



BENEMÉRITA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE PUEBLA
INSTITUTO DE CIENCIAS SOCIALES Y HUMANIDADES
"ALFONSO VELEZ PLIEGO"

DOCTORADO EN ESTUDIOS SOCIOTERRITORIALES
TERMINAL EN PATRIMONIO CULTURAL Y TURISMO

Ciudadanía museográfica
Discursos museográficos de ciudadanía y ciudad en *museos de ciudad* en México. 1964-2018

TESIS PRESENTADA PARA OBTENER EL GRADO DE DOCTOR EN ESTUDIOS SOCIOTERRITORIALES CON OPCIÓN TERMINAL EN PATRIMONIO CULTURAL Y TURISMO.

PRESENTA
RODRIGO ALEJANDRO WITKER BARRA
MATRÍCULA: 217560353
CVU: 216195
PUEBLA – MAYO – 2023

DIRECTOR DE TESIS: DR. MARIANO CASTELLANOS ARENAS
LECTOR INTERNO: DRA. MARÍA TERESA VENTURA RODRIGUEZ
LECTOR INTERNO: DRA. CITLALLI REYNOSO RAMOS
LECTOR INTERNO: DR. CARLOS MONTERO PANTOJA
ASESOR EXTERNO: DR. LAURO ZAVALA ALVARADO

INDICE

-Agradecimientos	
-Planteamiento del problema	4
-Pregunta de investigación y objetivos	14
-Estado del arte.....	17

CAPITULO I: Marco teórico

1.1. Ciudadanía museográfica.	22
1.2. Museo-ciudad y ciudad como patrimonio cultural.....	33

CAPITULO II: La ciudadanía museográfica en los discursos museográficos de los museos de ciudad en México.

2.1. Herramienta digital para registro y análisis.....	44
--	----

CAPITULO III: La ciudad en el museo, no la ciudadanía

3.1. Museo de la Ciudad de México, 1964. El primer discurso de ciudad.....	67
3.2. Museo de la Ciudad de Veracruz, Ver. 2000.....	78
3.3. Museo de la Ciudad de Durango 450, Dgo. 2013.....	90

CAPITULO IV: Se comienza a visibilizar, se asoma la ciudadanía

4.1. Museo de Historia de Tijuana, BC, 2010.....	103
4.2. Futura CDMX, centro interactivo, 2016.....	112
4.3. Exposición temporal: Miradas a la ciudad, México, 2018.....	117

CAPITULO V: Ciudadanizar los discursos desde la museología

5.1. Dispositivos de ciudadanía. Descripción.....	120
5.2. Dispositivos de ciudadanía. Evaluación.....	129
5.3. Generar ciudadanía museográfica y museología crítica	133

<u>Conclusiones</u>	143
---------------------------	-----

<u>Bibliografía</u>	156
---------------------------	-----

AGRADECIMIENTOS:

Difícil es no reconocerlo. Llegar hasta acá es labor y esmero personal, pero siempre con relación a los otros; aquellos te ayudaron, quienes te respaldaron, quienes creyeron en ti, en los que te apoyaste, con los que hiciste equipo, pero, también con los que no te ayudaron, te bloquearon o, de plano, trataron de impedirlo. A todos, gracias.

Padres, familia, hijos, amigos, colegas, profesores.

Gracias Bego

Planteamiento del problema

La discusión que se propone aquí gira fundamentalmente en torno al concepto de *ciudadanía*, aquella *ciudadanía* que es representada en los discursos museográficos de los museos. A ella la llamaremos ciudadanía museográfica. Para ello, a nivel contextual, nos proponemos identificar el cómo, tanto la *ciudad* como la *ciudadanía*, son presentadas, a través de exposiciones museográficas, en aquellos museos denominados como museos de ciudad, creados en México, desde su primera aparición en 1964 y, hasta 2018.

Es por esto por lo que, nuestro punto de arranque supone pensar que todo lo que esté vinculando a estos tres actores fundamentales: ciudadanía – ciudad – museo, debe corresponder a esta categoría o tendencia museográfica que denominamos *Ciudadanía museográfica*. Sobre ella es que proponemos debatir. Comenzamos desde sus inicios en México, en 1964, cuando se crea la primera exposición permanente, que marca el inicio de una búsqueda de maneras en que el *museo de ciudad* debía asumir y representar a la *ciudadanía* y la *ciudad*. Buscamos identificar, qué instrumentos están implicados en sus procesos y, sobre todo, si con ellos se apuesta o no y, de qué maneras, a la constitución de nuevos públicos. Y como se verá, asumimos la gran importancia que en estos tiempos tiene la consideración de que los visitantes a un museo deben dejar de ser definidos únicamente como público para convertirse en sujetos sociales.

Aspecto determinante que encausa este trabajo es buscar, a final de cuentas, enriquecer la definición de *ciudadanía*, pero ahora desde el ámbito del museo y de

los bienes culturales. En este sentido asumimos que hacer *ciudadanía museográfica* supone concebir a los públicos o visitantes, no de forma genérica, sino como sujetos corresponsables con la ciudad, el territorio (natural) y con los otros ciudadanos.

Consideramos que debemos comprender que, los discursos museográficos deben contener una intención comunicativa y, para ello, estos mensajes de *ciudadanía museográfica* deben suponer la *corresponsabilidad*, o la corresponsabilidad compartida, como su objetivo final, lo que supone la generación de acciones de coparticipación con la *ciudad*, bajo el entendido que, vislumbrar opciones de convivencia debe ser común a todos y de urgente implementación.

Esto supone, así lo concebimos, que el patrimonio cultural (donde se incluye al patrimonio natural), al menos en la definición, debe servir para generar comunicación, para contribuir a educar, a impactar, a ofrecer si no todas, muchas de sus lecturas primordiales. Para presentar distintos modelos educativos patrimoniales para que educadores, museólogos y gestores, precisamente del patrimonio tengan instrumentos eficaces para decodificar el patrimonio de sus ciudades, para que puedan dar a conocer y transmitir, de forma crítica, sus valores a toda la ciudadanía. Todos, al mismo tiempo, somos ciudadanos.

Otra premisa de arranque de esta *Ciudadanía museográfica* supone al museo como medio, como un equipamiento de enorme potencial pero que está siendo subutilizado, desaprovechado en tanto no se esté trabajando en torno a la idea de crear, utilizando los bienes culturales que custodia, *discursos museográficos de ciudadanía* y de *ciudad*. *La Ciudadanía museográfica* es, antes que nada, ciudadanía crítica, en torno a cuestiones cívicas como el uso corresponsable, crítico y consciente de la ciudad.

En cuanto al museo, como institución responsable de los bienes culturales desde su resguardo, custodia, hasta sus lecturas interpretativas que caracterizan, desde hace algún tiempo, al museo moderno¹, ha venido demostrando con contundencia tener una gran relevancia en nuestra vida social y cultural, tanto que sin duda es un fenómeno a nivel planetario. Es difícil suponer la existencia de quienes duden de esta afirmación, expresada en una mezcla de asombro y respeto ante la investidura que posee y proyecta.

El museo se ha consolidado, entre otros factores, como una institución que, siendo pública o privada, propone regulaciones en los usos y manejos del patrimonio cultural en todos los ámbitos. Desde el acopio, el estudio, la conservación, el manejo, el mercado y la circulación, hasta llegar a la exhibición y divulgación de los testimonios (evidencia material, el objeto) que dispuestos de manera argumentativa se ofrecen como tipos de lecturas posibles que pueden realizar los usuarios, a través de los discursos museográficos expresados en las exposiciones tanto permanentes como temporales. En el caso mexicano, la participación y observancia que el Estado hace sobre estos aspectos aporta en su regulación, a partir de instrumentos legales e infraestructura cultural, donde los museos públicos y los patrimonios que resguardan se convierten en medios de enorme trascendencia.² Es entonces el Estado, a través de las instituciones museísticas, quien en gran medida establece

¹ El museo, es definido y regulado por el Consejo Internacional de Museos (ICOM), organismo no gubernamental, financiado por la UNESCO que, agrupa a todos los especialistas a nivel mundial, similar al ICOMOS que se encarga de los sitios y los monumentos. ICOM se funda en 1946, el ICOMOS en 1965.

