

# *Tendencias museográficas*



**Maribel Ibarra López**  
*Directora Ejecutiva de  
Sietecolores, ideas creativas  
México*

**A**nte todo, quiero aclarar que mi participación en este encuentro está acotada a mi experiencia en el ámbito de los museos interactivos, en donde he desarrollado mi carrera y del que puedo ejemplificar lo descrito a continuación.

Cuando tenemos la tarea de dirigir el desarrollo de un proyecto para museos siempre se involucra la búsqueda de tendencias, todas estas en diferentes ejes que nos pueden guiar en su desarrollo. Tendencias conceptuales, educativas, de contenidos, de interacción, de uso de tecnología y de diseño. Todas aportan un componente importante a un proyecto cuando este busca ser único e irrepetible. Para identificar estas tendencias podemos recurrir a una gran cantidad de publicaciones, investigaciones y grupos de desarrollo de museos que aportan teorías, ideas y estilos.

Así podemos encontrar bibliografía que explica cómo aprenden los visitantes en los museos, cómo identificar la relevancia de un tema, cómo escribir cédulas, qué elementos determinan que un museo o exposición sea atractiva, qué hace que una exhibición atrape el interés de los visitantes, cuál es el futuro de los museos, entre muchos otros conceptos.

También podemos encontrar grupos que específicamente están discutiendo hacia dónde deben ir los museos de ciencia, de historia natural, para niños, las exposiciones de cambio climático, las de nanotecnología, entre muchos otros temas de discusión.

Organizaciones como American Alliance of Museums (AAM), European Collaborative for Science Industry and Technology Exhibitions

(ECSITE), Red Pop, Association of Science and Technology Centers (ASTC), International Council of Museums (ICOM) y Association of Children's Museums (ACM) tienen como su principal vocación guiar los trabajos relacionados con el quehacer de los museos.

De esta manera, cuando estamos buscando tendencias para nuestros proyectos, todo este contenido es una fuente de información mediante la cual podemos ir dando forma al proyecto que necesita la comunidad para la que se destina el trabajo. Las tendencias que debemos incluir dependen mucho de la misión, visión y objetivos de nuestro proyecto. La responsabilidad de desarrollar un proyecto de espacio público va más allá de las tendencias museográficas como un elemento aislado.

***“Para identificar estas tendencias podemos recurrir a una gran cantidad de publicaciones, investigaciones y grupos de desarrollo de museos que aportan teorías, ideas y estilos..”***

Actualmente, podría identificar autores, teorías y recursos que venimos incluyendo en nuestros proyectos, pero difícilmente lo propondría como algo que no fuera estudiado y revisado en cada desarrollo, así como su pertinencia y viabilidad.

Si hablamos de la forma en que estamos buscando entregar el contenido, la respuesta más común hoy son los espacios dinámicos que pueden cambiar temas constantemente, espacios maker, labs, studios o talleres. Si hablamos de la tecnología que ocupamos pensaría en espacios inmersivos, proyecciones reactivas, mesas multitouch, interfases para varios usuarios a la vez.

Si hablamos de educación, el aprendizaje de indagación, filosofía Reggio Emilia, las mentes del futuro y las inteligencias múltiples, el poder del juego, habilidades del siglo XXI; el enfoque en ciencia, tecnología, ingeniería y matemáticas (STEM), por mencionar algunos conceptos, que son las bases educativas actuales en nuestros desarrollos.

Si hablamos de tipos de interacción estamos en la búsqueda de un balance entre tecnología, electrónica, mecánica y manipulación simple, creemos hoy por hoy que los espacios no deben ser cien por ciento tecnologías, y buscamos exhibiciones que permitan

experimentar varias veces con el mismo fenómeno para promover mayor reflexión. Nuestra búsqueda constante está en mostrar tecnología, objetos, elementos, demostraciones, dinámicas y ambientaciones que solo se puedan encontrar en el museo. Que se tenga que ir al museo para vivir esa experiencia, que sea algo que difícilmente el participante pueda tener en su casa o escuela.

Si hablamos del concepto del museo estamos apuntando a espacios públicos más participativos, a desarrollo de espacios que sean un nodo donde confluyan todo tipo de visitantes, que cuenten con proyectos ligados a universidades, que convoquen a empresas, a comunidades artísticas, científicas, académicas, que generen proyectos ciudadanos, que sean un lugar de encuentro de varias generaciones, que realmente den un servicio a su comunidad.

Si hablamos de colecciones estamos en la búsqueda de discursos que conecten con la vida cotidiana, que cuenten historias, que cambien la mirada, la forma en que hemos visto las piezas una y otra vez. Que podamos volver al museo y las mismas piezas nos reciban para contarnos otra historia, otra temática, que cada visita podamos establecer un diálogo distinto.

***“Para identificar estas tendencias podemos recurrir a una gran cantidad de publicaciones, investigaciones y grupos de desarrollo de museos que aportan teorías, ideas y estilos..”***

Si hablamos de diseño y ambientación depende mucho de la tipología de museo, para definir una línea de diseño, de modo que un museo para niños tiene determinadas características de colores y formas, lo mismo que un museo de historia natural o un museo de ciencia. Además, el espacio donde se va a instalar la exposición puede determinar la escala de los elementos a diseñar y la temática determina parte del estilo. El tiempo en que se debe ejecutar es directamente proporcional a la propuesta de producción viable y, sin dudar, del presupuesto asignado, del cual depende la variedad de elementos, la selección de tecnología, la colección o réplicas que es posible incluir, la paleta de materiales, las ilustraciones o el banco de imágenes, incluso el recurso puede determinar el equipo de trabajo que se puede contratar para el desarrollo del proyecto.

Al final creo que esta participación ha generado, al igual que los museos que estamos desarrollando actualmente, más preguntas que respuestas, siendo congruentes con ello, más que entregar información, promovemos la curiosidad por adentrarse profesionalmente en el tema.