

Fecha de recepción: octubre 2022
Fecha de aprobación: noviembre 2022
Fecha publicación: diciembre 2022

Museografía: El Arte de la Puesta en Escena

Proyecto de Investigación
–incubado durante el período 2022-2023–
por la Facultad de Diseño y Comunicación de
la Universidad de Palermo (UP, Argentina)

Prólogo

Daniela V. Di Bella ⁽¹⁾

Resumen: Los Museos y centros expositivos adquieren, conservan, comunican y exponen el patrimonio tangible e intangible de la humanidad y su ambiente, con el propósito fundamental de promover y estimular el estudio, la educación y la contemplación. La práctica museográfica busca integrar estos conceptos definiendo el carácter y el sentido de la exposición a través de una puesta en escena que se apoya en una narrativa específica, definida por objetos, documentos y textos, dando lugar a la construcción de un recorrido dentro del espacio expositivo. La investigación y la documentación son aspectos esenciales y determinantes en la concepción, programación, diseño y montaje de exposiciones –temporales y/o permanentes– habilitando la participación de museógrafos, museólogos, diseñadores gráficos, iluminadores, arquitectos, escenógrafos, escritores, historiadores, archivistas, arqueólogos y curadores, entre otras figuras profesionales. Resulta sustancial adentrarse en las problemáticas específicas que emergen de la interacción de los distintos elementos que intervienen en los procesos de diseño y realización de una exposición, desde la gestión y preservación de las obras y los objetos, hasta la consideración del aspecto más escenográfico de la creación museográfica: la iluminación y el sonido, la experiencia inmersiva, la tecnología UX, entre otras temáticas relacionadas con la importancia de la accesibilidad, la identidad visual, la composición tipográfica en función de la legibilidad y la integración de procesos de digitalización. Asimismo, se busca analizar cuestiones relacionadas con el aporte de valor, el vínculo contenedor-contenido, la acción contemplativa y la interacción, la dinámica de comprensión y significación de los objetos, considerando fundamentalmente los aspectos relacionados con el patrimonio, la memoria, la educación, la historia y la identidad.

Palabras clave: Diseño - Museos - Museografía - Exposiciones - Espacios expositivos - Experiencias - Gestión cultura - Patrimonio - Educación

[Resúmenes en inglés y en italiano en las páginas 16-17]

⁽¹⁾ **Daniela V. Di Bella** es Arquitecta (Universidad de Morón, Argentina), Especializada en Diseño (misma casa de estudios). Es Magister en Gestión del Diseño (Facultad de Diseño y Comunicación, Universidad de Palermo, Argentina) y Doctoranda (a nivel de Tesis) del PhD en Educación Superior, Facultad de Ciencias Sociales (UP, Argentina). Investiga sobre el campo prospectivo del Diseño y la Arquitectura y su vínculo con la transición y la sostenibilidad. Se desempeña como Coordinadora de Proyectos Interinstitucionales: Incubadora de Proyectos de Investigación del Instituto de Investigación en Diseño. Dirige desde 2014 la Línea de Investigación Diseño en Perspectiva: Escenarios del Diseño bajo el convenio entre la Universidad de Palermo (Argentina) y Carnegie Mellon University (EEUU). Es parte del Cuerpo Académico del Posgrado en Diseño y Profesora Titular de Diseño 4 de la Maestría en Gestión del Diseño (UP) vinculada al *Programa Transition Design* (TD) del PhD in TD y Transition Design Institute CMU (EEUU).  ORCID ID 0000-0003-0923-8755.

La presente publicación es el resultado del 2º Proyecto de Investigación colaborativo *–incubado durante el período 2022-2023–* surgido de los diálogos y trabajo conjunto mantenido con el Profesor **Carlos Gabriel Coccia** y la **Incubadora de Proyectos de Investigación DC** de la Universidad de Palermo (Argentina).

El presente Proyecto se denomina **Museografía: El Arte de la Puesta en Escena** y se inscribe dentro de las actividades de investigación disciplinar y creación de conocimiento en el campo del Diseño, iniciadas por la **Incubadora de Proyectos de Investigación** del Instituto de Investigación en Diseño.

