

¿Qué es un museo en 2023?

Antonio Ten Ros

©Antonio Ten Ros

El 24 de agosto de 2022, el ICOM, el Consejo Internacional de Museos, en su 26ª Conferencia General celebrada en Praga, tras un proceso muy largo, con una metodología ad-hoc muy complicada de hasta 12 pasos consecutivos, con varias votaciones parciales, aprobó la nueva definición de museo con 92,41% (A favor: 487, en contra: 23, abstención: 17)

«Un museo es una institución sin ánimo de lucro, permanente y al servicio de la sociedad, que investiga, colecciona, conserva, interpreta y exhibe el patrimonio material e inmaterial. Abiertos al público, accesibles e inclusivos, los museos fomentan la diversidad y la sostenibilidad. Con la participación de las comunidades, los museos operan y comunican ética y profesionalmente, ofreciendo experiencias variadas para la educación, el disfrute, la reflexión y el intercambio de conocimientos»

El caso del ICOM y de los profesionales de museos asociados a él es cuanto menos curioso. Parece que necesitan estar constantemente preguntándose qué son, quiénes son, para volver una y otra vez sobre lo mismo. Otras instituciones no lo hacen. Debe haber alguna razón para ello.

Hagamos algo de memoria. Hasta doce definiciones significativas de "museo" se han sucedido en los estatutos del ICOM, que celebra asambleas ordinarias cada tres años: en 1946, 1951, 1956, 1961, 1968, 1974, 1983, 1989, 1995, 2001, 2007 y 2022. Por su extensión y la complejidad de sus contextos históricos, muy relevantes en cada caso, no es este el lugar para hacer un repaso pormenorizado de todas ellas, que puede encontrarse en las lecturas recomendadas y en muchas páginas web. Sin embargo, vale la pena destacar las más significativas.

La primera, de 1946, establece en sus primeros estatutos, artículo II, sección 2, que

«La palabra Museo incluye todas las colecciones abiertas al público, de material artístico, técnico, científico, histórico o arqueológico, incluyendo jardines zoológicos y botánicos. Pero excluyendo bibliotecas, excepto en cuanto ellas mantenga salas de exhibición.»

Se marca así el camino para las siguientes, especialmente las de 1951 y 1956, que perfilan aquella primera cambiando "material" por "grupos de objetos y especímenes" y "colecciones de objetos" de valor artístico, cultural o científico y añadiendo un primera enumeración de "tipos de museos". La palabra "objetos", en la época y en un contexto museológico, aún contiene el contenido semántico de "precioso, raro, curioso y/o valioso". Así, en 1956, el artículo II.1 de los estatutos dice:

«La palabra museo designa a toda institución permanente, administrada en el interés general con vistas a conservar, estudiar, valorar por medios diversos y esencialmente exponer para la delectación y la educación del público un conjunto de elementos de valor cultural: colecciones de objetos artísticos, históricos, científicos y técnicos, jardines botánicos y zoológicos y acuarios. Se considerarán museos las bibliotecas públicas y los archivos públicos que mantengan salas de exposición permanente».

Es el modelo que se seguirá, añadiendo en 1961 y 1968 una lista separada de "tipos de museos" que comienza con tres y termina en infinito.

Pero la situación sociopolítica en el mundo está cambiando y el ICOM lo refleja. En 1974, tras la “Declaración de Santiago de Chile” de 1972, y también la de Québec, de fecha 12 de octubre de 1984, que dan origen a la “Nueva Museología”, desaparece de la definición de los estatutos la palabra "objeto" como centro del museo, entre críticas a “Occidente” por su expolio de bienes museables del tercer mundo, al que han dejado sin sus objetos preciosos, raros, curiosos y valiosos. El concepto “objetos” es sustituido por "evidencias materiales del hombre y de su entorno", al tiempo que sigue creciendo la lista de instituciones que para el ICOM pueden llamarse explícitamente “museo”.

En 1989 se riza el rizo. Cualquier cosa puede ser un "museo", siempre que el Consejo Ejecutivo, oído el Comité Asesor, así lo decida. Así continúa en 1995, cuando se menciona incluso a los ministerios como museos (!). Finalmente, en 2001, en la asamblea de Barcelona, el mundo digital e Internet entraron en escena al reconocerse también como museos a las instituciones que faciliten la preservación y continuidad del “patrimonio digital”.

El caso ya clamaba al cielo. La definición por sí sola ocupaba una página entera (!):

«Artículo 2.1. Definiciones

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

a. La anterior definición de museo se aplicará sin ninguna limitación derivada de la naturaleza de sus órganos rectores, su carácter territorial, su estructura funcional o la orientación de las colecciones de la institución implicada.

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

i. Los yacimientos y monumentos arqueológicos, etnográficos y naturales y los yacimientos y monumentos históricos que tengan la naturaleza de museo para sus actividades de adquisición, de conservación y de comunicación.

ii. Las instituciones que presenten especímenes vivos de plantas y animales, tales como los jardines botánicos y zoológicos, acuarios y viveros.

iii. Los centros científicos y los planetarios."

iv. galerías sin ánimo de lucro: los institutos de conservación y las galerías de exhibición mantenidas permanentemente por bibliotecas y centros de archivo;

v. Reservas naturales.

vi. Organizaciones museológicas de carácter internacional, nacional, regional o local; ministerios, departamentos o agencias públicas responsables de museos, en el sentido recogido en este artículo.

vii. Instituciones sin ánimo de lucro u organizaciones que realizan investigación, educación, capacitación, documentación y otras actividades relacionadas con los museos y la museología.

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

ix. Cualquier otra institución que el consejo ejecutivo, oído el comité consultivo, considere que tiene alguna de las características de un museo o de apoyo a los museos y sus trabajadores, a través de la investigación, la educación o la formación museológica.

