como ciencia y como profesión.

Pero esa es únicamente una faceta de la realidad. La otra tiene que ver con la época en que vivimos y con esas contradicciones en "la profesión" que vemos ponerse de manifiesto ante cualquier provocación que pueda afectar las bases mismas del trabajo que realizan los profesionales de los museos.

Los museos no son únicamente lugares en que se exponen objetos. Son lugares de trabajo, lugares de formación de profesionales y lugares en que se manifiestan también las complejas vicisitudes de las estructuras de poder en esta o en cualquier sociedad que pueda permitirse.

En los países del primer mundo y en las capas más evolucionadas de las sociedades de países con menores grados de desarrollo tecnológico, vivimos en una era "científica". Por era científica no cabe solo entender el disponer de los útiles y los recursos de la ciencia, sino de la mentalidad que los hace posibles, del "método científico". El método científico y las estructuras que permiten aplicarlo al conocimiento y transformación de la realidad impregnan cada faceta de la vida cotidiana, desde la satisfacción de las necesidades más elementales a la investigación básica.

Desde al menos los principios del siglo XIX, la profesionalización de la ciencia y las carreras profesionales se han fundamentado en la construcción de estructuras "racionales" de acercamiento a la realidad. Los acercamientos emocionales, prácticamente ubicuos en otras sociedades, son la primera línea de acercamiento al objeto y al medio museológico. Hay otras líneas de actuación... más prosaicas.

Bajo el acercamiento emocional propio del visitante medio a los museos artísticos hay ya un universo intelectual en el que coexisten estructuras de muy diversos tipos: organizativas, académicas, técnicas, económicas... que han creado sus propios nichos ecológicos y tratan de asegurar su propia supervivencia y perpetuación.

Dichas estructuras quedan en este momento en la periferia de nuestro interés inmediato. Alcanzaron altas cotas de perfección, de adecuación a las necesidades de los públicos objetivo a los que se dirigían y otros públicos no presionaban suficientemente para acceder o transformarlas de acuerdo con sus deseos o necesidades. Los museos de arte y sus modelos organizativos y estructurales respondían a las necesidades de una sociedad y de una época.

No puede olvidarse en modo alguno, a la hora de analizar la museología actual, este hecho. Forma parte, ya indisoluble, del modelo museológico dominante y permite

comprender, y explicar, muchas de las actuaciones que cotidianamente encontramos en ese mundo.

1.2.3. NUEVOS MODELOS.

El modelo de los museos “artísticos” y de los profesionales que gestionan estas instituciones y adquieren, conservan, investigan y, en los últimos lugares de la enumeración, comunican y exhiben “objetos” (o para cumplir con las formas “testimonios materiales de la Humanidad y de su entorno), se enfrenta, como hemos visto en nuestro análisis de las “generaciones de museos” y las propias 9 preguntas de Gary Edson ponían de manifiesto, a importantes problemas.

Sin duda, los museos más famosos del mundo, el Louvre, el Prado, el Hermitage, Los Uffizzi, los Museos Vaticanos, el Museo Británico, el MOMA de Nueva York, la Tate Gallery de Londres... responden bien a este modelo. Poseen colecciones únicas, las grandes obras de la Humanidad. Constituyen referentes públicos históricos y mediáticos y son el espejo en que se miran museos de menor resonancia a nivel mundial, sin perjuicio de la fama de muchos de estos en ámbitos más especializados. Sus profesionales son los más considerados. Su poder económico y mediático hace de ellos los guías de la legión de especialidades y de especialistas que cumplen funciones semejantes en el resto de los museos.

Y, sin embargo, estos son los museos menos representativos del conjunto de instituciones a las que, sin ambigüedades, se aplica oficialmente el calificativo de “museos”. Cualquier repertorio de los museos de España muestra que los museos más abundantes son... los de tipo histórico-etnológico, cuyas piezas, salvo contadas excepciones, son quizá importantes a nivel local pero ciertamente menos a nivel supralocal y menos eficaces a la hora de atraer públicos!

A este último tipo de museos es al que hemos tratado de clasificar entre los de “segunda generación”, junto con museos de tipo científico-técnico directamente surgidos de la segunda revolución industrial de finales del siglo XIX. Y en nuestro análisis aparecían todavía tres generaciones más!

¿Deben otros tipos de “museos” adecuar sus especificidades a la de aquellos faros del mundo museológico?

Como planteaban las insidiosas nueve preguntas de Edson:

- 1.- ¿Ha de tener siempre carácter público un museo, o puede ser privado?
- 2.- ¿La expresión "non for profit" significa que un museo no puede ganar dinero?
- 3.- ¿Debe un museo poseer una colección?
- 4.- ¿Que cabe entender por investigación?
- 5.- ¿Es Interpretación lo mismo que investigación?
- 6.- ¿Los "museos virtuales" (que no tienen edificios) son realmente museos?

7.- ¿Los "heritage (cultural) centers"(traducibles en castellano como centros de interpretación o incluso ecomuseos), son museos, dado que a menudo no poseen colecciones?

8.- ¿Debe un museo "conservar" objetos para ser considerado un museo?

9.- ¿Si algunas formas de canto y danza son herencia intangible, son museos las salas de conciertos?

¿Planteadas las preguntas, cuales pueden ser las respuestas?

En su post, Edson afirmaba que personalmente tenía respuestas preparadas. Recordemos sus palabras:

<<I think I know the answers to each of these questions, but it is apparent that not everyone has the same view. My thinking is not based on ego; it is, however, the result of background, experience, and training.>>

<<Pienso que sé las respuestas a cada una de estas cuestiones, pero es obvio que no todos tenemos los mismos puntos de vista. Mi pensamiento no está basado en creencias personales. Es, por el contrario, el resultado de mi formación, experiencia y práctica.>>

Una pena. Nos quedamos en esta ocasión sin saber, en el marco de la discusión original, cuales eran estas respuestas de Edson, pese a que su trayectoria profesional permite, en algún caso intuir alguna de ellas. Sería ejercicio fútil lanzarse a juegos intuitivos. Más creativo parece ser el tratar, entre los profesionales e interesados en el mundo de los museos, cada uno para sí mismo y en su práctica pública, tratar de responderse y responder. El ICOM decidió no responder a ellas, o lo hizo y su respuesta fue considerar que no procedía responderlas más allá de su definición de 2007.

Las preguntas de Gary no agotan el ámbito de incertidumbres en que se mueve la museología actual. Hemos visto los profundos cambios a que dio lugar la declaración de Santiago de Chile, que debía haber sido un episodio menor en el seno del segundo o tercer mundo. Hay muchas más preguntas que afectan a la conceptualización del modelo de museo que se está desarrollando en el siglo XXI.

¿Son museos los planetarios? Ya sí, oficialmente y consagrados por las definiciones sucesivas del ICOM, pese a que no tengan necesariamente "colecciones" o cobren las entradas de modo que les salga positiva la relación coste-beneficios, o estén lejos de la investigación astronómica y cosmológica de punta, o hagan espectáculos multimedia con profusión de láseres y música de última generación.

¿Son museos los "Sea parks", los acuarios de nuevo cuño que tan populares se han hecho y que están constituyendo la salvación económica de la industria de los parques de atracciones, gracias a los simpáticos defines, las impresionantes orcas o los siempre inquietantes tiburones?

Sin duda. También pueden considerarse amparados en la definición del ICOM, pese a que una de sus motivaciones principales sea el lucro económico o que siendo incluso de promoción pública, como el Oceanográfico de la Ciudad de las ciencias y las artes de Valencia, se haya dado en explotación a una empresa privada, Parques Reunidos S.A.

Es también ya impensable, para todo profesional del mundo de los museos , no considerar también entre estas instituciones a los Science Centres, cuyos contenidos cambian periódicamente, camino de... la basura, y entre los que algunos, explícitamente se enorgullecen de no contar con “colecciones permanentes”.

¿Es EPCOT, el conocido parque Disney de Florida, dedicado a la ciencia y a las culturas de la humanidad, un museo? ¿Pueden ser museos algunos parques temáticos?

¿Son museos, o no, las ciudades de Tortosa, o Montblanc, en Tarragona, por citar dos, u tantas otras que se transforman, a veces por apenas una semana, en escaparates de otras épocas, del “Renacimiento” y de la “Edad Media” y hacen que sus ciudadanos pasen todo el año estudiando indumentaria medieval para vestirse propiamente?

¿Puede de alguna manera considerarse que tiene determinadas características de museo, o no, una “feria medieval”, con sus tenderetes de productos más o menos “incontaminados” por la tecnología moderna, sus espectáculos y escenificaciones y sus vendedores vestidos en ocasiones con interpretaciones libres de ropajes de película hollywoodiense de época?

¿Es un museo un festival periódico de teatro griego o romano, o de música religiosa, que llevan decenios acercando a la gente, en las mismas fechas año tras año, a piezas clave, a obras inmortales de la historia de la humanidad, que se pueden oír pero no tocar y a sensaciones que pudieron vivir sus ancestros?

Abierta la veda, puesto en duda el paradigma del museo internacional de arte con piezas excepcionales y larga plantilla de especialistas, aplicado a la pinacoteca de pequeña ciudad y por extensión a muchas de sus instituciones museológicas, la serie de preguntas podría hacerse cada vez más larga.

Colateralmente cabría plantear otras vías de interrogación. ¿Son museos esos lugares immaculados, llenos de objetos convenientemente expuestos en vitrinas y cuya naturaleza solo alcanza a conocer el universitario que los visita una o dos veces en su vida para documentar un trabajo de licenciatura y un grupo de niños que no alcanzan a descifrar el significado de casi ninguno de los paneles que los llenan?

¿Cabe gastar una parte importante del presupuesto de cultura, educación o ciencia de una sociedad y sus administraciones en mantener permanentemente abiertas al público en general espacios de instituciones **cuyo índice de visitas es inversamente proporcional al número de sus vitrinas**, cuando una política de almacenamiento

visitable y visitas guiadas sobre demanda llenaría las expectativas de todos sus posibles públicos objetivo, es decir, los especialistas y algún turista diletante?

¿Responden las políticas de promoción y gestión museológica a las necesidades de adaptación **del conjunto de ciudadanos que ya no están en el sistema educativo formal** a las nuevas tecnologías y a las nuevas concepciones “científicas” que están invadiendo el mundo y afectando directamente a propia vida y la salud de los humanos en general y de su medio ambiente, su nicho ecológico vital, social y cultural?

Añadir algunas preguntas a las avanzadas por Edson **quizá permitiera poner de manifiesto la existencia de otros modelos**, de otros paradigmas, en el sentido kuhniano del término, incompatibles incluso con los anteriores, como los paradigmas kuhnianos y que dieran lugar a “concepciones científicas normales” enteramente nuevas respecto de los paradigmas del pasado?

1.2.4. REVOLUCIONES Y EVOLUCIONES.

Es tentador el pensar en aportar el modelo de la estructura de las revoluciones científicas que popularizó Thomas. S. Kuhn, a los paradigmas básicos de la ciencia museológica actual. La añeja polémica que siguió en los ámbitos académicos de la filosofía de la ciencia a la provocación kuhniana, modelos alternativos como los de Imre Lakatos y las propias reconsideraciones de Kuhn sobre sus propios paradigmas, nos ahorran la tentación de la aventura. El concepto “revolución” aplicado a la dinámica vital museológica requeriría de tantas precisiones conceptuales sobre la naturaleza misma de estas revoluciones que lo haría irreconocible para cualquier lector de diccionarios.

No es sorprendente. La filosofía de la ciencia kuhniana, como la propia mentalidad científica de Thomas S. Kuhn, proceden del ámbito de las ciencias físico-matemáticas. Sus ejemplos están tomados de este ámbito de las teorías científicas. Thomas Kuhn era un historiador especialista, por encima de su propia especialidad como científico básico, en la revolución cosmológica, en Astronomía.

Las ciencias físico-matemáticas han desarrollado a lo largo de la historia, comenzando con las obras señeras de Euclides y Arquímedes y madurando con las geniales estructuras teóricas de Isaac Newton y Leonhard Euler, modelos de interpretación de la naturaleza a los que se puede imaginar encajando, a martillazos, en las estructuras interpretativas kuhnianas.

Otras ciencias y más en concreto las ciencias biológicas, la vida tal como la conocemos, con su variabilidad y cambio continuo, no han tenido la suerte de llegar todavía a crear modelos tan deterministas. Quizá lo logren cuando lleguen a entenderse en su integridad los procesos físico-químicos que parecen gobernar la vida tal como la conocemos. Estamos lejos de ello todavía.

A falta de tan elaborados y predictivos modelos, las ciencias biológicas, desde la época gloriosa en que químicos como Louis Pasteur y naturalistas como Charles Darwin y Alfred Russell Wallace comenzaron a desentrañar las fuerzas misteriosas que parecían gobernar a las especies vivas, desde el más humilde vegetal a la mujer y al hombre, elaboraron otros modelos de método científico.

Quizá podían tomarse como más provisionales, pero seguramente eran más adecuados a una realidad en que el cambio constante, la evolución, definía las estrategias de supervivencia y adecuación al entorno.

Nuestra historia de los museos y el concepto de “generaciones” nos ha mostrado los museos en su perspectiva histórico-social. Hemos apuntado también que los museos de arte han sufrido menos presión evolutiva que otros tipos de museos y se pueden considerar, sin perjuicio de un análisis posterior de carácter más fino, como museos de primera generación, museos de colecciones.

Hora es de ver el resultado de la evolución en los museos que no se integran fácilmente en la calificación de museos de arte, es decir, en todos los demás. **¿Para qué y para quien sirve un museo con colecciones de importancia media, expuestas a la manera tradicional en vitrinas y estantes**, lleno de doctos paneles, con contenidos poco destacables por su valor “artístico” y, eso sí, con su correspondiente “audiovisual” y algunos ordenadores interactivos por aquello de dar una imagen de “modernidad”, en el siglo XXI?

1.3. LA EVOLUCION Y SUS CONSECUENCIAS.

1.3.1. RESPUESTAS.

La anterior es una gran pregunta. **Merecería una gran respuesta** o, menos ambiciosamente, a falta de una síntesis definitiva, varias buenas respuestas parciales.

Si miramos ahí afuera, no hay uno sino muchos modelos de museos “no artísticos”, en muchos modelos de sociedades y con muchos públicos diferentes, cada uno con sus expectativas y necesidades. Hay también muchas maneras de enfocar la política museológica, la que deciden los poderes públicos democráticamente elegidos por los ciudadanos y que los profesionales deberían ejecutar con la vista puesta en el “bien común”.

A la hora de enfocar las vías por las que obtener alguna de estas respuestas, aquí y ahora, puede ser útil el recurso al corpus metodológico y conceptual del concepto biológico “evolución”, a la biología y a la ciencia que inevitablemente la acompaña: a la medicina.

Podemos hacer un ejercicio de imaginación e imaginar a los museos actuales, con sus contenidos, sus profesionales, sus planes de actuación y sus proyectos de futuro, como **seres vivos**.

Para que el ejercicio funcione y dé frutos, por duración de su vida no cabe entender simplemente el tiempo transcurrido desde la primera inauguración de sus primeras instalaciones. Antes bien, como aves fénix, con cada remodelación importante, con cada cambio de planes estratégicos, con cada cambio incluso de equipos directivos, el museo muere y renace. Es un nuevo museo.

