

Arquitectura, concepto y tipología: la transformación del museo como contenedor del patrimonio

Casos de estudio: Museo de Arte Italiano y Museo de Arte de Lima

Inés Campos García-Calderón / Doraliza Olivera Mendoza

Universidad de Lima, Perú / Universidad Ricardo Palma, Perú

Recibido: 14 de octubre de 2015 / Aprobado: 14 de febrero de 2016

La arquitectura de los museos, además de constituir la primera impresión del visitante, juega un papel importante en el desarrollo, comprensión y visita a las exposiciones. La museología promueve la adaptación de los museos, como herramienta de información, a las exigencias de la sociedad actual, generando intervenciones en el ámbito arquitectónico. En el presente artículo se revisará cómo estas condiciones se llevan a cabo en el Museo de Arte de Lima y el Museo de Arte Italiano, a partir de la observación *in situ* de cada caso.

tipología de museos, transformación, arquitectura, patrimonio, museo, contenedor, concepto

Architecture, Concept and Typology: Museum Transformation as a Container of Heritage. Case Studies: the Museum of Italian Art and the Lima Art Museum

Besides being considered the visitor's first impression, museums architecture plays an important role during the development and understanding of museums' exhibitions, as well as during the visit to those exhibitions. Museology, as an informational tool, encourages museums to adapt to the demands of today's society, promoting some interventions in the architectural field. In this article we will review how these conditions are carried out in the Lima Art Museum and the Museum of Italian Art from in-situ observations of each case.

museum typology, transformation, architecture, heritage, museum, container, concept

La presencia de los museos en la ciudad es importante para el desarrollo de la cultura y la sociedad, son testimonio vivo de la historia y la memoria de los pueblos. En el ámbito nacional se han llevado a cabo algunos estudios sobre sus características e importancia desde su condición patrimonial, histórica y turística, sin embargo es poco lo referido al análisis de su arquitectura. El presente artículo no busca agotar todas las variables de análisis posibles para un estudio de las características arquitectónicas del museo como objeto arquitectónico y su relación con la museología, sino que parte de dos cuestionamientos: que las características físico-espaciales del contenedor del patrimonio cultural influyen en la concepción museológica y en el vínculo entre el sujeto y el objeto, creando experiencias particulares y únicas; y que en la necesidad de su adaptación como medio de comunicación a las exigencias de la sociedad actual se plantean intervenciones en el objeto arquitectónico que influyen en su funcionalidad, emplazamiento, relación con el entorno, componentes y recorridos que se involucran con los criterios de conservación que debe tener el museo para salvaguarda de su patrimonio.

En los museos que son casos de estudio, el Museo de Arte Italiano y el Museo de Arte de Lima, ambos presentan similitudes en cuanto a su formación y formulación inicial como museo, su condición como objetos arquitectónicos de carácter patrimonial y su necesidad de adaptarse a los cambios sociales. Sin embargo, la respuesta a estos ha sido diferente en el caso del Museo de Arte Italiano, limitado principalmente por las condiciones de la arquitectura antigua y la magnitud de la misma, donde la experiencia lograda en la visita es similar al estilo tradicional. Diferente es el caso del Museo de Arte de Lima, en el cual las características arquitectónicas han facilitado un nuevo planteamiento de la museología, generando recorridos dinámicos, uso de tecnología moderna y componentes diversos que complementan la visita y enriquecen la experiencia en el museo.

REFLEXIONES SOBRE MUSEO Y ARQUITECTURA

A través del tiempo, el concepto de museo cambió con la incorporación del arte contemporáneo, con ello se alteró la forma en que los diferentes componentes del museo eran vistos y relacionados entre sí. Esta situación de adaptación a las necesidades como producto de los cambios socioculturales

va a darse paulatinamente a lo largo de la historia de los museos. En la actualidad se entiende el museo como una institución permanente sin fines de lucro que adquiere, conserva, investiga, comunica y exhibe el patrimonio tangible e intangible de la humanidad y su ambiente con el propósito de estudio, educación y entretenimiento¹ (ICOM, 2015). Esta definición permite entender al museo no como una institución cerrada y conservadora en su forma de relacionar contenedor-arquitectura, el contenido y el público, sino como aquella institución que se reinventa para acercar el conocimiento y la cultura al usuario de una manera creativa, haciendo de la visita al museo algo interactivo. Se establece así un diálogo claro y directo entre el público y la exposición en la obtención de sus conocimientos (Iglesias, 2014).

Con la Nueva Museología², se señala que la función básica del museo reside en ubicar al público en su mundo para que tome conciencia de la problemática de su realidad tanto a nivel individual como social. Para ello, los temas, colecciones y exhibiciones deben relacionarse entre sí con el medio ambiente natural y social. En el nuevo museo, cada objeto tiene un significado que será otorgado por el propio sujeto. El objeto-patrimonio se convierte en símbolo de una realidad que representa tanto el medio natural como social en el que se desarrolla, y es el hecho museológico el que hace que el individuo se confronte con esa realidad (De Carli, 2004). Por ello, en muchos casos, la arquitectura del museo es repensada, de ser concebida como el contenedor de los objetos patrimoniales pasa a ser utilizada como una herramienta para transmitir el mensaje y crear el espacio que permita al visitante confrontarse con su historia y su cultura y así reflexionar sobre ella. La arquitectura puede jugar un rol protagónico e inducir el recorrido, o presentarse pasiva y acompañar al visitante en la experiencia museal.

1 Desde su creación en 1946, el ICOM ha ido actualizando la definición de museo para adaptarlo a la realidad de la comunidad museística y a las nuevas necesidades de la sociedad. El concepto manejado por el ICOM en la actualidad se corresponde con los estatutos del ICOM adoptados en el 2007, durante la 22.ª Conferencia General de Viena.

2 Durante la década de los sesenta, Georges Henri Rivière y un grupo de museólogos franceses plantearon una línea de pensamiento que es fruto del contexto social y cultural, en donde la sociedad, los artistas y los teóricos claman por un nuevo tipo de institución museística en donde todo tipo de creación artística tenga lugar. En la década de los ochenta, a esta línea de pensamiento se la conoce como Nueva Museología, la cual tiene influencia internacional desde 1984 en el mundo de los museos.