La Incubadora nace como parte de la generación de un estímulo e invitación a académicos y autores, a profesores y profesionales, en forma individual o en equipos, que están dando sus primeros pasos en este campo y están interesados en avanzar, consolidarse, proyectarse e integrarse al mundo formal y sistemático de la Investigación en Diseño. Surge como un espacio de generación, desarrollo y concreción de nuevos Proyectos de Investigación de carácter interinstitucional, de alcance nacional e internacional de la Universidad de Palermo. De este modo la Facultad de Diseño y Comunicación a través de su Incubadora ofrece generosamente su plataforma a quienes estén interesados en acercar sus ideas, iniciativas y propuestas para avanzar en la generación de nuevos Proyectos de Investigación –que impacten positivamente en el diseño como disciplina y profesión– e integrarse al Instituto de Investigación en Diseño¹.

Los avances del Proyecto **Museografía: El Arte de la Puesta en Escena** fueron presentados por **Carlos Gabriel Coccia** (Universidad de Palermo, Argentina) el Jueves 21 de Julio de 2022, en ocasión de la comisión inaugural de la Incubadora de Proyectos de Investigación, durante el **VII Coloquio Internacional de Investigadores en Diseño**², en el marco de la Semana Internacional de Diseño en Palermo 2022.

En esta ocasión –y a partir de las iniciativas de la Incubadora– se inicia un camino de búsquedas, indagaciones y enfoques acerca del universo de las prácticas expositivas y museográficas, el cuidado producto que supone una exposición, el frondoso trabajo creativo

y transdisciplinario que se despliega con cada experiencia expositiva, la investigación y el bien testimonial presente detrás de cada colección, la recuperación del pasado o la comunicación del presente en los pasajes y recorridos narrativos.

Las exposiciones, sean temporales, itinerantes o permanentes –revelan en la tarea del museógrafo, en la interacción con cada uno de los perfiles profesionales involucrados y de la institución del museo– un fin ineludible relacionado con educar, esclarecer, comunicar, transmitir ideas y conceptos, conmover y cautivar a través de la experiencia expositiva. En esta responsabilidad vinculada con los avances del conocimiento y la búsqueda de la verdad, resulta esencial su didáctica, su propuesta creativa e interpretativa del acontecimiento, las estrategias desplegadas en su discurso visual, textual, objetual, espacial y sensorial, la ambientación y sus acentos semióticos, el protagonismo que asumen las colecciones, la dimensión humana y el espacio para el descubrimiento de sus piezas paradigmáticas.

A través de este Proyecto de Investigación y los muchos otros desarrollados por las 26 Líneas de Investigación que componen el **Programa de Investigación en Diseño**³ de la Facultad de Diseño y Comunicación, se articulan y complementan contenidos, objetivos e intenciones con los de la **Maestría en Gestión del Diseño**⁴, en relación con el desarrollo y apoyatura de aspectos metodológicos, conceptuales y teóricos para la gestión y planificación integral de proyectos, programas y soluciones en el campo del Diseño. El trabajo en vínculo con Instituciones como los Museos y distintos tipos de Centros Expositivos –se instalan en la Gestión de Diseño– dentro del proceso de las tomas de decisiones, responsabilidades y desafíos, que emergen de problemáticas específicas, como de la creación del Proyecto ejecutivo y su presupuesto; de la lógica en la interacción profesional; del diseño, montaje y realización; de la preservación de obras y objetos; de la creación escenográfica y apoyos museográficos; del desarrollo de momentos, recorridos y estilos de la experiencia; de la utilización de tecnologías tradicionales, multimediales, interactivas y de Diseño Centrado en el Usuario; de conceptos de señalización, accesibilidad, Diseño Universal e Inclusivo; del aporte de valor, comprensión y significación de la exposición; de la historia y conservación patrimonial; de la memoria y la identidad; de la educación, comunicación, y servicio a la comunidad, entre otras. El campo vinculante y relacional de la **Maestría en Gestión del Diseño** integra todos estos conceptos y aspiracionales en cruce y articulación provenientes de la **Práctica Museográfica**, definiendo el carácter y el sentido de la exposición donde –Diseño, investigación, documentación, producción y creatividad– resultan esenciales y determinantes en la concepción, programación, y montaje apropiados de la experiencia expositiva. Como tal el Diseño es un campo dinámico que actúa en un amplio espectro de áreas, que a través de las prácticas museográficas se manifiesta como un eje vertebrador de distintas acciones de comunicación que dentro de la institución del museo o centro expositivo, asumen un fuerte compromiso con la sociedad. De este modo en la exposición –entendida como canal de la comunicación– se vuelve fundamental el establecimiento del diálogo con los diferentes públicos, el desarrollo de nuevos y renovados lenguajes, la conservación material, patrimonial, natural y ecológica, la difusión de contenidos de carácter científico e histórico, el desarrollo de la sensibilidad y la conceptualización que deviene en referencia cultural.