2. Los trabajadores profesionales de museos incluyen todo el personal de museos o instituciones calificadas como museos en de conformidad con la definición del artículo 2, párr. 1, haber recibido formación especializada, o poseer una experiencia práctica equivalente, en cualquier campo relevante para la gestión y las operaciones de n museo, y personas independientes que respetan el Código de ética profesional del ICOM y que trabajan para museos tal como se define anterior, ya sea en calidad profesional o de asesoramiento, pero sin promocionar ni negociar con ningún producto comercial y equipos necesarios para los museos y servicios»

En 2003, consciente de lo insostenible de la situación, el Consejo Ejecutivo del ICOM encarga a uno de sus miembros históricos, Gary Edson, que pusiera orden. Gary Edson, según las costumbres de la época, utiliza una “lista de correo”, “ICOM-L” para pedir a la comunidad ideas sobre una nueva definición de museo. Una interminable avalancha de posts sobre el tema se produjo entre junio de 2003 y enero de 2004.

Todo comienza con un post de Gary Edson, fechado el 11 de junio de 2003, en el que, a petición del presidente Jacques Perot, abre oficialmente el debate:

«La definición debe ser suficientemente inclusiva para evitar una lista separada de instituciones individuales, pero lo suficientemente exclusiva para identificar a las instituciones orientadas profesionalmente al servicio del interés público. También se debe prestar atención al tema de los museos virtuales»

Las aportaciones se acumulan sin mucho orden ni consenso hasta que, el 7 de octubre de 2003, Edson envía un post pidiendo opiniones sobre una definición “que ha sido sugerida”, así, anónimamente, y de que en la figura 1 adjuntamos una imagen:

«Un museo es una organización educativa al servicio del público, interpretando la herencia científica, cultural y/o natural de la Humanidad, mediante el uso de un contexto físico y, a menudo, objetos. Los museos que tienen colecciones las mantienen como un fideicomiso, o depósito, público y las conservan para el futuro»

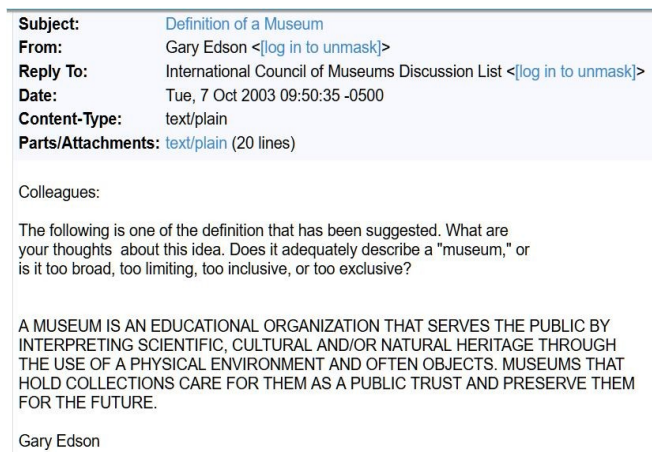


Figura 1. Post de Gary Edson, 7 de octubre de 2003.

Se desata el caos. La propuesta rompe con los tópicos sagrados de las definiciones anteriores: investigación, objetos y colecciones, o en el lenguaje moderno del ICOM “patrimonio material”, son colaterales, no esenciales para un museo. Solo dos horas después, ese mismo día 7 de octubre, otro "histórico" del ICOM, Milton Bloch, dirige un post personal a Gary Edson, pero abierto a toda la lista de correo (figura 2):

«Gary, Me gusta el enfoque general por su franqueza y simplicidad, pero "...y a menudo objetos..."??? ¿No es esto un poco como decir que un mercado de verduras es un punto de venta de alimentos que tiene puestos, toldos y, a menudo, verduras? Los museos sin objetos son claramente la excepción y su estatus es todavía una cuestión por resolver. Me parece que las colecciones de objetos están en el corazón mismo de lo que hace que la educación en museos sea única y, por lo tanto, merecen una posición mucho más importante en la definición.

*Milton
(Milton Bloch) »*

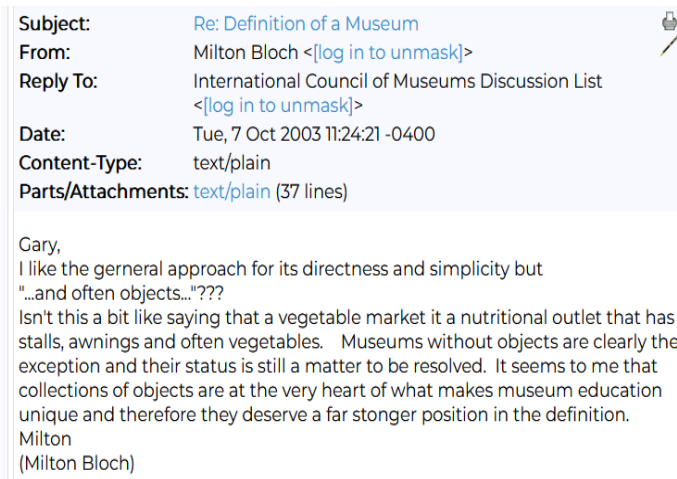


Figura 2. Publicación de Milton Bloch, 7 de octubre de 2003.

Termina la paz en la discusión. Inmediatamente se suceden las publicaciones a favor y en contra de cada posición. Algunos ejemplos:

Pro Edson:

Martes, 7 de octubre de 2003 16:13:05 -0400.

De Helen Wechsler:

Sabemos que las colecciones sin un espacio físico para la interpretación y el público no hacen un museo. Sin embargo, ahora aceptamos que un espacio físico sin colecciones puede ser un museo. Los museos con exhibiciones fabricadas que demuestran e interpretan conceptos, como muchos centros de ciencia y museos para niños, son ejemplos obvios. En lugar de ser la excepción, un esfuerzo reciente de recopilación de datos de la Asociación Estadounidense de Museos encontró que hasta el 20% de los encuestados indicaron que no eran instituciones de recopilación. Si podemos pensar en otra forma de redactar la definición que siga siendo inclusiva de estas instituciones, está bien. Pero debemos cuidarnos de una definición que no incluya a estos museos. Tal vez podamos eliminar toda la parte problemática de "a menudo objetos" y hacer que siga funcionando: UN MUSEO ES UNA ORGANIZACIÓN EDUCATIVA QUE SIRVE AL PÚBLICO MEDIANTE LA INTERPRETACIÓN DEL PATRIMONIO CIENTÍFICO, CULTURAL Y/O NATURAL A TRAVÉS DEL USO DE UN ENTORNO FÍSICO. LOS MUSEOS QUE TIENEN COLECCIONES CUIDAN DE ELLAS COMO FIDEICOMISO PÚBLICO Y LAS CONSERVAN PARA EL FUTURO.