DOS MUSEOS EN LA CIUDAD: EL MUSEO DE ARTE DE LIMA Y EL MUSEO DE ARTE ITALIANO

En el Centro Histórico de Lima se encuentra un núcleo cultural importante que reúne distintas sedes de museos, el Parque de la Exposición, declarado Patrimonio Cultural de la Nación el 5 de julio de 2006. Su existencia data desde finales del siglo XIX, cuando se decide la construcción de un gran parque que albergaría la Exposición Internacional de Lima en 1872, para lo cual se emprendió la construcción del Palacio de la Exposición, actual Museo de Arte de Lima (MALI). El diseño del parque estuvo a cargo de Manuel Atanasio Fuentes y del arquitecto italiano Antonio Leonardi, este último también responsable del diseño del Palacio de la Exposición. La arquitectura del actual museo fue construida bajo técnicas para su tiempo innovadoras, sus columnas fueron de fierro e importadas desde Europa y atribuidas a la casa Eiffel. El Palacio *per se* fue declarado Monumento y Patrimonio Cultural de la Nación en 1973. Su estructura tuvo diversos usos vinculados con el desarrollo cultural: en 1872 se abrió la “Gran Muestra de Artes, Ciencias e Industrias”; en 1879 fue sede de la Sociedad de Bellas Artes; en 1955-1956, la Municipalidad de Lima firmó un contrato renovable cediendo el edificio ecléctico al estilo neorrenacentista al Patronato de las Artes, para su uso como Museo de Arte, fue en este momento cuando al Palacio se le asignó la función de museo que mantiene hasta la actualidad. En 1956, comisionados de la Unesco emprendieron un proyecto integral de recuperación y puesta en valor que fue ejecutado por los arquitectos José García Bryce y Héctor Velarde y el ingeniero Ricardo Valencia; en 1961 se inauguró oficialmente el Museo, poniendo a disposición del público para su visita las salas de exposición permanente. Desde el 2003 se iniciaron acciones para su renovación integral, incorporándose nuevas salas de exposición, como la de platería colonial y republicana, y propuestas para las salas especiales de fotografía, dibujo y textiles; años más tarde, el Museo recibió el apoyo del Ministerio de Comercio Exterior y Turismo peruano (Mincetur) a través del plan COPESCO Nacional, para la recuperación del museo, y los trabajos se llevaron a cabo en dos etapas: de 2008 a 2010 se recuperó la primera planta y en el periodo de 2010 a 2014, el segundo nivel, destinado a la colección permanente. El 9 de setiembre de 2015 se reabrieron completamente las instalaciones del museo, ya que en años anteriores solamente se podía acceder a las salas temporales (figura 1).



Figura 1.
Museo de Arte de Lima, 2015
Fuente: Fotografía de las autoras³

Frente al Palacio, cruzando el Paseo Colón, se ubica el Museo de Arte Italiano, declarado Patrimonio Cultural de la Nación el 15 de octubre de 1974. La idea de fundar un museo de arte italiano fue incentivada por Gino Salocchi, quien reuniera a la comunidad italiana residente en el país para llevar a cabo este proyecto. El museo se entregó al Perú en el marco de las celebraciones del Centenario de la Independencia, y se inauguró el 11 de noviembre de 1923. Fue planteado y diseñado por el arquitecto italiano Gaetano Moretti en el área que se llamó el Parque de los Garifos. Según Alfonso Castrillón

³ Salvo otra indicación, todas las fotografías del presente artículo son de las autoras.

(1986), este sería el primer museo concebido y proyectado como tal, con un programa preciso destinado desde sus inicios a custodiar obras obsequiadas. En cuanto al contenido, la primera selección de obras de la colección fue curada por Mario Vannini Parenti. Mediante una donación de doscientas obras de las diferentes disciplinas artísticas, entre ellas esculturas, cerámicas, pinturas, dibujos, vitrales, mosaicos, etc., las diferentes regiones de Italia estarían representadas por artistas contemporáneos de la época. A partir de 1972 el Museo pasó a ser administrado por el INC, recibiendo nuevas donaciones en 1989, y en 1990 la colección se incrementó con 35 obras. Desde 1991, tanto el edificio como la colección están en constante proceso de revaloración, auspiciado por la Embajada de Italia y la Asociación de Amigos del Museo de Arte Italiano. Actualmente, el museo es administrado por el Ministerio de Cultura (figura 2).



Figura 2.
Museo de Arte Italiano, 2015

EL MUSEO Y SU ENTORNO (EMPLAZAMIENTO Y RELACIÓN CON EL ENTORNO)

Aplicando la terminología utilizada en el Modelo de Análisis del Museo, desarrollado por la Reinwardt Academie, que promueve una herramienta para el análisis del museo, sus colecciones y exhibiciones, se plantea que el área en donde se ubican varios museos se denomina *clustering*⁴. Se puede utilizar este término para denominar el área en la que se desarrolla el Parque de la Exposición, en donde no solo ambos museos coexisten, sino que cuenta con otros elementos de infraestructura museística importante para la ciudad, pudiendo calificar esa zona como pulmón cultural (figura 3). Varias de las edificaciones que se construyeron originalmente aún existen, delimitando el entorno y emplazamiento de los museos en cuestión. En este espacio urbano se erigieron el pabellón para exhibir objetos traídos de Asia, un invernadero de plantas tropicales, una laguna y un jardín de esculturas, así como también el Reloj de Pedro Ruiz Gallo, la Fuente en honor de Neptuno, que se ubica detrás del Museo de Arte Italiano, y los pabellones Morisco y Presidencial, cercanos al MALI.



Legenda
 1 Museo de Arte Italiano
 2 Museo Militar
 3 Museo de Arte de Lima (MALI)
 4 Museo Metropolitano de Lima

Figura 3.
Clustering de museos. Ubicación del Museo de Arte de Lima y del Museo de Arte Italiano en el Parque de la Exposición.

Fuente: Fotografía de Daniel Mathews en <https://mesaleespuma.lamula.pe>

4 El término *clustering* es utilizado en el *Museum Analysis Model. An overview*, en su idioma original, escrito por Peter van Mensch y presentado como material de estudio en la Reinwardt Academie, Países Bajos, en la Maestría en Museología en 2004. *Clustering* es parte del nivel I del análisis, que trata de "El edificio del museo en el contexto urbano, aspecto 1.1 localización".

