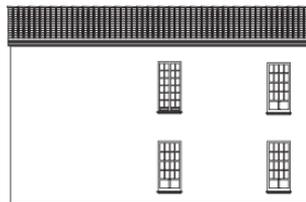
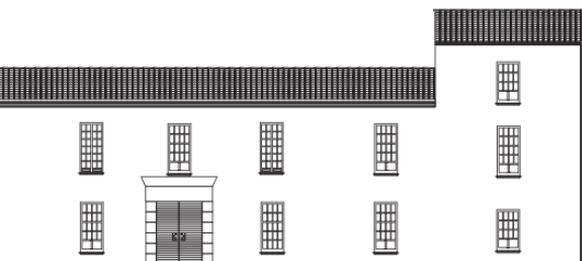


Cuadernos de museología





**una aproximación
a la historia de
las colecciones públicas:
de la exposición erudita a
la sociedad del espectáculo**

Pierre-Henri Magnin

Colección

Cuadernos de museología
Sistema de Patrimonio
Cultural y Museos

Maestría en Museología
y Gestión del Patrimonio

Universidad Nacional de Colombia

Sede Bogotá



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE COLOMBIA

SEDE BOGOTÁ
VICERRECTORÍA DE SEDE
DIRECCIÓN NACIONAL DE DIVULGACIÓN CULTURAL
SISTEMA DE PATRIMONIO CULTURAL Y MUSEOS

**Sistema de Patrimonio Cultural y Museos
Universidad Nacional de Colombia**

**VICERRECTORÍA DE SEDE
Fernando Montenegro**

**DIRECCIÓN NACIONAL DE DIVULGACIÓN CULTURAL
María Belén Sáez de Ibarra**

**MAESTRÍA EN MUSEOLOGÍA Y GESTIÓN DEL PATRIMONIO
Martha Combariza**

**EDICIÓN Y CONCEPTO MUSEOLÓGICO
Edmon Castell (Vicerrectoría de Sede, SPM)**

**COORDINACIÓN ÁREA DE COMUNICACIÓN SPM
Juan Manuel Amórtegui**

**TEXTOS
Pierre-Henri Magnin**

**TRADUCCIÓN DEL FRANCÉS
Margarita Rosa Guzmán**

**DISEÑO EDITORIAL DE LA COLECCIÓN
Julián Roa Triana
Ana Paula Santander
Guillermo Torres
Juan Manuel Amórtegui**

**ISBN 978-958-44-5198-9
PRIMERA EDICIÓN
Mayo de 2009**

**© Sistema de Patrimonio Cultural y Museos (SPM)
Claustro de San Agustín
Carrera 8 n.º7-21 | Telefax: (571) 342 2340 | Bogotá D. C. | Colombia
museos@unal.edu.co | www.museos.unal.edu.co**

Impreso en Colombia - *Printed in Colombia*

Está permitido copiar, comunicar y distribuir públicamente esta obra sólo bajo las condiciones especificadas en las Creative Commons relativas al reconocimiento y respeto de los derechos morales del autor.

**UNA APROXIMACIÓN A LA HISTORIA
DE LAS COLECCIONES PÚBLICAS:
DE LA EXPOSICIÓN ERUDITA
A LA SOCIEDAD DEL ESPECTÁCULO**

- | | |
|----|--|
| 7 | Sesiones abiertas |
| 9 | Presentación |
| 13 | Una aproximación a la historia
de las colecciones públicas:
de la exposición erudita a la
sociedad de espectáculo |
| 25 | Dos ejemplos hiperbólicos |
| 29 | De el objeto al objeto:
un ciclo de treinta años |
| 39 | Sobre el autor |



SESIONES ABIERTAS

CON EL ÁNIMO de establecer lazos de cooperación académica, la Maestría en Museología y Gestión del Patrimonio y el Sistema de Patrimonio Cultural y Museos (SPM) presentan en el Claustro de San Agustín las «Sesiones Abiertas en Museología», un programa conformado por conferencias y seminarios, abiertos al público, a cargo de expertos en gestión del patrimonio cultural y museos.

El cuaderno de Pierre-Henry Magnin, *Historia de colecciones públicas*, es el resultado de una de las sesiones del programa Sesiones en Museología que tuvo lugar en el Claustro de San Agustín el pasado 18 de septiembre de 2008 y que organizó conjuntamente la Maestría en Museología, la Maestría Interdisciplinar de Teatro y Artes Vivas y el Sistema de Patrimonio Cultural y Museos (SPM) de la Universidad Nacional de Colombia.

15 de febrero de 2009 (N. del E.)

Plataforma con los muebles del Faraón. Los objetos son copias y están expuestos sin vitrina a tamaño natural. Exposición itinerante «Tut En Khamon», Zúrich 2008.

Chichen-Itza

Le site de Chichen-Itza, dans l'État mexicain de Yucatán, est l'un des plus importants sites précolombiens du Mexique. Il est célèbre pour ses pyramides et ses temples, dont le plus célèbre est la "Pyramide des Chevaliers".