Contra Edson:

Martes, 7 de octubre de 2003 21:38:27 +0300.

De Perikko Mariliina:

Hola. Estoy totalmente de acuerdo con la opinión de Milton Bloch. ¿Qué es un museo sin colecciones? Nada.

Las cosas corren rápido. Gary Edson, en un post del 8 de octubre, intenta resumir los debates del día anterior con una hermosa serie de "ocho sugerencias", que incluyen variaciones semánticas de su definición junto con otras más conservadoras:

miércoles, 8 de octubre de 2003 14:17:51 -0500.

Gary Edson:

Colegas del ICOM, Las siguientes son definiciones propuestas recientemente de un "museo". Sus comentarios son mas que bienvenidos. Considero que este es un intercambio de ideas muy interesante que demuestra la naturaleza diversa de la profesión de museo. Comparta sus ideas sobre estas sugerencias u ofrezca otra sugerencia.

Gary Edson

Sugerencia 1: Un museo es una institución cultural que sirve a la sociedad preservando, investigando y divulgando el patrimonio científico, cultural y/o natural mediante el uso de colecciones.

Sugerencia 2: Un museo es una organización educativa que sirve al público investigando e interpretando el patrimonio científico, cultural y/o natural mediante el uso de un entorno físico y, a menudo, de objetos. Los museos que tienen colecciones las cuidan como un deber público y las preservan para el futuro.

Sugerencia 3: Un museo es una organización educativa que sirve al público mediante la interpretación del patrimonio científico, cultural y/o natural mediante el uso de un entorno físico y, a menudo, de objetos. Los museos que tienen colecciones las cuidan como un deber público y las preservan para el futuro.

Sugerencia 4: Museo: Una base de conocimiento de la evidencia tangible e intangible de la herencia cultural y natural de la humanidad. Tal colección, normalmente en forma de objetos o especímenes, preserva, promueve y presenta este patrimonio en beneficio de la sociedad y su desarrollo de forma permanente y sin fines de lucro. Un museo es también un lugar, real o virtual, al que tiene acceso el público para beneficiarse de tales actividades.

Sugerencia 5: Un museo adquiere, acumula, conserva permanentemente, mantiene registros y brinda un tratamiento experto a los productos de la naturaleza o las creaciones humanas, asegura la utilización pública de los mismos, estudia el entorno en el que se adquieren los productos de la naturaleza o las creaciones humanas y brinda servicios educativos para fines científicos y de estudio.

Sugerencia 6: Un museo conserva y presenta objetos, especímenes, imágenes o prácticas de la humanidad para beneficiar a la sociedad, promover la educación, defender la dignidad humana y proteger el medio ambiente.

Sugerencia 7: Un museo es una organización que sirve a la sociedad al exhibir, mantener o proteger la evidencia tangible e intangible de la humanidad y el medio ambiente con el fin de mejorar la cultura, la educación, el disfrute, la preservación o la investigación.

Sugerencia 8: Un museo es una institución sin ánimo de lucro al servicio de la sociedad y de su desarrollo, y abierta al público que adquiere, conserva, investiga, comunica y/o exhibe, con fines de estudio, educación o disfrute, la evidencia cultural, natural o científica de las personas y su entorno.

En otro post, al día siguiente, jueves 9 de octubre de 2003 15:31:29 -0500, Edson presenta sus "nueve preguntas", a resolver antes de cualquier ensayo de definición:

¿Un museo es siempre público o puede ser privado?

¿Significa "sin ánimo de lucro" que un museo no puede ganar dinero?

¿Un museo debe tener una colección?

¿Qué es la investigación?

¿Es lo mismo interpretación que investigación?

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

¿Son centros patrimoniales (culturales) museos ya que muchas veces no tienen colecciones?

¿Debe un museo "preservar" objetos para ser considerado museo?

Si algunas formas de canto y danza son patrimonio inmaterial, ¿las salas de conciertos son museos?

Un sinfín de opiniones libres, individuales y colectivas, respuestas, réplicas y contrarréplicas de gran valor teórico y programático, se suceden alimentando una polémica que como nunca antes, hasta hoy, la ha habido.

Edson insiste en el tema en una publicación del miércoles 29 de octubre de 2003 08:30:41 -0500, lo que suscita aún más el debate sobre la importancia de las colecciones y los objetos para un museo y la necesidad de una definición más breve:

Colegas:

Ha habido mucha discusión sobre la siguiente definición:

"Los museos son instituciones permanentes que conservan y comunican el conocimiento del mundo natural y la herencia cultural de la humanidad a través de colecciones, registros, memorias, imágenes y sitios que cuidan, investigan e interpretan, en fideicomiso público, para las generaciones presentes y futuras".

Algunos han sugerido una versión ampliada y otros han recomendado la eliminación de palabras. La discusión parece seguir un enfoque muy tradicional del concepto de museo. ¿Es esta la dirección que debería tomar el ICOM o es hora de tener una visión más amplia de los museos y las actividades de los museos?

Con respecto a la definición anterior, ¿estamos creando una situación que eventualmente resultará en una lista adicional de variables al identificar "colecciones, registros, memorias, imágenes y sitios"? ¿Todos esos aspectos de un museo (excepto posiblemente los sitios) no son colecciones?

Una definición sugerida recientemente que adopta un enfoque que puede ser considerado a continuación:

“Un museo es una institución que sirve al interés público a través de la educación, la colaboración, la comunicación o la investigación sobre temas sociales, culturales o científicos expresados en objetos, especímenes o actividades”.

Más leña al fuego. Dada la virulencia de los debates, el jueves 6 de noviembre de 2003 12:53:46 - 0500 , Gary Edson se ve obligado nuevamente a intentar resumir las aportaciones, disculpándose por el uso exclusivo del inglés en la lista, sin correlatos en español y francés. Ahora, Edson llega a enumerar hasta 11 “sugerencias”, que a su juicio resumen bien el nivel de los últimos debates en ese momento:

Según mi registro, las siguientes definiciones han suscitado los mayores debates. No se enumeran necesariamente en orden de interés, pero he tratado de colocar las sugerencias discutidas más recientemente en la parte superior de la lista o cerca de ella. Como siempre, espero vuestros comentarios. Gracias por vuestra participación.