Un objeto arquitectónico se vincula con su entorno en la medida en que desde su concepción mantenga un diálogo con las características urbanas, geográficas, culturales, históricas que lo rodean y que identifican el lugar en el que es emplazado. Los museos casos de estudio, fueron creados en espacios urbanos rodeados de una gran área verde que los hace no pasar desapercibidos. A nivel de uso o funcionalidad, la arquitectura permite la relación con el entorno cuando los componentes se abren a la ciudad y son consumidos desde esta. En el caso del Museo de Arte Italiano, este se mantiene como una caja cerrada y aislada de su entorno; y en el caso del MALI, el vínculo con el exterior no se da desde el museo hacia afuera, sino que es el exterior el que llega a relacionarse con el objeto arquitectónico al lugar donde el público use el ambiente circundante, como graderías y atrio, a manera de espacio de encuentro y descanso, supliendo la necesidad de mobiliario que requiere el parque del cual el museo es parte. Debido a su emplazamiento, este museo se encuentra siempre rodeado de público, el que asiste a los espacios que facilita el parque, haciendo del entorno del museo un espacio dinámico que por su cercanía invita a ingresar al museo.

EL MUSEO, ENTRE CONTENEDOR Y CONTENIDO

La concepción formal del edificio del museo o contenedor se ha ido modificando a lo largo de la historia. De tener como objetivo funcional únicamente al conjunto de musealia⁵, pasa a considerar las necesidades del público con igual énfasis. La accesibilidad del público está ligada directamente con la organización y el arreglo de las colecciones, así como con el valor y la vulnerabilidad de los objetos. Básicamente, la función del edificio del museo se define por el conjunto de necesidades del programa museológico y de los visitantes, formuladas a través del planteamiento arquitectónico.

Las características físico-espaciales del contenedor del patrimonio cultural del museo influyen en la concepción museológica y en el vínculo entre el sujeto y el objeto. La arquitectura, además de implicar la primera impresión

5 *Musealia*, palabra en latín que se utiliza para referirse al objeto o conjunto de objetos de museo (Desvallées & Mairesse, 2015).

del visitante, facilita el desarrollo, la comprensión y la visita de las muestras de exposición. El museo constituye un sistema de comunicación lingüística y de significado, que se manifiesta tanto en el objeto arquitectónico como en la exposición misma (Castrillón, 1986).

Pese a que la tendencia actual es la de crear museos tipo hito arquitectónico, que sean el punto de partida para una regeneración o renovación urbana, como el caso del Guggenheim de Bilbao, las ciudades presentan museos tradicionales o cuyas características arquitectónicas han respondido a un contexto político o social que influyó en su gestación. En el caso de los museos estudiados, ambos son referentes de su época y el resultado de la necesidad de mostrar o poner en exposición para el conocimiento del público determinados elementos, y en la actualidad son hitos culturales y arquitectónicos con relación al entorno urbano en el que se encuentran.

A mediados del siglo XIX surgió un cambio en los espacios expositores con la presencia de las exposiciones universales. Este sería un espacio que brindaba la posibilidad de unir la expresión popular de feria y necesidad de espectáculo con lo especial y el misticismo de los museos, que para la época estaban reservados para una élite conservadora. De este tipo es la arquitectura para la Gran Exposición Internacional de Londres de 1851, que surgió por la necesidad de construir un edificio de exposiciones temporales que llamó la atención por la calidad constructiva y tecnológica (Falcón, 2012). En este tipo de objetos arquitectónicos, de planta libre, la arquitectura se vuelve el contenedor de los objetos que albergará por un periodo de tiempo. Tal es el caso de la arquitectura del MALI.

Por otro lado, existen los museos de arquitectura compacta, como el caso del Museo de Arte Italiano, donde el objeto arquitectónico corresponde a la tipología de museo tradicional, que al transcurrir el tiempo se transforma en parte, pasando de contenedor a contenido-colección, puesto que mantiene información histórica de una época determinada sin ser modificada. Este museo presenta limitaciones para adaptarse a los cambios de la sociedad actual, pues su forma arquitectónica y espacial lo hace mantenerse como un objeto cerrado y contenedor del patrimonio. Para Castrillón (1986), la arquitectura de este museo tiene correspondencia con la idea de un *cofanetto* –la volumetría responde a la idea de un pequeño cofre, verificable a simple

vista del objeto arquitectónico desde el exterior y percibido en el recorrido desde el interior de la planta arquitectónica—. Se trata de grandes espacios ortogonales pensados en función del gran formato que tendrían las pinturas y esculturas que albergarían, mientras que los elementos yuxtapuestos—ábsides funcionarían para obras de menor tamaño, como grabados y pequeñas esculturas (figura 4).



Figura 4.
Museo de Arte Italiano. Arquitectura compacta, de espacios yuxtapuestos.
Contenedor de objetos patrimoniales.

Por su parte, el Museo de Arte de Lima, pese a no tener un origen para cumplir la función de museo, según la definición del ICOM, fue diseñado como espacio de usos múltiples, que cumpliría también la función de exhibición⁶. Fue adaptado y ha recibido una última remodelación, que modifica su estructura físico-espacial integrándolo con el exterior, planteando el uso del espacio constantemente por diferentes tipos de usuarios, haciendo del museo un espacio para el desarrollo cultural a distintas horas del día (figura 5). Este museo se vuelve un contenedor abierto al público, un centro cultural que amplía el contenido de las exposiciones con actividades de extensión cultural, acercándose de esta manera al concepto de “nueva museología”, en donde el rol tradicional del museo por definición, no se opone a la difusión y esparcimiento de los visitantes.

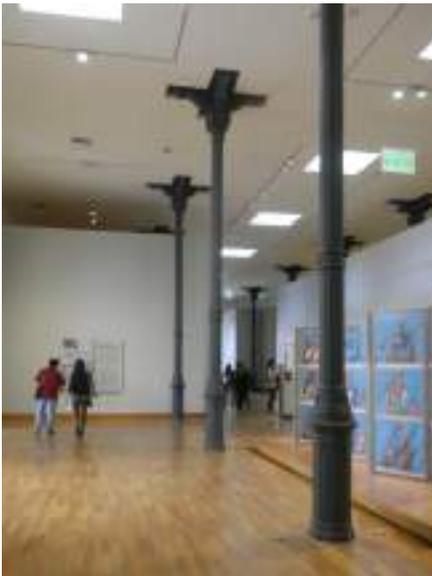


Figura 5.
MALI, espacio de planta libre, contenedor de objetos patrimoniales

6 Según las palabras de Manuel Atanasio Fuentes, gestor del Palacio de la Exposición, “... en el plan de la construcción del Palacio no ha dominado la idea de hacer un edificio que, terminada la exposición, quedara sin objeto útil y práctico, pues el local está dispuesto para servir de museo, de taller de construcción y cultura, de exposición permanente de todo producto vivo o elaborado, natural o extranjero” (Asociación Museo de Arte de Lima, 2015, p. 10).