² En México, hasta 2005, el Estado, a través del Fondo Nacional para la Cultura y las Artes (FONCA), regulaba el patrimonio arqueológico, artístico, histórico y natural. Más de 80 zonas arqueológicas abiertas al público de las más de 400,000 que tiene a su resguardo, así como más de 114 museos entre los que se cuentan el Museo Nacional de Historia, el Nacional de Antropología, el Nacional de Arte, el Nacional de las Culturas Populares, entre otros, después de 2005 es la Secretaría de Cultura la responsable de estos activos.

las políticas y las prácticas de lo que es considerado representativo del patrimonio cultural del país, cuáles son las lecturas posibles y validadas y, de paso, cuáles no, con todo lo que ello implica.

En el terreno cultural y a nivel nacional, el museo como institución, también tiene un gran peso. Sus discursos y los contenidos de las exposiciones museográficas siguen influyendo en los públicos, al menos las estadísticas así lo reflejan. Según datos de 2018, sólo en 100 de los más importantes museos de arte a nivel mundial, se recibieron más de 250 millones de visitantes y, a nivel general, se superaron los 500 millones de visitantes.³

En México, por ejemplo, principalmente los museos del INAH, en el mismo año fueron visitados por casi 9 millones de personas, de los cuales casi 2,200.000 fueron al Museo Nacional de Antropología y una cifra casi similar al Museo Nacional de Historia. En Puebla, por su parte, se reportaba para 2017 una afluencia, al menos a museos del INAH, de más de 810,000.⁴ El *Museo Internacional del Barroco* casi 190,000 mientras que el *Museo de la Evolución* más de 250,000 visitantes.⁵ Otro dato se refiere a la infraestructura museística, que a nivel mundial por ejemplo es contundente, Estados Unidos de América tiene más de 35,000 museos, Brasil más de 2,600, de los cuales más de 850 son museos de historia. Argentina 950 y México tiene más de 1,450 museos públicos y privados. Otro factor relevante del museo es el hecho de que, al ser considerado por la mayoría de la población, como el lugar donde se almacena sobre todo el conocimiento material de las sociedades humanas,

³ [www.https://evemuseografia.com/2019/07/31/ranking-mundial-de-visitantes-a-museos-en-2018/](https://evemuseografia.com/2019/07/31/ranking-mundial-de-visitantes-a-museos-en-2018/)

⁴ <https://www.estadisticas.inah.gob.mx/>

⁵ <http://conlosojosabiertos.org.mx/index.php/component/zoo/item/museo-internacional-del-barroco-el-segundo-mas-visitado-en-cinco-meses>

se les remite, por tanto, a que ahí, en esas instituciones, se produce y se almacena o vigila el conocimiento material. Se les ha convertido en una especie de núcleo vigilante y validador del conocimiento, por poseer los vestigios originales, de lo que cada sociedad establece como legítimo, válido y representativo, según dice Castro-Gómez (2009).⁶

Así, a los museos se les concibe como instituciones que, conscientes o no, establecen las fronteras entre el conocimiento *válido* (generalmente el científico y académico) y el *no válido* (el que no es conocimiento útil, o sea el conocimiento inútil), entre la doxa y la episteme. Y más aún, esta determinación científica de los objetos “válidos” hace, que lo custodiado por el museo y el conocimiento que de ellos y sus relaciones se hagan, sean, de las expresiones más altas de conocimiento científico y legítimo. Entonces, conocimiento que no es validado por la *academia* y por el *museo* es casi ilegítimo, por lo tanto, el conocimiento legítimo valida, fortalece y promueve la idea de que todo lo que hacemos nos debe conducir inevitablemente o la consecución del progreso moral o material de la sociedad, lo que la modernidad líquida, como la define Bauman (2004) considera como el “desarrollo social”.

Entonces, más que el almacén de lo viejo, el museo es considerado como un *medio*. que muestra las versiones válidas de lo que debe ser, por ejemplo, la historia de la *ciudad* y las formas en qué deben ser ponderados los bienes culturales y, los discursos expositivos desarrollados para ello. Los discursos de los museos privados también proceden de formas similares. Tenemos entonces, por un lado, la contundencia del museo como medio y por otro, el surgimiento urgente de la

⁶ El Museo Nacional de Antropología, del Instituto Nacional de Antropología, pero ejemplo, es la lectura e interpretación oficial si no es que la única sobre el pasado prehispánico mexicano.

necesidad de atender, en sus discursos, temas como lo son la *ciudad* y la *ciudadanía* que han sido atendidos, como objetos de estudio, hace relativamente muy poco tiempo.

La tipología museística intenta ser lo más variada, incluyente y actualizada posible, en estos tiempos posmodernos. Así, incluye desde aquellos que como muchos atienden colecciones y temas de tiempos pasados, o sea cronológicos, hasta los que atienden y hablan del presente y hasta del futuro, contemporáneos y prospectivos. También los hay del mañana, de la lengua, de las culturas, de la naturaleza, del mar, del hombre, de los sentimientos, de los gustos, de lo imposible y lo posible, los referidos a la vida y a la muerte, en fin, de todo tipo.

Desde las primeras aproximaciones, con intenciones de tomar a la *ciudad* como un objeto de estudio museológico, hasta la fecha, éstas han escalado de tal manera que, ahora se habla, entre otras cosas, de musealizar o museizar la *ciudad* como lo señala González-Varas (2014). Suponiendo que musealizar propone reflexionar, estudiar, y aproximarse multidisciplinariamente a ella mientras que la museización, por su parte, supone la aproximación por medio de la simulación, a manera de espectáculo, como un acto contrario a la conservación, donde contextualización e historización, según Hyussen (1996) ya no son los acostumbrados ejes de explicación.

Como decíamos, la paradoja que identificamos y que enmarca este trabajo es que, así como en todo momento somos *ciudadanos* y exigimos se nos garantice la calidad de tal en una *ciudad*, desgraciadamente nosotros, los *ciudadanos*, consideramos y respetamos cada vez menos los deberes (comportamientos) que, como acciones de corresponsabilidad, debemos tener con la *ciudad*.

Puntos importantes revisados, por ejemplo, la relevancia y reflexión académica y profesional sobre la *ciudad* y particularmente la *ciudadanía* en los espacios de museográficos, en los últimos años al menos en México. Aquí observamos la validez que todos los puntos de vista tienen sobre una realidad observada y que, al mismo tiempo la configuran y la determinan, como lo plantea el pensamiento complejo de Morin y particularmente de Maturana.

Hacemos énfasis también en aspectos pocas veces considerados en estudios de este tipo, como lo son las aproximaciones que establecen los *creadores* de los discursos museográficos de *ciudad* o *ciudadanía* que, al tiempo que son diseñadores del proyecto, son los directores, en el amplio sentido de la palabra, del proyecto. *Ciudadanía museográfica* es una aproximación, un encuentro con las formas en que desde la museografía se ve la *ciudadanía* y la *ciudad* y cuáles son sus aportes, en los discursos museográficos en *museos de ciudad*, en este caso en México.