Gary Edson

Estas son sus sugerencias a partir del 5 de noviembre de 2003.

Sugerencia 1: Los museos son instituciones que sirven a la sociedad promoviendo el conocimiento, la apreciación y la conservación del mundo natural y el patrimonio cultural y científico de la humanidad a través de colecciones, memorias, sitios y procesos que cuidan, investigan e interpretan para el beneficio público.

Sugerencia 2: Un museo es una institución que sirve al interés público a través de la educación, la colaboración, la comunicación o la investigación sobre temas sociales, culturales o científicos expresados en objetos, especímenes o actividades.

Sugerencia 3: Un museo es una institución cultural que sirve a la sociedad preservando, investigando y divulgando el patrimonio científico, cultural y/o natural mediante el uso de colecciones.

Sugerencia 4: Un museo es una organización educativa que sirve al público investigando e interpretando el patrimonio científico, cultural y/o natural mediante el uso de un entorno físico y, a menudo, de objetos. Los museos que tienen colecciones las cuidan como un fideicomiso público y las preservan para el futuro.

Sugerencia 5: Un museo es una organización educativa que sirve al público mediante la interpretación del patrimonio científico, cultural y/o natural con el uso de un entorno físico y, a menudo, de objetos. Los museos que tienen colecciones las cuidan como un fideicomiso público y las preservan para el futuro.

Sugerencia 6: Museo: Una base de conocimiento de la evidencia tangible e intangible de la herencia cultural y natural de la humanidad. Tal colección, normalmente en forma de objetos o especímenes, preserva, promueve y presenta este patrimonio en beneficio de la sociedad y su desarrollo de forma permanente y sin fines de lucro. Un museo es también un lugar, real o virtual, al que tiene acceso el público para beneficiarse de tales actividades.

Sugerencia 7: Un museo conserva y presenta objetos, especímenes, imágenes o prácticas de la humanidad para beneficiar a la sociedad, promover la educación, defender la dignidad humana y proteger el medio ambiente.

Sugerencia 8: Un museo es una organización que sirve a la sociedad al exhibir, mantener o proteger la evidencia tangible e intangible de la humanidad y el medio ambiente a efectos de enriquecimiento cultural, educación, disfrute, preservación o investigación.

Sugerencia 9: Los museos ayudan a las personas a investigar, reconocer y comprender el mundo, conservando, investigando y comunicando información sobre el patrimonio tangible e intangible de la humanidad. Los museos son lugares permanentes, reales o virtuales, establecidos en el interés público, a los que tienen acceso las personas.

Sugerencia 10: Los museos se establecen en interés del público y ayudan a las personas a investigar, reconocer y comprender el mundo, conservando, investigando y comunicando información sobre el patrimonio tangible, intangible y científico de la humanidad.

Sugerencia 11: Los museos son instituciones permanentes que conservan y comunican el conocimiento del mundo natural y la herencia cultural de la humanidad a través de colecciones, registros, memorias, imágenes y sitios. Los museos interpretan e investigan para las generaciones presentes y futuras.

Finalmente, en un post fechado el viernes 21 de noviembre de 2003 16:19:36 -0500, en francés, aquí traducido al español, extrae el núcleo de las discusiones, manteniendo en tercer lugar una versión de la definición que desató la polémica, que incluye significativamente “investigando”:

Las siguientes tres definiciones fueron las más bien recibidas:

Sugerencia 1: Los museos son instituciones al servicio de la sociedad mediante la difusión del conocimiento, el aprecio y la conservación del mundo natural y del patrimonio cultural y científico de la humanidad, a través de las colecciones, memorias, sitios y procesos que les interesan, en los que investigan e interpretan para el beneficio público.

Sugerencia 2: Un museo es una institución que sirve al interés público a través de la educación, la colaboración, comunicación o investigación sobre temas sociales, culturales y científicos expresados como objetos, especímenes o actividades.

Sugerencia 3: Un museo es una organización educativa que sirve al público investigando e interpretando la naturaleza y/o el patrimonio cultural, mediante el uso de un entorno físico y, a menudo, de objetos. Museos que tienen colecciones las mantienen como un fideicomiso público y las conservan para el futuro.

De nuevo opiniones y defensas para todos los gustos se suceden sin pausa. Un verdadero debate abierto y libre . Un momento intelectualmente glorioso para la institución, mucho más intenso y creativo que las siguientes simples convocatorias de propuestas. Un patrimonio digital que sorprendentemente ha sido ignorado en posteriores referencias y estudios, aunque los **Listserv Archives de home.ease.loft.com** aún continúan albergando (a mediados de 2023) la lista ICOM-L y los posts de la polémica.

El ambiente se enrarece. Decenas de posts de todo tipo, muchos de gran calado intelectual, llegan a recogerse en un solo día. La polémica se sale de control. Casi 200 publicaciones con "definiciones", opiniones y procedimientos de discusión se han sucedido en poco tiempo. El Comité Ejecutivo decide finalizar el debate por la vía rápida. En un post extenso y autojustificativo fechado el 5 de enero de 2004, Gary Edson cierra abruptamente la discusión, deseando a todos un "pacífico 2004." ¡Que decida la Asamblea General! La Asamblea General en Seúl ese año, sin embargo, deja intacta la interminable definición surgida de Barcelona en 2001.

En la asamblea de Viena de 2007, el corte viene de la manera más sencilla: Simplemente, la interminable lista es... eliminada. El artículo 3.1 incluye únicamente el encabezamiento de 2001:

«Museo: Un museo es una institución permanente, sin ánimo de lucro, al servicio de la sociedad y de su desarrollo, abierta al público, que adquiere, conserva, investiga, comunica y exhibe el patrimonio material e inmaterial de la humanidad y su entorno con fines de educación, estudio y disfrute».

El énfasis de Milton Bloch y sus seguidores en la importancia de citar explícitamente "objetos" y “colecciones”, y también las consideraciones sobre el dudoso estatus de los “museos sin objetos”,

parece haberse desvanecido. Después de rendirse en enero de 2004, Gary Edson y su “anónima” definición que consagraba los “objetos” como accesorios para la naturaleza de un museo, han logrado una pequeña victoria sobre Milton Bloch.