El espacio físico o institucional en el que surgió su primera identidad puede albergar, así, muchos museos, quizá con el mismo nombre, con la misma apariencia a primera vista, pero con cargas meméticas diferentes. Afortunada o desgraciadamente según los casos, a muchos museos reales no los reconocerían, de poder volverlos a recorrer, sus propios creadores. No son ya el mismo museo.

Como tal ser vivo, podemos considerar pues, que cada museo o manifestación cultural real, en un espacio y un tiempo, en un tiempo, en un contexto y en el seno de una cultura, tiene una carga memética propia, los genes de la cultura, que lo individualiza y que lo asimila a otros ejemplares de la especie.

Como con los genes biológicos, esta carga memética permite también clasificarlo en alguna de un conjunto de subespecies e incluso en tanto que individuo irrepetible, genio o monstruo, mutación radical o imperceptible.

En esta imagen mental, la evolución, la adaptación al entorno y la lucha por la supervivencia, han ido configurando sus caracteres. Cabe pues imaginar una “**Historia**

Natural de los museos”, que actualmente los avances científicos han ido especializando en disciplinas complementarias. El término “Historia Natural”, de gloriosas raíces históricas, es ya un cultismo. Ahora las disciplinas se llaman, entre otras, “biología”, “fisiología”, “genética” y “medicina”, propias de la especie.

1.3.2. BIOLOGÍA.

Prosigamos con nuestra imagen mental, en la confianza de que algún fruto nos dará, más allá del mero divertimento intelectual.

Nuestra clasificación de los museos en “generaciones”, era una clasificación historicista. El método científico nos ha enseñado a clasificar para estudiar y el recurso al concepto de las generaciones permite bien observar la diversificación producida e incluso cuando, en que época cronológica y en que contexto socio-cultural aparecieron sus primeros especímenes claramente reconocibles.

Lo hicimos. Incluso rotulamos los diferentes grupos a efectos taxonómicos. Recordémoslos:

- **Museos de primera generación: “Museos de colecciones”.**
- **Museos de segunda generación: “Museos de procedimientos”**
- **Museos de tercera generación: “Museos interactivos”**
- **Museos de cuarta generación: “parques temáticos”**
- **Museos de quinta generación: “Museos virtuales”.**

Nuestro símil biológico nos ayuda a comprender fácilmente que en la evolución siempre hay eslabones intermedios, híbridos, entre unos y otros grupos. Es difícil encontrar especímenes “puros”. En la naturaleza lo usual es la existencia de individuos híbridos. En nuestro tema de estudio y en el modelo desarrollado, también.

En el mundo real encontraremos pues, si nuestro modelo tiene algún parecido con aquel, subespecies de museos y ejemplares de museos que han surgido y han sobrevivido, o han pasado a la historia, como respuesta de cambios estructurales del medio en que se desarrollaban.

Hora es de que analicemos este medio, lo que en biología se llama el “nicho ecológico”.

1.3.3. LOS NICHOS ECOLÓGICOS.

Los museos de colecciones de objetos cuya motivación a la hora de coleccionarlos no era simplemente de carácter “artístico”, su belleza formal intrínseca, nacieron en una época en que a esa belleza se añadieron caracteres como rareza, valor material o aprecio social. El Renacimiento que contempló la explosión del deseo por coleccionar tales objetos no tardó en alumbrar una nueva era en la historia cultural de la

sociedad “occidental” que aquí más nos concierne. En otras partes del mundo los nichos ecológicos eran, naturalmente, diferentes.

Con el advenimiento de la Revolución Científica, la pasión por coleccionar se alimentó con otros valores. El descubrimiento de las insospechadas riquezas de los tres reinos de la naturaleza en otros continentes, de las manufacturas de las procedencias más diversas, **asociado al “espíritu científico”** dio paso a la museología, o ciencia de los museos, fundamentalmente la ciencia de la disposición de las colecciones y de su estudio sistemático.

A la pasión por coleccionar se unía la pasión por clasificar, estudiar y completar. Los objetos adquirieron otros valores además de su belleza o valor económico. Además de ser codiciados por sus valores tradicionales, pasaron a serlo por ser también “objetos científicos”, objetos susceptibles de estudio “científico” en la nueva concepción que la Revolución Científica dio al término.

La sociedad, la cultura que comenzó a apreciar esos otros valores, es el nicho ecológico en el que surgieron nuestros museos de primera generación.

¿Sigue existiendo este nicho ecológico? ¿Pueden seguir viviendo en él nuestros museos?

El coleccionismo sigue existiendo. La pasión por poseer colecciones “completas” de objetos preciosos, con el prestigio que otorgan; estudiarlas o hacerlas estudiar; ordenarlas, mostrarlas y disfrutarlas, también. Pero hay otra componente de ese ambiente que ha sufrido necesariamente grandes cambios desde el siglo XVII al siglo XXI.

Esa componente, esencial, son los “públicos”, aquellos ciudadanos con posibilidades o derechos de contemplar dichas colecciones.

Lo estudiamos cuando hablamos de historia de la divulgación científica. Los públicos del siglo XVII, y sus sucesores del siglo XVIII y hasta de los siglos posteriores, en función de las naciones y sociedades que consideremos, eran un conjunto de patricios, por la cuna, por el dinero, por la cultura o por la ocupación.

El “amateur” del siglo XVIII es también un “connoisseur”. Y este elemento es esencial en la configuración del interés por la colección, por el museo, por la conservación, por la investigación... y por la exhibición.

Este hecho se ve muy bien cuando se reflexiona sobre la naturaleza del “objeto museal”. Salvo algunas piezas de fama general, la mayor parte de los objetos que conserva un museo son piezas que difícilmente transmiten algo más que su estética. Un objeto de museo no es únicamente la pieza desnuda. **Es un par pieza-contexto.**

Es **el contexto** el que dota de valor cultural a la mayor parte de los objetos, incluso de los objetos más o menos preciosos, raros o valiosos que llenan los museos de primera generación.

El “contexto” es valioso. Bien utilizado, **es incluso más valioso a efectos de eficacia de comunicación y de puesta en valor**, que los propios objetos a los que contextualiza.

Lamentablemente, hasta hace relativamente muy poco tiempo, el contexto de una colección de objetos, cuando se presentaba ante el visitante, lo hacía **como mero acompañamiento** de los “elementos centrales”, los objetos en sí mismos.

Retengamos esta idea, que se encuentra en la base de una manera mucho más actual de concebir los museos:

- **Objetos con, en su caso, contexto versus contexto con, en su caso, objetos.**

¿Y cómo se llega a conocer este contexto en los museos de primera generación? O lo lleva consigo el visitante a un museo, debido a su preparación previa, a su formación cultural y estudios, o debe proporcionársele allí mismo, junto al objeto de referencia.

En el siglo XVIII, el visitante típico de un museo disponía, en gran medida, de ese contexto, por su extracción cultural, intelectual o social. La ciencia, el saber, era todavía abarcable en su globalidad por una mente privilegiada y en mayor o menor medida por mentes menos poderosas.

El contexto a proporcionar por el museo podía reducirse así a niveles adecuados a una rápida percepción de la información. Un simple rótulo podía contener esa información, porque el resto lo llevaba consigo el visitante.

En el siglo XXI ya no es ese el caso, ni lo era en el siglo XX, ni en diferentes medidas en el siglo XIX. El saber de la humanidad había adquirido tal dimensión que ninguna mente, ni los privilegiados de la cultura, podía abarcarlo. **Mucho menos aquellas clases sociales que conquistaron mucho antes el derecho a entrar en los museos que la formación necesaria para disfrutarlos.**

Los museos, para conservar las capacidades de comunicación de sus objetos museales, debieron ampliar las fuentes de información a disposición del visitante. Los **paneles explicativos**, la forma más básica de comunicación presencial, se hicieron, en el mejor de los casos, de mayores dimensiones.

Pero la propia magnitud de la información a proporcionar obligaba al visitante a un esfuerzo superior... precisamente cuando el nivel cultural medio del visitante, en general y en relación con la naturaleza de los objetos presentados a su contemplación, descendía cada vez más aceleradamente.

No se trataba de competencias o incompetencias individuales, sino de ampliación de la base social de posibles visitantes de museos. Mayores derechos ciudadanos a la educación a la cultura y al ocio implicaba mayor número de posibles consumidores de la oferta museológica.

Nos encontramos ante una paradoja: cuanto mayor es la posibilidad del **ciudadano medio** para acudir a un museo que cumpla adecuadamente sus funciones, mayor necesidad de contextualización “in situ” necesitan sus fondos y mayores medios de información deben ponerse a su disposición, porque menor es el conocimiento previo que este lleva consigo.

Pero tanta información es imposible de absorber por ese ciudadano medio en el tiempo razonable de dedicación cada visita usual al museo y en el número esperable de visitas que realizará a lo largo del tiempo. **Cuanto más amplio es el público que puede acceder a un museo tradicional, más reducido es el que puede acceder a sus contenidos.** Remedando una expresión coloquial, cuanta más gente puede pasar por un museo, menos puede ese museo pasar por la gente.

El ciudadano medio se encuentra ante la disyuntiva de dedicar su esfuerzo a absorber contextos para disfrutar de los objetos expuestos o a pasar entre ellos cada vez más agobiado o cada vez menos interesado... hasta que a su disfrute solo llegan los pocos elementos estéticos que por alguna razón despiertan de manera suficientemente poderosa su atención, su curiosidad o incluso su morbo, para que se detenga y dedique el tiempo necesario a absorber la información complementaria que se le proporciona.

Muchos museos de colecciones han perdurado en el tiempo, cumpliendo bien su función de adquirir, conservar e investigar los objetos a los que su política de crecimiento o las circunstancias han permitido acceder. **Pero, por efecto de la paradoja anterior, han perdido algo por el camino: Han perdido la comunicación con el visitante medio. Y con esa pérdida de comunicación han perdido a los visitantes mismos.**

Aquellos museos en que por la naturaleza e importancia de los objetos conservados y presentados, el contexto ha sido proporcionado por la propia cultura general de la sociedad en que se inscriben, sea el sistema educativo, los medios de comunicación de masas o la vox populi, necesitan de menos dedicación a este aspecto. La cultura general a disposición de la mayor parte de la población suple buena parte de dichas necesidades.

En los museos que no tienen esa suerte, en aquellos en que dicho contexto, por su amplitud, su profundidad o las formas de comunicarlo, solo está al alcance de determinadas élites, **el problema se convierte en una cuestión vital para la propia salud pública del museo.** Un museo vacío de gente es un simple almacén.

Tanto por cuestiones de fondo como por cuestiones de forma, su nicho ecológico tradicional, en el siglo XXI, como los nichos ecológicos de otras especies, se ha reducido hasta casi la desaparición.

1.3.4. NUEVOS NICHOS.

El primer mundo actual, la sociedad científico-tecnológica, el estado del bienestar y la civilización del ocio, han ido creando nuevos nichos en los que podían proliferar nuevas generaciones de museos. Las Revoluciones Industriales, la primera y la segunda, crearon un nicho en que la “curiosidad” ante los nuevos productos creaba demandas y necesidades que cabía satisfacer. Las exposiciones industriales y sus secuelas, vinieron a satisfacerlas.

Las “exposiciones” evolucionaron en este nuevo terreno virgen y crearon desde los museos tecnológicos clásicos de finales del siglo XIX y principios del XX, hasta los museos etnológicos que trataron de preservar útiles y procedimientos a los que la misma evolución de la sociedad había condenado a la obsolescencia, pero cuyo valor cultural y testimonial todavía aparecía como relevante.

Entrado el siglo XX, la imposibilidad de conservar en los contenedores museológicos tradicionales, los edificios con estancias más o menos adecuadas, muchos de esos procedimientos, creó las condiciones para la aparición de los museos al aire libre, los “open air museums” y los ecomuseos de la primera época.

Los complejos industriales y comerciales obsoletos y sus formas arquitectónicas propias, y los espacios geográficos, rurales o urbanos en que aquellos se inscribieron, constituyeron un nuevo nicho a ocupar por estas nuevas formas de museos. Hasta ciudades enteras se convirtieron en museos abiertos, en que las paredes del museo tradicional simplemente desaparecieron. Se “reinventaron” como espacios de comunicación al servicio de visitantes foráneos y autóctonos.

Este es un nicho ecológico rico y variado en el que se mueven con soltura iniciativas museológicas notables, a caballo entre aquella segunda generación, los museos de procedimientos, y aquella cuarta generación, los parques temáticos, que comenzó a surgir ya en la segunda mitad del siglo XX.

Como vimos, la guerra fría creó un nuevo nicho, el de la cultura científica popular de carácter estratégico, que a su vez ha ido menguando en algunas direcciones y expandiéndose en otras, a medida que las condiciones geoestratégicas del mundo fueron evolucionando.

Surgieron nuevos tipos de museos. Otros trataron de adaptarse al nuevo medio. Había que hacer “experimentar” a cada vez mayores capas de población el poder de la ciencia y la tecnología. Comenzaba la época dorada de los “science centers” y de los museos científico-tecnológicos que pudieron subirse al carro de la nueva verdad museológica: la experimentación directa, la interactividad.

Este nuevo nicho llevaba sin embargo en su seno las semillas de su propia fragilidad. La ciencia y la tecnología se hacían de más en más complejas. La especialización daba paso a la superespecialización a medida que nuevos ojos permitían a los científicos contemplar de más cerca la naturaleza y sus leyes. **Sin la ayuda constante de guías, de “profesores”, la interactividad se iba a debatir entre la ingenuidad y la imposibilidad.** Se debate todavía.

Nuevas generaciones de museólogos, sin embargo, habían crecido a la sombra de tantas expectativas y tantos recursos puestos a disposición de las mismas. Los esfuerzos por que el nicho se preservase para que pudiese seguir albergando los museos surgidos con su aparición, y otros semejantes, que aquellas legiones de profesionales trataban de alumbrar, con las consiguientes estructuras administrativas, académicas y laborales puestas a su servicio, lo han mantenido pujante pese a los síntomas de degradación que comenzaban a observarse.

Tras la primera crisis del petróleo, el nuevo orden mundial y el final de la guerra fría, el mundo, sobre todo el primer mundo, **contribuyeron a crear nuevos nichos para la comunicación presencial de la cultura.**

La “**cultura del ocio**” y el estado del bienestar, la mejora de las comunicaciones y el deseo de nuevas experiencias apoyadas sobre nuevas formas de comunicación, **crearon así un nuevo nicho ecológico para el turismo cultural y para la educación de masas.**

Es en este nicho en el que cabe imaginar a esos nuevos seres que trató de definir Gary Edson en aquella ya tan citada propuesta “anónima” de definición. Recordémosla de nuevo:

<<A MUSEUM IS AN EDUCATIONAL ORGANIZATION THAT SERVES THE PUBLIC BY INTERPRETING SCIENTIFIC, CULTURAL AND/OR NATURAL HERITAGE THROUGH THE USE OF A PHYSICAL ENVIRONMENT AND OFTEN OBJECTS.>>

o, en su traducción castellana:

<<Un museo es una organización educativa que sirve al público interpretando el patrimonio científico, cultural y/o natural (de la humanidad), mediante el uso del entorno físico y, a menudo, de objetos.>>

Los participantes en la discusión del foro del ICOM que se opusieron, más o menos frontalmente, a esta definición hasta lograr que casi se hundiese en el olvido, tenían bien claras las implicaciones de aceptar en su nicho ecológico a los nuevos seres que, respondiendo mejor a la misma, podían amenazar sus formas de vida tradicionales. Pese a que era una definición surgida en medios de confianza, su contenido se revelaba como **altamente peligroso.**

Estaba amenazada su carga genética, o memética y su propia existencia. No estaban equivocados. Sus mismos mecanismos inmunitarios, ya castigados por la inadecuación al nuevo medio, lo podían ser también por “virus oportunistas”, si se nos sigue permitiendo la transposición conceptual, que podían aprovechar las cambiantes condiciones ecológicas, podían poner en riesgo hasta su propia salud institucional.