Chichen-Itza, comme beaucoup de sites précolombiens, a été construit par les Mayas. Les Mayas ont développé une civilisation sophistiquée et ont construit de nombreux temples et pyramides. Le site de Chichen-Itza est l'un des plus importants sites précolombiens du Mexique. Il est célèbre pour ses pyramides et ses temples, dont le plus célèbre est la "Pyramide des Chevaliers".

Le site de Chichen-Itza, dans l'État mexicain de Yucatán, est l'un des plus importants sites précolombiens du Mexique. Il est célèbre pour ses pyramides et ses temples, dont le plus célèbre est la "Pyramide des Chevaliers".

Chichen-Itza, comme beaucoup de sites précolombiens, a été construit par les Mayas. Les Mayas ont développé une civilisation sophistiquée et ont construit de nombreux temples et pyramides. Le site de Chichen-Itza est l'un des plus importants sites précolombiens du Mexique. Il est célèbre pour ses pyramides et ses temples, dont le plus célèbre est la "Pyramide des Chevaliers".



PRESENTACIÓN

EN FRANCIA Y particularmente en París, desde la segunda mitad del siglo XX, después de tres siglos de cultura museográfica basada en la conservación y en la enseñanza magistral, los museos han tenido una verdadera revolución en las formas de comunicación con sus públicos.

Esta revolución acompaña la aparición de la sociedad del espectáculo anunciada en 1967 por Guy Debord y a la aparición de nuevas técnicas de comunicación.

El espectáculo como segmento educativo, ha marcado profundamente los últimos treinta años, muy ricos en proyectos y en realizaciones museográficas y ha establecido un nuevo trabajo de primera línea en los grupos integrados al desarrollo museográfico: «El escenógrafo de exposición»¹.

En francés «escenógrafo de exposición» es un término oficial que figura en las convocatorias y en los pliegos de cargos de los concursos públicos, asociados a un arquitecto cuando se trata de una creación o de la modificación

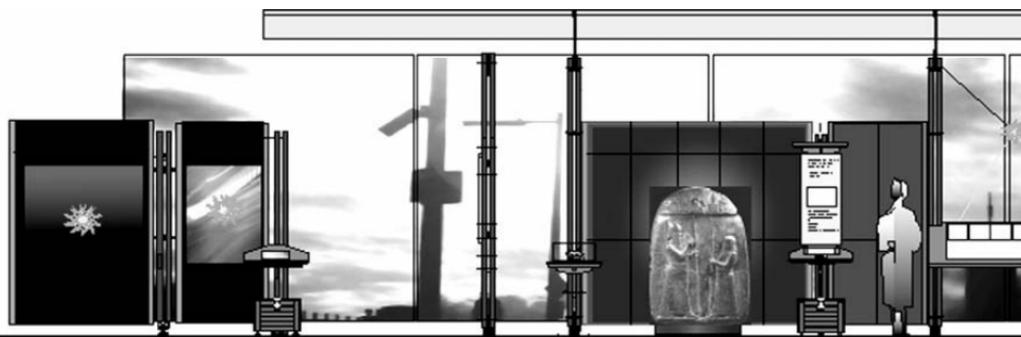
¹ *Escenógrafo de exposición, museografía espectáculo, escenógrafo-diseñador*: Se trata de tres términos similares que se refieren a actividades que se aplican en el desarrollo de un proyecto museográfico. El tema común es la escenografía o montaje escenográfico como recurso en la museografía. (N. de la T.)

estructural de un museo o como Director de obra único si se trata de una exposición o de trabajos de remodelación.

El escenógrafo de exposición opera a menudo bajo el estatus de profesión liberal y no está exento de las mismas garantías y seguros de los arquitectos. Él practica un oficio que no dispone aún de una enseñanza específica y de un diploma. Se enseñan las técnicas y el arte de exponer en el marco de las escuelas de diseño de interiores, de diseño en general, de artes gráficas o de comunicaciones en multimedia y ocasionalmente en las escuelas de arquitectura.

Vamos a recorrer rápidamente la historia del discurso museológico a partir de ejemplos de museos científicos y técnicos que conozco bien, para detenernos en lo que caracteriza la puesta en escena del espectáculo museográfico y de su evolución.

El último capítulo permitirá acceder al rol y al entorno de trabajo del escenógrafo de exposición y al proceso que conduce el programa dirigido por el director de obra hasta la instalación de una exposición en un espacio público.



Esquema que muestra los elementos de construcción del mobiliario en madera y señalización. «Expo Soleil», París 2005.

UNA APROXIMACIÓN A LA HISTORIA DE LAS COLECCIONES PÚBLICAS: DE LA EXPOSICIÓN ERUDITA A LA SOCIEDAD DEL ESPECTÁCULO²

DESDE LOS GABINETES de curiosidades del siglo XVIII hasta los grandes museos nacionales, los espacios de exposición y de conservación han sido siempre los testigos de los descubrimientos y las conquistas del mundo ilustrado o sabio.