LOS COMPONENTES Y SU ORGANIZACIÓN ESPACIAL

La segunda mitad del siglo XX fue un periodo de amplitud y apertura de los museos. El cambio de enfoque y objetivos, la inclusión de otras disciplinas en el quehacer del museo, las técnicas de conservación, el avance de la museografía y el uso de la tecnología hicieron que los museos pudieran adquirir nuevas actividades y probablemente hasta replanteen sus funciones, lo que hace que el programa arquitectónico se torne más complejo y esto se revierta en la programación museística. Por otro lado, las nuevas actividades introducidas como respuesta a las necesidades de la sociedad, vinculadas a la comunicación y difusión del contenido del museo, provocan la transformación de la institución en un centro cultural, con lo cual los ambientes del museo se multiplican e incorporan áreas comerciales y de servicios para el público (Herreman, 1989).

El Museo de Arte de Lima fue concebido como una edificación de dos niveles. El trabajo de su última remodelación recicló la estructura original para reorganizar el programa arquitectónico (figura 6). En el primer nivel de la edificación se encuentra una concentración de servicios, como son la tienda del museo, el café MALI⁷ (al que se puede ingresar tanto por el interior como por el exterior del museo), un vestíbulo que hace las veces de gran sala de descanso o punto de reunión, al cual se llega luego del *hall* de ingreso, donde se encuentra el guardarropa, la recepción y el área de orientación al usuario. En todo momento se ofrece la compañía de colaboradores del museo que orientan a los visitantes, y en cada área se puede encontrar personal de seguridad. El museo también cuenta con una biblioteca y zona de educación, esta última conformada por talleres artísticos y de capacitación a la población de distinta edad y género. El centro del museo es el patio, desde el que se accede a tres salas de exposición temporales⁸, y permite el desarrollo de

7 La mayor parte de los componentes del Museo de Arte de Lima ofrecen atención hasta las 7:00 p. m. En el caso del café, este atiende hasta las 8:00 p. m., lo que hace que el museo, como edificio, siga funcionando. Adicionalmente, el museo tiene un programa: "Una noche en el MALI", en el que el último viernes del mes este mantiene sus puertas abiertas hasta las 10:00 p. m.

8 El MALI cuenta con cuatro salas de exposición temporales, tres de las cuales rodean el patio central, y por la primera sala opuesta al vestíbulo se puede acceder a la segunda sala temporal.

algunas actividades artísticas para niños, para lo cual se han acondicionado mesas de trabajo. El museo también posee un área destinada para auditorio (figura 7).



Figura 6.
Organización de componentes
alrededor del patio central MALI



Figura 7.
MALI: Recepción, Librería,
Salas de Exposición Temporal,
Biblioteca y Café

En el segundo nivel se encuentran las salas de exposición permanente, organizadas en función de 34 ambientes, entre gabinetes de carácter temático y espacios lineales, tipo corredor, que hacen las veces de espacios de circulación y exposición. El contenido de estas salas exhibe ejemplares de arte precolombino, colonial, republicano y moderno, así como salas especiales como textiles, dibujo y costumbrismo, platería y fotografía. La distribución de los ambientes ha sido llevada a cabo de manera simétrica, siguiendo un recorrido claro y acompañado de paneles y elementos de comunicación y orientación. En ambos niveles hay servicios higiénicos cercanos a los espacios de recibo, donde también se ubica el ascensor. Este museo es inclusivo y cuenta con consideraciones para discapacitados.

El edificio del museo presenta cuatro ingresos. El principal es el de la recepción. Existe un ingreso secundario en lo que corresponde al área de educación, que se comunica con la cafetería, la cual posee a su vez un ingreso independiente. El cuarto ingreso corresponde a la zona del auditorio. Se entiende que el museo cuenta con oficinas administrativas para su buen funcionamiento, así como oficinas especializadas que se dedican a la investigación, educación y preservación de las colecciones. Cabe mencionar que el uso de estos ambientes puede darse de manera independiente a la visita del museo, es por ello que el MALI tiene constantemente público en sus instalaciones y cobra vida a diferentes horas del día.

En contraposición a lo anterior, el Museo de Arte Italiano es de un piso. Su arquitectura, distribución, funciones y los espacios del edificio dan cuenta de sus orígenes (figura 8). El ingreso es una sala que cumple con dos funciones, recepción y sala de exposición 1; luego, el siguiente espacio, sala 2, que al encontrarse en el centro del edificio plantea dos caminos: hacia la derecha, en donde se ubican las salas 3 y 4, o hacia la izquierda, donde están las salas 5 y 6. Estas salas no tienen una secuencia forzada, pues el edificio es simétrico y la arquitectura facilita la inclinación a estas dos direcciones de manera natural. La colección se encuentra expuesta de manera permanente, pero las obras son cambiadas cada cierto tiempo. El museo cuenta con un sótano, donde se ubica el depósito que alberga las obras que no están en exposición. Se entiende que los espacios dedicados para la investigación, educación y preservación de las colecciones, se encuentran en este mismo nivel. Por otro lado, se cuenta con acceso a la azotea, mediante la cual se le da tratamiento

al techo traslúcido con materiales para la conservación preventiva y evitar el ingreso excesivo de los rayos solares, que pueden dañar las obras de arte en el interior de las salas de exhibición. Los ingresos a estos espacios no están visibles y pasan desapercibidos para los visitantes. Desde la sala 2, se puede acceder a las oficinas administrativas y al área de servicios (figura 9). Por la reducida área construida que posee este museo, solamente cuenta con un servicio higiénico para todo tipo de usuario, visitante y trabajador, y contiguo a este se encuentra el área de limpieza del museo. Aparentemente, esta ha sido una zona adaptada cuya solución se ha visto limitada por la escasez de área destinada a estos fines.



Figura 8.
Componentes del Museo de Arte Italiano: Recepción, Administración y Salas de Exposición



Figura 9.
Los componentes del Museo de Arte Italiano: Recepción, Administración y Salas de Exposición

RECORRIDO: ¿INDUCCIÓN⁹ O DEDUCCIÓN¹⁰?

En el campo del museo, si bien la circulación espacialmente implica el aprovechamiento técnico del espacio, debe resaltarse que la tendencia es eliminar barreras y evitar itinerarios preestablecidos en el diseño de las exposiciones (Rico, 2007). Este hecho promueve el planteamiento de actividades participativas que enriquezcan la experiencia del visitante en el museo. Fue a partir de los años setenta que la circulación en los museos pasó de ser un requerimiento funcional a un elemento de montaje. La

9 Recorrido por inducción: presenta guiones secuenciales para mayor comprensión del guión. Sin embargo, la visita se puede realizar de diferente forma.