Se presenta en esta oportunidad, bajo la Coordinación del Profesor **Carlos Gabriel Coccia** y la **Incubadora de Proyectos de Investigación**, los resultados de las investigaciones y

aportes colaborativos de 14 Investigadores, Profesionales, Académicos, Doctores, Educadores, Directores artísticos, Gestores, Creadores, provenientes de España, Italia, Uruguay y Argentina, que representan a las disciplinas del Diseño, la Museografía, la Curaduría, la Escenografía, la Indumentaria y el Vestuario, la Arquitectura, la Historia, la Filosofía, la Literatura, la Psicología, la Danza, la Coreografía, la Comunicación Visual, las Artes Visuales, la Fotografía, entre otras, mayormente involucradas en las áreas de la concepción, programación, diseño y montaje de experiencias expositivas, el arte, la gestión cultural, el teatro, la educación y la práctica museográfica en sus distintos campos de aplicación.

Las investigaciones que se presentan en esta oportunidad incluyen la selección de nueve trabajos que se reseñan brevemente a continuación:

(1) *Poner en escena el patrimonio tangible e intangible* desarrollado por Carlos G. Coccia (Academia de Bellas Artes de Venecia y Universidad Dante Alighieri de R. Calabria, Italia / Universidad de Palermo e Instituto de tecnología ORT, Argentina) que estudia y pone de relieve las relaciones entre los museos, la historia, el patrimonio y la cultura material. Se detiene de manera especial en *cómo* se pone en escena una exposición museográfica, poniendo el énfasis en *el espacio que nos recibe*, dependiendo de bocetos, apuntes, infografías, composiciones gráficas entre otros recursos, que van conduciendo en su proceso a la creación del “aparato” expositivo, jugando en su propuesta con situaciones que estimulen la atención y la curiosidad del público, utilizando su experiencia de base en el teatro y la escenografía. Finalmente describe como se pasa a la realización del proyecto expositivo, la meticulosidad del montaje, los materiales y el ensamble de la historia, la potencia educativa y divulgativa de la exposición.

(2) *El museo: historia de un cuerpo y sus funciones* desarrollado por Mauro Tinti (*l'Accademia delle Belle Arti* di Bologna, Università di Bologna-Italia, *MotleyTheatre Design Course, Londres-Inglaterra*), se centra en la denotación de la palabra museo, como “*lugar de suspensión temporal donde los objetos, aislados de su contexto original*” se re-organizan y se dotan de una nueva red de significaciones, depositarios de la memoria colectiva y la necesidad de hacerlos accesibles al público. Presenta un interesantísimo y profuso desarrollo histórico que traza el camino evolutivo del museo desde su forma interna hasta la necesidad de una imagen externa, la idea del museo como teatro, los museos paradigmáticos y excepcionales como el Museo de Hannover o el Guggenheim, la transformación del museo en la sociedad de consumo y entretenimiento, hasta el nacimiento del museo contemporáneo.

(3) *Sugerencias sobre el uso de fuentes documentales para los museos locales y territoriales* desarrollado por Jessy Simonini (Università di Trieste, Scuola di Archivistica, Paleografia e Diplomatica dell'Archivio di Stato di Bologna, Italia) quién cuestiona el papel de las fuentes documentales en el desarrollo de proyectos museísticos de carácter histórico, la complejidad que asume la documentación (sobre todo de carácter jurídico-administrativo) en proyectos que comunican el período medieval y alto-moderno. Pone en cuestión los nuevos métodos de difusión e interpretación de los documentos, las intersecciones con los aparatos narrativos y las formas de utilización de los soportes multimediales, cuya inclusión en la actualidad se han vuelto ineludibles.

(4) **Gabriel Miremont** (Universidad del Salvador, Universidad del Museo Social Argentino, y Escuela Nacional de Museología-Argentina, Universidad de Valladolid-España), presenta su trabajo denominado *Los objetos en un museo. Las cosas para decir cosas*, conduce su análisis a través de preguntas que va respondiendo haciendo participar al tejido de relaciones de la trama histórica, política e institucional: “¿Qué hace que un objeto merezca estar resguardado en un museo? ¿Qué características tiene que tener un objeto para ser merecedor de la categoría de museable?” Enfatiza la necesidad de mensurar que los Museos “requieren ser pensados como máquinas culturales” que toman decisiones museográficas y curatoriales, donde la expografía se complementa con la escenografía museológica, y la colección se habilita –desde la Institución– de un modo genérico. Esta realidad le otorga al público visitante “el poder de ver o no ver, contemplar o no, entrar en diálogo o no con un patrimonio con una colección con un acervo con un guión, con una idea”.