Como herramientas de educación popular y manifestaciones de la genialidad nacional, los museos participan de la arquitectura monumental del poder público. La población es invitada a evaluar la expansión cada vez más amplia del conocimiento de los sabios de la nación. Sus exposiciones modifican la percepción del

² *Sociedad del espectáculo*: Obra filosófica del teórico y político Guy Debord (1967). (N. de la T.)



mundo de la población así como del sentimiento que tiene de ella misma y de su propia cultura.

Los grandes museos están en su gran mayoría ubicados en París y deben su existencia a la dirección personal de reyes o de los presidentes de la República.

En el mismo reconocimiento que tiene la educación nacional, los museos públicos hacen parte de los instrumentos pedagógicos de integración social del estado.

En su origen, la creación de instituciones separadas de la Universidad respondían a la necesidad del mundo erudito de escaparse de las limitaciones impuestas por las tutelas religiosas, en las que la enseñanza del latín, se acondicionaba deficientemente a la incidencia de una visión racional del mundo y de una difusión más amplia de los conocimientos.

LOS PRECURSORES

La primera misión del estado que podemos considerar como una evidencia a la práctica museográfica y a la investigación, data desde 1633 cuando Luis XIII hace construir la edificación y las dependencias del «Jardín Real de Plantas Medicinales» que se convertiría en algunos decenios en un laboratorio de investigación y de enseñanza gratuito, en lengua francesa, en las disciplinas de la botánica, la química y la anatomía.

Su colección de plantas inicialmente, luego de animales, se enriquecería al nivel de las expediciones

científicas, coloniales y de los descubrimientos. Ella va a conducir ese palacio del oriente de París, sin interrupción hasta la gestión actual de *Museum National d'Histoire Naturelle*.

El *Conservatoire des Arts et Métiers* es otra institución multisecular, de la cual sus primeras maquinas fueron expuestas, también con el fin de la formación en el edificio de un antiguo claustro reconstruido por la Revolución. Su rol principal era el de familiarizar a la población con las innovaciones tecnológicas: utensilios agrícolas, luego máquinas y utensilios industriales.

Esas instituciones pedagógicas y de investigación crecen con el tiempo y transmutan. Ellas son pensadas y diseñadas como verdaderos templos dedicados al progreso y a los valores universales incorporados al espíritu enciclopédico. Ellas se abren progresivamente a la curiosidad popular y contribuyen a programas pedagógicos de escuelas. Hasta la aparición de medios masivos, ellas animaban solamente el espacio de comunicación científica y técnica dirigida al común de la gente, sin perder su vocación de enseñanza que aún continúan haciendo hoy en día.

El acceso a las colecciones está muy encasillado: salas públicas, accesibles a visitantes numerosos, salas de consulta reservadas a los investigadores, a los profesores y estudiantes autorizados, laboratorios y cátedras de enseñanza de los profesores prestigiosos, todas estas funciones cohabitan en el mismo espacio. Una parte de las

colecciones reposan en la reserva y se empolvan esperando un improbable regreso a la luz.

La apertura al público exige la organización museográfica de los espacios de exposición y de colecciones. Ella conduce a revisar las reglas de conservación, a exponer los objetos a la luz del día, a los riesgos climáticos de las salas sin calefacción y de ofrecerlos al riesgo del robo o al vandalismo bajo condiciones de seguridad contrarias a las reglas de buena conservación.

Con el desarrollo de los jardines botánicos y zoológicos en el siglo XIX, su vocación didáctica fue puesta a prueba para las grandes ferias exposiciones nacionales y coloniales. Sus manifestaciones grandiosas y efímeras con la reconstrucción de paisajes y biotopos, sus atracciones vivientes y sus «panoramas» anticipan la museografía-espectáculo.

En 1930, uno de los pabellones construidos para la gran exposición de 1900 se convertiría en el *Palais de la Découverte* dedicado a la vulgarización científica fundamental, frente al *Grand Palais* que hoy acoge todavía a las más prestigiosas exposiciones parisinas.

La particularidad del *Palais de la Découverte* es la de proponer experiencias dirigidas por un personal compuesto por estudiantes que operan ante los visitantes invitándolos algunas veces a participar de su demostración. Este principio de mediación oral creó su reputación. Hoy

en día está en curso de implementación en el *Musée des Sciences et de l'Industrie de la Villette*.

Después de la segunda guerra mundial, la evolución rápida de las técnicas de conservación y de comunicación exige un control del entorno museográfico que las construcciones antiguas pueden difícilmente garantizar. El aumento de la frecuencia de público convoca una nueva configuración de los espacios intermediarios y de circulación. La museografía se enriquece de un nuevo parámetro: la gestión del flujo de público.

Los concedores dirigen la creación de edificaciones nuevas adaptadas a la museografía y la reorganización de edificios antiguos. Los arquitectos se asocian por lo tanto a los conservadores que eran hasta ahora jueces de normas y de adaptaciones museográficas.

Durante los años sesenta, el caso del *Musée des Arts et Traditions Populaires* hoy en día trasladado a Marsella, ilustra uno de los últimos ejemplos de lo que podríamos llamar la «cultura de conservación».