Para esto, nuestra propuesta de aproximación a la *Ciudadanía museográfica* se compone de la siguiente manera: un primer capítulo, donde hacemos la introducción al tema y planteamos, tanto las preguntas de investigación como los objetivos y, presentamos el estado del arte en torno a ella, destacando el hecho de la falta de estudios teóricos y de aproximaciones empíricas, en un ambiente donde predominan más los recuentos históricos del comportamiento de la infraestructura instalada a nivel latinoamericano, en comparación con estándares internacionales, que la calidad de los procesos en relación a los objetivos planteados.

Enseguida desarrollamos el Marco teórico centrado en dos principales temas. Primero, lo que corresponde al término: *Ciudadanía museográfica*. Sus implicaciones, sus posibles relaciones por ejemplo con el urbanismo, pero en lo que

corresponde al “derecho a la ciudad” o “ciudadanía antes que ciudad” tan elocuentes como lo defienden y definen Lefebvre, Harvey o más recientemente Borja.

Continuando en el marco teórico desarrollamos otro tema: la relación *museo-ciudad* y, la ciudad como patrimonio cultural, donde podemos ver cómo, en el espacio público, como lo define Saborido, se inserta una nueva idea, la del “museo de ciudad” a partir de una revaloración de los barrios y sitios característicos como formas de organización social, a la par de la idea de ciudad como territorio o el territorio como museo. En todo momento, la *ciudad* la entendemos como un sistema que se acopla al otro sistema, el que le corresponde al museo, comprendiendo lo que propone Luhmann y Maturana y el pensamiento complejo. Al mismo tiempo consideramos y cuestionamos conceptos que definen a la cultura tradicional como lo interroga Williams. Parte fundamental de este punto son las posturas que se rescatan de la epistemología del sur que señala Boaventura de Souza y los decolonialistas y anti *prácticas* patriarcales como Quijano, Dussel o, Castro-Gómez.

El siguiente apartado corresponde al Capítulo II: donde se recapitula sobre lo realizado con la sistematización y organización de la información documental que se logró acopiar y que permitió aproximarnos a la realidad empírica impulsados por el criterio de ¿cómo es que se representa la *ciudadanía museográfica* en los discursos de los museos de ciudad? Se detallan los procedimientos y la creación de una herramienta digital, desde la cibercultur@ que formula González, donde se procesan los discursos museográficos de ciudad comprendidos entre 1964, fecha de la creación del primer museo de ciudad de América Latina y llegando a el último realizado previo a la pandemia, en 2018 en la Ciudad de México, haciendo un total de 6 proyectos analizados, tres donde se exalta más la idea de *la ciudad* como

personaje central y tres, donde lo que comienza a manifestarse es la idea de la convivencia con la ciudad y con los otros que cohabitan las ciudades, o sea, *ciudadanía museográfica*. Las definiciones teóricas comprenden desde la idea de la autopoiesis de Maturana, o las consideraciones de Salgado sobre la constitución de los discursos en las ciencias sociales llegando a la idea de los componentes multimodales de la comunicación propuestos por Krees y a la idea de que, discurso es en sí, una forma de pensamiento, como lo plantea Vygotsky.

La herramienta ofrece la posibilidad de realizar diversas formas de consulta de la información documental, al tiempo de consultar las entrevistas realizadas a 4 creadores de museos de ciudad a lo largo de México.

El siguiente capítulo, el III es precisamente la revisión detallada de los proyectos en que lo que sobresale es la *ciudad* y como sello distintivo la mención de algunas prácticas de sus habitantes, sin que ello se aproxime a la idea de la *ciudadanía* como actividad corresponsable. Se trata de: el *Museo de la Ciudad de México* de 1964, el *Museo de la Ciudad de Veracruz* de 2000 y el *Museo de la Ciudad de Durango*, de 2013. Se analizan en ellos, la zonificación espacial del discurso y la utilización de lenguajes y medios. De igual manera, las expectativas, los públicos y los conceptos que guiaron los diseños.

Continuamos con el capítulo IV: donde lo que impera de cada proyecto es su aproximación a la idea de la *ciudadanía museográfica*, donde comienza a asomarse, aunque tímidamente la idea de *ciudadanía* en estos discursos. Se revisan los proyectos de: la *Ciudad de Tijuana*, de 2009, el *Centro Interactivo Futura Ciudad de México*, de 2016 y, la exposición temporal: *Miradas a la ciudad*, que fue presentada en el Museo de la Ciudad de México, en 2018.

Cerramos con el capítulo V denominado: Ciudadanizar los discursos de ciudadanía desde la museología, donde se hace un repaso de los *dispositivos de ciudadanía* que han sido diseñados y utilizados, llegando a hacer una primera evaluación sobre sus resultados. Recurrimos a planteamientos de Zavala para comprender el cambio de paradigma comunicacional en que nos encontramos y a otros autores como Santacana y Lorente para vincular estos conocimientos a la museología crítica que ellos plantean. Por último, retomamos a Roser Calaf con lo que propone como Didáctica del patrimonio, una serie de estrategias basadas en la educación patrimonial, sustentada en planteamientos de Michel Foucault y otros como Dewey, en cuanto a la significación de los objetos y en las formas de reconocer, en planteamientos del proceso de comunicación.

Pregunta de investigación:

Según lo visto en las primeras páginas, la pregunta es: ¿cómo se concibe y escenifica la *ciudadanía museográfica* en los *discursos museográficos* en las exposiciones temporales y permanentes en *museos de ciudad* en México, desde 1964 a 2018?

Objetivo general:

Identificar en *museos de ciudad*, a través de la recopilación, la interpretación y la consulta de datos (fotografías, impresos, videos, entrevistas) si, en lo exhibido en esos discursos museográficos, se utiliza y emplea, y de qué maneras, objetos (dispositivos), medios y temas para referir al público lo que se podría entender por *Ciudadanía museográfica*. Comprobar si predomina más la referencia al aspecto cívico del uso eficiente de los servicios de la ciudad y cómo esto condiciona o no lo que debe entenderse como *ciudadanía*. Si la intención radica en hacer más eficiente y operativa la infraestructura (instalaciones) de las ciudades caracterizadas en denominaciones como: *ciudad digital* o, *ciudad inteligente*, entre otros o, si por el contrario, responden más a una intención *crítica*, donde los discursos apuestan a la búsqueda de un equilibrio, con el entorno natural, del binomio *ciudad-ciudadanía*, donde los comportamientos y actitudes del *ser ciudadano* para con la ciudad se muestran como actos de corresponsabilidad compartida. Identificar si ofrecen acciones para lograr un bien común, o sea, una *ciudad* para todos. Y una *ciudadanía* que busque que se garanticen los derechos de las diversas *ciudadanías* que en ella coexisten. Todo en el entendido que, sin *ciudadanía*, la *ciudad* no tiene sentido y, en

sentido inverso, sin *ciudadanía*, la *ciudad* simplemente no existiría, como establecen Roldán y Dávila (2018).

Objetivos particulares:

1.- Realizar la reconstrucción, a través de todos los medios posibles, de los elementos comunicativos (medios) utilizados en la creación de seis *discursos museográficos de ciudad y ciudadanía* a partir de revisar y proponer una matriz de interpretación de los elementos que los conforman. Tres de ellos referidos a *Discursos de ciudadanía* y, tres de ellos, a *Discursos de ciudad* desde 1964 a 2018.

2.- Realizar y ofrecer una herramienta digital que permita hacer diversos análisis museográficos y museológicos, soportada en y desde la cibercultur@. Que permita la concentración y la consulta de datos sobre proyectos museográficos creados en México y que ofrezca, al mismo tiempo, el acceso a material documental de consulta como: videos, audios, imágenes, esquemas, etc. donde también se puedan consultar entrevistas tanto escritas como video grabadas, siendo, la característica distintiva y peculiar, que los entrevistados hubiesen participado en actividades de gestión y planeación directiva de dichos proyectos de museos de ciudad.