Lo que todavía parecía un conjunto de trastornos coyunturales e inespecíficos, podía transformarse en algo más serio. Algunos de estos trastornos podían reconocerse como síntomas y signos de algún síndrome desconocido hasta el momento pero que pudiese de manifiesto posibles “enfermedades”. **Los museólogos tradicionales no querían, y siguen sin querer, arriesgarse a que una manifestación cultural temática, prioritariamente lúdica y subsidiariamente académica, se pusiese al nivel institucional de sus museos, por muy vacíos que estuviesen.**

Ese es el punto clave en la consideración de los nuevos nichos: que fuesen “manifestaciones de masas”. Por parte de la museología tradicional se sigue ubicando a las “manifestaciones culturales de masas” en ámbitos “turísticos”, en un esfuerzo por conservar su status académico e institucional superior, aún a costa de mantener un elitismo incompatible con la optimización de los recursos en una sociedad que ha cambiado mucho. El nicho ecológico de los museos tradicionales es ya una reliquia de la evolución. **En el siglo XXI cabe distinguir claramente entre conservación y comunicación. Atienden a necesidades sociales diferentes.**

1.4. MEDICINA MUSEOLÓGICA.

No deja de ser divertido tratar de llevar hasta donde se pueda el pequeño ejercicio de imaginación en que estamos incurriendo con nuestro uso de las analogías biológicas.

1.4.1. SÍNDROMES: SÍNTOMAS Y SIGNOS.

En medicina y psicología, un síndrome es un cuadro clínico o conjunto de circunstancias subjetivas (sensaciones y manifestaciones) y objetivas (medidas cuantitativas) que se presentan usualmente ligadas; es decir, un grupo significativo de síntomas (subjetivos) y signos (objetivos) que concurren en tiempo y forma.

Dicho conjunto puede ser la manifestación inequívoca de una determinada enfermedad o patología, caracterizando un estado morbo perfectamente determinado, o constituir un elemento de valoración a la hora de establecer la enfermedad real de base que provoca el síndrome.

Un síndrome no es por tanto, necesariamente, lo mismo que una enfermedad. Sin embargo ambos conceptos pueden identificarse cuando la asimilación es inequívoca. En otras ocasiones, la caracterización del síndrome es solo un primer paso hacia la determinación de la naturaleza última de la enfermedad y sus causas.

En los últimos años, el concepto médico de síndrome se ha extendido a dominios colaterales o directamente ajenos a la propia ciencia médica.

En efecto, puede hablarse incluso del término “culture-bound síndrome”, o “síndrome ligado a la cultura”. La Wikipedia en inglés lo define del siguiente modo:

<<In medicine and medical anthropology, a culture-specific syndrome or culture-bound syndrome is a combination of psychiatric and somatic symptoms that are considered to be a recognizable disease only within a specific society or culture. There are no objective biochemical or structural alterations of body organs or functions, and the disease is not recognized in other cultures. While a substantial portion of mental disorders, in the way they are manifested and experienced, are at least partially conditioned by the culture in which they are found, some disorders are more culture-specific than others. The concept of culture-bound syndromes is very controversial and many psychologists, medical doctors, and anthropologists reject the concept. The term culture-bound syndrome was included in the fourth version of the Diagnostic and Statistical Manual of Mental disorders (American Psychiatric Association, 1994) which also includes a list of the most common culture-bound conditions.>>

El término nació, pues, también ligado al ámbito médico pero ha ido traspasando fronteras disciplinares hasta llegar a integrarse como elemento de análisis socio-cultural. En la literatura académica y en la terminología popular han ido apareciendo “síndromes” asociados a situaciones en que pueden encontrarse elementos de naturaleza

“patológica”, síntomas subjetivos y signos objetivos, que presentan determinadas pautas de repetición.

Quizá, por su popularización en situaciones críticas, un buen ejemplo de esta utilización interdisciplinar es el conocido “Síndrome de Estocolmo”. En esta acepción, **la utilización del término “síndrome” en museología proporciona una buena herramienta de análisis y discusión** que, sin duda puede proporcionar nuevos puntos de vista desde los que analizar la realidad actual de los museos y manifestaciones culturales asimilables.

1.4.2. SÍNDROMES MUSEOLÓGICOS.

Los síndromes museológicos se detectan del mismo modo que los más tradicionales síntomas clínicos: mediante la observación de patrones que permiten identificar similitudes entre cuadros aparentemente singulares.

Detectar posibles “síndromes museológicos” se puede convertir así en un medio de analizar la multiplicidad de situaciones y particularidades de la vida de los museos y manifestaciones culturales, especialmente las científicas, que son objeto prioritario de nuestro interés aquí. Siquiera sea como elementos de discusión y confrontación de ideas y visiones de la realidad, el término permite interesantes excursiones en la más candente realidad museológica.

Entre los posibles síndromes museológicos que nos es dado proponer en este análisis, y dada la multiplicidad de actores y elementos de naturaleza material o intelectual que confluyen en la realidad misma de un museo, cabría realizar diversos tipos de distinciones según se enfoque el análisis desde el punto de vista del usuario, del profesional o de los elementos físicos e ideológicos que componen el hecho museológico.

En esta temprana aproximación nos limitaremos a presentar algunos ejemplos, de naturalezas diferentes, dejando al lector el ejercicio de construir, sobre este modelo, otros posibles síndromes que puedan ser de utilidad en el análisis que nos concierne. Nuestra descripción de cada posible síndrome, aquí, solo puede ser fragmentaria, generalizadora y al mismo tiempo parcial, dada la “juventud” de esta incipiente “medicina museológica”.

Nuestro objetivo es destacar esos elementos que escogemos como reveladores de esos “síntomas”, en la medida de lo posible, y “signos” más o menos estereotipados y presentarlos lo más distintos posible. Elementos característicos de varios síndromes pueden coexistir en museos reales. Como siempre, toda clasificación implica, necesariamente, una cierta disección.

En ningún caso, cualquier estructura entre las planteadas puede considerarse completada ni excluyente. Es un mero ejercicio intelectual, todavía, a falta de

aportaciones más relevantes. Advertidos, pues, podemos apuntar los siguientes ejemplos:

1.4.2.1. El síndrome del arqueólogo-museólogo.

El “síndrome del arqueólogo-museólogo” hunde sus raíces en el coleccionismo más temprano. Puede considerarse como la manifestación de una característica memética o genética, de los primeros museos, las primeras colecciones abiertas al público en general.

Su carácter de síndrome y por tanto la consideración de su posible naturaleza “patológica” proviene principalmente de su inadecuación al cambio sufrido por los “nichos ecológicos” en que ha debido desenvolverse con posterioridad a aquellos primeros años en que del coleccionismo privado de tesoros de diversa índole, se pasó a la exhibición pública de los mismos.

Podemos imaginar al coleccionista, amateur o profesional, tratando de reunir una colección lo más rica o representativa posible de un determinado tipo de objetos. Dicho coleccionista puede ser un amante de la pintura, un prehistoriador o un arqueólogo de campo en busca de determinados testimonios de una cultura, con destino a una determinada colección pública en la que tiene algún tipo de responsabilidad profesional. Cada pieza recuperada es un triunfo profesional y personal en un marco de esfuerzos de todo tipo y de superación de dificultades insospechadas.

En su traslación al museo, a la exhibición pública, es difícil que el descubridor, o el conservador encargado de su custodia, conocedor de su importancia como testimonio, renuncie a “ponerlo a disposición del visitante” de sus exposiciones, a exhibirlo. Para estos profesionales, cada pieza se inscribe en un contexto que su formación les permite apreciar, o incluso aventurar. Cuantas más piezas exhibidas, mejor.

El resultado: vitrinas y vitrinas llenas de objetos, catalogados según taxonomías especializadas, con breves rótulos explicativos de su naturaleza y procedencia.

Un museo del tipo ideal representativo de este síndrome será pues fácil de diagnosticar. Las vitrinas llenas de objetos más o menos parecidos, puntas de flecha de industria lítica, por ejemplo, o vasijas de formas semejantes, acompañadas de someras explicaciones, podrían ser un signo inequívoco de este síndrome en un museo de prehistoria, por ejemplo.

Un síntoma de la existencia de este síndrome lo ofrece la naturaleza de sus hipotéticos visitantes... y la ausencia de otros. Es el reino del especialista, del “connaissanceur”.

La ausencia de una contextualización lo suficientemente detallada y al mismo tiempo atractiva para el visitante medio, hace que **la visita al museo, excepción hecha**

de piezas de colección cuyo nivel extraordinario permite que hayan sido divulgadas por los medios de cultura general, se convierta pronto en una experiencia fatigante.

Aurora León, en su espléndido, y para su época todavía sorprendente libro titulado *El museo. Teoría, praxis y utopía*, lo refleja con estas rotundas palabras:

<<Incluso la palabra “museo” connota para todos un significado hostil, una vivencia apriorística del aburrimiento y el cansancio que a sus puertas nos espera>> (León, 1978, p.10)

Síntoma también de este síndrome es la diferencia de percepción que puede tener el visitante no especialista ante una visita libre o una visita guiada. Un buen guía en este tipo de museo dirigirá la atención del visitante hacia los objetos más singulares o representativos, obviando las redundancias e introduciendo a dichos objetos en un **contexto familiar a tal tipo de visitante. Es el guía, más que las propias colecciones, el que hace las exposiciones a ojos del visitante amateur.**

En visita libre, por el contrario, la falta de conocimientos del no especialista le impide realizar tal labor, que no pueden suplir las necesariamente breves informaciones complementarias. El mismo número de piezas y la riqueza de los contextos de cada una de ellas, lo impediría.

Algunos museos en los que este síndrome se ha hecho evidente, con esta u otra forma de descripción, han tratado de suplir dichos contextos con iconografía o audiovisuales explicativos, incrustados en el marco de las colecciones. Es una posible vía terapéutica, difícilmente eficaz si las condiciones en que el visitante se ve obligado a absorber la información proporcionada no reúnen las condiciones de confort fisiológico que dicho visitante necesita.

1.4.2.2. El síndrome del investigador-conservador.

El “síndrome del investigador-conservador” tiene su origen también en tiempos pretéritos en la historia de los museos, aún cuando más recientes que los que dieron lugar a los memes responsables del síndrome anterior.

Es también de naturaleza “genética”, y su manifestación actual es fruto del cambio de nicho ecológico a que se ha obligado a los museos en que lo vemos manifestarse. Los museos, especialmente los de historia natural, debieron, en el siglo XVIII, asumir la responsabilidad de suplir la inadecuación de las universidades contemporáneas como centros de investigación de las nuevas riquezas, materiales, naturales y culturales, que la ampliación de los horizontes europeos estaba produciendo. **Los museos se convirtieron en centros de investigación, además de en espacios de**

exposición y conservación. Se dotaron de plantillas de investigadores trabajando en conjunción con los conservadores o coincidiendo con ellos.

En su manifestación actual, los museos que sufren de este síndrome manifiestan una tendencia exacerbada a “explicar” la realidad, a presentar el resultado del trabajo de sus “investigadores” sobre los objetos mismos y sobre sus contextos.

Estos resultados son para ellos también pieza de exhibición, de comunicación. Su preocupación por los contextos y sus conexiones con las características más íntimas de los objetos, o “testimonios materiales” si se quiere, expuestos a la pública contemplación, es incluso superior a la de exhibir los mismos objetos. **Los contextos, científicos y académicos, se hipertrofian.**

Un museo con este síndrome aparecerá lleno de explicaciones; de paneles rigurosa y cuidadosamente redactados, con un nivel elevado para el público medio, **que naturalmente le paga ahorrándose el trabajo de tratar de leer lo para él casi incomprensible**, quizá tras haberlo intentado con toda su buena voluntad.

Los objetos y maquetas exhibidos estarán también cuidadosamente escogidos para que ejemplifiquen las peculiaridades, las construcciones teóricas y las conclusiones de los trabajos de investigación desarrollados por el staff investigador, más que para que muestren la riqueza de las colecciones. El museo es el vehículo de divulgación de la investigación, **hecha por el propio investigador, según sus intereses y sus esquemas conceptuales y sus medios de comunicación preferidos.**

Un museo de este tipo, además de tener un departamento de investigación con gran presupuesto y plantilla, se caracteriza por organizar múltiples actividades técnicas, reuniones científicas, en torno a los temas y objetivos generales que marcan su carácter y, en muchos casos, por disponer de líneas propias de publicación, de monografías y revistas, en las que canalizar los resultados de su equipo y hacerse visibles en la comunidad científica.

El síndrome en estado agudo detrae recursos de comunicación y conservación hacia la investigación. **En los casos muy agudos se transforma en un centro de investigación con colecciones**, más que al contrario.

1.4.2.3. El Síndrome del interactivo-hiperactivo.

Si los síndromes anteriores son un ejemplo de los que pueden afectar al propio museo, los siguientes son ejemplos de otros cuyas manifestaciones, provocadas por el museo, afectan más directamente al visitante.

El “**síndrome del interactivo-hiperactivo**” se hace más visible, en efecto, a nivel del público visitante que de los propios contenidos del museo. Sin duda el síndrome es agudo en los Science Centres, en los que constituye manifestación de su principal contenido memético, a su vez fruto del nicho ecológico, los “superlaboratorios

docentes para masas” en que apareció y se fortaleció evolutivamente, pero no es exclusivo de estos centros.

La moda del “hands on”, del “prohibido no tocar” y del experimentar se popularizó, como vimos, a partir de los años 70 del siglo XX y muchos museos clásicos trataron de adaptar sus espacios expositivos a esta moda.

En medio de salas de exposición tradicionales surgieron módulos interactivos de diversos tipos: manipulaciones, ordenadores interactivos, audiovisuales participativos, que trataron de imprimir “dinamismo” a los contenidos.

Dado que a los niños les resultaba complicado participar de estos juegos para mayores, surgieron espacios específicos para los niños y secciones infantiles en espacios para públicos generales, en los que también podían interactuar los mayores, acompañantes de los niños o no. Todos estos elementos, en su potenciación sobre otros elementos de comunicación, dieron lugar al síndrome.

El síndrome, además de ser visible y fácilmente reconocible en tipo de contenidos del museo afectado, se manifiesta en formas peculiares en los visitantes. Dado que este tipo de museos parece, a primera vista, favorecer la participación directa e individual, **sus visitantes se acercan a él con la promesa y la esperanza de pasar ratos divertidos y excitantes, de hacer cosas.**

Como la mayor parte de las manipulaciones y “juegos” de ordenador requieren de la lectura de unas “instrucciones” o reglas de actuación relativamente complejas y de la comprensión de algunas leyes elementales de la ciencia, especialmente de la física, muchos visitantes se encuentran pronto sobrepasados en sus conocimientos o interés.