El edificio reservado a las exposiciones es cerrado y climatizado. Se presentan sus colecciones en galerías vidriadas esmaltadas, adaptadas con arte en una gran preocupación por una claridad didáctica. Escenas sonorizadas reconstruyen interiores campesinos o talleres de artesanos que constituyen el único efecto teatral de la exposición. El descenso progresivo de la frecuencia de sus visitantes le costó al museo el estar cerrado en el 2002.

Su creador George Henry Rivière empujó a sus extremos la museografía didáctica estableciendo reglas estrictas de presentación como el fondo negro de las vitrinas, el rechazo de toda representación humana y la reagrupación temática de las colecciones. Fue el inventor de los ecomuseos, que son pueblos reconstruidos al aire libre en los que se encuentran las casas, las herramientas y los muebles de antes. Su puesta en escena puede llegar hasta la presencia de actores-artesanos con sus trajes que trabajan bajo los ojos de los visitantes.

El declive progresivo de los visitantes en el *Musée des Arts et Traditions Populaires* le valió el cierre en 2002.

MUSEOGRAFÍA Y ESCENOGRAFÍA

El edificio del *Centre Georges Pompidou* es la primera manifestación arquitectónica de un espacio concebido, como una escena de teatro, para evolucionar y prestarse a todas las configuraciones.

Ha celebrado su trigésimo aniversario el año pasado. Se concibió por los arquitectos Piano y Rogers como un juego de construcción cuyas inmensas mesetas libres se sostienen por una estructura exterior en la cual los suelos y las divisiones modulares pueden desmontarse y reconfigurarse al ritmo de los muebles. Los módulos de pisos y de divisiones equipados permiten una distribución muy flexible de las redes de alimentación de los alumbrados y elementos de exposición. Este

principio constructivo desde el inicio integra una de las cualidades del espectáculo: su capacidad de renovarse. Lo que se construye debe poderse deshacer sin cuestionar la integridad estructural del edificio.

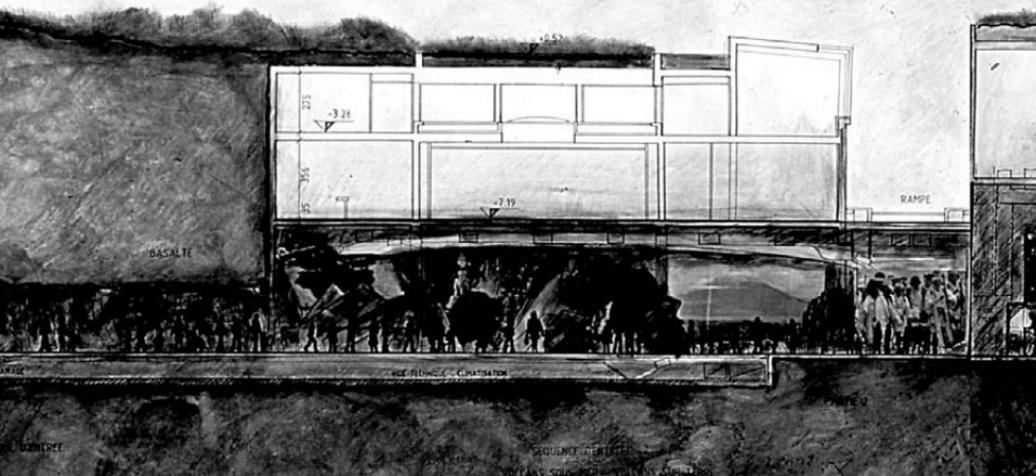
A la escala de las exposiciones, esta arquitectura flexible favorece la aparición del «escenógrafo de exposición» cuya función va a adquirir cada vez más importancia.

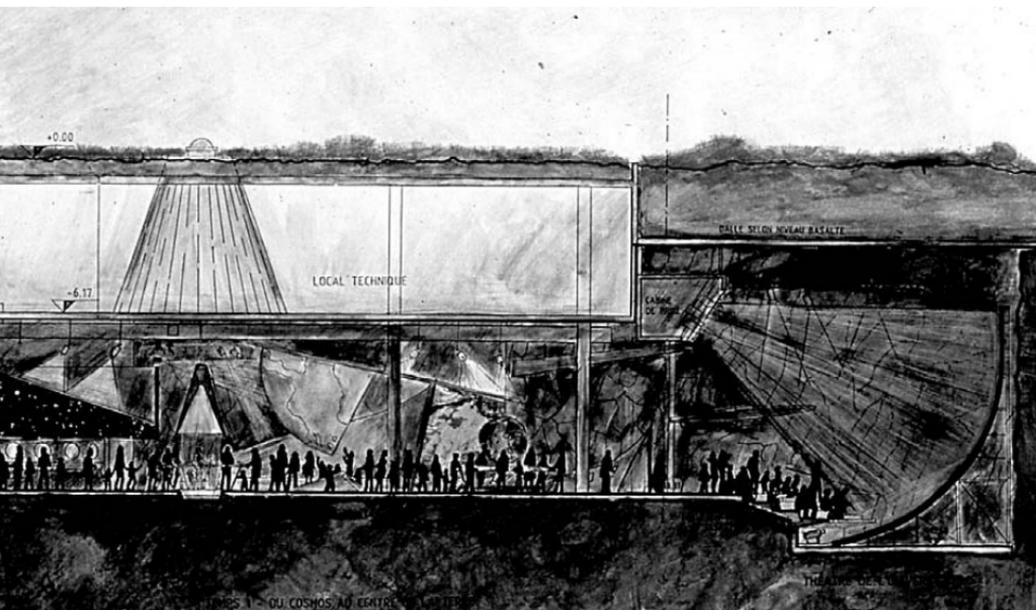
Este nuevo papel, distinto al del arquitecto y al del conservador, en realidad es el de escenógrafo, de diseñador, de curador y de coordinador de las exposiciones. Ejerce a partir del programa de la exposición establecido por su cliente a quién él presenta la obra terminada después de su apertura al público.