Es manifiesto en nuestro entender que la creación de una herramienta como ésta implica fomentar el uso de la interpretación humana sobre este fenómeno que permite la reflexión sobre la condición de *ciudadanía* que debemos impulsar por encima de una interpretación mecánica, por decirlo así inhumana, que se haya muy lejos de la intención de este trabajo. Así, parte de este objetivo es hacer comprender a quienes crean que se debieran construir herramientas que automáticamente dieran

respuesta sobre cómo resolver problemas cotidianos como si fueran fórmulas mágicas, que ello es un error, ya que lo principal es ejercer la capacidad de pensar, de razonar, argumentar, decidir, para tomar nuestras propias decisiones.

Como se explica más adelante, esta matriz propone analizar en un primer nivel las *formas de enunciación* o sea las formas de interpretación, o los medios que fueron sugeridos en las conversaciones sostenidas con los propios creadores, tales como el *inmueble*, o sea el espacio museográfico, el *concepto*, o sea la idea como sinopsis de lo que se representará, al igual que los recorridos, los *públicos* a los que se quiere llegar y las *expectativas* que tienen cada área y sector involucrados, clientes, creadores, usuarios, entre otros.

En un segundo nivel la matriz propone, a nivel sintáctico y semántico, identificar las formas de representación expresadas en los componentes sígnicos y en los lenguajes tales como el icónico, digital, multimodal, hablado, audiovisual y los bienes culturales muebles. Esta es la manera que proponemos para conceptualizar los discursos museográficos de *ciudadanía* y *ciudad* en museos de ciudad.

Estado del arte

Indudablemente que el estudio y exhibición museográfica de temas referidos a la *ciudadanía* y la *ciudad* supone aproximaciones discursivas que llevan como resultado la intención de musealizarla, o sea, de representarla a partir de considerar aspectos o tópicos representativos que puedan transmitir al público estos conceptos a través de las posibilidades comunicativas del museo. Y curiosamente, aunque parezcan temas novedosos, realmente no lo son.⁷ Una primera aproximación a su estudio, desde una perspectiva histórica nos ubica, si tomamos como eje el orden cronológico, en 1874 cuando se crea, el *primer museo de ciudad*, en Berlín, Alemania⁸, que explicaba en más de 50 salas de exposición la historia de la ciudad de Berlín, desde sus inicios hasta nuestros días. A partir de esto se comienza a pensar en variadas y consistentes formas de exhibir, al menos la *ciudad* en los museos. Continúa en Bélgica, en 1889, con la creación del *Museo de la Villa de Bruselas*⁹ y así sucesivamente. En América Latina el primero se da en México, en 1964, cuando nace el *Museo de la Ciudad de México*.

Ahora, siguiendo en este eje cronológico y a nivel latinoamericano, encontramos que, hasta 1968, cuatro años después de el de México, se crea un modesto museo en Buenos Aires y, en 1969 se crea en Bogotá, el *Museo del Desarrollo Urbano* posteriormente convertido en el *museo de la ciudad* y así se ha ido extendiendo, aunque de forma muy lenta por América hasta la fecha.

⁷ Principales museos de ciudad: Museum of London, 1976, Museo de la ciudad de Madrid, 1992, Museo de historia de Madrid, 2007, Museo de Hamburgo, 1908, Museo de Viena, 1959, Museo de Buenos Aires, 1972, Museo de Bogotá, 1969, Museo Metropolitano de Lima, 2010, Museo de la Memoria de la ciudad de Asunción, 1996, Museo Brooklin, NY. 1859 y el Museo de la ciudad de Quito, 1982.

⁸ <https://www.berlin.de/mauer/es/lugares/museos-y-exhibiciones/museo-de-la-ciudad-de-berlin/>

⁹ <http://www.bruxelles.be/artdet.cfm?id=4202>

No obstante, en estos casi sesenta años desde su aparición, es alarmante, los pocos estudios y, por lo tanto, lo poco escrito sobre los temas aquí abordados. En este panorama es importante constatar que, a pesar de la importancia que ha ido demostrado este tipo de museos, no es sino hasta 1993 que la UNESCO, a través del ICOM (International Council of Museums), reconoce la trascendencia del tema y crea el CAMOC (Comité Internacional para las Colecciones y Actividades de los Museos de las Ciudades)¹⁰, como un foro para personas que trabajan o están interesadas en museos sobre el pasado, presente y futuro de las ciudades. Un foro para urbanistas, historiadores, economistas, arquitectos o geógrafos, y por supuesto museólogos y ciudadanos. Es importante notar la falta de consideración por el tema de la *ciudadanía* como lo es para el tema de la *ciudad*.

Mucho entonces, de lo que acontece en el *Museo de la Ciudad de México*, marca el estado del arte del tema. Desde 1964 y hasta aproximadamente 1998, sus discursos operan centrándose exclusivamente en la idea de un museo de la historia de la ciudad edificada. Para fines de los noventa, el nuevo escenario político en México, encabezado por la izquierda política bajo el liderazgo de Cuauhtémoc Cárdenas, impacta también en los discursos del museo. El antropólogo Conrado Tostado es nombrado director del recinto y emprende una profunda campaña de reflexión y discusión respecto a que, correspondía a la sociedad definir el cómo debería estar constituido el museo de la ciudad, cuestión que traía de forma complementaria, la discusión sobre la *ciudadanía*.

¹⁰ <http://network.icom.museum/camoc/>

Posterior a estas discusiones, se viene un momento que según algunos estudios corresponde a la construcción y destrucción político-cultural de la representación de la *Ciudad*, como lo refiere Del Olmo (2013) en su tesis, donde soportado principalmente en Borja (2003) se aproxima, a los temas de, la *ciudad* y la *ciudadanía* que expresaban en sus discursos.

En cuanto a otras aproximaciones, insistiendo en el hecho de que aún son escasas, destacamos dos temas que se convierten en fundamentales en nuestro trabajo. La primera es la consideración, por ejemplo, de que el patrimonio debiera serlo en cuanto a la relación que genera con la *ciudadanía* y, si la misma *ciudadanía* así lo considera, y ésta, a su vez, expresada en movimientos ciudadanos en defensa del patrimonio expresados, por ejemplo, en los barrios y en los territorios como, lo comenta Saborido (2014) en Chile, siguiendo las tesis de Lefebvre, Harvey, Borja, entre otros. La segunda, es la idea de la *Identidad*, en torno a la *Ciudadanía* y *Patrimonio*, que proponen Molina Puche, Sebastián, Ainoa Escribano Miralles y José Díaz Serrano (2016), como una visión que implica que el patrimonio se ha de utilizar conscientemente, como un recurso que sirva tanto en escenarios educativos formales como no formales, para recalcar los valores identitarios y las actitudes de tolerancia hacia las diversas formas de vida y culturas, así como la generación de conocimiento a través de su uso como procedimiento para la interpretación y el análisis de las sociedades pasadas y presentes. Surgen así, discusiones a todas luces interesante en torno a conceptos o palabras claves: *identidad*, *ciudadanía*, *patrimonio* y *educación*, generadas desde las áreas de Didáctica de las Ciencias Sociales desde diversas universidades europeas y americanas (España, Italia, Portugal, Brasil,

Estados Unidos) que brindan posibilidades para transformarlas en materiales con los cuales trabajar con los públicos del museo.