Sí, es una pequeña victoria sobre los seguidores más conservadores de la concepción Milton Bloch y su muy compartida visión del museo como depósito de objetos e instituto de investigación. Pero es, al mismo tiempo, un signo de la incapacidad del ICOM para aceptar las nuevas formas de concebir un museo que las palabras de la definición de Gary Edson representaban.

La continuista definición de Viena 2007 está lejos de representar un cambio en la conceptualización del museo por parte de los integrantes del ICOM. Sin embargo, aunque no en la forma de la definición de Gary Edson de 2003, algo se estaba moviendo en el Consejo Ejecutivo para ir más allá de la definición de Viena. Tratando de encontrar un lugar controlado para la discusión, el Consejo Ejecutivo decide crear un "Comité de Definición de Museo, Perspectivas y Potenciales" (MDPP)". El MDPP inicia un proceso abierto a todos los miembros del ICOM, comités, socios y otras partes interesadas, invitándolos a enviar propuestas de definición pero, esto es importante, sin discusión pública, sin debates, a diferencia de la lista abierta de Gary Edson.

El 1 de abril de 2019, el MDPP publica (<https://icom.museum/en/news/the-museum-definition-the-backbone-of-icom/>) las propuestas presentadas. ¡Hasta 269 propuestas diferentes, imposibles de transcribir aquí, con definiciones alternativas de museo a la de Viena 2007, se recibieron de 69 países diferentes y en 25 diferentes idiomas a través del sitio web del ICOM!

El 3 de julio de 2019, Jette Sandahl, presidenta del MDPP, envía al Consejo Ejecutivo del ICOM una selección de cinco propuestas de definición, entre las 269 recibidas, para su selección final por parte del Consejo Ejecutivo de julio de 2019. Son estas:

1. Los museos son espacios dinámicos y accesibles, participativos y transparentes, que trabajan en colaboración activa con y para que diversas comunidades recolecten, conserven, investiguen, interpreten y exhiban para mejorar la comprensión de un complejo, mundo conflictivo e interconectado. Abordando todos los aspectos de la vida social, cultural y natural en el pasado, presente y futuro, son comunales y lugares colaborativos en los que explorar ideas, compartir historias, construir conocimiento, desafiar suposiciones y buscar soluciones socialmente justas y ambientalmente sostenibles a los desafíos globales.

2. Los museos son espacios democratizadores, inclusivos y polifónicos para el diálogo crítico sobre el pasado y el futuro. Reconociendo y abordando los conflictos y desafíos del presente, conservan artefactos y especímenes en fideicomiso. para la sociedad, salvaguardan diversas memorias para las generaciones futuras y garantizan la igualdad de derechos y el acceso igualitario a la cultura patrimonio de todos los pueblos. Los museos son participativos y transparentes y trabajan en asociación activa con y para diversas comunidades para recolectar, preservar, investigar, interpretar, exhibir y mejorar la comprensión del mundo, con el objetivo de contribuir a la dignidad humana y justicia social, igualdad global y bienestar planetario.

3. En asociación con sus diversas sociedades, los museos salvaguardan los patrimonios naturales, culturales y sociales, a través de coleccionismo, documentación, investigación, conservación, exhibición y otras formas de comunicación. Usando sus recursos materiales, financieros, sociales e intelectuales de manera responsable y transparente, los museos brindan plataformas para el diálogo, el aprendizaje libre, el pensamiento crítico y el empoderamiento de las personas y las comunidades. Reconociendo los conflictos y las injusticias sociales pasadas y presentes, locales y mundiales, así como las crisis urgentes de la naturaleza, los museos apoyan la igualdad de derechos y oportunidades para todos los seres humanos y un futuro planetario sostenible para todas las especies.

4. Respetando el pasado, situándose en el presente y de cara al futuro, los museos promueven un desarrollo sostenible global. Son plataformas inclusivas y participativas para la educación informal y el encuentro social, para recolectar, preservar, investigar, interpretar y exhibir para mejorar la comprensión del mundo. Con transparencia y rendición de

cuentas, los museos comunican el conocimiento con precisión, se preocupan por las comunidades y, mientras fomentan la imaginación, la curiosidad y la empatía, el pensamiento crítico y la visión estética, inspiran a las personas a considerar los desafíos que enfrenta el mundo y su propio papel y responsabilidades dentro de él.

5. Los museos son administradores de la cultura. Coleccionando, salvaguardando y haciendo accesibles artefactos y especímenes, mantenidos en depósito para la sociedad, son instituciones transparentes, inclusivas y participativas que permiten a las personas explorar colecciones para la inspiración, el aprendizaje y el disfrute. Reconociendo los conflictos y las injusticias sociales pasadas y presentes, locales y mundiales, así como las crisis urgentes de la naturaleza, los museos proporcionan lugares de reunión para el estudio, la mediación y el pensamiento crítico, y plataformas de apoyo para el empoderamiento, la cohesión social, el bienestar a largo plazo de las comunidades y la sostenibilidad de los entornos locales y globales.

(<https://www.icom-ce.org/wp-content/uploads/2020/12/5-proposals-for-a-new-museum-definition-1.pdf>)

Finalmente, el Consejo Ejecutivo del ICOM, en su 139.^a sesión, en París los días 21 y 22 de julio de 2019, llegó a la siguiente decisión:

« La Junta Ejecutiva seleccionó la siguiente como una nueva definición alternativa de museo para una votación que se incluirá en el ICOM Estatutos en lugar de la definición actual de museo en la próxima Asamblea General Extraordinaria (EGA) del ICOM, que tendrá lugar el 7 de septiembre de 2019, de 9:30 a 10:30 a. m. en el Centro Internacional de Conferencias de Kyoto (ICC Kyoto) en Kyoto, Japón:

Los museos son espacios democratizadores, inclusivos y polifónicos para el diálogo crítico sobre el pasado y el futuro. Reconociendo y abordando los conflictos y desafíos del presente, conservan artefactos y especímenes en fideicomiso para la sociedad, salvaguardan la memoria diversa para las generaciones futuras y garantizan la igualdad de derechos y el acceso igualitario de todas las personas al patrimonio colectivo.