De esta manera comienzan un recorrido cada vez más acelerado del visitante curioso por los elementos interactivos, deteniéndose el tiempo justo para descubrir si la interacción es posible, gratificante y comprensible.

El que en muchos casos la comprensión o el mero seguimiento de las instrucciones proporcionadas por paneles u otros medios, requiera de un esfuerzo individual excesivo hace que cambien frecuentemente de elemento expositivo, tocando o actuando a la búsqueda de aquella gratificación que no siempre encuentran. **Los visitantes de museos afectados de este síndrome se mueven mucho.**

Muchos de los museos de naturaleza o vocación interactiva tratan de responder a este comportamiento tratando de fijar a los visitantes mediante informadores in situ, explicaciones estáticas o dinámicas e incluso explicadores presenciales. Los teatros de experimentación incrustados en las salas de exhibición, sobre las materias más populares: electricidad y magnetismo, química... conducidos por divulgadores con formación científica son también signos de museos de este tipo o que desean mostrar esta vocación.

Uno de sus problemas fundamentales es su propia magnitud. Al ser espacios mayores que los simples laboratorios de instituto, contienen buen número de elementos interactivos, que requieren cada uno de ellos de un cierto tiempo de dedicación. Este tiempo hace que en el visitante, que dispone de un tiempo limitado, se cree la sensación de que puede perderse algo más interesante o divertido, con la consiguiente impaciencia y falta de atención.

Otro de los problemas asociados al síndrome es la poca eficacia de las visitas esporádicas. Como resultado del meme de su naturaleza como superlaboratorio, funciona bien **solo cuando se utiliza de modo sistemático**, es decir, con múltiples visitas reforzadas con reflexiones exteriores sobre lo visto y experimentado. Como tal situación no se da en todos los casos, la sensación que puede obtenerse por parte del público general **es que aquello que se les pretende mostrar debe ser interesantísimo... para los iniciados que tengan la suerte de comprenderlo.**

1.4.2.4. El síndrome del turista apresurado.

El síndrome del turista apresurado es una de las más claras manifestaciones de lo que el cambio de nicho ecológico produce en los museos.

Vivimos en una sociedad del ocio y de la cultura. Toda ciudad que se precie hace alarde de la cantidad y calidad de sus museos como punto fuerte de su atractivo turístico, tanto para propios como para extraños. **La visita al museo se publicita, se planifica y se enfoca, desde este punto de vista, como una visita turística**, un paseo por un mundo diferente, curioso y potencialmente atractivo, pero destinado al ocio.

Muchos museos han nacido o han tratado de evolucionar para responder a estas exigencias del nuevo medio, del nuevo nicho ecológico en que intuyen que se mueven sus potenciales visitantes.

El museo evoluciona y se vuelca pues, en satisfacer las expectativas de este tipo de públicos, ocasionales por naturaleza, apresurados por obligación y deseosos de emociones fuertes.

En un museo afectado de este síndrome,

- a.- El continente primará sobre los contenidos. La arquitectura tenderá a ser espectacular en sí misma, emblemática.
- b.- Los contenidos más espectaculares estarán resaltados frente a otros menos vistosos aunque quizá más singulares.
- c.- Las visitas organizadas estarán dispuestas, si la magnitud del museo lo permite, de manera que en breve plazo de tiempo se obtenga una **“panorámica”** de continente y contenidos que deje en el visitante la sensación de que **“ya lo ha visto”**.

Naturalmente, tal tipo de visitas, con tener su importancia estratégica para la institución o el territorio que los alberga o promueve, configuran una situación típica:

“los turistas pasan por el museo, pero el museo no pasa por ellos”. Sin generalizar demasiado en un análisis tan simplista, la eficacia de comunicación de los contenidos es menor que la del propio museo en su conjunto.

Esto puede ser satisfactorio desde el punto de vista de los objetivos extracientíficos de la promoción y del diseño de actuaciones de este tipo, pero difícilmente lo será desde el punto de vista del avance de la cultura científica, incluso a sus niveles más elementales. Si los objetivos marcados van en esa dirección, el museo, indudablemente puede alcanzarlos enfatizando sus potencialidades más espectaculares. No suele ser el caso.

1.4.3. MUSEOS SANOS Y MUSEOS ENFERMOS.

Demos un pequeño paso más: ¿Están “sanos” los museos? ¿Qué es la “salud”?

Según el preámbulo de la constitución, de 1946, de la Organización mundial de la Salud, la “salud” es

“un estado completo bienestar físico, mental y social, y no solamente la ausencia de afecciones y/o enfermedades”.

El Diccionario de la Real Academia Española, acogiéndose esta vez a la genética histórica del término, define “Salud” del siguiente modo:

salud

(Del lat. *salus*, -*ūtis*).

1. f. Estado en que el ser orgánico ejerce normalmente todas sus funciones.
2. f. Condiciones físicas en que se encuentra un organismo en un momento determinado.
3. f. Libertad o bien público o particular de cada uno.
4. f. Estado de gracia espiritual.
5. f. salvación (consecución de la gloria eterna).
6. f. germ. Inmunidad de quien se acoge a lo sagrado.
7. f. pl. p. us. Actos y expresiones corteses.

De la simple comparación de ambas definiciones resulta evidente el optimismo filológico de la OMS y el conservadurismo de la definición de la RAE. Para la RAE, un ser que ejerce “normalmente” todas sus funciones se encuentra en estado de salud. Para la OMS, “salud” es “buena salud” y la buena salud depende de la ausencia de enfermedades y de algo más subjetivo: el “bienestar”. **Normalidad frente a bienestar.**

El hecho no dejaría de ser una anécdota semántica si no fuera por el hecho de que permite entender mejor los alcances sociales de la idea de salud, extrapolando el concepto al mundo de los museos.

En un simposio organizado en 1996 para conmemorar el 150 aniversario de la Smithsonian Institution, “*Museums for the New Millennium*”, en una de las mesas de debate, Maria de Lourdes Horta, directora del Museo Imperial, de Petrópolis cerca de Rio de Janeiro, pasaba revista a **algunas iniciativas museológicas “heterodoxas” emprendidas en su comunidad** (Evolution, 1996, 107), y afirmaba, con una cierta prudencia, dado el entorno en que se encontraba:

<<Traditional museums and museologists observe these phenomena with curious, if not suspicious, eyes. These are not true museums, according to ICOM's definition. They are right, in fact. Perhaps true museums will continue to exist, there is no doubt research centers and training centers will always have their place. Our national collections will be best cared for and, in the future, exhibitions will continue to attract hundreds of excited visitors.

But one question arises every day more strongly and clearly. The value of a museum cannot be measured by what it is, really. Not by the excellence of its technical staff and resources, by the advance of the technologies used in its many tasks, by the richness of its collections or by the social prestige it has acquired. **The value of a museum or a museological work, can only be measured by the effects it produces on people.** >>

No decía seguramente nada demasiado revolucionario, pero la idea final, surgida de un marco modesto tenía toda la fuerza del hecho vivido:

<< El valor de un museo o de un trabajo museológico solo puede ser medido por los efectos que produce en la gente. >>

La buena salud de un museo, tomamos las palabras de Horta, no depende de sus colecciones, de su staff, de sus presupuestos. La buena salud de un museo, o de un trabajo museológico solo puede evaluarse en relación con lo que el público al que debe servir, en contextos y en tiempos determinados, obtiene de ellos.

Si un museo presenta, ante el visitante medio, alguno de los síndromes que hemos mencionado u otros que afecten a la calidad de la experiencia museológica del visitante medio, dicho museo tendrá “salud”, en el sentido de la RAE: “Estado en que el ser orgánico ejerce normalmente todas sus funciones” tradicionales, pero no gozará de “salud” en el sentido de la OMS, de buena salud. **Estará enfermo.**

En el caso ideal, identificada la patología de base, habría que tratarla aunque esto comportara cambios radicales en las propias estructuras que lo alumbraron. Habría que administrarle la terapéutica adecuada para la recuperación de la salud en el contexto de su nicho ecológico. Y vivimos en la era de la comunicación.

2. EL “MUSEO” COMO FORMA DE COMUNICACIÓN CIENTÍFICA

2.1. ¿PARA QUÉ UN MUSEO “NO ARTÍSTICO” EN EL SIGLO XXI?

Hemos, hasta aquí, ido dándole vueltas a una idea que iba manifestándose cada vez con mayor claridad: el cambio de nichos ecológicos, de los públicos objetivo y de las necesidades socio-culturales de los mismos a lo largo del tiempo, ha ido haciendo evolucionar, en más o en menos, las ideas que sostienen la “utilidad” de los museos.

Algunos de los objetivos fundacionales de los museos a lo largo de la historia, en su persistencia como soportes de la vida misma y justificación de la institución, han dado origen a verdaderas patologías museológicas **en su aplicación a la sociedad actual.**

Sus principales atributos meméticos tradicionales: la conservación de colecciones de objetos y la investigación de y mediante los mismos, en un marco de rigor intelectual exigente y con objetivos de alta cultura, **se han convertido en actividades para élites, en un mundo de masas.**

Por el contrario, una sociedad en evolución acelerada hacia un futuro cada vez más basado en la ciencia y tecnología y en las capacidades del ciudadano medio para aprenderlas e integrarlas en su vida cotidiana, en un marco en que la división entre ocio y trabajo no deja de ampliarse, requiere de **medios de comunicación que puedan proporcionar a esos ciudadanos herramientas de aprendizaje, información y esparcimiento, adecuadas al tiempo de que disponen y al esfuerzo que están dispuestos a dedicarles además del cumplimiento de su jornada laboral y demás tareas cotidianas.**

Sin duda hay otros medios a disposición del ciudadano además de los museos: Los medios escritos tradicionales, libros y revistas, siguen teniendo su lugar en la sociedad del siglo XXI, Instituciones de todo tipo sirven de vehículo por el que los científicos pueden conectar con sus públicos a través del contacto directo, y los medios de comunicación de masas invaden la intimidad de los hogares con noticias y mensajes de todo tipo. Internet, pese a su juventud, se ha introducido en multitud de hogares y ha abierto una ventana en la que conseguir información a la carta.

¿Cuál es entonces el papel del museo, o manifestación cultural, en la sociedad actual, más allá del de depósito, de almacén visitable, y de referente turístico?

No hay uno solo, ni un papel, ni siquiera “un museo”. Pero si alguna especificidad de género tiene que todavía se muestra valiosa en la sociedad actual, en

los actuales nichos ecológicos, es la que proviene de la magia de la comunicación presencial bien construida. **Un museo, en el siglo XXI es, esencialmente, un instrumento de comunicación presencial de saberes y contextos, para una sociedad de masas.**

La afirmación necesita de alguna precisión accesoria que introduciremos a continuación, pero así al desnudo se percibe mejor este primer rasgo distintivo. Es un instrumento de comunicación. **No hay público, no hay museo.**

Llegar a plantear una afirmación tan categórica y aparentemente tan trivial, ha requerido de una larga trayectoria evolutiva. Un museo sin públicos, relativamente vacío o prácticamente vacío, no sería propiamente un “museo”. Sería, cuanto más un “almacén ilustrado”, cuyas piezas almacenadas lo estarían con una cierta estética, orden y seguridad.

Mucha de la museología tradicional, como hemos visto, puede incluso ser genéticamente incapaz de aceptar la mera propuesta de tal planteamiento.

Esta es una situación que se ha producido repetidamente en la historia de la ciencia. En su *Autobiografía científica*, publicada póstumamente por Von Laue en 1948, el premio Nobel de física y creador de la teoría cuántica, llegó a afirmar lo que posteriormente se conocería en Filosofía de la Ciencia como el “Principio de Planck”:

<<Una nueva teoría no se impone porque los científicos se convenzan de ella, sino porque los que siguen abrazando las ideas antiguas van muriendo poco a poco y son sustituidos por una nueva generación que asimila las nuevas desde el principio. >>

No es preciso ponerse tan dramático, y menos en el ámbito de las ciencias sociales entre las que cabe inscribir la museología y sus disciplinas asociadas, Como en el caso de las Revoluciones Científicas de Thomas S. Kuhn, los cambios difícilmente son tan traumáticos y dramáticos como propone Planck. Pero en la evolución, manifestada por la vida institucional de estos vehículos de cultura, la capacidad de comunicación, de conexión con sus públicos, ha ido adquiriendo valor relevante frente a otras capacidades que forman parte de su historia memética.

El enunciado inverso: “Cualquier instrumento de comunicación presencial es un museo” no parece, obviamente, admisible en el momento actual. Sería trivial proponer contraejemplos y no molestaremos la atención del lector proponiendo algunos.

La historia de los museos, la evolución de estas instituciones que hemos ido siguiendo nos muestra, sin embargo, que muchos instrumentos de comunicación presencial, en principio muy alejados, en su origen, de la museología tradicional, **sí han sido ya aceptados oficialmente, en el tiempo, como “museos”.**

Tanto como sobre el propio concepto teórico, la discusión en la lista del ICOM a que hicimos referencia, versó sobre qué instituciones sí y qué instituciones no podrían

aspirar a integrarse en la propia estructura del ICOM y, en su caso llenar nuevas líneas de la ya demasiado larga definición. Con ser interesante, la polémica dejaba traslucir tantos intereses inmediatos y cortoplacistas que ofrecía un interés mucho menor. Ya hemos mencionado cómo terminó, por el momento, con los puntos 2 y 3 de los estatutos de Viena.

Cualquier instrumento de comunicación **presencial** no tiene por qué ser considerado un museo, pero cualquier espacio o medio de comunicación presencial sí podría, tuviese o no objetos, investigase o no, tener alguna de las características que configuran el museo del siglo XXI, **con solo unirle una vocación educativa. El definir precisamente “cómo” es uno de los grandes retos de la museología actual.**

2.2. SOMOS SERES SOCIALES.

Somos seres sociales. Nos movemos en contextos sociales y ejercitamos actividades sociales. Forma parte del inconsciente colectivo todavía a principios del siglo XXI. Multitud de refranes y dichos populares se han hecho eco de esta característica de los humanos. La gente va donde hay gente.

La ciencia ficción no se ha quedado corta al presentarnos sociedades en que los humanos viven cada vez más aislados, rodeados de medios de comunicación altamente tecnologizados. Es famosa la novela de Isaac Asimov “*El sol desnudo*”, en que se presenta una sociedad, en el planeta Solaria, cuyos miembros prácticamente solo se comunican mediante hologramas animados de sus personas.

En el horizonte se avizoran signos que apuntan en este sentido y una generación de jóvenes ha crecido ya hablándose más a través del ordenador que en persona. Pero todavía la comunicación presencial en entornos colectivos mantiene una magia, quizá heredada de la propia Historia Natural humana.