Ahora, sin duda lo que soporta este estudio es la museología, aquella que según algunos es la ciencia del museo, como lo plantea el ICOM. Para efectos de este trabajo, la concebimos desde la óptica *crítica* misma que está determinada por la denominada *museología crítica* y que ha buscado diversas formas de manifestarse, todo en bien de la mejor comprensión de los discursos del museo. Quien más ha trabajado la *museología crítica*, primero desde el arte contemporáneo es Lorente (2003), como esta idea de verse a sí mismo en cuanto a desde dónde, qué y cómo dice sus discursos. Otros investigadores, desde los discursos históricos, cuyo brazo complementario es la, precisamente, Didáctica de la historia, son Joan Santacana Mestre y Francesc Xavier Hernández (2006) quienes abordan temas como la destrucción de patrimonios, la falta de brújula en numerosas actuaciones sobre monumentos, conjuntos urbanos y colecciones de museos, carencias legislativas, o el olvido, a veces interesado, de valiosos patrimonios emergentes, como el de la guerra civil, la arqueología industrial o el patrimonio etnográfico.

En cuanto al estado del arte en materia de modelos digitales para el estudio museológico, ocurre la misma situación. Poca reflexión, aunque la propagación de estas tecnologías se ha venido consolidando. Es así que la cibercultur@, como la definen González, Amozurrutia y Maas (2007) permite suponer que la revisión de documentos constitutivos a través de un modelo digital de análisis de discursos museográficos de ciudadanía y ciudad permite reconstruir los primeros discursos museográficos de ciudad realizados en nuestro país.

En cuanto a contribuir a la educación mediante el patrimonio, encontramos otra vertiente basada en los resultados obtenidos con la Red Estatal de Ciudades Educadoras, ofreciendo, si no todas, muchas de sus claves descodificadoras, a manera de modelos educativos patrimoniales que proponen que usen los educadores, museólogos y gestores del patrimonio. Que tengan así, instrumentos eficaces para descodificar el patrimonio de sus ciudades, de manera que puedan darlo a conocer y transmitir sus valores a toda la *ciudadanía*.

Así de importante resultan también las relaciones entre la escuela y el museo cuando se trata de convertir el patrimonio en objeto de enseñanza y aprendizaje, como plantean Cuenca y Giménez (2020). Para ello investigan en ambos contextos el papel que se les concede, a la inteligencia territorial, a las emociones y a la educación ciudadana en las propuestas didácticas que desarrollan.

Marco teórico

1.1. [Ciudadanía museográfica](#)

Siendo, la propuesta central de este trabajo la *ciudadanía museográfica* en los discursos museográficos en museos de ciudad se hace necesario, ahora más nunca, proponer una estructura conceptual para darles forma, con la que se pueda estimar la eficacia y, por lo tanto, nuevas opciones de relación con aquello que es denominado patrimonio cultural. Se trata de construir *discursos* donde sea evidente que estamos convencidos y conscientes de que la idea de la *ciudadanía* que se puede concebir es establecer las mejores y más eficientes formas de convivencia en y con la *ciudad*. Esto comprende principalmente a temas de equilibrio ecológico, sostenibilidad con el territorio, sin dejar de lado las exigencias, las luchas por la inclusión y los derechos individuales y colectivos que como *ciudadanos* merecemos y exigimos.

Y, ¿qué es un discurso actualmente? Un discurso comprende todas las manifestaciones de *lenguajes* puestos en acción del cual somos parte. Para comprenderlo o contextualizarlo no hace falta más que recapacitar el que hoy, quizás más que nunca, estamos en estrecho contacto con distintos discursos, oímos, por ejemplo, discursos científicos, obligados por la pandemia del COVID 19. Al mismo tiempo estamos inmersos en discursos políticos, elecciones en todos los niveles, consultas, plebiscitos, etc. En fin, y qué decir de discursos religiosos, literarios, poéticos, cinematográficos, periodísticos, etc. Este concepto incluye no sólo palabras, sino todo aquello con lo cual podemos construir sentido: imágenes, fijas o en movimiento, gestos, miradas y, en forma amplia, cualquier acción encaminada a

decir algo a alguien o a un grupo. En este sentido tenemos que decir que para comprender qué es un *discurso museográfico*, tomaremos gran parte de lo que las ciencias sociales definen como *discurso*. A pesar de que no existe una concepción unívoca en torno a él, subsisten aun grandes polémicas entre quienes piensan que este concepto debe reservarse sólo para el lenguaje verbal, y quienes asumen que las formas de comunicarnos son de naturaleza variada (verbal, no verbal, visual, sonora, multimodal). Según Salgado (2009) en todo existen ideas de *discurso*. Comprenden tanto al lenguaje en uso, a las enunciaciones concretas, tales como conversaciones o narraciones, como a todo aquello que implica mucho más que el lenguaje, como las formas de actuar, interactuar, pensar, valorar, hablar, que se consideran pertinentes para un contexto específico. Nuevamente la idea del metalenguaje.

El *discurso* es pensamiento, dice Vygotsky (1996), pero éste no se expresa simplemente en palabras, sino que existe mediante ellas. “Todo pensamiento tiende a conectar una cosa con otra, al establecer relaciones, se mueve, crece y se desarrolla, realiza una función, resuelve un problema” Sólo por medio del pensamiento se ve “la realidad”, y sólo por medio del lenguaje se expresa el pensamiento. Ampliando el concepto, tomamos también lo que Karl Maton (2014) propone con los que define como códigos de conocimiento. Dice que la clasificación y enmarcamiento de las relaciones epistémicas son fuertes, mientras que en el caso de las sociales son débiles: cuando rige este principio, es que las características del conocedor son irrelevantes, pues lo fundamental es la posesión de un conocimiento especializado sobre un objeto de estudio muy definido. Importante también son los

códigos de conocedor (clasificación y enmarcamiento de las relaciones epistémicas débiles, relaciones sociales fuertes), donde lo principal son determinados atributos específicos del conocedor, también los códigos de élite (relaciones epistémicas y sociales fuertes), donde cuentan tanto el conocimiento especializado como los atributos del conocedor, y los códigos relativistas (relaciones epistémicas y sociales débiles), en los que toda pretensión de conocimiento goza de la misma legitimidad

Como soporte de este trabajo, y que en casi todo el cuerpo del texto vamos describiendo, están los procesos y los ubicamos de forma que correspondan con las más importantes y críticas corrientes de análisis social con las que nos identificamos. Así tenemos que la discusión que proponemos gira, en un principio, sobre aquellos temas relacionados con el cómo y de qué maneras los conceptos de *ciudadanía* y de *ciudad* principalmente, son propuestos, concebidos y escenificados en los discursos museográficos, en museos mexicanos, tipológicamente categorizados como *museos de ciudad*. Para esta parte proponemos discutir el concepto partiendo de observar proyectos empíricos (prácticos) en la realidad nacional y proponemos la idea de que una *ciudadanía museográfica* debe generar pensamiento crítico en la relación que involucra indisolublemente a la ciudad, al ciudadano y el museo.

Sin dudas que otorgamos fundamental importancia y argumentamos sobre la urgencia de realizar estos estudios. Incluimos para ello perspectivas que van de lo medioambiental, vinculado a lo natural, pasando por la comunicación museográfica y las relaciones con el patrimonio cultural donde las consideraciones de los cambios paradigmáticos en las formas de concebir los conocimientos y la vida como los son la decolonialidad, la epistemología del sur, la depatriarcalidad y la consideración de la subjetividad son sustanciales para la construcción de los discursos del museo en

esto que llamamos la *ciudadanía museográfica*. Urgencia medioambiental como lo advierte Víctor Toledo (2016) llegando incluso a llamarle ecocidio a lo que está ocurriendo actualmente a nivel planetario que son parte de la vida ciudadana.