Su aparición trastorna el orden epistemológico severo y despojado de los escaparates y cuadros inmutables del museógrafo académico, que cede su lugar a una variedad infinita de formas y géneros narrativos. Decorados y máquinas, ordenadores y pantallas interactivas suministran al público su contenido didáctico en el marco de una situación general de presentación.

El recorrido del visitante, la señalética, la distribución de los elementos de interés, los circuitos cortos y los circuitos largos, el reparto de los temas, la ergonomía de los elementos de exposición y su accesibilidad incluso de las personas minusválidas, la gestión de los idiomas y de la difusión sonora forman parte por lo tanto de la misión del

COUPE AA





*Esquema transversal del terreno con dos salas. «Vulcania»,
Centro Europeo de Vulcanología, Auvernia 2002.*

escenógrafo. El poder de atracción de la forma, debe hacer nacer el interés por el fondo. Tal es el credo a partir del cual los treinta últimos años de investigaciones y aplicaciones museográficas vieron desarrollar un nuevo mercado y nuevas competencias.

Equipos de gestión y de creación, así como numerosos talleres artesanales y semi-industriales adecuados aparecen en todos los ámbitos de la comunicación, de los computadores multimedia, de las maquetas, del diseño, de la infografía, de la construcción de equipamientos y de decorados.

Por otra parte, la renovación de las exposiciones y la aceleración de los conocimientos y técnicas de comunicación poco a poco pusieron en entredicho el concepto mismo de exposición permanente.

La inminencia de la espectacularidad suscita la innovación no sólo de los contenidos, sino también de los apoyos de las presentaciones, a la ampliación de los espacios reservados a las exposiciones temporales y a los acontecimientos televisados o comerciales.

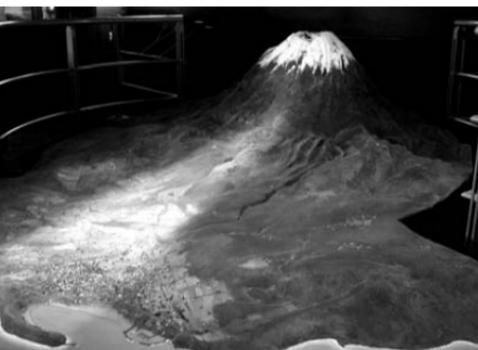
El éxito popular es muy grande y las muchedumbres se apresuran a las puertas de los nuevos museos mientras que aparece una forma de espectáculo más masiva aún: los parques de atracciones que abren un nuevo mercado al consumo del ocio. Algunos de ellos, como el Futuroscope de Poitiers, operan una clase de síntesis entre la museografía científica y la atracción abierta de tipo «Disney World».



El dragón, aviso del nombre de la exposición desde el vestíbulo del museo. «Expo Soleil», París 2005.



Muebles de acero y sombrillas multicolor: la concentración y el espectro de emisión electromagnética del sol. «Expo Soleil», París 2005.



Maqueta del «pequeño teatro»: observación de un volcán. «Vulcania», Auvernia 2002.



Modelos y mapas de América del Sur como un ejemplo de subducción (cadena de volcanes). «Vulcania», Auvernia 2002.

DOS EJEMPLOS HIPERBÓLICOS³

LA CITÉ DES Sciences et de l'Industrie de la Villette es el más imponente de los museos de vocación científica y técnica, con el cual colaboré en su creación. Se instaló en la carcasa de un edificio industrial inacabado, al norte de París en el lugar de los antiguos mataderos de la ciudad. Abrió sus puertas a mediados de los años 80 después de nueve años de estudios y de obras. Sus exposiciones cubren 20 000 m² de piso.

La concepción de este museo que es el escaparate hoy científico y tecnológico del país, consagró el lugar del escenógrafo-diseñador en el equipo de los asociados científicos y conservadores, concediéndole el control de la adaptación de las islas de exposición y separando su misión de la del arquitecto del edificio.

El proyecto consagró más dinero y tiempo al estudio museográfico que a todas las realizaciones museográficas francesas. Varias direcciones temáticas presidieron a su realización, explotando todos los recursos tecnológicos del momento: la informática, la interactividad de las máquinas y de público, la automatización de los elementos de exposiciones y de gestión técnica de todo el edificio.