(5) *Museo, tramas, cuerpo y experiencia* desarrollado por **Andrea Saltzman** (Universidad de Buenos Aires, Argentina), **Marifé Santiago Bolaños** (Universidad Complutense de Madrid, y Universidad Rey Juan Carlos, Madrid-España) y **Agustina Sario** (Universidad de Buenos Aires y Universidad Nacional de las Artes, Argentina), exploran un diálogo epistolar de tres amigas entrañables unidas por el imaginario del Museo, donde discurren desde sus miradas particularísimas y complementarias, una diversidad de conceptos, imágenes, reflexiones y preguntas enlazadas a partir de la filosofía, la danza, la poesía, el relato de las propias experiencias, la presencia del cuerpo y la performance, involucrando –en este intercambio de ideas y conversaciones entabladas a partir del texto de tres cartas– los desafíos que dan forma y sentido a la institución Museística.

(6) *La museificación de la performance* desarrollado por **Sol Echevarría** (Universidad de Palermo, Argentina), centra su análisis en la histórica retrospectiva de Marina Abramovic en el Museo de Arte Moderno de Nueva York (MOMA), entendido como el hecho decisivo que permitió el “proceso de canonización” de la performance, un giro ontológico surgido desde el campo del arte que rebasó los cánones históricos del Museo, cuyo cambios iniciaron con la incorporación de colecciones en museos de alta presencia internacional, hasta llegar a las modificaciones consecuentes y derivadas que se visibilizan en nuevos modos de conservación y exhibición del museo contemporáneo a partir de nuevos lenguajes expositivos.

(7) *Diseño Paratextual Expositivo: una herramienta para emancipar* desarrollado por **Aylen Avilés** (Universidad Nacional del Litoral, Argentina), estudia al Museo como un sistema de textos jerarquizados a partir de *paratextos*. Con la finalidad de –entender al hecho expositivo como un subsistema dentro del entramado museográfico– considera como fundamentales a los elementos paratextuales expositivos. Establece una estructura reflexiva, y a partir de la *Museología Crítica* constituye al Museo como un discurso en sí mismo y que su *todo* puede ser tanto textual como paratextual. El elemento paratextual, es la unidad de estudio que aborda –en función de su proximidad a las personas– la que define finalmente como herramienta emancipadora.

(8) **Matilde Rosello, Mariana Reyes, Florencia Sequeira y Pía Alonso** (Universidad Católica del Uruguay, Uruguay), desarrollan el trabajo denominado *La construcción de recorridos inclusivos con sentido en el espacio expositivo*, donde analizan al Museo haciendo foco en la experiencia museística y la necesidad de propuestas de recorridos autónomos de tipo accesibles e incluyentes en relación a los distintos tipos de públicos, entendiendo al espacio

expositivo de manera amplia, no solo a los destinados al arte y las galerías, sino también a los sitios históricos y otras instituciones que forman parte del patrimonio cultural.

(9) **Anabella Reggiani** (Universidad de Palermo, Argentina) presenta su trabajo de investigación *Más que mil Buenos Aires: La puesta en valor de la fotografía con el espacio público como escenario para su performance* que reflexiona y analiza el medio fotográfico y su capacidad para la producción de obra expositiva, con temas cuyos discursos emergen de la urbe. Su investigación iniciada en 2014 y organizada a partir de la descripción cronológica de un caso de estudio, da cuenta de su evolución en el espacio público como lugar de exhibición, su puesta en escena y conservación, y su potente rol documental.

Para finalizar quiero agradecer muy especialmente al Profesor Carlos Gabriel Coccia y al equipo de profesionales, académicos e investigadores destacados de las distintas y prestigiosas Universidades convocadas y que han participado con sus investigaciones en el presente Proyecto de Investigación.