10 Recorrido por deducción: presenta guiones no secuenciales, no es obligatorio.

preocupación mayor deja de ser la orientación secuencial o libre de la visita, y es más bien lograr la relación directa con la obra (Rico, 2007).

En el caso del Museo de Arte Italiano, la arquitectura patrimonial mantiene una distribución que permite el recorrido a partir de un *hall* central que conduce a un eje lineal que une las distintas salas de exposición. Por las características físicas del objeto arquitectónico, como salas yuxtapuestas a manera de gabinetes, se debe recorrer un ambiente para reconocer otro. Cada sala se presenta como un ambiente con los objetos dispuestos en muros, pedestales u hornacinas colocados en el perímetro de las salas, generando itinerarios lineales que son delimitados por una isla al centro de la sala, que ayuda al visitante a entender el concepto de la exhibición. Al decir de Rico, este tipo de recorridos se basan en propuestas de prototipos del siglo XIX. Solo en el caso de la sala de pintura se encuentra un mueble que permite el descanso de los visitantes y fomenta un momento de reflexión y admiración de los objetos vistos. Se trata entonces de salas con un recorrido que es inducido —pero no obligatorio— por la propia organización arquitectónica de los ambientes, los cuales siguen un circuito básico y tradicional de ruta continua¹¹, ya sea hacia el lado izquierdo o derecho (figura 10).

En cuanto al MALI, los recorridos son demarcados por la arquitectura, pero en cada piso se desarrollan diferentes tipos de circuitos y exposiciones. En el primer piso, el gran patio central distribuye de manera cuadrangular las salas de exposiciones temporales que no se vinculan entre sí. A nivel macro, el recorrido es deductivo. A nivel micro, cada sala contiene algún elemento arquitectónico o barrera física que induce al visitante en el recorrido hacia el interior de ellas. En el segundo piso, los corredores, las salas temáticas y el guión museográfico son de orden cronológico y temático. Esta combinación hace factible que el visitante pueda plantear una ruta de recorrido tipo

11 El término “ruta continua” ha sido planteado como *continuous flow* en el *Museum Analysis Model. An overview*, en su idioma original, escrito por Peter van Mensch y presentado como material de estudio en la Reinwardt Academie, Países Bajos, en la Maestría en Museología en 2004. *Continuous flow* es parte del nivel III del análisis, que trata de “Estructura y *lay out* del edificio, aspecto 3.2 circulación y rutas”.

corredor¹², combinándola con un recorrido tipo galería¹³ cuando se trata de las salas temáticas. De esta manera, el visitante más interesado profundiza su visita ingresando a estos espacios temáticos y el visitante casual puede utilizar el corredor y terminar su visita en menos tiempo¹⁴ (figura 10).

RELACIÓN SUJETO-OBJETO. LA EXPERIENCIA EN EL MUSEO

El concepto de museología alude a la ciencia de los museos, encargada de definir la interpretación del patrimonio y el rumbo que éste ha de adquirir. El concepto que se aplica actualmente en los museos peruanos, está influenciado por una línea de pensamiento que pone énfasis en su vocación social y su carácter interdisciplinario, al mismo tiempo que sobre sus renovadas formas de expresión y comunicación, utilizando el patrimonio en favor del desarrollo local, aceptando la introducción de nuevos museos¹⁵ (Desvallées & Mairesse, 2015). Teniendo en cuenta ello, se promueve la adaptación de los museos con los medios de comunicación, para satisfacer las exigencias de la sociedad actual, lo que genera intervenciones en el ámbito arquitectónico, funcional, en su relación con el entorno y en los criterios de conservación del patrimonio. El museo tiene como principales funciones: conservar, preservar y educar, asegurando el reconocimiento y aprovechamiento del patrimonio para generaciones presentes y futuras.

12 El término "corredor" ha sido planteado como *corridor* en el *Museum Analysis Model. An overview*, en su idioma original, escrito por Peter van Mensch y presentado como material de estudio en la Reinwardt Academie, Países Bajos, en la Maestría en Museología en 2004. "Corredor", en su idioma original, inglés, *corridor*, es parte del nivel III del análisis, que trata de "Estructura y *lay out* del edificio, aspecto 3.2 circulación y rutas".

13 El término "galería" ha sido planteado como *gallery* en el *Museum Analysis Model. An overview*, en su idioma original, escrito por Peter van Mensch y presentado como material de estudio en la Reinwardt Academie, Países Bajos, en la Maestría en Museología en 2004. *Gallery* es parte del nivel III del análisis, que trata de "Estructura y *lay out* del edificio, aspecto 3.2 circulación y rutas".

14 Este tipo de circulación es parte de los posibles recorridos que se toman en cuenta para plantear el diseño de una exhibición, poniendo énfasis en dos tipos de visitantes, uno especializado y el otro casual. Tomado de las separatas del curso *Museum Communication and Education, Exhibition Design (Some Principles from a Communicative point of View)*, pp. 1-7. Dictado por Ruben Smit en el Programa de Maestría en Museología de la Reinwardt Academie 2003-2004.

15 A esta línea de pensamiento se la conoce como "nueva museología", explicada en la nota 2.



Figura 10.
Recorrido inducido en salas temporales y recorrido tipo corredor y tipo galería en salas permanentes

Los museos conservan las colecciones como patrimonio de una nación, territorio o localidad, y para lograrlo esta institución se ha transformado: de estar orientada hacia los objetos pasó a concentrarse en los visitantes y en las actividades que se puedan realizar para que el público se sienta identificado

y tenga experiencias importantes que lo conecten con lo que observa, haciendo del museo un lugar atractivo de ser visitado continuamente.

Los profesionales del museo tienen el reto de entender el comportamiento de los visitantes, de estar a la expectativa de sus experiencias y concentrarse en generar visitas que fomenten nuevos escenarios a partir de un planteamiento novedoso en cuanto al uso de sus colecciones para el diseño de la museografía de las exposiciones y programas educativos. En esta búsqueda, se debe proveer información y desarrollar actividades que se refieran a conceptos, ya sean familiares u otros que sean relevantes, particularmente aquellos de la vida cotidiana, que permitan a los visitantes hacer conexiones personales que se convertirán en experiencias significativas. En otras ocasiones, estas consideraciones se convierten en trabajo de base para una propuesta con relación al proceso de aprendizaje del visitante. Ambos resultados son válidos; el objetivo crítico, en ambos casos, es la relevancia (Silverman, 2007).