³ *Hiperbólicos*: Se trata de contenidos que coinciden en algún punto. (N. de la T.)

Estos equipos forman parte del Control de obra (la administración del museo). A la cabeza de cada equipo un Jefe de proyecto, —o Comisario de exposición⁴—, juega el papel de mediador y coordinador administrativo entre la Dirección General del museo, los servicios de los bomberos y de la seguridad y los socios externos que van a crear y realizar la exposición.

Es quien interviene en los posibles conflictos entre las partes, garantiza la gestión del presupuesto, reúne los elementos del programa y organiza las reuniones de trabajo entre los científicos, el «escenógrafo de exposición» es el encargado de la obra elegido para garantizar el «buen final» de la exposición.

El desarrollo de los estudios y de la evaluación financiera del proyecto de este museo condujo a una cifra presupuestaria tan pesada, que los créditos del Estado no podían asegurar. Para alcanzar el éxito, fue necesario modificar su estatuto administrativo y su nombre, para que pudiera recibir las contribuciones financieras de socios industriales y comerciales. Su nombre de origen, «la Ciudad de las Ciencias y de las Técnicas», fue cambiando en el camino para pasar a ser «La Ciudad de las Ciencias y de la Industria».

⁴ *Comisario de exposición*: En Francés se le dice comisario de exposición a la persona que está encargada o es responsable de una exposición, es la persona que organiza una exposición, es aquel que elige los objetos, los textos, etc. En otros casos se refiere específicamente al curador. (N. de la T.)

Otro ejemplo reciente es el *Centre Européen de Volcanologie - Vulcania*, renombrado últimamente, *Parc d'attraction de Vulcania*, hace el vínculo entre museo científico y parque de atracción. Construido por el arquitecto austriaco Hans Hollein en el centro del macizo volcánico de Auvernia, esta realización a la vez espectacular y enterrada empezó su carrera como un museo de divulgación científica.

A pesar de sus calidades espectaculares, el agotamiento rápido de su potencial atractivo lo condujo en ocho años a deshacer la mitad de sus unidades expositivas para así sustituirlas por atracciones abiertas con el pretexto científico.

Este cambio de vocación está hoy en evaluación. Constituye quizá la única salida posible para el equilibrio financiero de un establecimiento aislado de las zonas urbanas y esencialmente frecuentado durante el verano.

La política comercial de la *Cité des Sciences et de l'Industrie* en pleno París, con sus dificultades indica la inflación presupuestal creada en el recurso sistemático del espectáculo y de las tecnologías de punta que la gestión pública de este tipo de establecimiento no puede garantizar.

Pero no es eso solamente.

Es también el resultado de la competencia de los juegos y mundos virtuales que no puede igualar así como a la de Internet, que constituye hoy una ventana abierta sobre todos los conocimientos del mundo, disponible día y noche en todos los hogares a un bajo costo.

*Plataforma de exposición de los canopes,
uno al lado del otro. «Tut En Khamon», Zúrich 2008.*



DE EL OBJETO AL OBJETO: UN CICLO DE TREINTA AÑOS

EN TREINTA AÑOS, la museografía integró y a veces precedió la aparición de las herramientas informáticas de la comunicación para ofrecer al público exposiciones más brillantes, más divertidas, adaptadas a las distintas categorías de edades y capacidades. Estos medios vaciaron progresivamente los museos de los mediadores humanos. Las imágenes virtuales, los modelos informáticos sustituyen a los objetos reales. El método de la expresión museográfica de décadas anteriores se pone profundamente en entredicho, así como la relación del público con las exposiciones.

La creación del entorno cada vez más sofisticado organiza el espacio alrededor del objeto presentado: el escaparate desnudo, el zócalo y el comentario escrito que constituyen el contexto clásico de la presentación no desaparecen. Se funden dentro de un conjunto de herramientas de comunicación integrada que contribuyen por ejemplo a penetrar dentro del objeto, y a simular el funcionamiento o a colocarlo en un entorno ampliado.

Esta ampliación del objetivo establece una imagen más coherente del mundo. Por ejemplo la vitrina de quinientas mariposas etiquetadas de principio del siglo xx, se transforma en varios elementos complementarios: un

banco de imágenes de mariposas, un vídeo sobre sus metamorfosis, una imagen microscópica o una maqueta aumentada de un fragmento de ala, una cartografía de las colonias de mariposas de Europa, etc.... Se colocan todos los objetos en un decorado que indica su pertenencia al mismo tema: el islote que es la unidad museográfica básica.

Las herramientas interactivas proponen un menú a partir del cual el visitante puede crear su propio camino de cuestionamiento, volver de nuevo sobre sus pasos, profundizar o sobrevolar el tema, elegir una lengua o un programa adaptado a su edad.

La interactividad no se limita a la necesidad de pantallas, puede llegar a las maquetas, movimientos mecánicos o a verdaderas demostraciones. Ella sustituye el mediador vivo, el manifestante, el acompañante pedagogo.