Notas

1. Incubadora de Proyectos de Investigación. Disponible en https://www.palermo.edu/dyc/instituto_investigacion/incubadora.html
2. Comisión 21: Presentación de la Incubadora de Proyectos de Investigación en Diseño. VII Coloquio Internacional de Investigadores en Diseño. Disponible en https://www.palermo.edu/dyc/coloquio_investigacion_y_desarrollo/agenda_2022/comision_C21.html
3. Programa de Investigación en Diseño. Disponible en: https://www.palermo.edu/dyc/investigacion_desarrollo_diseno_latino/index.html
4. Maestría en Gestión del Diseño. Disponible en: https://www.palermo.edu/dyc/maestria_diseno/

Abstract: Museums and exhibition centres acquire, conserve, communicate and exhibit the tangible and intangible heritage of humanity and its environment, in order to tangible and intangible heritage of humanity and its environment, with the fundamental purpose of promoting and stimulating study, education and to promote and stimulate study, education and contemplation. The museographic practice seeks to integrate these concepts by defining the character and meaning of the of the exhibition through a mise-en-scène that is supported by a specific narrative, defined by objects, documents and texts, giving rise to the construction of a route within the exhibition space within the exhibition space. Research and documentation are essential and determining aspects in the and determinant aspects in the conception, programming, design and installation of exhibitions –and / or permanent exhibitions, enabling the participation of museographers, museologists, graphic designers, illuminators, architects and architects, graphic designers,

lighting designers, architects, scenographers, writers, historians, archivists, archaeologists and curators, archivists, archaeologists and curators, among other professional figures. It is important to explore the specific issues that emerge from the interaction of the different elements that intervene in the processes the different elements that intervene in the processes of design and realisation of an exhibition, from the management and preservation of works and objects, to the consideration of the more scenographic aspect of museum creation. The more scenographic aspect of museum creation: lighting and sound, the immersive experience, UX technology, UX technology immersive experience, UX technology, among other themes related to the importance of accessibility, visual identity, the accessibility, visual identity, typographic composition in terms of legibility and the integration of digitalisation processes. It also seeks to analyse issues related to the container-content link, the contemplative action and interaction, the dynamics of understanding and significance of objects, considering mainly aspects related to heritage, the aspects related to heritage, memory, education, history and identity, history and identity.

Keywords: Design - Museums - Museography - Exhibitions - Exhibitions - Exhibition spaces - Experiences - Cultural management - Heritage - Education

Resumo: I musei e i centri espositivi acquisiscono, conservano, comunicano ed espongono il patrimonio materiale e immateriale dell'umanità e del suo ambiente, con lo scopo fondamentale di promuovere e stimolare lo studio, l'educazione e la contemplazione. La pratica museografica cerca di integrare questi concetti definendo il carattere e il significato dell'esposizione attraverso il della mostra attraverso una messa in scena sostenuta da una narrazione specifica, definita da oggetti, documenti e testi, che porta alla costruzione di un viaggio all'interno dello spazio espositivo. La ricerca e la documentazione sono aspetti essenziali e determinanti nel processo di e determinanti nell'ideazione, programmazione, progettazione e allestimento di mostre –temporanee e/o permanenti– consentendo la partecipazione di museografi, museologi, grafici, lighting designer, architetti, scenografi, scrittori, storici, archivisti, archeologi e curatori, archivisti, archeologi e curatori, oltre ad altre figure professionali. È importante esplorare i problemi specifici che emergono dall'interazione dei diversi elementi che intervengono nei processi i diversi elementi che intervengono nei processi di progettazione e realizzazione di un'esposizione, dal la gestione e la conservazione di opere e oggetti, alla considerazione dell'aspetto più scenografico della creazione museale. l'aspetto più scenografico della creazione museale: l'illuminazione e il suono, l'esperienza immersiva, la tecnologia UX, la tecnologia UX esperienza immersiva, tecnologia UX, oltre ad altri argomenti legati all'importanza dell'accessibilità, dell'identità visiva, della accessibilità, identità visiva, composizione tipografica in termini di leggibilità e integrazione dei processi di digitalizzazione. Cerca inoltre di analizzare le questioni relative a il legame contenitore-contenuto, l'azione contemplativa e l'interazione, le dinamiche di comprensione e di significato degli oggetti, considerando soprattutto gli aspetti legati al patrimonio, il aspetti legati al patrimonio, alla memoria, all'educazione, alla storia e all'identità.

Parole chiave: Design - Musei - Museografia - Esposizioni - Mostre - Spazi espositivi - Esperienze - Gestione culturale - Patrimonio - Educazione