Los museos no tienen fines de lucro. Son participativos y transparentes, y trabajan en asociación activa con y para comunidades diversas para recolectar, preservar, investigar, interpretar, exhibir y mejorar la comprensión del mundo, con el objetivo de contribuir a la dignidad humana y la justicia social, la igualdad global y el bienestar planetario »
(<https://icom.museum/en/news/icom-announces-the-alternative-museum-definition-that-will-be-subject-to-a-vote/>)

Una propuesta ciertamente fresca, sorprendente y rompedora, con nuevos términos, algunos de los cuales son difíciles de comprender sin el contexto adecuado. Pero ya era una propuesta con mucha mayor fuerza política y contenido social que las definiciones técnicas y corporativas de las reformas anteriores. Sus palabras tienen tanto contenido político que John Fraser, en *The Museum Journal*, llegó a decir que "hubo una carrera para reunir todos los problemas contemporáneos en un gran balde y afirmar que los museos pueden resolver estos problemas".

Como fue ampliamente publicitado, la propuesta del Consejo Ejecutivo fue rechazada en Kioto por dos tercios de los votantes. El tema se pospuso para la siguiente Asamblea General del ICOM a celebrar en Praga en 2022.

Y finalmente llegamos a Praga 2022. Nuevas discusiones, dos opciones se presentan por el Consejo Ejecutivo a los asistentes:

«Propuesta A Un museo es una institución permanente, sin fines de lucro, accesible al público y al servicio de la sociedad. Que investiga, colecciona, conserva, interpreta y exhibe el patrimonio cultural y natural tangible e intangible de manera profesional, ética y sostenible para la educación, la reflexión y el disfrute. Opera y se comunica de manera inclusiva, diversa y participativa con las comunidades y el público.

Propuesta B Un museo es una institución permanente, sin ánimo de lucro, al servicio de la sociedad, que investiga, colecciona, conserva, interpreta y exhibe el patrimonio material e inmaterial. Abiertos al público, accesibles e inclusivos, los museos fomentan la diversidad y la sostenibilidad. Operan y se comunican de manera ética, profesional y con la participación de comunidades, ofreciendo experiencias variadas para la educación, el disfrute, la reflexión y el intercambio de conocimientos.»

Y, con un 92,41% de los votos, tras una metodología de 18 meses, se llega a un resultado final, que hemos puesto al principio:

«Un museo es una institución sin ánimo de lucro, permanente y al servicio de la sociedad, que investiga, colecciona, conserva, interpreta y exhibe el patrimonio material e inmaterial. Abiertos al público, accesibles e inclusivos, los museos fomentan la diversidad y la sostenibilidad. Con la participación de las comunidades, los museos operan y comunican ética y profesionalmente, ofreciendo experiencias variadas para la educación, el disfrute, la reflexión y el intercambio de conocimientos»

Comparada con la de Viena, y descartada la de Kioto 2019, la de Praga 2022, con una guerra abierta en Europa del Este y los "valores" de la sociedad occidental del siglo XXI en ebullición, es técnicamente continuista en lo que técnicamente queda de la definición de Viena 2007, pero con algunos detalles muy significativos sobre el orden de las palabras: 1. "investiga"; 2. "colecciona"; 3. "conserva"; 4. "interpreta" y 5. "exhibe".

Para el ICOM, en 2022, miles y miles de museos de todo el mundo, en ciudades y las ciudades son, en primer lugar, y con todas las implicaciones legales y de catálogo de puestos de trabajo, instituciones de investigación que, solo quinto lugar, exhiben. Solo al final nos informan de que en su canon normativo... ¡También ofrecen experiencias variadas para la educación!

En el resto de sus términos, la definición es mucho más "política" y socialmente sesgada, si cabe, que la nonata de Kioto. Como han señalado muchos de sus detractores, a pesar de la casi unanimidad que suscitó en la voto, introduce en el corpus doctrinal de los museos ideas que deben pertenecer a la sociedad como conjunto y que deben impregnar todas sus instituciones sin necesidad de menciones más específicas. Los museos, para los que se oponen a la definición, son simplemente una parte de esa sociedad y el ICOM debería ir más a su objeto específico y dejar de hacer declaraciones altisonantes fuera de lugar.

La discusión continúa en este momento en diversos foros ajenos al ICOM y parece no apuntar a un final. Como el presidente saliente Alberto Garlandini dijo en un comunicado, la definición no es perfecta...

Dos notas doctrinales más y una conclusión. La primera hace referencia a la "teoría del conocimiento", en términos filosóficos; a la naturaleza de los conceptos. "Museo" es un concepto y, desde el nominalismo del siglo XII, **un concepto es simplemente un nombre para etiquetar una realidad cambiante**. No hay "conceptos" puros, filosóficamente llamados "universales". Es la historia, la realidad en cada momento, la que marca el contenido semántico de un "nombre", de una palabra de un idioma. Y desde el siglo XVII, cuando aparece con un significado más cercano a nuestra cultura, la palabra "museo" designa aún diferentes realidades, en constante evolución. "Museo" ha sido muchas cosas desde entonces.

A lo largo de esta evolución la gran cantidad de museos aparecidos en el mundo pueden ser sistematizados y clasificados utilizando la idea de "generaciones". Hemos identificado cinco "generaciones de museos" del siglo XVII al XXI:

1. "Museos de colecciones" como el British Museum, en Londres o el Louvre, de París, y prácticamente todos hasta el siglo XIX.

2. “Museos de procedimientos” como el Musée des arts et métiers, en París o el Deusches Museum, de Munich, y todos los museos etnográficos.
3. “Museos interactivos” como el Exploratorium, en San Francisco y, en general todos los “Science Museums”
4. “Parques temáticos” como EPCOT, en Florida o el Futuroscope, de Poitiers, y ecomuseos.
5. “Museos virtuales”, de los que hay muchos tipos: con soporte físico e institucional, tales como el “Museum of the World”, creado por el British Museum y Google Arts & Culture Lab. con la herramienta WEBGL; o solo con base digital, como el español “Virtual Museum of Life”, sin sede material, o con elementos de muchas sedes coordinadas.