También perspectivas paradigmáticas que responden a escenarios posmodernos en la comunicación museográfica como lo visualiza Lauro Zavala (1997). Desde estas fechas, Zavala utiliza la epistemología como forma de conocer las formas en que se genera el conocimiento en los discursos museográficos de un museo. Al tiempo que evidencia la pertinencia u obstinación de situar las prácticas museográficas en un paradigma que no reconoce su esencia y contexto posmoderno. Por eso llama a ser consciente de ubicar las prácticas museográficas en contextos de un paradigma nuevo determinado por la posmodernidad. Al igual que perspectivas epistemológicas, como otras formas válidas de conocimiento, desde las decoloniales, como lo describe Boaventura De Sousa (2015) y al mismo tiempo depatriarcales como lo que categorizaba Aníbal Quijano (1994). De igual manera estimamos opciones de aproximación que necesariamente deben incluir consideraciones de análisis, a partir de la nueva normalidad que generó la pandemia del COVID 19. Pensamos entonces en maneras en que, con la *ciudadanía museográfica* expresada en los *discursos museográficos*, se pueda apostar a la constitución más que de públicos o visitantes, de sujetos sociales como los define Zemelman (1987), recordando que exigía que nos colocáramos en la historia para construir el futuro, pensando en que la construcción del conocimiento debe contemplar las variadas dimensiones de la realidad así como las del sujeto que actúa en un contexto, que bien podríamos llamar *ciudadanos* cuya primera consideración, desde nuestra óptica es la generación de acciones de corresponsabilidad o

coparticipación con la *ciudad*, bajo el entendido que, vislumbrar opciones de convivencia debiera ser común a todos.¹¹

Para Zemelman la subjetividad social (individual o colectiva) es un plano de la realidad social donde se articulan la memoria, la cultura, la conciencia, la voluntad y la utopía, o sea, la apropiación de una historicidad social. Esto es para nosotros el sinónimo de lo más importantes para entender *ciudadanía*.

Como decíamos, actualmente se estiman y conciben a los que asistirán a la lectura de los discursos propuestos en las exposiciones, de forma genérica, como públicos o, como visitantes, siendo que deberíamos ya considerarlos como *sujetos sociales* corresponsables con la ciudad, con el territorio y con los otros ciudadanos. Así, la *ciudadanía museográfica* que proponemos identificar se caracteriza por ser resultado de lo que Lefebvre (1975) llamó *el derecho a la ciudad*, en el que aboga por la capacidad y necesidad de las sociedades de producir conscientemente su *espacio*. Nos interesan de sobre manera, dos aspectos, la crítica de la vida cotidiana y la producción del espacio, con los que se da cuenta de la forma en que se expresa la reproducción social de todas las distintas experiencias sociales. Harvey (2002), por su parte, también define *el derecho a la ciudad* como una categoría de movilización política, un “derecho colectivo”. Esto supone cambiar y reinventar la ciudad de acuerdo con nuestros deseos. Como un derecho más colectivo que individual, la reinención de la ciudad depende inevitablemente del ejercicio de un poder colectivo sobre el proceso de urbanización. Como la libertad para hacer y rehacernos a nosotros mismos. Como un derecho a reconstruir y volver a crear la

¹¹ El paradigma del buen-vivir diría Quijano, Anibal (1994).

ciudad como un cuerpo político para erradicar la pobreza y la desigualdad y, sobre todo, poner freno a la degradación medioambiental.

Borja (2003) por su parte, lo plantea como espacio de conquista. Supone a la *ciudad* como espacio público y a la *ciudadanía* como estatus que asigna deberes y derechos iguales a todas las personas que conviven en un mismo territorio. Critica las pautas de urbanización dominantes que niegan la vocación democrática igualitaria y solidaria de la ciudad deseada. No cabe duda de que, en el espacio público actúa el poder, es algo que va en su propia lógica, lo que tenemos que hacer es conquistar ese espacio público. La lógica del negocio y de la especulación ha de luchar con la lógica de la ciudadanía, es hora de conquistar nuestros derechos como ciudadanos, ya que el ciudadano no nace, sino que se hace a través de estas conquistas. Esa es la *ciudadanía* que debe ser vista y representada y, esa la *ciudad* que suponemos expresada en el museo, principalmente en los denominados *museos de ciudad*, a través de los *discursos museográficos*, que a su vez operan, como dice Deloche (2001) como metalenguaje.¹²

Todo esto ocurre, en una primera instancia, en el entender de lo que consideran, Cox, Jaramillo y Reimers (2005), como la *ciudadanía democrática*. Lo consideran otro desafío, y dicen que ésta consiste en establecer un círculo virtuoso entre institucionalidad política democrática y cultura política democrática mismo que se logra a través de la educación. El potencial de crear capacidades de *ciudadanía* activa en la nueva generación descansa —fundamentalmente— en revalorar la

¹² Un lenguaje más allá de los lenguajes convenciones, una construcción discursiva que utiliza diferentes lenguajes: cine, imagen en movimiento, imagen fija, audios, colores, textos, escenografías, etc. para transmitir información y datos a públicos previamente establecidos, en un espacio determinado, una suma de medios.

educación ciudadana y que los educadores la transformen de verdad. Aquí, dicen, se inserta el museo y sus discursos. Y ¿cuáles serán esas competencias? Dicen Cox, Jaramillo y Reimers (2005), las que permitan ejercer los derechos democráticos de, libertad de pensamiento, de conciencia, de religión, de expresión, de movimiento. El derecho de reunión, de organizarse con otros, de votar, de ser juzgado imparcialmente y de igualdad ante la ley. También las competencias para cumplir la obligación, de participar políticamente, de pagar impuestos, de defender a la nación, de obedecer la ley, de aceptar las decisiones de la mayoría y, de respetar los derechos de los demás. Para permitir comprender a cabalidad lo que el otro quiere, se necesita comprender el bien común.

El fin de todo esto, pensamos que es como lo señala Huysen (1996), aprender a aceptar y vivir en lo que denomina la inconciabilidad, o sea, aquellas construcciones discursivas hechas para que las culturas de este mundo “choquen” se confronten, dialoguen y desplieguen su heterogeneidad. Son las formas de aceptar al “otro” y dejar de verlo como un contrario o un adversario. Supone aprender a aceptar lo disconforme, lo discrepante o lo discordante. Que todo ello forme una red, se hibriden y vivan juntos en la transformación del espectador en sujeto actante.

En cuanto a la idea de *ciudad*, para esta discusión, lo primero a subrayar es que este concepto, dice Álvarez (2017), si lo podemos llamar así, la concebimos como el espacio vivido donde se hace tangible la pertenencia a un territorio, a un régimen político y a un régimen de reglas, siendo así, lo más parecido a una comunidad política donde se comparten normas, ordenamientos, territorio y códigos de convivencia. A su vez dice Borja (2001), no existe otra manera de comprender la *ciudad* sin los tres soportes sobre lo que se sustenta su planteamiento: *Ciudad*,

Espacio público y Ciudadanía. Hay que entender a la *ciudad* como mercado, como espacio público, como lugar de la cohesión y de los intercambios. *Ciudadanía* y *ciudad* tienen una relación indisoluble porque uno emana del otro. Para que la *ciudad* tenga sentido, dice Harvey (2012), se debe llegar a una política de lo urbano, sólo cuando se entienda que, quienes construyen y mantienen la vida urbana tienen un derecho primordial sobre lo que han producido y que, una de sus reivindicaciones es el derecho inalienable a adecuar la *ciudad* a sus deseos más íntimos. La *ciudad*, también es la idea que propone Marc Auge (1977), cuando nos hace preguntarnos si podemos todavía, en rigor de verdad, imaginar la *ciudad* en la que vivimos y hacer de ella el soporte de nuestros sueños y de nuestras expectativas. *Ciudad*, dice Lefebvre (1975), es la que procura el rescate del papel del ciudadano como protagonista de la construcción de la *ciudad* que habita. La *ciudad* pensada, practicada y vivida, como creación colectiva que procura dar respuesta a las necesidades humanas, más allá de las necesidades básicas de supervivencia.