Las salas de cine, el arte del siglo XX y el medio de comunicación audiovisual más perfecto inventado hasta el momento, están quedando vacías. En muchas ciudades están desapareciendo. Incluso los formatos espectaculares, del tipo IMAX u OMNIMAX, tan populares a finales del siglo XX, están entrando en crisis. El “cine en casa”, los nuevos formatos de televisión, la programación a la carta y los servidores de contenidos por internet ponen a disposición del ciudadano individual experiencias de comunicación cada vez más perfectas.

¿Qué queda?

La magia del directo. La inmersión colectiva en realidades difícilmente accesibles de modo privado y lo suficientemente impactantes para sacar al ciudadano del sofá de su casa. Ahí es donde todavía el museo, o la experiencia museológica en general, entendido como instrumento de comunicación al servicio de las necesidades de los ciudadanos, conserva todavía una fortaleza.

Por ahí iba aquella propuesta anónima publicitada por Gary Edson que quedó sepultada por el conservadurismo del ICOM y algunos de los síndromes que hemos evidenciado. Servir al público, en directo.

<<Un museo es una organización educativa que sirve al público interpretando el patrimonio científico, cultural y/o natural (de la humanidad), mediante el uso del entorno físico y, a menudo, de objetos>>

El museo, la experiencia museológica, sea permanente o temporal, sin síndromes, sin enfermedades genéticas, puede todavía, a principios del siglo XXI, constituir una herramienta poderosa de comunicación científica personal, directa y sin más intermediarios que los propios contenidos del museo, **que se sitúa en algún punto intermedio entre la clase del sistema educativo y el parque de atracciones.**

Donde situar este punto, en función del nicho ecológico en que debe ubicarse, es uno de los elementos clave para el cumplimiento de su función, de su servicio al público.

2.3. VIEJOS ÁMBITOS DE LA COMUNICACIÓN MUSEOLÓGICA.

El museo tradicional, el museo de primera generación, afectado por los síndromes del arqueólogo-museólogo y del investigador-museólogo, con sus medios de comunicación propios, la vitrina llena de objetos y los grandes paneles, ha llegado a sus límites evolutivos.

Salvo aquellos museos que tiene la suerte de conservar y exponer objetos **que la cultura ha hecho míticos y los medios de comunicación apetecibles de contemplar**, los museos de colecciones están condenados a una vida lánguida, sacudida de vez en cuando, si consigue captar al grupo de excursionistas afectados por el síndrome del turista apresurado o al de alumnos en excursión extraescolar.

La evidencia, y el notable descenso de visitantes ha hecho, en muchos casos buscar formas de paliar las manifestaciones de la enfermedad genética que lo aqueja, mediante el recurso a técnicas de marketing clásico, al intercambio de piezas con otros museos y, sobre todo al uso de las exposiciones temporales de carácter temático, de las que hablaremos posteriormente.

La imagen pública entre la ciudadanía, aquella a la que se refería Aurora León, sin embargo, es más difícil de cambiar. Requiere de acciones quirúrgicas arriesgadas para las que se requiere un tipo radical de “consentimiento informado” y cirugía reparadora de carácter drástico que no muchos museos pueden aceptar. Únicamente la lucha por la supervivencia puede sacar a estos museos de la situación y esta supervivencia depende de decisiones en muchos casos ajenas a la propia estructura y dirección del museo.

Los museos interactivos, los Science Centres, centros “Hands-on” y la filosofía del “prohibido no tocar”, herederos del meme del superlaboratorio de instituto, en un contexto de guerra fría, han alcanzado también sus límites evolutivos. La sociedad de masas no tiene ni los conocimientos ni el tiempo para profundizar demasiado, y por su cuenta, en las nuevas leyes científicas, nuevas experiencias y nuevos conocimientos que constituye la base del mundo actual. Las viejas leyes, las viejas experiencias, todavía básicas, ya han sido integradas en el corpus de conocimientos de cualquier sistema educativo mínimamente eficiente, o ya no lo pueden ser salvo para especialistas.

Los museos interactivos se enfrentan también al agotamiento de sus nichos ecológicos. Dada su mayor flexibilidad de base, sin el lastre de las pesadas colecciones ni el peso de la tradición, junto con equipos profesionales más dinámicos, los más despiertos están evolucionando también hacia las exposiciones temporales temáticas y hacia la repercusión en sus contenidos de las noticias de actualidad.

Sin embargo, el peso de su carga genética, la deificación de la filosofía interactiva, todavía percibida por los medios de comunicación como innovadora y por el sistema académico como adecuada, es un lastre que frena su evolución. La enfermedad que presentan, y que en países como Estados Unidos se manifestó ya en los años 90 del siglo XX, acabará enfrentándolos también con la lucha por su supervivencia,

2.4. GAIA. LA TIERRA COMO SISTEMA INTEGRADO Y SU COMUNICACIÓN. LA VIDA COMO MEDIO DE COMUNICACIÓN.

Nuevas formas de comunicación están en este momento demostrando su pujanza, apoyadas en el mejor elemento de comunicación: la propia vida. Los seres vivos y su entorno.

La comunicación temática apoyada en técnicas de parque de atracciones, aplicada a instituciones propiamente de estructura museológica o a estructuras urbanas y naturales deseosas de ofrecer nuevas posibilidades a sus públicos objetivo, hacen de la divulgación apoyada en seres vivos una de las vías más exitosas en el momento actual. Las “paredes” del museo, el edificio cerrado como meme básico de la vieja estructura, no tiene más remedio que ceder ante la imposibilidad de contener, en sus vitrinas y salas, los nuevos “objetos”, a su vez potentes medios de comunicación en si mismos. La vida en su plenitud.

El hecho se ve con claridad en el mundo de la “Historia natural”. Desde finales de los años 90 proliferaron los *Sea Parks* y acuarios visitables. Los parques zoológicos se sumaron con retraso a la moda, lastrados por la tradición de los jardines zoológicos clásicos, para convertirse en la actualidad en centros de espectáculos de diversos tipos, además de cumplir su función clásica de presentación de fauna en hábitats más o menos “naturales”, los *Animal kingdom*. Comienzan a surgir parques temáticos botánicos, con reconstrucciones de floras especializadas e incluso recreaciones de ambientes botánicos

de eras geológicas determinadas, como en el *Musée de Préhistoire d'Ile-de-France, en Nemours*, al sureste de París.

En medio de la creciente preocupación por la ecología y la alarma social que el cambio climático esta produciendo en la sociedad, la comunicación apoyada sobre la Tierra como patrimonio común e irrenunciable de la humanidad tiene un futuro todavía prometedor y brillante en este ámbito.

Los parques naturales están viéndose complementados, allí donde la precaución en la manipulación del entorno está más justificada, por los llamados “*centros de interpretación*”, que mediante técnicas no invasivas, tratan de introducir al visitante en la problemática de los espacios acondicionados para ello, como el Centro de interpretación de la Albufera, en Valencia o el de la Sierra de Cazorla, en Jaen, por citar solo algunos.

La experiencia está demostrando, sin embargo, que muchos de estos centros de interpretación sucumben a manifestaciones del síndrome del investigador-conservador que pueden arruinar la posibilidad de una adecuada musealización compatible con el nicho ecológico-cultural en el que se mueve la sociedad que es la destinataria última de las iniciativas

Pero no solo los seres vivos, animales y plantas, están demostrando su poder de comunicaron, convenientemente musealizados evitando las enfermedades asociadas a los síndromes a que hemos hecho referencia y a otros aquí menos explícitamente identificados. Los nuevos desarrollos energéticos, sobre todo los asociados a las energías renovables, están creando medios de comunicación presencial de un poder extraordinario.

Desde las turberas irlandesas a las estaciones maremotrices como la l'Usine Marémotrice de La Rance, entre Normandía y Bretaña, en Francia, pasando por los parques geotérmicos como el conocidísimo Yellowstone, en EEUU, nuevos medios de comunicación, en buena medida coincidentes con los objetos de comunicación, rompen las fronteras de la tradicional definición de museo.

Los nuevos nichos y los nuevos medios de comunicación requieren de **nuevos actores, nuevos profesionales de la museología y de la comunicación**. Este es uno de los retos a los que se enfrenta la museología y la museografía actual: la formación de especialistas liberados de los viejos esquemas pero con las competencias suficientes para desarrollar adecuadamente su función y alcanzar los objetivos

2.5. LA HISTORIA.

Hemos definido la museología científica en buena medida por oposición a la museología artística mediante la distinción a las facultades humanas a las que una y otra apelaban, razón frente a emoción, conocimiento sistemático frente a conocimiento intuitivo.

En este, quizá algo forzado todavía, ámbito, se integra también la museología histórica. Fuera del museo tradicional, atravesando las paredes de las vitrinas y de las salas de exposiciones, la comunicación museológica está renovando sus lenguajes y sus medios materiales para acceder al nicho ecológico que ha creado la sociedad actual a través del ocio cultural.

Cualquier buscador de internet encuentra centenares de estos “parques históricos”, entre los que el top ten mundial según por ejemplo las “top” listas de Gorp.away.com, está constituido por los parques:

- * Mesa Verde, Colorado
- * Machu Picchu, Peru
- * Península de Yucatan, Mexico
- * Petra, Jordania
- * El Valle del Nilo, Egipto
- * La Acropolis, Grecia
- * Borobudur, Indonesia
- * Sukhothai, Thailandia
- * Angkor Wat, Cambodia
- * Bagan, Myanmar

Los atractivos tradicionales del turismo de masas están dejando paso a otras demandas **en que el ocio puro se tiñe de barnices culturales más o menos espesos**, hasta llegar a constituir experiencias culturales de alto nivel.

De la tradición de los museos de costumbres y tradiciones, los posteriormente denominados “ecomuseos”, como vimos, de sus correlatos anglosajones, los “open air museums”, la evolución y la lucha por la supervivencia han **llevado a ciudades enteras, a regiones industriales obsoletas y a lugares de relevancia histórica por los motivos más diversos, a convertirse en espacios a la vez que medios de comunicación.**

Las recreaciones históricas, en escenarios reales, han sido uno de los medios en desarrollo más explosivo en los últimos tiempos. La representación vivida como medio de comunicación, también con hondas raíces pero con una ideología museológica adecuada al nicho actual en que pretenden florecer, ha creado auténticos fenómenos de masas. **El rigor histórico es uno más, no el único, de los elementos a considerar por el comunicador** y este es quizá el cambio conceptual más complejo de acometer en una

sociedad en que el mundo académico no evoluciona a la misma velocidad que los nichos ecológicos en que vive.

2.6. LA INDUSTRIA.

La arqueología industrial ha abandonado también, ya hace tiempo, el interior de los museos industriales. En un punto intermedio entre el museo y el parque temático, los parques industriales históricos constituyen actualmente una forma de dinamización del territorio y de educación popular. En Europa, uno de los parques más populares, ejemplo del género es **Beamish** (<http://www.beamish.org.uk/Home.aspx>), en el norte de Inglaterra, zona degradada por la Revolución Industrial, recuperada y hoy modelo de actuación museológica.

Pero no solo la historia de la industria construye nuevos tipos de museos. Vivimos en una sociedad tecnológica avanzada. El contacto con los retos de la tecnología constituye a la vez un acicate para la propia sociedad tecnológica y para el comunicador interesado. A finales del siglo XX, algunas industrias punteras comenzaron a abrir parte de sus complejos al público en general.

En algunas áreas especialmente populares, la presión del medio hizo necesariamente evolucionar a los gabinetes de comunicación de estas industrias. El parque **Autostadt**, (<http://www.autostadt.de/portal/site/www/template.PAGE/>), propiedad de Volkswagen, en Wolfsburg, Alemania, es uno de los más exitosos modelos de una nueva forma de comunicación de la industria con sus públicos.

Las instalaciones aeroespaciales fueron también un modelo de apertura, naturalmente presionadas por la carrera espacial, uno de los últimos reductos de la guerra fría. Era necesario transmitir al ciudadano medio las excelencias de la industria propia, a la vez que fomentar vocaciones que mantuviesen la masa crítica de especialistas de los que surgiese la genialidad. Cabo Cañaveral, en Florida, ha creado toda una industria de la comunicación y el ocio en torno a los lanzamientos que realiza la NASA.

En ese camino coincidieron las visitas tradicionales, las escenificaciones y los medios de comunicación de masas. El cine aportó su enorme poder de comunicación y cualquier buen aficionado recuerda unos cuantos clásicos del género, de los que la película 2001, odisea del espacio, de 1969, constituye un referente.

Junto al cine de creación, la industria del documental ha ido promoviendo modelos de colaboración con el sistema tecnológico-industrial. Cualquier nuevo hito de la industria, como el Airbus 380, por ejemplo, ya no se imagina sin una campaña e comunicación audiovisual y, en la medida de lo posible, presencial, que haga partícipe al ciudadano de la aventura científica y tecnológica en que está embarcado el primer mundo. Cualquier visitante puede, en los terrenos de la empresa EADS, en Toulouse,

Francia, visitar la “Cité de l’espace” o “L’aérospatiale” (<http://www.cite-espace.com>) y entrar en los talleres donde se montan los aviones.

Todo ello es también ya “museo”. Es en este nicho en el que aquella ya repetida definición de Edson adquiere su virtualidad, por encima del tradicionalismo del ICOM como organización.

Sus palabras, en ese contexto suenan con una música diferente a la que se escuchaba en nichos más antiguos:

“Un museo es una organización educativa que sirve al público interpretando el patrimonio científico, cultural y/o natural (de la humanidad), mediante el uso del entorno físico y, a menudo, de objetos”.

La propuesta no desciende a lenguajes, pero esos lenguajes podemos verlos, como hemos manifestado, en las experiencias visibles en muchos lugares: especímenes vivos, representaciones y escenificaciones, audiovisuales y productos de la industria cinematográfica, los medios de la comunicación museológica del presente y del futuro próximo hasta donde la prospectiva alcanza a ver. Lejos estamos ya, situados en la frontera, de los viejos sillares. Todavía llegaremos un poco más cerca de la comunicación científica presencial al servicio de la educación y sus métodos actuales.

2.7. INTERNET.

Hablamos, en nuestro intento de clasificación de los museos en generaciones, de los museos virtuales, de aquellos museos sin realidad “material”, que cabía no confundir con las digitalizaciones de los museos reales.

Apuntamos también, como idea fuerza en torno a los museos del siglo XXI que:

<<Un museo, en el siglo XXI es, esencialmente, un instrumento de comunicación presencial.>>

¿No existe una cierta contradicción? ¿Es **Internet un medio “presencial”**?

Internet es un medio demasiado nuevo y en demasiado rápida evolución como para plantearse respuestas categóricas e incluso preguntas categóricas. Internet NACIÓ como medio de comunicación presencial... a distancia. La cuestión corre el riesgo de llevarnos por terrenos demasiado filosóficos, sin excesivo provecho. Lo bien cierto, ya en el momento actual, es que Internet está creando nuevos conceptos en el mundo de la comunicación presencial. Los millones de usuarios que cada día se conectan a redes sociales, a chats, a blogs, a videoespacios o a mundos de realidad virtual lo atestiguan.

Está naciendo una estructura social “2”. Está naciendo una sociedad “2” en la que el concepto “presencial” está evolucionando a pasos agigantados. Como en algunas

películas de ciencia-ficción, la presencia “virtual” puede llegar a ser tan real como la misma realidad. Démonos pues un tiempo de perspectiva y mantengámonos alerta al desarrollo de esta nueva realidad y, de ser posible, contribuyamos a desarrollarla.