NUEVAS HERRAMIENTAS, NUEVOS OFICIOS

Los computadores programables permiten integrar cada vez más sutilmente los distintos elementos de presentación a una situación global de presentación. Aseguran el control del sonido, la luz, los movimientos motorizados y de las proyecciones. Las presentaciones automáticas son llamadas «pequeños teatros». Su programación incluye la organización de las filas de espera, indica los horarios de las sesiones, el pedido de la apertura y el cierre de las puertas, etc....

La expresión actual de la sistematización de una exposición está en la Gestión Técnica Centralizada, copiada

de los computadores de control de las cadenas industriales. Los sensores informan al personal encargado del mantenimiento y de la seguridad del museo en tiempo real.

La expresión última de la sistematización indica por ejemplo un defecto de alumbrado o de sonido, una puerta bloqueada, un computador averiado o uno proyector en recalentamiento.

El personal de mantenimiento y vigilancia no son visibles. Él trabaja desde una sala que agrupa la vigilancia técnica, la seguridad y los bomberos.

Para responder rápidamente a un defecto o problema, el museo debe disponer de una capacidad importante de máquinas de remplazo: computadores, bases de interface, dispositivos automáticos, pantallas, proyectores. Las competencias del personal deben de responder a la sofisticación de las herramientas de comunicación.

ACCESIBILIDAD

El multilingüismo y el acceso a los minusválidos, la introducción de dispositivos multimedia y los terminales de consulta informática disminuyen considerablemente la necesidad del texto impreso y facilita la difusión multilingüe que puede ser accesible a través de los menús de los apoyos informáticos o a través de las audioguías que los visitantes pueden alquilar a la entrada del museo.

La reglamentación exige que la parte fundamental de las exposiciones sean accesibles a los minusválidos

motrices, a los ciegos y a los sordos. La concepción de los apoyos relaciona asociaciones de minusválidos con quienes el escenógrafo definirá los sitios, la naturaleza y el contenido de las ayudas necesarias.

LA GESTIÓN DEL FLUJO DE LOS VISITANTES

La gestión del flujo de los visitantes debe tomarse en cuenta en la definición del contenido de las exposiciones. Es ocupación del Director de obra la regulación del tiempo de visita del público a partir de un objetivo, es él quien también indica cuántos visitantes al día la exposición puede absorber.

Por una parte, las normas de seguridad imponen un número máximo de personas simultáneas en la exposición: a partir de este máximo, cada persona que deja la sala libera el paso de un nuevo visitante.

Por otra parte, la gestión del flujo permite optimizar el ingreso por ejemplo creando varios grupos, uno rápido y uno lento, limitando la duración de los espectáculos a algunos minutos, e instalando los elementos de tiempo largo como los puestos de consulta «en saber más» —las bases de datos o los libros—, fuera de la exposición.

LA MUSEOGRAFÍA: UN TRABAJO EN EQUIPO

El estudio y la puesta a punto del proyecto constituyen una fase muy larga y muy costosa. Asocia a numerosos expertos y profesionales de horizontes diferentes y científicos (el científico de antes) de distintas disciplinas.

Con el Director de obra y el «escenógrafo de exposición», deben establecer el compromiso museográfico que garantizará la calidad de espectáculo, sin traicionar el contenido didáctico del mensaje. Este paso a la comunicación de masas es a menudo intenso para el experto científico porque reduce su conocimiento a un discurso más simple y más corto de lo que él esperaría.

El responsable científico y el escenógrafo trabajan a continuación con los creadores de la forma: el realizador de multimedia, el maquetista experto en máquinas, el diseñador gráfico, el redactor.

EL AUMENTO DE LOS COSTOS DE PRODUCCIÓN Y MANTENIMIENTO

En veinte años, el precio promedio del metro cuadrado de exposición pasó de 150 € a 2 000 €: 15 veces más.

Esta inflación no se refiere sino al precio de la creación. Hace también fluctuar el costo de aprovechamiento de los museos, obligados a disponer de personal especializado o a subcontratar el mantenimiento técnico de equipamientos muy sofisticados, donde a la menor avería causa la frustración de un público que pagó su entrada para encontrar una exposición en orden y en marcha.

COMPETENCIA DE NUEVAS HERRAMIENTAS DOMÉSTICAS

La irrupción de la informática doméstica e Internet cambian las condiciones de difusión de los

conocimientos y de los juegos. A partir de los años 90, el desarrollo paralelo de la informática doméstica, de los juegos interactivos y en general de todos los espectáculos públicos o privados genera el desarrollo de sociedades de producción cuyos medios financieros son incomparablemente más potentes, aunque se trate de la industria de gran distribución, de los salones de juego o de los grandes parques de atracción.

Poco a poco, las animaciones y los juegos interactivos museográficos que tenían maravillado al público, pierden su capacidad para sorprenderlo y seducirlo. Esto es especialmente notable en los jóvenes, estudiantes, adolescentes y jóvenes adultos.

El presupuesto de los museos no les permite alcanzar las tarifas practicadas por las agencias de infografía y animación numérica que acaparan a los creadores donde tomaron sus primeras herramientas gracias a la museografía.

Las máquinas interactivas no son ya el privilegio de museos y salones de juego. Forman parte del equipamiento banal de cada hogar.