A las *ciudades* las concebimos como expresiones de complejos sistemas de relaciones sociales, como lo define Luhmann, políticas económicas y culturales que, sobre todo, deberían funcionar en relación armónica con el medio natural, adaptándose a los requerimientos funcionales de la sociedad, como propone Maturana (1975). No obstante, durante el presente siglo este concepto se ha ido reconfigurando. Se han ido convirtiendo en ciudades fragmentadas, segregadas, disfuncionales y con precaria sustentabilidad. Expresiones evidentes de esto, por ejemplo, son manifestaciones como el individualismo que predomina por encima de la comunidad, el egoísmo por encima de la solidaridad o la competencia por encima de la cooperación, entre otras.

La ciudad, al ser construida por las personas que la habitan, es el reflejo de los que éstas son, nos dice Castells (1995), en ese sentido propone analizar las relaciones sociales dadas en la ciudad en las que reinan la tecnología como medio de comunicación y, donde la información se ha convertido en la materia prima y sustento de la economía urbana. Los movimientos sociales en red son aquellos que tienen la capacidad transformadora de lo urbano y, propone el uso de las tecnologías con el fin de generar un contrapeso al poder político y económico, construyendo instituciones al servicio de los intereses y necesidades de dichos movimientos, por y para la ciudad.

Se trata de rescatar el potencial de los movimientos revolucionarios urbanos, dice el geógrafo y sociólogo urbanista Harvey (2012) y pretende enfocar *el derecho a la ciudad* como práctica revolucionaria, no sólo reformista. Sólo cuando se entienda que quienes construyen y mantienen la vida urbana tienen un derecho primordial a lo que se ha producido y que una de sus reivindicaciones es el derecho inalienable a adecuar la ciudad a sus deseos más íntimos, llegaremos a una política de lo urbano que tenga sentido. Esto implica la transformación de los espacios personales y comunitarios, así como escenarios de participación en las instituciones del Estado. La meta es que los sujetos sociales se conviertan en fundadores de una sociedad en la cual, las relaciones se basen en el bien común y no en el capital.

La perspectiva antropológica la obtenemos en gran parte de la aproximación a la idea de *ciudad* de Marc Auge (1977), cuando nos propone tres grandes categorías desde donde se puede concebir la idea de ciudad, la *ciudad-memoria*, donde confluyen tanto los rastros de la gran historia colectiva como los millares de historias individuales, la *ciudad-encuentro*, a saber, la que hombres o mujeres

pueden encontrarse o esperan encontrarse, pero también la ciudad que uno encuentra, que uno descubre y que uno aprende a conocer como a una persona, y la *ciudad-ficción*, la que amenaza con hacer desaparecer a las dos primeras, una especie de ciudad planetaria que se asemeja a otras ciudades planetarias, la *ciudad de imágenes y pantallas* en las que la mirada se enloquece como en los juegos de espejos de los últimos momentos, o también aquella que trata de tomar forma, virtualidad, siempre inacabada en las periferias de la ciudad antigua. Escenarios del turismo poscolonial. Agrega Auge (1977), el crecimiento neoliberal es desbastador, el espacio inicial del espectáculo se dispersa así, en el *no lugar* de sus múltiples reproducciones.

Lefebvre (1975), de los más importantes estudiosos de estos aspectos, expresa una propuesta de dignificación del hábitat de las urbes, surgiendo entonces el primer acercamiento al término *derecho a la ciudad* que procura el rescate del papel del ciudadano como protagonista de la construcción de la *ciudad* que habita. La *ciudad* pensada, practicada y vivida, como creación colectiva que procura dar respuesta a las necesidades humanas, más allá de las necesidades básicas de supervivencia. Esto tiene que ver con el *derecho a la ciudad* y con los planteamientos de urbanistas, sociólogos, historiadores, arquitectos, entre otros, que establecen que lo importante ni siquiera es la *ciudad*, sino que lo importante es la *ciudadanía*. En cuanto a que es el *ciudadano* el que hace la *ciudad*. O ¿es la ciudad la que hace al *ciudadano*?

Si formamos buenos *ciudadanos* por ende hacemos mejores ciudades. Para esto pensamos que el trabajo interdisciplinario es una oportunidad única que nos permite abordar el estudio de la *ciudad* de forma compleja para ofrecer opciones

para hacer de ella, un espacio más configurado, más intencionado, más equilibrado, más solidario, más justo, pero, antes que nada, más vivible. Dentro de esto enfatizamos, el quehacer del museo es fundamental como un espacio donde se intenta la modificación intelectual de los que asisten, a través de la operación-gestión del patrimonio cultural.

1.2. Museo – ciudad. La ciudad como patrimonio cultural

Es aquí en donde, de manera más detallada, se inserta la idea del *museo de ciudad*, como una de las tantas categorías tipológicas que caracterizan a la museología contemporánea donde se discute la *ciudad*, sus representaciones y ahora sus interrelaciones. Lo principal es no entender a la *ciudad* como un objeto inamovible ni como objeto estático. Al estar el sujeto en la ciudad ocurren cosas y cuando no, la ciudad no existe.

La ciudad es el espacio público, dice Borja (2001). O sea, el espacio público no es más que la *ciudad*. Así, la historia de la ciudad es la de su espacio público. Donde las relaciones entre los habitantes y el poder y la ciudadanía se materializan, se expresan. La ciudad entendida como *sistema*, de redes o de conjunto de elementos –tanto si son calles y plazas, como si son infraestructuras de comunicación (estaciones de trenes y autobuses), áreas comerciales, equipamientos culturales, es decir, espacios de uso colectivos debido a la apropiación progresiva de la gente – que permiten el paseo y el encuentro, que ordenan cada zona y le dan sentido. La ciudad es el ámbito físico de la expresión colectiva y de la diversidad social y cultural. Es, además, el espacio público que al mismo tiempo es el espacio principal del urbanismo y de la cultura urbana. Es un espacio físico, simbólico y político.

Y, necesariamente la ciudad es también un territorio, al que podemos entender desde una primera aproximación, como dice Delgadillo y Torres (2006) porque representa el soporte de cualquier tipo de actividad humana. En el territorio se expresan igualmente los tipos y niveles de desarrollo que alcanza una sociedad, que

puede obedecer lo mismo a un comportamiento racional que irracional respecto al aprovechamiento de los recursos que éste contiene, haciendo que las sociedades modernas requieran de acuerdos para garantizar las bases mínimas de su ordenamiento. Así, el territorio debe ser protegido para revertir el deterioro y mejorar su uso en todas las actividades y esferas de la vida sobre esta tierra.

El territorio es ciudad también, como dice Saborido (2014), es un espacio construido en el tiempo. Cualquier localidad es producto del tiempo de la naturaleza y del tiempo de los seres humanos; el territorio es producto de la relación que todos los días se entreteje entre nosotros y con la naturaleza y con los otros. El territorio, es pues, espacio y tiempo que fluyen y permanecen.

La ciudad es también paisaje, lo que supone recapacitar sobre las maneras en que repensamos la idea de lugar, es decir, la creación y modificación que de la naturaleza hacemos a través de la cultura. Así, al momento de mostrarlo museográficamente, por ejemplo, como los paisajes de la nación, se deba enfatizar en que somos la consecuencia de un proceso continuo, evolutivo y dialéctico, como dice Nogué (2007).