3. LOS LÍMITES DE LA EDUCACIÓN FORMAL EN EL MUNDO ACTUAL.

3.1. LÍMITES.

Los museos son instituciones presenciales... **educativas**. Esta es una afirmación general. Tan general que casi no quiere decir nada si se lee con una idea de “educación” que trascienda la imagen tópica del “aula”, con severo profesor o profesora incluido.

De nuevo, el problema se traslada al ámbito conceptual y, de ahí, como ya hemos aprendido, al memético, o genético si se prefiere. La educación, el derecho a la educación, las formas de la educación, los contenidos de la educación, los objetivos de la educación o las utilidades de la educación son temas que en sí han ido evolucionando a lo largo del tiempo.

Como también hemos visto, en cada etapa del camino del tren de la evolución de la “educación” se ha incorporado gente nueva y otra gente se ha detenido, se han tendido nuevas vías o otras han llegado a su estación término. Los consensos generales, como en el ámbito del tren de la evolución de “museo”, son realmente problemáticos.

Sin entrar en la historia, podemos fácilmente aceptar que los estados modernos tiene “sistemas educativos”, en los que aquellos aspectos que mencionábamos: el derecho a la educación, las formas de la educación, los contenidos de la educación, los objetivos de la educación o las utilidades de la educación, están definidos, legislados y llevados a la práctica.

Leyes sucesivas, reformas sucesivas constituyen un animado campo de combate político y social de cuyas batallas nos enteramos suficientemente por los medios de comunicación de masas. Suponiendo que hayamos seguido estas vicisitudes, nos podemos pues ahorrar aquí el detenernos en tan interesantes cuestiones. A esos sistemas educativos, los psicólogos de la educación los suelen llamar “sistema educativo formal”.

Y el sistema educativo formal, la escuela física, en sus distintos niveles y en sus distintas formas, y el periodo de permanencia en su seno, hablando en el contexto de una sociedad desarrollada, tiene sus límites. Dicho periodo de permanencia “dentro del sistema” viene marcado por determinados factores. Apuntemos algunos de ellos, sin detenernos demasiado:

1. La edad.
2. La extracción social y cultural.
3. La situación económica familiar.
4. La tenacidad del interesado.

Son límites por todos conocidos y con sus innumerables matices permiten distinguir, al menos, si se está o no dentro de ese sistema. Eso es lo que aquí nos interesa.

La mayor parte de la sociedad industrial avanzada, los ciudadanos del primer mundo, ha entrado en el sistema y ha salido, o está en vías de hacerlo. Ha pasado por él en un tiempo más o menos largo.

Durante ese tiempo, el sistema se ha encargado de preparar al ciudadano para entender el mundo en el que vive y, en la medida de lo posible, contribuir a mejorarlo.

Pero ese mundo, desde las revoluciones industriales está cambiando a velocidad cada vez mayor. **¿Dónde aprende el ciudadano que ya ha salido del sistema “formal” aquello que es necesario para no perder el tren de la “modernidad”?**

3.2. LA “SITUACIÓN EDUCATIVA”

En el proceso enseñanza-aprendizaje, los psicólogos de la educación distinguen, al menos, tres contextos o situaciones diferentes que adjetivan, y enriquecen conceptualmente, lo que puede llamarse, en general, la "situación educativa".

Sí, junto a la idea de "educación formal", tomada como sinónimo de situación educativa escolar, coexisten situaciones educativas que han dado en llamarse "educación no formal" y "educación informal", cuya importancia en la sociedad actual y para la instrucción de sus ciudadanos, es cada vez más reconocida.

Según dicha conceptualización, en toda situación educativa intervienen cinco elementos:

- a) un "contexto" socioeconómico y cultural inmediato,
- b) unos "contenidos",
- c) un "emisor",
- d) un "receptor" o aprendiz,
- e) un "espacio" en el que interactúan los elementos anteriores.

En función de la naturaleza y características de estos cinco elementos y de su relación mutua, puede elaborarse el marco conceptual en que inscribir aquellas formas de educación enunciadas.

3.3. EDUCACIÓN FORMAL, EDUCACIÓN NO FORMAL Y EDUCACIÓN INFORMAL.

En la "**situación educativa formal**" estos elementos suelen presentarse explícitamente separados:

- 1. Un emisor – el profesor,**
- 2. transmite unos saberes, los programas de las distintas materias, establecidos por la normativa vigente,**
- 3. a unos receptores clasificados por niveles – los alumnos, que deberán dar cuenta de su rendimiento en el proceso de aprendizaje mediante las evaluaciones obligatorias correspondientes**
- 4. en un espacio singular – el aula y por extensión el conjunto de las instalaciones de la escuela, delimitado por fronteras explícitamente establecidas y en las que rigen unas normas fijadas por estructuras superiores, y**
- 5. cuyo diseño poco tiene que ver, en la mayoría de los casos, con el entorno concreto en que se ubica... pero que goza o padece del mundo económico, político, social o cultural en que se inscribe.**

En una "**situación educativa no formal**", dichos elementos no están tan perfectamente separados:

- Emisor y contenidos -con objetivos instruccionales más o menos bien definidos pero no directamente explicitados- se funden en una única entidad, materializada en diferentes tipos de medios de comunicación, tanto humanos como no humanos.**
- Para actuar sobre los receptores, o como ya puede llamárseles más precisamente, "públicos objetivo", sobre la base del principio de voluntariedad y sin procesos de evaluación autoritarios..**
- Al mismo tiempo, el contexto y el espacio educativo propiamente dicho, aún siendo diferentes, se acercan en mayor o menor grado, según la planificación de facilidades de acceso que para el acceso al espacio se hayan establecido.**

En la "**situación educativa informal**", por fin, contexto, espacio educativo y emisor se aproximan hasta hacerse prácticamente indistinguibles.

Para que se produzca una situación educativa informal se requiere de un diseño de contenidos, tendente a alcanzar unos objetivos de comunicación específicos, culturales, sociales o comerciales, que puedan emitirse por objetos, estructuras sociales o situaciones presentes en la vida cotidiana.

El mismo diseño de las situaciones educativas informales, y los medios personales o materiales que hacen de emisores, seleccionan en primera instancia sus públicos objetivo.

Estos a su vez, seleccionan, consciente o inconscientemente, los objetivos de comunicación que más perciben que necesitan para afrontar situaciones cotidianas como las relaciones sociales, la movilidad, las incitaciones al consumo...

3.4. LAS SITUACIONES EDUCATIVAS EN UN “MUSEO”.

La distinción entre estos tres tipos de educación es clave, así, para comprender que se entiende por función educativa de los museos y cual de ellos le es más propia (La Belle, 1982).

- La escuela tradicional representa a la perfección el modelo de la situación educativa formal. Aunque muchas de las tendencias actuales en el mundo de la filosofía de la educación tienden, en determinados niveles de la estructura educativa, a difuminar el peso del emisor personal, el profesor, e introducir en las aulas sistemas de comunicación diferentes, el principio de autoridad institucional y la necesidad de una evaluación, dotan a esta situación de su carácter más definido.
- Las estructuras familiares, los medios de comunicación, la distribución de unos grandes almacenes, los escaparates de las tiendas de una ciudad, la arquitectura de un barrio, los mecanismos que resuelven necesidades cotidianas, la misma dinámica de relaciones sociales que crea un espacio determinado, constituyen, en su relación con los receptores, ejemplos de situaciones educativas informales.
- Por fin, la mayor parte de los museos actuales, consciente o inconscientemente, **generan situaciones educativas no formales. La educación no formal, materializada en un conjunto de objetivos educativos y de actuaciones destinadas a alcanzarlos, es la forma propia de educación en los museos.**

3.5. LA SITUACIÓN EDUCATIVA NO FORMAL EN UN MUSEO. CARACTERES PRINCIPALES.

3.5.1. LIBERTAD.

La “experiencia educativa” no formal en un museo se caracteriza pues, en primer lugar, por no ser “autoritaria”.

No existe “profesor” en un museo. Cuanto más existe una estructura más o menos rígida de circulación. Esta estructura de circulación es uno de los elementos que más influyen en la interacción entre el museo y sus públicos.

En efecto, para el desarrollo de la situación educativa no formal, la “geometría” del espacio de comunicación es un elemento decisivo, que el diseñador debe tener muy en cuenta a la hora de plantear los objetivos a alcanzar en función de los públicos objetivo prioritarios a los que se dirige.

Brevemente, en un museo se pueden considerar dos tipos básicos de circulación de públicos: La unidireccional y la multidireccional.

La unidireccional, bien representada por la imagen de una **autopista**, establece perfectamente las vías de entrada, las vías de salida y la dirección en que efectuar los recorridos. En el caso más extremo, el visitante no puede apartarse de dicha ruta previamente establecida, detenerse o retroceder. Un conjunto de medios técnicos lo orientan al mismo tiempo que lo constriñen a seguir el tempo marcado para la visita. La libertad de interacción se reduce al mínimo.

La multidireccional puede representarse por un **archipiélago**. Un conjunto de islotes, desde objetos individuales a salas o escenarios enteros, de carácter temático, se ofrecen a su elección. No hay direcciones ni tiempos prefijados, aún cuando puede haber “direcciones privilegiadas”. La libertad se conserva, aun cuando mediante el uso de estas direcciones privilegiadas se modula entre límites bastante amplios.

La **técnica de las direcciones privilegiadas** saca partido de la facultad inconsciente del cerebro de fijar su atención, entre un conjunto de estímulos, en aquel hacia el que se percibe mayor urgencia, sea por la posibilidad de obtener mayor placer o hacer frente a una “amenaza”.

Utilizando dicha técnica, el diseñador del recorrido puede transformar el recorrido en archipiélago en un pseudo recorrido en autopista, privilegiando mediante los elementos de comunicación adecuados el direccionamiento de visitantes hacia uno u otro islote del archipiélago, siempre conservando la libertad del visitante de respetar o no aquellas direcciones “sugeridas”. El visitante es “invitado”, consciente o inconscientemente”, a seguir un determinado recorrido. Más allá de ello, es libre en su ritmo de absorción de lo que ante él se presenta.

Un elemento que sirve de puente entre ambos modelos es el de las visitas “guiadas”.

Aunque hablaremos más extensamente de la dinámica de las visitas guiadas en otra parte, cabe decir ya que por “visita guiada”, entendemos aquella en que un emisor humano, o su correlato tecnológico, es quien va marcando los puntos de referencia, eligiéndolos entre los disponibles, en función de unos objetivos educativos. El guía, humano o tecnológico, **crea su propio discurso**, por encima del propio del museo, que integra en el conjunto de sensaciones e informaciones que recibe el visitante.

La visita guiada presenta un conjunto de posibilidades que la hacen objeto de estudio museológico. En general su dinámica oscila entre dos extremos:

El guía como “profesor”. El guía utiliza los elementos del museo para impartir una determinada materia, asimilable a la que puede obtenerse en una guía publicada o en el programa de una hipotética asignatura. El guía se sitúa así fuera de los “contenidos”, sobre los que llama la atención, explica e incluso... examina mediante preguntas tendentes a comprobar la atención prestada!

El guía como actor. El guía se comporta como uno más de los elementos de comunicación, como un “objeto vivo” entre los otros del museo, que representa un papel. Se integra con los contenidos, pasa a formar parte de ellos, cuenta su “historia” en relación con los mismos.

La primera dinámica, llevada a su extremo, transforma la situación educativa que se produce durante la visita guiada en una situación educativa formal, apoyada por el conjunto de materiales que el museo pone a disposición del “profesor”.

La segunda corresponde a una verdadera situación educativa no formal. **El guía, como parte integrante de los contenidos del museo, puede variar estos mediante su propia dinámica** y crear, con unos mismos elementos, dinámicas completamente diferentes en función de sus propios objetivos educativos o de la singularidad del grupo participante.

3.5.2. FAMILIARIDAD.

En segundo lugar, la situación educativa no formal propia de la experiencia museológica, se caracteriza, en función de las condiciones establecidas por el tipo de museo y sus responsables, por acercarse o alejarse de la realidad de la vida cotidiana del público objetivo, de los visitantes.

En la situación educativa no formal, espacio y contexto, el “museo” y la calle, se acercan. Pueden estar casi tan separados como un aula escolar típica de la calle que rodea al centro educativo del que esta forma parte, o acercarse tanto que no se note la transición entre uno y otro elemento.

En función del diseño privilegiado, la experiencia museológica puede ser completamente diferente. Una ciudad, por ejemplo, puede prácticamente transformarse en un museo, con unos mínimos elementos accesorios de comunicación, sean guías humanos, escenificaciones o simples rótulos explicativos o direccionales.

El visitante puede así trasladarse a mundos singulares o tener la sensación de que prácticamente no ha cambiado nada. Los servicios a que está acostumbrado, transportes, restauración, tiendas... continúan siendo los mismos, aun cuando la experiencia sea diferente. Entre ambos polos, el diseñador de la misma puede graduar la intensidad de la experiencia y los niveles de comunicación.

3.6. EL MUSEO COMO INTEGRADOR EDUCATIVO.

Como hemos visto, un concepto amplio del museo como **un espacio de comunicación dotado de un proyecto educativo no formal**, constituye un marco en el que pueden producirse, y de hecho se producen experiencias educativas muy diversas.

Un museo puede servir como un **superlaboratorio docente**, en el que dar clases formales apoyados por los elementos de comunicación propios del mismo, o puede convertirse en **parte del espacio cotidiano**, en el que se desarrollan situaciones educativas de tipo informal, como en la propia calle. Lo que no puede es estar vacío, ser aburrido o de un nivel científico demasiado inadecuado para los públicos que se espera lo utilicen. No puede ser un mal comunicador, por encima de su excelencia o no como contenedor o almacén.

Las técnicas de comunicación asumen así, en el museo entendido en el sentido amplio que hemos visto, un papel protagonista, por encima de los propios contenidos materiales. **Son las técnicas de comunicación, y los técnicos de comunicación, más que dichos contenidos**, las que en el siglo XXI proporcionan al museo los medios para responder a los retos evolutivos a que lo somete el rápido cambio de nicho ecológico que se produce en la sociedad actual,

El museo del pasado, el museo de primera generación con sus colecciones, sus vitrinas y sus paneles, corre el riesgo de convertirse, desde el primer momento en un objeto museológico en sí mismo; sin vida pública; en un fósil de otra era. Salvo colecciones de riqueza excepcional o ubicaciones ideales que proporcionen sin esfuerzo el marketing necesario para llegar a sus posibles públicos objetivo, dicho museo requerirá de constantes inyecciones para tratar de superar los síndromes que inevitablemente le afectan. Difícilmente lo logrará.

Las siguientes generaciones, la segunda y la tercera, todavía están luchando por su supervivencia. Su carácter menos formal y el menor peso que representan sus colecciones, les permite ser más ágiles en la asimilación de los cambios. Sus nichos ecológicos originales, sin embargo, a principios del siglo XXI, han cambiado para siempre.