En este contexto de competencia es desfavorable, la aparición de Internet y su alta producción que causan el estallido de la perspectiva de los conocimientos y la disponibilidad absoluta de red, señala un salto cuantitativo y cualitativo que permitirá quizá salir de la fascinación espectacular a la cual los museos consagraron sus mejores medios desde el final de los años 70.

No quiero decir con esto que estas herramientas y estos métodos, no más que la escenificación de las exposiciones-espectáculo, sean una mala cosa.

Pienso que contribuyeron a la virtualización⁵ del mundo participando así, legítimamente, en el desarrollo de un lenguaje al que Internet da hoy su pleno significado: abrir en cada casa un museo virtual, una fuente inagotable de conocimientos, espectáculos y juegos.

EL REGRESO DEL MUNDO SENSIBLE

Pienso también que el museo, como lugar público, en tanto como espacio real, puede aprovecharse de estas nuevas rutas de información para encontrar hasta cierto punto el atractivo y la frescura de su vocación de origen.

Como espectáculo vivo, el museo post Internet deberá explotar y desarrollarse en un enfoque más directo o vivo con su público y darle la única cosa que los medios de comunicación virtuales no pueden ofrecer: la presencia del mundo sensible.

El *Palais de la Découverte*, mencionado al principio de esta exposición mantuvo desde su apertura una tradición de «mediación oral» fundada sobre la

⁵ *Virtualización*: Es un concepto que se ha venido definiendo en forma concreta en los últimos 40 años. En el caso de la virtualización del mundo de los museos se refiere a la utilización de la informática y de los nuevos medios tecnológicos utilizando su funcionalidad como nuevo medio de comunicación y de interpretación de una realidad. (N. de la T.)

demostración viva, organizada en pequeños anfiteatros animados a horas fijas por «mediadores» en carne y hueso. Este dispositivo cruzó un poco a pesar suyo la ola de la sistematización de los nuevos museos que durante treinta años absorbieron los créditos disponibles. Gracias a esta parálisis, el Palacio del Descubrimiento va quizá a encontrar su estatus de modelo museográfico vivo.

EL REGRESO AL OBJETO

La última exposición en la cual trabajé es en ese campo interesante. No está desprovista de artificios, ni de escenarios. Dispone de un acompañamiento sonoro difundido por cascos y de un complemento audiovisual documental. Sobre 4 000 m² de superficie, la difusión multimediática ocupa 400 m². Su creación costó alrededor 1 500 € /m². Las 4/5 partes de este presupuesto se dedicó a los objetos, a sus soportes y a la compartimentación del espacio.

Es una exposición itinerante en la que la primera etapa de Zúrich en Suiza viene de acabarse después de 7 meses de éxito popular.

Su vocabulario es clásico. Lo que propone de excepcional son prototipos del conjunto de los objetos descubiertos en la tumba de Tutankamon, realizados bajo la dirección de egiptólogos de alto renombre. Estos objetos se presentan al alcance de los visitantes, sin otro atractivo que su masa, su forma, sus colores y su oro.

El entusiasmo del público por Egipto Antiguo por supuesto se origina en su poder de atracción. Pero estoy convencido de que es la densidad y la increíble fuerza de la presencia de estos objetos los que garantizaron la duración de su éxito. Una vez instalada, la exposición sólo requiere pocos gastos de mantenimiento.

Le musée des Arts Premiers del arquitecto Jean Nouvel, Quai Branly, es el último de los grandes museos públicos. Consigue la mejor fórmula, la asociación del escenógrafo y del conservador contemporáneo, despojada de los excesos del período anterior, sin por lo mismo volver a caer en la rigidez de los museos de primera generación.

Con él yo concluyo esta breve crónica y espero que responda a sus expectativas y que les ayude a tomar conciencia de las dificultades y de las consecuencias a menudo desastrosas, que pueden implicar el recurso masivo de las tecnologías de punta en la museografía.

Gracias.



*El tesoro, expuesto como fue descubierto por los arqueólogos.
«Tut En Khamon», Zúrich 2008.*



SOBRE EL AUTOR

PIERRE-HENRI MAGNIN,

Arquitecto D.E.S.A., escenógrafo y museógrafo. Es nacional francés y suizo, nació el 2 de enero de 1942.

Algunos de sus proyectos más recientes son:

Vulcania - Centre Européen de Volcanologie, Región de Auvernia, (BET Verbizh 1996-2002).

Soleil, mythes et réalité. Escenógrafo y gestor de proyecto: exposición itinerante de 1 500 m². Cité des Sciences et de l'Industrie, París (2006).

Trésor de Tout-Ankh-Amon. iluminación y mobiliario, exposición itinerante de 4 000 m² (Semmel Produktion, München, BET Verbizh, París, vigente).



INTER AULAS ACADEMIÆ QUÆRE VERUM
*Una aproximación a la historia de las colecciones públicas:
de la exposición erudita a la sociedad del espectáculo,*
fue compuesto en caracteres Minion
Pro y Formata. La edición estuvo
al cuidado de Edmon Castell
y Juan Manuel Amórtégui