Ya está naciendo una sexta generación, basada en la realidad virtual, la inteligencia artificial y las redes sociales. en que el mundo entero, sin límites físicos, es el museo y todo el patrimonio de la Humanidad su contenido. La comunicación y difusión museística, en nuestra era de redes sociales y herramientas de Internet, también se sitúa a un nuevo nivel en las relaciones humanas y en la difusión del conocimiento. Es fácil buscar “Museo Virtual” o “AI Museum” en Google y descartar digitalizaciones de museos existentes para obtener un rápido panorama de las múltiples iniciativas que van surgiendo a cada momento.

Museos de pintura y de arte en general, como el Louvre, que apelan más a la emotividad y la comunión con el objeto precioso, raro o valioso que a la comunicación racional, continúan siendo el canon de la primera generación. Además, si tienen objetos de fama mundial, como La Gioconda de Leonardo da Vinci, estos se convierten en su mejor marketing y en el foco atractor de visitantes que refuerzan su consideración canónica como “el museo” por excelencia. Junto a ellos, museos de esa y otras generaciones han convivido y conviven, experimentando su éxito o fracaso en número de visitantes en función de su adaptación al ecosistema en el que se encuentran. Es un clásico en Museología, cuando fallan en los rankings de visitantes, cambiar su función de atractores de público, por el de proveedores de "servicios" a la sociedad. La evolución, como en la naturaleza, crea fósiles y premia la adaptabilidad o el cambio de las especies dominantes. Mantener especies, o museos, fósiles, artificialmente, cuesta caro al presupuesto



Figura 3. Un grupo de personas mayores, público objetivo de un panel sobre el Alzheimer.

La otra nota doctrinal es de carácter legal. "Museo" es también un concepto jurídico incluido en la legislación de casi todos los países. Un museo sigue siendo una "entidad legal" y en una sociedad avanzada la consideración legal de un museo tiene implicaciones económicas, fiscales y sociales de todo tipo. En el bibliografía hemos incluido un espléndido estudio jurídico que define en sus justos términos el contexto jurídico, en modo alguno neutral, en el que están registradas estas instituciones. A él nos remitimos principalmente en el caso español, pero lo mismo puede extenderse a cualquier país y a su legislación específica. Muchos museos, y sus empleados, viven de subvenciones y donaciones públicas y privadas, y cumplir legalmente con una definición "oficial" es fundamental para participar del reparto de fondos y beneficios, y para el mantenimiento de su catálogo de puestos de trabajo.

Y finalmente, una conclusión. No sabemos cómo definir el museo del futuro, pero desde el siglo XVII hasta ahora; del primer museo de la era moderna, el Ashmolean Museum, de Oxford, hasta el último museo virtual, algo se ha repetido bajo la etiqueta "museo", sobreviviendo generación tras generación. Algo que lo individualiza inequívocamente frente a un biblioteca o un circo. ¿Qué es? Ese "algo" tiene que ver con "visitar" algún espacio, ya sea real o virtual, y con "observar" lo que el creador o promotor del "museo" ha puesto a nuestra disposición de cierta manera y con algunos objetivos para que, como visitantes, "aprendamos por nosotros mismos, a nuestro ritmo" de aquellos contenidos que nos llamen la atención. El Ashmolean ya era eso y el "Museum of the World", del Museo Británico y Google también. En todo lo demás, estos dos son diferentes. Centrémonos en eso por encima de detalles accesorios.

Traducido a palabras actuales:

«Un museo es un espacio, real o virtual, abierto al público y dotado de un "proyecto permanente de la educación no formal, en la que "profesor" y "contenidos" se unifican al servicio de unos objetivos"».

La primera parte se explica por sí misma. La segunda también es fácil de entender pero un poco más compleja de conceptualizar. La "educación no formal" siempre existió, pero apareció como un concepto pedagógico académico a principios de la década de 1970, significando cosas diferentes pero distinguiéndose de "formal" e "informal". A veces, en la distinción entre la educación formal reglada (la universidad, por ejemplo) y la no reglada (la universidad popular de los pueblos, o un ciclo de conferencias, por ejemplo), "no formal" se confunde con "no regulado". Poco a poco ha ido tomando forma el contenido conceptual del término y los museos han ayudado decisivamente a que así sea. Para los museos es muy útil el concepto y la forma en que desarrollan sus actividades contribuye decisivamente a precisarlo.

Así, en un proyecto de museo, su educación "no formal" es diferente a la "formal, reglada o no." (una escuela de cualquier tipo, en la que el emisor, o "profesor", y los contenidos están rígidamente separados entre sí y del receptor o "alumno") y de la "educación informal" (la familia o la vida, en la que el emisor, el contenido y el receptor se acercan hasta confundirse).

En un museo con visita libre, los contenidos deben actuar como comunicadores, sin necesidad de un guía/profesor que transforme el experiencia educativa no formal en una formal no reglada. Esta es

su característica principal. Emisor y contenido se unifican y el visitante es libre de ver o hacer lo que quiera o lo que le llame la atención.

Y ahí es donde entra lo último: el “proyecto” y los “objetivos”. Aunque tantos términos dan apariencia un poco complicada al discurso, es muy simple: **Alguien hace un museo para conseguir algo.**

El "proyecto educativo", lo que se quiere conseguir, se concreta en la elección que hace el propietario o promotor del museo de tres niveles de objetivos:

1. Objetivos transversales. Lo que impregna toda la iniciativa desde su concepción: conservación o colección, restauración, imagen, infraestructura, rehabilitación de un espacio, transmisión de valores o conocimientos, investigación...
2. Objetivos generales: De qué va el museo, qué temas quiere comunicar y que áreas de la cultura están presentes en sus espacios de comunicación.
3. Objetivos particulares. Que desea y qué nivel de comprensión pretende para cada tipo de posibles visitantes, para cada uno de los "públicos objetivo" a los que el "museo" pretende llegar:

Al servicio de estos objetivos, y en función de su disponibilidad de contenidos, el museo adquiere o utiliza un conjunto propio de medios: objetos, actividades o experiencias adecuadas para que cada uno de estos objetivos lleguen a sus públicos para lograr lo deseado por sus promotores, de modo “no formal” o, técnicamente, “no autoritario”. Elías Ashmole, el promotor del Ashmolean Museum, lo hizo en 1683. Los promotores del “Museo del Mundo”, también en 2023.