Dado que los visitantes son diferentes en sus intereses y buscan diversos tipos de experiencias en los museos, la arquitectura de los museos necesita contemplar diferentes tipos de espacios, explícitamente diseñados para desarrollar estas experiencias, espacios que generen experiencias directas con los objetos, que presenten la experiencia del aprendizaje en primer lugar, aquellos que motiven la imaginación a nivel personal y aquellos que faciliten la interacción entre visitantes (Zahava, 1999).

Existen muchos aspectos que influyen en el comportamiento y las experiencias de los visitantes; por ejemplo, el tema y diseño de las exhibiciones, el tipo de objetos, la colección permanente, las exhibiciones temporales, los trabajadores y los servicios que brinda el museo, la ubicación, la representación del edificio; pero no se analiza cómo el edificio puede influir en sus usuarios y en el concepto del museo. Los visitantes buscan vincularse a estos aspectos para adquirir diferentes tipos de experiencias satisfactorias, las cuales se relacionan con los objetos de manera cognitiva e introspectiva.

En la visita a los museos, la experiencia con los objetos de manera cognitiva se da a partir del reconocimiento del mensaje del museo por parte del visitante, desde el momento en que observa el edificio como objeto arquitectónico. Es a través de la arquitectura que el sujeto adquiere información antes de visitar la exhibición de la colección y tener contacto con el patrimonio. En

el caso del Museo de Arte Italiano, podemos sostener que la experiencia del visitante está equilibrada entre la arquitectura, la colección y la misión de la institución. La edificación, desde el exterior, se vuelve por su entorno, forma, proporción, acabado y detalles, tan importante para el visitante como lo es la colección, y puede considerarse parte de la colección misma. En el caso del MALI, ciertamente tanto el entorno como la edificación forman parte de la experiencia que recibe el visitante. No es tan clara la cohesión que muestra el museo anterior, ya que la colección en este caso fue posterior a la edificación, y se considera que el mensaje del museo se clarifica cuando el visitante está dentro del museo.

Por su parte, los objetos expuestos se relacionan con la edificación a partir del diseño de las vitrinas y los elementos expositivos que se detallan, teniendo en cuenta su proporción, materiales, colores y formas, cuyos requerimientos estéticos y tecnológicos deben combinar con las características físico-arquitectónicas de los espacios generados dentro del edificio. Estos elementos los vemos principalmente en las salas temáticas del MALI, como por ejemplo la Sala de Platería, en donde la arquitectura, el diseño interior y las vitrinas expositivas están coordinados. En el caso del Museo de Arte Italiano, las salas son de diseño simple y funcional, en donde no se hace uso de vitrinas para las obras de arte. Los cuadros están colgados en las paredes y los objetos de cerámica, escultura y otros están expuestos sobre pedestales de geometría pura. A nivel introspectivo, la experiencia con los objetos se vincula a las emociones de los visitantes, que se relacionan con el conocimiento previo que tienen sobre el tema del museo y sobre la capacidad del objeto arquitectónico para la expresión de tal mensaje. Para evocar ciertos sentimientos en el visitante, el edificio se comunica con imágenes y representaciones empleando colores específicos, vinculando el interior y el exterior del museo, formulando algunos ambientes especiales en el edificio, considerando la iluminación, los recorridos y la circulación. En el MALI se realizan recorridos en donde cada espacio temático cuenta con un color e iconografía que lo identifica y reafirma el contenido de lo expuesto. En cuanto a la circulación, ésta es clara y fácil de seguir. Existen espacios de descanso para los visitantes, en donde se puede hacer un alto en la visita; estos espacios ayudan al visitante a permanecer más tiempo en el museo y a reflexionar sobre lo visitado; sin embargo, esta experiencia puede ser afectada

por el movimiento y los desniveles del piso, casi imperceptibles a simple vista y que causan una sensación de inseguridad permanente en el visitante. El Museo de Arte Italiano cuenta con una arquitectura menos complicada y su circulación es visible desde el ingreso, no hay distinción en los elementos que se utilizan en el diseño (figuras 11 y 12).



Figura 11.
Experiencia en el museo. Vitrinas, mobiliario y equipamiento



Figura 12.
MALI: la experiencia en el museo. El espacio arquitectónico y el visitante

La experiencia vivida en el primer acercamiento al museo, al observar el objeto arquitectónico, puede hacer sentir la competencia con la colección, y en otros casos la arquitectura se vuelve un mero contenedor o envolvente que fusiona el balance con la colección, de modo que se genera una cohesión entre el edificio y la colección, que refleja la misión del museo, tal como sucede en los dos casos de estudio.

El reto que afrontan los museos es lograr que los visitantes sean estimulados por la belleza y la presencia de las obras de arte, así también como con la arquitectura y su espacialidad. Asimismo, los visitantes tienen expectativas de ver objetos poco comunes y valiosos en donde el edificio con su contenido histórico da contexto a los objetos expuestos. Según Silverman (2007), los objetos en contextos diferentes al ambiente de los museos son parte de los significados construidos por los visitantes previamente a la visita. Ejemplo de ello es la sensación de ver una silla como la silla con la que se creció, trasladando la experiencia cotidiana a los objetos museísticos. Los museos cuyo objetivo es plantear aproximaciones alternativas a los objetos, logran que los visitantes respondan de manera más intensa a los estímulos de las exposiciones (figura 13).

A nivel museológico, el Museo de Arte Italiano se presenta como un museo conservador que cumple con las funciones básicas de comunicación, preservación y conservación de la colección. En las exposiciones, el sujeto es espectador pasivo que no interactúa con el patrimonio. Si bien, al decir de Silverman (2007), los visitantes construyen significados en un ejercicio individual de formas subjetivas, se puede inferir que ellos tienen capacidad para interpretar lo que el museo quiere darles a conocer y no necesariamente la interpretación puede ser correcta. Ante esto, se presenta la interrogante para los museos sobre la viabilidad y qué hacer con este tema. Las instituciones se concentran en resolverla desde el punto de vista académico, brindando información en un solo sentido, tratando de educar y producir gente “museoalfabeta”, quizás sin lograr su objetivo.

El caso contrario sucede en el MALI, donde además de cumplir las funciones básicas del museo, el visitante cobra un rol activo de interacción no solo con la colección, también se involucra en diversas actividades que ayudan a comprender las diferentes manifestaciones culturales que muestra el museo. Para ello, la arquitectura y organización se adaptan a los fines museológicos, debiendo transformarse y modernizarse según el avance cultural de la ciudad y sus necesidades. Zacarías (2015) sostiene que los cambios en los “templos de arte culto” necesitan darse desde el fondo de la institución y no desde la forma. De esta manera los museos se permiten organizar exhibiciones que

incluyan *performances*, música, fotografías; así también aparecen los servicios y espacios para el descanso y entretenimiento de los visitantes, como los cafés, cines, las membresías, el *merchandising*, la tienda del museo y los puntos de encuentro, entre otros, convirtiéndose en lugares amigables.