La cuarta generación, la de los museos “parques temáticos”, por el contrario, sufre actualmente, más que en los propios inicios del concepto, de la contaminación de la filosofía del parque de atracciones y es en buena medida menospreciada por la museología tradicional y muchos de sus profesionales. **Se equivocan en este menosprecio. Ahí están los grandes retos.**

Si la nueva museología es capaz de integrar la filosofía educativa propia del contenido conceptual del museo en el momento actual con las nuevas propuestas que surgen desde la industria del ocio y de concebir los museos y manifestaciones culturales como espacios abiertos, como parques temáticos abiertos, en los que desarrollar sus proyectos educativos, **las generaciones futuras dispondrán de verdaderos**

integradores culturales capaces de comunicar, a sus públicos y en la medida de lo posible, las bases y los recursos necesarios para entender el mundo al que se dirigen.

4. MUSEOS CIENTÍFICOS, EDUCACIÓN Y COMUNICACIÓN.

4.1. EDUCADORES Y COMUNICADORES.

En este punto reside uno de los problemas principales con que se enfrenta la museología científica en el siglo XXI. Ha hecho más el director americano Steven Spielberg con su película *Parque Jurásico I* para hacer comprender al ciudadano medio lo que es la biotecnología, al nivel que ese ciudadano medio puede alcanzar según el propio Spielberg, que todos los libros de divulgación biotecnológica juntos.

La magistral escena en la que los paleontólogos pasan delante de una incubadora en el momento en que nace un dinosaurio de un huevo, ha enseñado mejor a los niños del mundo que los dinosaurios eran ovíparos, como las aves, que un profesor explicando la palabra “ovíparo”. Por cierto, que esta escena no aparece en la novela de Michael Crichton que dio base a la película.

Gracias a la película, además de la novela de Crichton, mucho más cargada de información científica básica, los ciudadanos y, sobre todo, los niños de todo el mundo desarrollaron una especie de Dinomanía “jurásica” que permitió a los museos de paleontología del mundo, casi todos también auténticos fósiles, recuperar la vitalidad de su juventud, **en un ambiente ecológico completamente diferente.**

Este simple ejemplo muestra un hecho que debe hacer reflexionar a los gestores de museos. ¿Qué objetivos tiene un museo, en el sentido amplio que manejamos ya aquí, y quien está capacitado para hacer que se alcancen?

El sistema educativo superior, en España y en casi todo el mundo, ha sido eficaz a la hora de formar buenos titulados en ciencias de todo tipo y buenos titulados en ciencias de la información. Ha formado buenos especialistas en museología y museografía tradicional y buenos maestros generalistas.

Sin embargo, ha dejado un hueco. No existe una buena carrera de comunicador científico. La especialización sigue confiada al voluntarismo y al amateurismo.

Y es que los enemigos son muchos. Un científico todavía encuentra dificultades académicas para comenzar una carrera investigadora en las instituciones actuales si “pierde su tiempo” dedicándose a divulgaciones varias para públicos de “bajo nivel”. El sistema académico actual en el mundo de las ciencias básicas prima únicamente, a efectos de currículo, la publicación en revistas de “alto impacto”. La presión ecológica en este ambiente hace que la divulgación sea una etapa del final de la vida académica y no del principio o de los años más creadores.

El mundo del periodismo encuentra también grandes dificultades para integrar la comunicación científica. La inmediatez de las noticias, la presión de la actualidad y las

rémoras del pasado hacen del periodista científico alguien poco competitivo frente al periodista generalista, que bebe de las noticias de agencia y piensa en titulares. Las escuelas de periodismo forman periodistas generalistas, a los que quizá se permite cursar asignaturas optativas de tipo científico.

El mundo de la comunicación audiovisual, otro gran nicho, sufre de los problemas de un círculo vicioso perfecto. La producción audiovisual es extraordinariamente cara y exige la colaboración de otros profesionales. Al mismo tiempo, la demanda todavía no está lo bastante desarrollada para asegurar los retornos económicos que permiten cuadrar estudios de viabilidad. La formación de comunicadores audiovisuales se orienta, por tanto hacia otros nichos de mercado en que el riesgo de fracaso es menor.

Por tanto, solo en raras ocasiones aparece el comunicador científico autodidacta de procedencia científica, del tipo de escritores como Isaac Asimov o Georges Gamov o incluso, para su sorpresa, de Stephen Hawking, como afirmaba en aquellas palabras que recordábamos en el tema anterior, del prólogo a la segunda edición de su *Breve historia del tiempo*:

<<Yo pienso que nadie, mis publicadores, mi agente, o yo, esperó que el libro hiciera algo como lo que hizo. Estuvo en la lista de best-seller del London Sunday Times durante 237 semanas, más que cualquier otro libro (al parecer, no se cuentan la Biblia y Shakespeare). Se ha traducido en algo así como cuarenta idiomas y ha vendido aproximadamente una copia para cada 750 hombres, mujeres, y niños en el mundo. Como Nathan Myhrvold de Microsoft (un anterior editor mío) comentó: Yo he vendido más libros sobre física que Madona sobre sexo.>>

Y es que el éxito de Hawking residía más en él mismo, en su historia de superación personal, en su historia humana, que en sus escritos. Hawking supo unir la magia tradicional de la cosmología, de nuestro lugar en el universo, con su magia personal. Su caso es único, pero la receta puede salir buena incluso cambiando algún ingrediente, siempre que la base, la historia mediática, sea capaz de conectar, de llegar a sus públicos objetivo.

Las escuelas de formación de profesores, de maestros, adolecen igualmente de un cierto desprecio por asignaturas o especialidades de comunicación científica de masas. Atrapados entre los contenidos y filosofía pedagógica, no prestan suficiente atención a las técnicas de comunicación, tanto tecnológicas como psicológicas. Del lado de los educadores tradicionales tampoco cabe esperar a corto plazo la formación de profesionales que puedan llenar huecos en instituciones de educación no formal, más allá del autodidacta o del genio individual.

Igualmente raros son los comunicadores audiovisuales de procedencia científica que logran traspasar las pantallas con sus géneros más propios, los documentales. Los casos de Carl Sagan y Félix Rodríguez de la Fuente, que también recordábamos en nuestro estudio de los hitos de la divulgación, es significativo.

El caso del cine debería hacer reflexionar más a los educadores científicos. En el cine, los temas pueden hacerse tan científicos como en Parque Jurásico, pero las tramas tienen un componente distinto de los que conforman la divulgación tradicional: son historias humanas. Retengamos este hecho para cuando hablemos, en unidades posteriores, de medios de comunicación del siglo XXI.

Si no otras instituciones o el sistema educativo formal, los museos científicos del siglo XXI deberán abordar los nuevos retos de la formación de comunicadores científicos, tanto desde el punto de vista de los contenidos como de los medios. Pero ello solo podría producirse si hubiese atisbos de cambio de aquella filosofía dominante que mantiene todavía los conceptos museológicos del pasado. Este es un problema no resuelto en la sociedad actual.

4.2 LA EDUCACIÓN CIENTÍFICA, UNA CUESTIÓN ESTRATÉGICA DE SOCIEDAD.

La educación científica en las sociedades avanzadas, y en las menos avanzadas, en el siglo XXI no es ya solo, ni prioritariamente, una cuestión cultural. Cualquier estadística sobre desarrollo tecnológico y sobre inversión en I+D muestra correlaciones inversas espectaculares entre porcentaje de inversión sobre PIB y fracaso escolar sobre todo en ciencias. El Informe PISA 2006, desde dentro del sistema educativo también, muestra la correlación inversa entre competencias en ciencias y matemáticas, además de en comprensión lectora, y porcentaje de inversión en I+D en países del mismo ámbito socio-económico: Véase por ejemplo la comparación entre España y Finlandia:

	Gasto interno total en I+Dx100/PIB								Personal I+D (EJC) x1000/población activa							
	1998	1999	2000	2001	2002	2003	2004	2005	1998	1999	2000	2001	2002	2003	2004	2005
Alemania	2,27	2,40	2,45	2,46	2,49	2,52	2,49	--	11,5	12,1	12,3	12,1	12,1	12,0	--	--
Australia	1,47	--	1,51	--	1,64	--	--	--	9,8	--	10,0	--	10,8	--	--	--
Austria	1,77	1,88	1,91	2,03	2,12	2,20	2,24	2,35	8,1	--	--	--	9,9	--	--	--
Bélgica	1,86	1,94	1,97	2,08	1,94	1,89	1,90	-	10,6	11,2	12,0	12,6	11,6	11,6	11,8	--
Canada	1,79	1,82	1,94	2,13	2,06	2	1,99	1,96	9,6	9,8	10,6	11,1	10,6	-	--	--
Dinamarca	2,04	2,18	-	2,39	2,51	2,56	2,48	--	12,4	12,7	13,2	13,9	14,9	14,6	14,8	--
Eslovenia	1,37	1,41	1,43	1,55	1,52	1,32	1,45	--	8,5	8,9	8,9	8,9	8,8	7,1	7,1	--
España	0,87	0,86	0,91	0,92	0,99	1,05	1,07	--	5,6	5,8	6,7	6,8	7,1	7,8	8,0	--
EE. UU.	2,62	2,66	2,74	2,76	2,65	2,68	2,68	--	--	--	--	--	--	--	--	--
Finlandia	2,86	3,21	3,38	3,38	3,43	3,48	3,51	--	18,4	19,6	20,2	20,3	20,9	21,8	22,3	--
Francia	2,14	2,16	2,15	2,2	2,23	2,18	2,16	--	11,9	12,0	12,3	12,4	12,7	12,7	--	--
Grecia	--	0,67	--	0,65	--	0,62	--	--	--	5,8	--	6,6	-	6,7	--	--
Holanda	1,86	1,94	1,82	1,8	1,72	1,76	1,78	--	11,0	10,9	10,9	10,9	10,5	10,3	10,9	--
Hungría	0,68	0,68	0,79	0,94	1,01	0,94	0,89	--	5,1	5,2	5,7	5,6	5,8	5,6	5,5	--
Irlanda	1,23	1,18	1,13	1,10	1,10	1,16	1,20	--	7,2	7,1	7,3	7,5	7,4	7,8	8,2	--
Islandia	2,05	2,36	2,73	3,04	3,08	2,92	--	--	14,9	15,3	--	17,8	17,3	18,1	--	--

Fuente: RECURSOS DESTINADOS A I+D EN LOS PAÍSES DE LA OCDE. 1998-2005/1
http://www.mec.es/mecd/estadisticas/ciencia/indicadores/Indicadores_2005.pdf

Perspectiva U.E.: Indicadores Puntos de Referencia 2010

Abandono educativo temprano: Porcentaje de población de 18 a 24 años que no ha completado el nivel de E. Secundaria 2ª etapa y no sigue ningún tipo de educación-formación

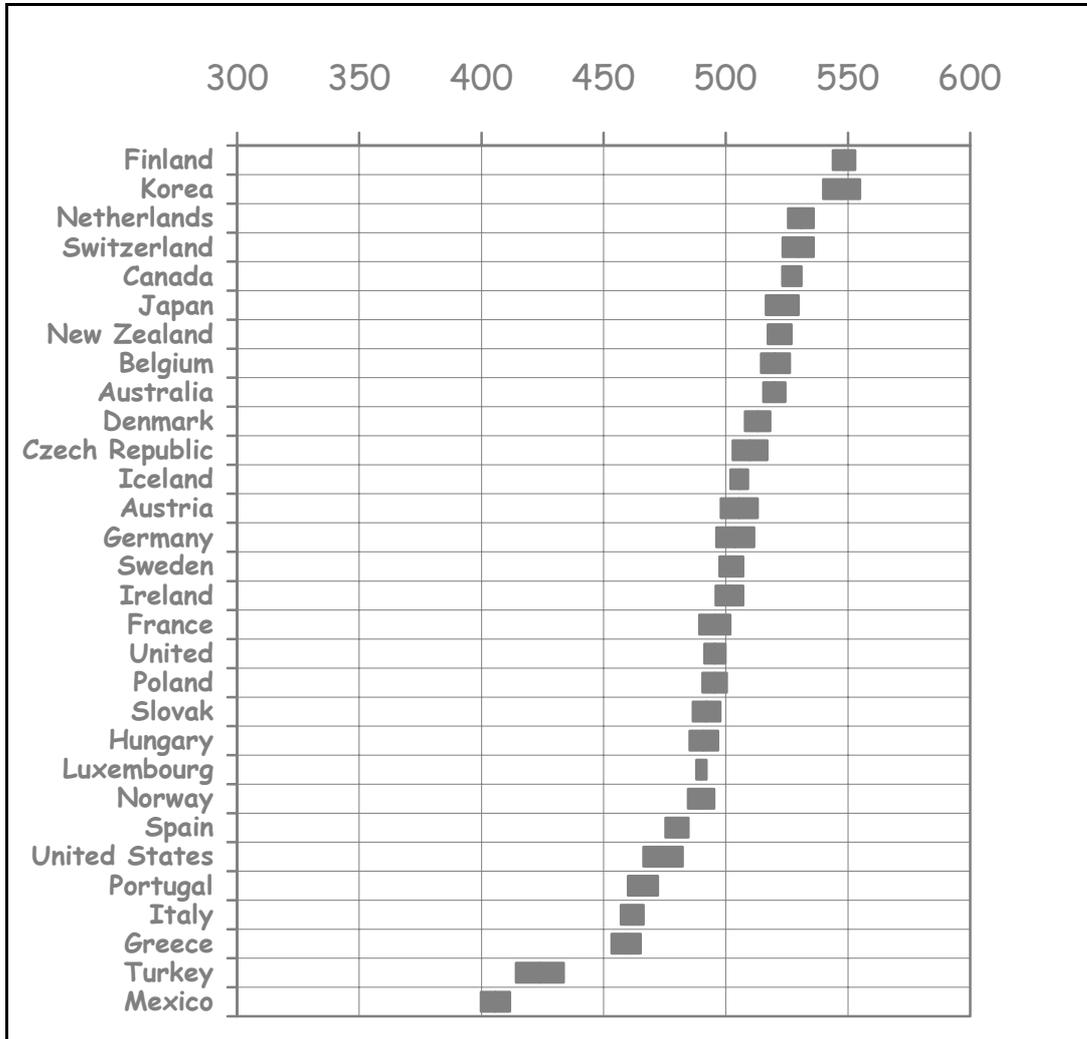
	1996	2001	2005 ⁽¹⁾	2006
Unión Europea (27 países)	..	17,3	15,6	15,3
Alemania	13,3	12,5	13,8	13,8
Bélgica	12,9	13,6	13,0	12,6
España	31,4	29,2	30,8	29,9
Finlandia	11,1	10,3	9,3	8,3
Francia	15,2	13,5	12,6	13,1
Grecia	20,7	17,3	13,3	15,9
Italia	31,7	26,4	21,9	20,8
Países Bajos	17,6	15,3	13,6	12,9
Polonia	..	7,9	5,5	5,6
Portugal	40,1	44,0	38,6	39,2
Reino Unido	..	17,7	14,0	13,0
Suecia	6,1	4,7	7,8	7,8

(1) Debido a la implementación de conceptos y definiciones armonizadas, hay una falta de comparabilidad con los años anteriores.