Cualquier museo se puede caracterizar concretando los términos que hemos utilizado. Es pues su proyecto de "educación no formal", con su gradación de objetivos, medios y destinatarios, lo que individualiza cada museo, le da naturaleza de museo y lo diferencia de los demás que han ido apareciendo a lo largo de la historia, y también lo que distingue un “museo” de iniciativas educativas no museológicas, que no tienen tal proyecto educativo.

Algunas ideas puntuales, abiertas a la reflexión y meditación:

Hay proyectos buenos y malos. Hay museos buenos y malos.

No hay objetos importantes o insignificantes. Hay buenos y malos educadores.

Un museo vacío no es un museo, es un almacén que se conserva con esmero.

Un museo con un proyecto de educación formal es una escuela, reglada o no reglada.

Una fábrica, una ciudad o una montaña, con un proyecto educativo no formal, es un ecomuseo.

Un circo no tiene otro proyecto que hacer que la gente se divierta y gane dinero.

Una biblioteca es un almacén ilustrado.

Si no hay proyecto educativo no formal, no hay museo, hay otra cosa



Figura 4. Un “Almacén” que conserva con esmero.

Todo lo demás: si el "museo" tiene colecciones o no; si es con fines de lucro o no; si es de propiedad privada o no; si compra o le regalan; si tiene personal de investigación o de limpieza, o no; si se estructura en espacios permanentes, exposiciones temporales o ambos; o si promueve la diversidad, la sostenibilidad o la inclusión, todo ello cambia con el tiempo y al ritmo de sociedad y se le puede ir añadiendo o eliminando en cada caso. En el siglo XXI, El ICOM, sus miembros y muchas empresas de museografía deberían superar sus viejos intereses, anclados, explícita o implícitamente, en las "colecciones de objetos" y en sus catálogos de puestos de trabajo.

Gary Edson, miembro del Comité Ejecutivo del ICOM, ya lo señaló en la definición que propuso en el debate silenciado de 2003, en sus ocho, once y tres “sugerencias” y sus “nueve preguntas”, y por eso empezó el lío. Vale la pena, aquí, releer detenidamente su definición, que empezaba por “organización educativa que sirve al público”, armados ya con todos estos conceptos.

Volvemos al principio. ¿Por qué la definición es tan importante que el ICOM no ha parado de darle vueltas? Aparte de los aspectos legales, fiscales y económicos que ya hemos señalado, hay que tener en cuenta que en el vasto mundo de los museos y a muchos niveles, existen grandes estructuras de poder ¿Qué museos subvencionar? ¿Quién administra un museo? ¿Cual es su catálogo de puestos de trabajo y quien decide el reparto?

Aunque a primera vista para algunos no lo parezca, la línea de ICOM y la ya famosa de Gary Edson, junto a la aquí apuntada, son divergentes en contenidos principales y especialización de su personal. Una pone el foco en “almacenes”, salas permanentes, investigación y conservación; la otra en tipos de visitantes, educación no formal, exposiciones temporales y ocio creativo. Y eso sirve para todas las generaciones de museos que han aparecido hasta ahora, sean artísticos o parques naturales tematizados. Puede que ya sepamos, a estas alturas, qué es un museo.

Y ahora dejemos que el ICOM siga dando vueltas a su eterna definición y si objetos sí u objetos no.

Lecturas recomendadas,

Aunque el trabajo pretende ser autoexplicativo y no se han introducido notas formales, estas lecturas complementarias pretenden que el lector amplíe su información, si lo considera necesario, sobre alguno de los términos citados o detalles históricos no suficientemente explicitados.

De Varine, Hugues (2020)

El ecomuseo singular y plural.

Ediciones ICOM Chile.

Disponible en:

https://icomchile.files.wordpress.com/2021/01/libro_el_ecomuseo_version_oficial_12_12_2020.pdf

Hernández Hernández, Francisca (2007)

La museología ante los retos del siglo XXI.

e-rph, Diciembre 2007, 1-26.

Disponible en:

<https://revistaseug.ugr.es/index.php/erph/article/download/18197/17768/>

Fraser, John (2019)

A Discomforting Definition of Museum

The Museum Journal, Volume 62, Issue 4 , 501-504

Disponible en:

<https://doi.org/10.1111/cura.12345>

Layuno, M.^a Angeles (2007)

El museo más allá de sus límites. Procesos de musealización en el marco urbano y territorial.

Oppidum, n.º 3, 133-164.

Disponible en:

http://www.oppidum.es/oppidum-03-pdf/op03.06_layuno.pdf

Taylor E.W.; Neill A.C; Banz, R. (2008)

Teaching in situ: nonformal museum education.

CJSAE/RCÉÉA 21,1 September/septembre 200, 19-36

Disponible en:

<https://cjsae.library.dal.ca/index.php/cjsae/article/download/1095/1051/1366>

Pastor Homs M. Inmaculada (2001)

Orígenes y evolución del concepto de educación no formal.

Revista española de pedagogía, año LIX, n.º 220, septiembre-diciembre 2001, 525-544

Disponible en:

<https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/31803/220-08.pdf?sequence=1>

Peñuelas Reixach, Lluís. 1999

Concepto de museo y las fuentes del Derecho de los museos.

Barcelona: Marcial Pons.

Disponible en:

<https://www.lluispenuelas.com/wp-content/uploads/2014/06/Concepto-museo-fuentes-Derecho-Administracion-direccion-museos-aspectos-juridicos-Lluis-Penuelas-Reixach.pdf>

Rentzhog, Sten (2007)

Open air museums: the history and future of a visionary idea

Stockolm: Carlssons; Östersund: Jamtli Förlag,

Ten Ros, Antonio (1998)

Los nuevos paraísos. Historia y evolución de los parques temáticos.
Arbor, CXXX, n.º 629, 109-131.

Disponible en:

<https://www.uv.es/ten/pt98.pdf>

Ten Ros, Antonio (2008)

Museos y exposiciones científicas. Una historia social.
Valencia: Alfa Delta Digital S.L.

Disponible en:

<https://www.uv.es/ten/d09/d09/8122150-1-1.pdf>

Ten Ros Antonio (2008)

Museología científica actual.
Valencia: Alfa Delta Digital S.L.

Disponible en:

<https://www.uv.es/ten/d09/d09/8122150-2-1.pdf>

Wikipedia (2023)

Virtual museum

https://en.wikipedia.org/wiki/Virtual_museum