Figura 13.
Museo de Arte Italiano. Vitrinas, mobiliario y equipamiento como fomento de la experiencia del visitante en el museo

La experiencia de la visita al museo también se manifiesta con el resultado de la vivencia en el recorrido de las salas de exposición. Aun cuando existen dos formas de aproximación, la de un recorrido determinado y ordenado para comprender el contenido de la exposición y la libre percepción y acercamiento al espacio de la sala sin barreras, que permite que el visitante se aproxime según su propio criterio y cree su propio recorrido, la tendencia apunta a que:

el movimiento ordenado se ha sustituido por un recorrido sorpresivo y sensorial, donde se pasa de un súper-espacio al siguiente, que ha sido previamente decidido por el espectador, dentro de un denso proceso estético. Para ello, las técnicas y los accesorios de producción se utilizan por completo, convirtiéndose a veces en los auténticos protagonistas. (Rico, 2007, p. 90)

La experiencia durante la visita a los museos está en relación con el tipo de visitante y su estrategia de recorrido. Verón y Sebeok plantean una serie de tipos de visitantes y estrategias de observación que, fusionándolos, podrían definir el abanico de expectativas que los visitantes tienen y de esta manera plantear exhibiciones dirigidas a cierto público. Según este criterio, existen tres tipos de visitantes:

- el visitante hormiga, cuyo perfil de visita se define como un ritual, es de circulación lenta, memorioso, verbal y crítico, que se basa en una experiencia de análisis;
- el visitante chapulín y el visitante pez, que tienen un perfil de visita lúdico, interactivo, auditivo, emocional y vertiginoso, en el que la experiencia se sustenta en una interacción empática con los demás visitantes;
- y el visitante mariposa, de perfil pragmático, visual, sistemático, táctil y utilitario, que percibe su visita como una experiencia pedagógica (Zavala, 2006).

Según la visita de campo realizada, los museos que son casos de estudio, como el Museo de Arte Italiano y el MALI, permiten el desarrollo de un recorrido que ofrece a los visitantes una experiencia de análisis al fomentar el recorrido individual, que permite la concentración y el análisis de cada obra u objeto patrimonial, y están preparados para resolver las expectativas del visitante hormiga, que construye su propio recorrido y conocimiento.

En el caso del Museo de Arte Italiano, eso sucede sobre todo en las visitas escolares o de grupo. En estas se emplean dinámicas de interacción entre el guía y el usuario que involucran el objeto patrimonial, como la búsqueda de detalles de esculturas o pinturas en todo el museo, lo que hace participar al visitante tipo “chapulín” y “pez”, e involucrarse más en el reconocimiento de las características del arte que presenta el museo e interactuar con otros sujetos.

Por su parte, en el MALI, además de la posibilidad de los visitantes hormiga, se promueve la experiencia pedagógica de los visitantes mariposa al fomentar una visita pragmática, donde se presenta al individuo un conocimiento sistemático, principalmente visual, con algunas opciones del uso de tecnología que permiten que de manera participativa el visitante se acerque al conocimiento.

CONCLUSIONES

El papel del museo es importante para el desarrollo sociocultural de una ciudad. La tendencia actual se orienta a la aplicación de la nueva museología, donde cada elemento del museo tiene un significado único que será establecido por el propio visitante. En ese contexto, la arquitectura de los museos tiene un rol preponderante en el acercamiento y comprensión de la cultura a los visitantes del museo y en asegurar el resguardo de la memoria y la identidad para las generaciones futuras. En muchos casos, los museos se ven obligados a repensar su respuesta arquitectónica para poder cumplir con las necesidades del usuario contemporáneo. La arquitectura del museo definitivamente tiene que ver con la formulación de distintos tipos de experiencia para los diferentes tipos de visitantes. Para ello, la ubicación, su condición como contenedor y contenido, la disposición de los componentes en el museo, el recorrido, la relación con el sujeto y el objeto son factores que definen, crean y fortalecen dichas experiencias.

Los museos deben concebirse como espacios accesibles al público que permitan la interacción de éste con otras actividades culturales, para enriquecer la experiencia del museo. En Lima existe una zona *clustering* de museos, conformada por el Parque de la Exposición, en la que se encuentran dos grandes museos como el Museo de Arte Italiano y el Museo de Arte de Lima, que por su ubicación facilitan su interacción con otros museos y espacios

culturales. La presencia de esta “isla cultural” permite que las actividades culturales y museísticas se irradian hacia el exterior del objeto arquitectónico, fomenten el interés del usuario del parque en visitar los museos y que los visitantes se vinculen con los diferentes componentes del *clustering*.

La arquitectura del museo se desarrolla bajo dos características, aquella que sigue las condiciones tradicionales, como los museos históricos, de planta antigua, o la de los museos modernos, de planta nueva, cuya tendencia actual es la de constituirse un hito arquitectónico que puede competir con las colecciones y museografía de las salas de exposición. En ambos casos, las características físico-espaciales del contenedor influyen en la concepción y desarrollo de la museografía y constituyen la primera imagen del museo. El museo se vuelve contenido en la medida en que su arquitectura sea capaz de integrarse a los valores patrimoniales y tenga un sentido a lo largo de su historia. En el caso de los museos estudiados, ambos corresponden a una arquitectura del pasado, son espacios contenedores de patrimonio y a la vez objetos arquitectónicos e hitos culturales en relación con su emplazamiento y entorno inmediato.

A partir de la segunda mitad del siglo XX, surgió una nueva tendencia en la organización espacial de los museos, debido al incremento de componentes que surgieron como respuesta a los nuevos formatos de arte, comprensión y desarrollo de la museografía. Los museos complementaron sus actividades de exposición y salvaguarda de los objetos patrimoniales con espacios que acercaran al público a la cultura y convirtieran los museos en espacios más acogedores para la sociedad. Es por esta tendencia que los museos incorporan cafés, librerías, bibliotecas, zonas de capacitación y talleres, aparte de las zonas convencionales como administración y área de servicios generales. El MALI es un museo que se acerca a esta tendencia, pues ha incorporado al museo ambientes que permiten socializar y hacer de él un espacio de estar y de mayor tiempo de consumo, como los ambientes mencionados, además del auditorio, el recibidor y la tienda del museo, fuera de las salas temporales y permanentes de exposición, así como la administración y áreas de conservación y servicios. Mientras que el Museo de Arte Italiano no posee estas características, pues sus componentes se reducen a los básicos, ya que desde su concepción el área comprometida para su diseño no contemplaba otras áreas que no fueran las

necesarias para la muestra y administración, porque era concebido como un espacio para la exposición de piezas artísticas, más que para la difusión y el desarrollo de la función pedagógica del museo.