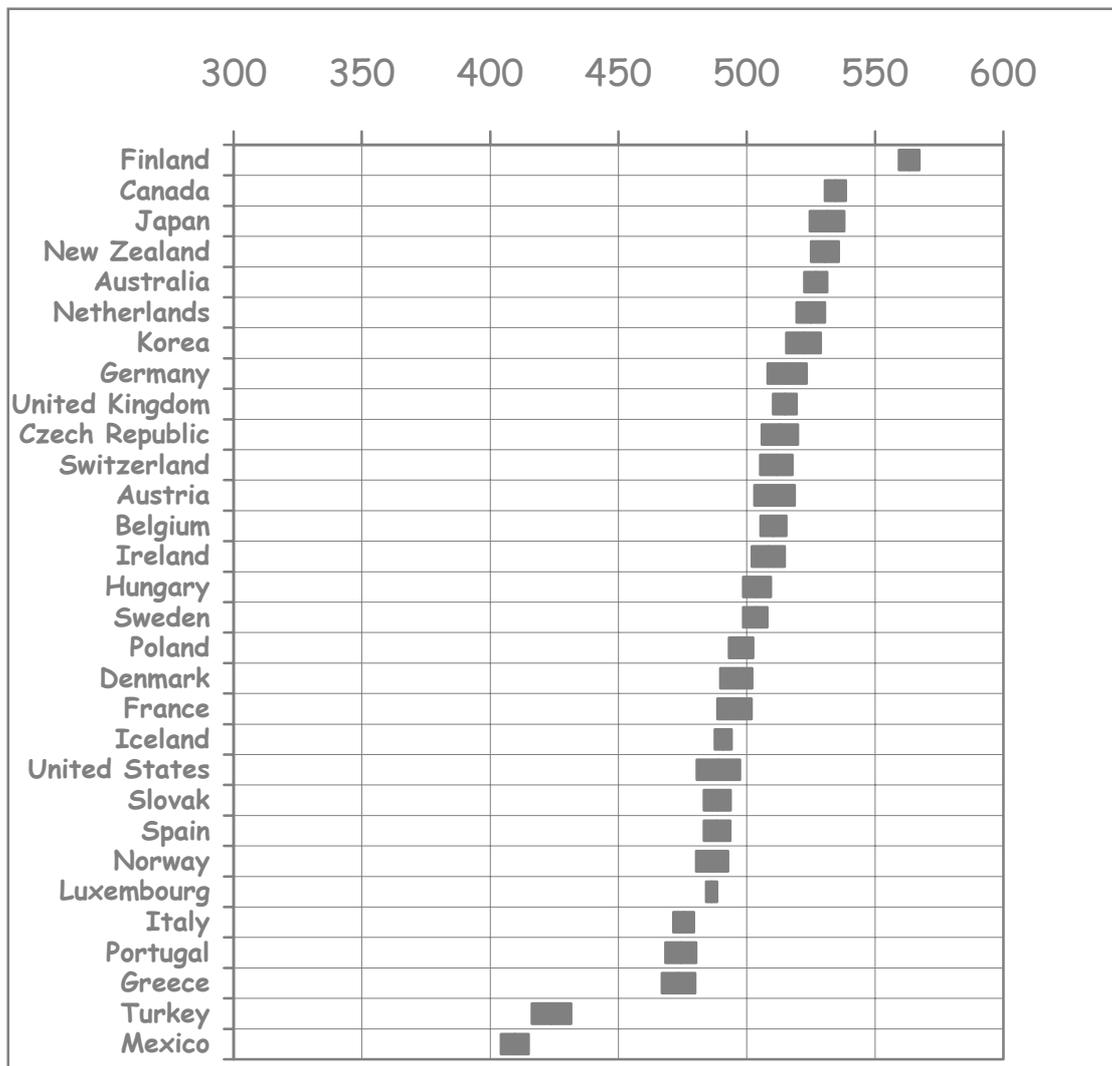
Fuente: Fracaso escolar 2006

http://www.mec.es/mecd/estadisticas/educativas/dcce/DATOS_Y_CIFRAS_WEB.pdf

PISA 2006. Mean mathematics scores – OECD countries



Fuente: OECD (2007), *PISA 2006 – Science Competencies for Tomorrow's World*, Table 6.2c
PISA2006. Mean science scores – OECD countries



Fuente: OECD (2007), PISA 2006 – Science Competencies for Tomorrow’s World, Table 2.1c

Parte del problema reside en la escuela. Parte del problema reside en la inversión en I+D, sea pública o privada, pero parte importante del problema reside en la propia sociedad, en las franjas de edades de la pirámide de población que ya han salido del sistema educativo formal y forman parte activa del sistema de educación informal desde dentro de las familias y otras estructuras sociales.

Muchas encuestas ya realizadas revelan la magnitud del problema estratégico de sociedad que hemos puesto de manifiesto. La FECYT, la Fundación española para la ciencia y la tecnología lleva ya elaboradas dos grandes encuestas, acompañadas de sus respectivos estudios y conclusiones.

El panorama que dibujan es bien divergente con las estrategias de priorización educativa no formal y divulgativa que se desarrollan desde los poderes públicos y desde sus instrumentos de actuación, los museos entre ellos.

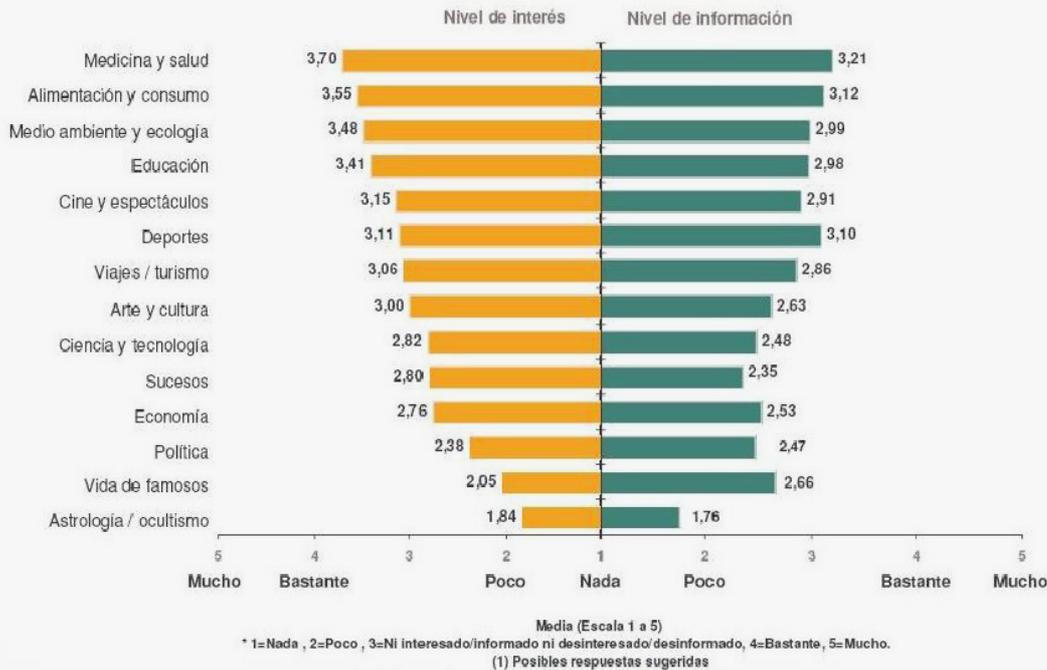
La Segunda encuesta nacional de la Percepción Social de la Ciencia y la Tecnología en España (FECYT 2004), o la tercera, que acaba de publicarse en marzo

de 2009, dan muchas pistas sobre los deseos y realidades en una sociedad como la española y sus vías de información. Veamos algunos de ellos:

Herramienta Seleccionar



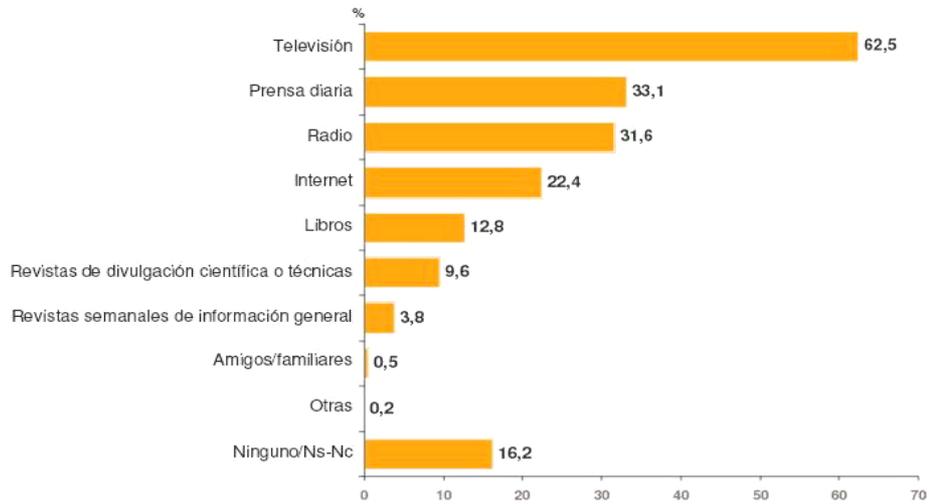
A.3. Interés vs. Información recibida



Fuente: FECYT2004. Interés/información

<http://www.mec.es/ciencia/culturacientifica/files/encuesta-percepcion-fecyt-04.pdf>

A.8. Medios más asociados con información sobre temas de Ciencia y Tecnología



Base: Total Nacional (3.400)

(%) Total Respuestas

* Lista sugerida de posibles respuestas



2ª Encuesta Nacional de la Percepción Social de la Ciencia y la Tecnología

9

Fuente: FECYT2004. Medios de comunicación prioritarios

<http://www.mec.es/ciencia/culturacientifica/files/encuesta-percepcion-fecyt-04.pdf>

4.3 MUSEOS CIENTÍFICOS.

Curiosamente, los museos no aparecen en estos cuadros de la encuesta de la FECYT para 2004. Tenemos que ir a buscar la información a la encuesta anterior, la de 2002, en la que encontramos algunos datos:

3.0.1. De entre las actividades que voy a leerle a continuación, me gustaria que me dijera si las ha realizado Ud. alguna vez durante los últimos doce meses (% sobre total entrevistados) ¿Cuántas veces durante los últimos doce meses realizó dicha actividad? (% sobre "ha visitado")							
Actividades	Si	No	1 vez	2 veces	3 a 5 veces	Más de 5 veces	Media
Visitar un Museo de arte o pintura	22.8	77.0	45.5	24.3	16.6	10.4	2.82
Visitar un Museo de Ciencias, técnico	11.1	88.6	75.5	16.3	4.0	2.0	1.39
Visitar un Museo especializado, temático	11.6	87.7	72.6	13.1	8.5	0.9	1.42
Visitar una exposición de arte, galería	19.9	79.7	45.2	21.3	18.0	11.3	2.88
Visitar un monumento histórico	33.5	66.2	32.3	19.3	24.8	19.1	4.17
Visitar un zoo o aquarium	20.6	79.1	71.1	17.7	6.8	1.3	1.45
Visitar una feria del libro	24.9	74.8	70.0	20.1	5.1	1.9	1.47
Asistir a un festival de música o teatro	24.9	75.0	38.7	26.1	22.9	9.2	2.80
* se han excluido de la tabla los No sabe y No contesta							

Fuente: FECYT2002. Museos

<http://www.mec.es/ciencia/culturacientifica/files/encuesta-percepcion-fecyt-02.pdf>

Más que los datos fríos, lo verdaderamente demoledor, atendiendo a la naturaleza de la información contenida y a su interés estratégico es ese dato de que, de los ciudadanos que confiesan haber ido a un museo científico o a un museo especializado temático, el 75,5% y el 72,6% dicen haber ido **una vez**.

La comunicación en un museo científico, en uno "no artístico", como discriminamos anteriormente, no puede funcionar eficazmente con estos ratios. Esta comunicación es ineficiente.

Además de problemas educativos y de inversión en desarrollo científico-tecnológico, una sociedad avanzada necesita de programas de comunicación científica diseñados para reforzar la estima del conjunto de los ciudadanos por el esfuerzo investigador y por la traslación de sus resultados al bienestar de la propia sociedad, la alternativa es pasar a una economía de servicios, importante pero menos constante en su

aportación al desarrollo colectivo. Y esa es una labor en que debe aunarse inteligencia, constancia, falta de prejuicios del pasado y medios de comunicación adecuados.

Este es un papel que los museos y manifestaciones culturales de carácter científico, sus promotores y sus gestores, tienen ante sí. La apuesta es una apuesta de sociedad en el siglo XXI y, como veremos en temas posteriores, es una apuesta en el ámbito de la comunicación, sin síndromes del pasado ni enfermedades ambientales en nichos ecológicos del presente.

La museología oficial tradicional demostró en 2007 que todavía no está preparada para seguir la vía de la evolución. Corresponde a los nuevos profesionales el impulsarla a conectar con las necesidades de los públicos del siglo XXI. Ese es el gran reto.

BIBLIOGRAFÍA SUCINTA

- Barnes B.; Shapin S. (eds.) 1979. *Natural order. Historical studies of scientific culture*. London: Sage.
- Cohen I. B. 1988. *Revolución en la ciencia*. Barcelona: Editorial Gedisa, S.A.
- Echevarría J, et al. 2003.
Percepción Social de la Ciencia y la Tecnología en España (En línea)
FECYT
Disponible en: <http://www.micinn.es/ciencia/culturacientifica/files/encuesta-percepcion-fecyt-02.pdf>
- FECYT (2004)
Segunda encuesta nacional de la Percepción Social de la Ciencia y la Tecnología en España (En línea)
FECYT
Disponible en: <http://www.micinn.es/ciencia/culturacientifica/files/encuesta-percepcion-fecyt-04.pdf>
- Kuhn, Th. S. 1975. *La estructura de las revoluciones científicas*. México: FCE,
- León A. 1978. *El museo. Teoría, praxis y utopía*. Madrid: Cátedra.
- Nola R.; Sankey H. 2007. *Theories of Scientific Method*, Stocksfield: Acumen.
- Pastor M. I. (2001): Orígenes y evolución del concepto de educación no formal. *Revista Española de Pedagogía*, nº 220, pp. 525-544.
- Pérez Tamayo R 1990 *¿Existe el método científico? historia y realidad*. México; F.C.E.
Ed. online disponible en:
<http://omega.ilce.edu.mx:3000/sites/ciencia/volumen3/ciencia3/161/html/metodo.html>
- Planck M. 1987. *Autobiografía Científica*. Editorial Leviatán,.Buenos Aires.
- Rivière G.H. 1993. *La museología. Curso de museología*. Textos y testimonios. Torrejón de Ardoz, Madrid: Akal.
- Sarramona, J. et al. (1998). *Educación no formal*. Barcelona: Ariel
- Shapin, S. y Barnes, B. (1979): “Darwin and social darwinism”, en B. Barnes y S. Shapin (eds.): *Natural order. Historical studies of scientific culture*. London: Sage.
- Thompson J.M.A. 1992. *Manual of Curatorship*. London: ButterWorth.
- Trilla, J. (1992). La educación no formal: definición, conceptos básicos y ámbitos de aplicación. En Sarramona, J. (ed.). *La educación no formal*. Barcelona: CEAC. Pp. 9-50.
- Trilla J. & al 1993. *La educación fuera de la escuela: ámbitos no formales y educación social*, Barcelona Ariel
- Trilla, J. (2003). *La educación fuera de la escuela*. Barcelona: Ariel.