El recorrido en la organización de los componentes del museo y, sobre todo, en las salas de exposición, es un elemento que facilita el acercamiento del sujeto al objeto patrimonial, así como la comprensión de la muestra. La tendencia actual apunta a evitar recorridos preestablecidos y más bien a permitir al visitante que cree su propio circuito, fortaleciendo su creatividad en la formulación de la experiencia en el museo. En el Museo de Arte Italiano se siguen las condiciones preestablecidas por la planta clásica de la arquitectura patrimonial. La visita se organiza en función del recorrido por gabinetes yuxtapuestos con un itinerario lineal al interior de cada sala, que inducen el circuito del visitante. Otra forma de enfrentar el recorrido se da en el MALI, donde la arquitectura demarca el recorrido, que es diferente para cada piso. En las salas temporales, el circuito es inducido por algún elemento arquitectónico o barrera física, pero a nivel macro el acceso a las salas es deductivo, al encontrarse rodeando un patio central. En el segundo nivel, en las salas permanentes, el recorrido es básicamente a manera de corredor combinado con un circuito tipo galería cuando se trata de las salas temáticas, esto permite que el visitante elija profundizar su visita al ingresar o no a ellas.

El museo se adapta a las exigencias de la sociedad moderna y asegura su vigencia en el tiempo. El reto a cumplir se vincula con la concentración sobre el visitante y el planteamiento de actividades que éste pueda cumplir para que, evocando su pasado, hechos o acontecimientos personales, se identifique con lo que observa y pueda tener experiencias importantes que lo conecten con el museo e incentiven visitas constantes. Estas experiencias serán vividas desde la relación con el lugar, el vínculo con el personal del museo, las características físico-espaciales de las salas de exposición, el empleo de materiales, colores, formas, tecnología, detalles arquitectónicos y museográficos, así como la arquitectura como totalidad. La visita planteada debe permitir al visitante el uso de todos sus sentidos en la construcción de esta experiencia inolvidable. En el caso del MALI, la experiencia es resultado de todo lo mencionado, es un espacio donde la arquitectura, el diseño interior y los elementos de exposición y apoyo para la exposición están coordinados;

mientras que en el Museo de Arte Italiano se carece de gran despliegue museográfico, el diseño interior es bastante simple y racional.

Se puede decir que no existe una fórmula única para el desarrollo de la museografía ni para la constitución de un correcto planteamiento arquitectónico de museos. Las características arquitectónicas dependerán de la condición patrimonial o no del edificio, y estas han de influir en el desarrollo de la museografía y su funcionalidad. Lo que no se puede evitar es que sea cual sea la condición física de la arquitectura, debe asegurarse el planteamiento de experiencias interesantes para el visitante a lo largo del consumo del espacio, para asegurar la interpretación y comprensión del mensaje que el museo debe transmitir a la sociedad.

REFERENCIAS

- Asociación Museo de Arte de Lima. (2015). *Guía Mali*. Lima: autor.
- Castrillón, A. (1986). *Museo peruano: utopía y realidad*. Lima: s/e.
- De Carli, G. (2004). *Vigencia de la Nueva Museología en América Latina: conceptos y modelos*. Recuperado de http://www.sernageomin.cl/Museo_Geologico/documentos/Edit3_Art_VigenciaNM.pdf
- Desvallées, A., & Mairesse, F. (2015). *Conceptos claves de museología*. Recuperado de http://icom.museum/fileadmin/user_upload/pdf/Key_Concepts_of_Museology/Museologie_Espagnol_BD.pdf
- Falcón, J. (2012). La arquitectura del museo: testigo y evidencia de la época. *Arquitecturarevista*, 8(2). Recuperado de: <http://www.redalyc.org/pdf/1936/193625014005.pdf>
- Fernández, L. (1999). *Museología y museografía*. Barcelona: Del Serbal.
- Herreman, Y. (1989). Nuevos lienzos para nuevos creadores: corrientes contemporáneas en la arquitectura de museos. *Museum: la arquitectura de los museos: más allá del "templo" y... más allá*, 164, XLI(4). Recuperado de <http://unesdoc.unesco.org/images/0008/000857/085703so.pdf>

- ICOM. (2015). *ICOM. The world museum community*. Recuperado de <http://icom.museum/the-vision/museum-definition/>
- Iglesias, B. (2014). Georges Henri Rivière y la Nueva Museología. *Mito. Revista Cultural*, 26. Recuperado de <http://revistamito.com/georges-henri-riviere-y-la-nueva-museologia/>
- LaMula.pe (27 de febrero, 2015). *El parque de la Exposición y el Museo de Arte*. Recuperado de <https://mesaleespuma.lamura.pe/2015/04/27/el-parque-de-la-exposicion-y-el-museo-de-arte/danielmathews/>
- Rico, J.C. (2007). *Montaje de exposiciones. Museos, arquitectura, arte*. Madrid: Sílex Ediciones.
- Silverman, L. (2007). *Los museos en una nueva era: los visitantes y la construcción de significado*. Recuperado de <http://www.ilam.org/ILAMDOC/visitantes-construccion-significado.pdf>
- Van Mensch, P. (2004). *Museum Analysis Model. An overview*. Presentado como material de estudio en la Reinwardt Academie, Países Bajos, en la Maestría en Museología.
- Zacarías, M. (2015). ¿Qué es hoy un museo? De los objetos a las experiencias: conservación, entretenimiento, educación, debate y vanguardia: todo eso, sumado a la interactividad con el público, se espera hoy de un museo. ¿Es posible lograrlo? *La Nación*. Recuperado de <http://www.lanacion.com.ar/1822809-que-es-hoy-un-museo-de-los-objetos-a-las-experiencias>
- Zahava, D. (1999). *Strangers, guests, or clients? Visitors Experiences in Museums*. Recuperado de https://repository.si.edu/bitstream/handle/10088/17219/opanda_99-5-Strangers.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Zavala, L. (2006). El paradigma emergente en educación y museos. *Opción*, 22(50). Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/310/31005006.pdf>