Esto es lo que debe ser estudiado en la reconstrucción de nuestras ciudades y de nuestros territorios, la vivencia y la memoria que de esa misma ciudad y territorio tienen sus habitantes. Los procesos de participación ciudadana son, sin duda, la rama que mejor y más ampliamente podrá sondear el paisaje social interiorizado de la gente.

Así, el paisaje existe en tanto y en cuanto hay quien lo mira, alguien quien sabe darle un significado, sacarlo del indiferente mundo de la naturaleza y elevarlo al de la cultura (Eugenio Turri, 2003).

Se trata de incluir a los ciudadanos, y de manera conjunta hacer planeamientos de los futuros que pueden ser. El observar la *ciudad* desde la museología crítica cuando lo que se quiere es darle nuevos usos al patrimonio cultural requiere, obviamente, un nuevo marco de referencia. Esta perspectiva de análisis permite definir el problema al tiempo que identificar cuál es su contexto, cómo es como sistema, Maturana (1975), para posar en él nuestros ojos. Esto y otros factores más suponen considerar que debe discutirse más a fondo lo que entendemos y debemos entender como patrimonio cultural. Estos nuevos tiempos requieren ya no únicamente considerar el patrimonio como objetos o cosas en sí, ni como resultado de las prácticas y usos, ni las tradiciones que nos han sido impuestas, como dice Raymond Williams (1988) las dominantes, residuales o emergentes, sino que radica también en las relaciones que establecemos con ellos (sujeto-objeto), las relaciones con las que convivimos, con las que nos expresamos, aquello de los que nos apropiamos, que hacemos consciente, y que decidimos (individual y socialmente) que nos caracterizan y representan como comunidades humanas.

Ahora, aproximarse al estudio del patrimonio cultural desprovistos de un esquema epistemológico y crítico nos puede hacer caer fácilmente en una seducción romántica y falsa de lo que en realidad implica su definición. Dicen John y Jean Comaroff (2012) que no se deben dejar de lado discusiones sobre lo que implica la

tenencia, administración, explotación y enajenación, así como la compra y venta, de igual manera la ponderación del valor de uso supeditado al valor de cambio de los objetos y las prácticas que también forman parte de lo que es el patrimonio cultural. También, el lenguaje usado en los discursos patrimoniales, según plantea Williams (1985), se debe reformular y replantear. Desde donde somos capaces de entender el objeto, el entorno y el contexto y por, sobre todo, el utilizado para describir formalmente las explicaciones de la realidad, carentes en todo momento de subjetividad. A partir de ese escenario, se podrá ser más contundente en las posibilidades de interpretación ofrecidas, priorizando el que se debe ayudar a generar reflexiones sobre la cultura y su trascendencia y no solamente ser un almacenador de objetos denominados bienes culturales, como un generador de interpretaciones para que el patrimonio cultural tenga mayor utilidad.

De esta forma, la *ciudad* es, obviamente un gran bien cultural, un bien cultural donde nos concentramos, convivimos y desarrollamos nuestra vida en sociedad, por lo tanto, todas las expresiones que se dan en la *ciudad* constituyen el patrimonio cultural de un territorio. Es por esto que, al ser el museo el receptor, el velador de estos bienes culturales y de estas prácticas, ¿debería entonces hacer que estos bienes y estas prácticas se conviertan en formas aleccionadoras, en formas de concientizar, de corresponsabilizar al *ciudadano* con la *ciudad*? Implica esto nuestra crítica a las formas en que se exhibe actualmente el patrimonio cultural, que olvida las formas de crear conciencia de la generación de *ciudadanía*. Cuando se hace uso político e intencionado del patrimonio cultural, según Van Geert y Roigé (2016), se debe cuestionar la idea de la patrimonialización del patrimonio: discursos y prácticas

políticas, que para nuestro caso son concebidas como las formas en que deben ser utilizados los bienes patrimoniales, en la construcción de *discursos de ciudad*, pero ya no de forma incuestionable como se suele hacer, sino que como narrativas entrecruzadas que permitan la consolidación, primeramente de la identidad ciudadana.

Por último, tenemos más noción y apego a la *ciudad* que al concepto etéreo de la nación. Así, cuando se habla de la creación y reformulación de identidades, que conforman las ciudades, los discursos deben estimar la inclusión de formas hasta las subversivas, para fomentar la apropiación cultural, como estrategias de contrapoder o como territorios donde se propicie la confrontación de ideas. Ciertos estamos que existen ejemplos de esto, incluso hay algunos discursos que se han implementado, como ejercicios, de cómo generar con este patrimonio cultural conciencia ciudadana con la *ciudad*. Resumiendo, entendemos al visitante de las exposiciones museográficas a partir de concepciones sociológicas, donde no es un visitante casual ni considerado como un simple visitante o turista, (ya existen estrategias de muchos museos para estas categorías), sino verlo como un *sujeto social*, un ser humano consciente, que piensa, y que realiza sus actividades en pro de la vida social.

Nos aproximamos al estudio del concepto de *ciudadanía*, sabiendo que es complejo y dinámico, y que está fundado en una serie de derechos establecidos históricamente, pactados socialmente y pautados legalmente. Como un conjunto de derechos históricos que se han constituido de manera diferente en cada país, y que están sujetos a un constante debate y transformación. Nuestra idea de *ciudadanía*

recupera la centralidad del debate público internacional de los años ochenta del siglo XX, como una respuesta a los grandes cambios que experimentaba el orden político mundial. A esto se debe sumar, como dice Olvera (2008), la caída de los muros ideológicos, el neoliberalismo como una de las nuevas formas de la globalización, con su consiguiente reducción de los derechos sociales, más el aumento de la desigualdad, las nuevas migraciones masivas, entre otros que están permitiendo el surgimiento de otras nuevas ideas de *ciudadanía*.¹³

Otra aproximación la hace Mouffe (1992), quien destaca la idea de la reconsideración del discurso de la *ciudadanía* como parte de una alternativa radical a la democracia y al discurso neoliberal que, desde entonces reclaman ser las únicas opciones políticas para el mundo. Sigue Mouffe (1992), de alguna forma emergió la necesidad de reconsiderar que los derechos de los ciudadanos son un elemento central que permite pensar de una manera nueva tanto la democracia como la justicia social, como lo menciona Olvera (2008).

Igual de importante son los aportes de Marshall y Bottomore (1950) en la definición de la *ciudadanía*, que involucran tres aspectos fundamentales: la ciudadanía como derecho, como ideal político de igualdad y como marco normativo articulado al documento constitucional de cada país. Esto supone que, ser un ciudadano es tener un estatus de derechos, que han sido concedidos como miembro de una comunidad, los cuales históricamente han evolucionado en civiles, políticos y sociales. Por su parte, ser ciudadano, según Thomas Janoski (1998) es como tener

¹³ Olvera, Alberto (2008). Ciudadanía y democracia. Ciudad de México. Instituto Federal Electoral

una membresía dentro de un estado nación, con derechos y obligaciones dentro de un nivel de igualdad. Desde una dimensión jurídica y normativa esta membresía hace referencia a la nacionalidad y a una adscripción formal al territorio, delimitado por el Estado.

En México, por ejemplo, las condiciones actuales para tener estatus jurídico de ciudadano están inscritas en el Capítulo IV, de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos, titulado: De los derechos ciudadanos mexicanos, donde se establece que un ciudadano es quién, teniendo la “calidad de mexicano”, con 18 años o más, y lleva un modo de vivir honesto (Art. 34). Sus prerrogativas son votar y ser votado, asociarse libremente para la participación política pacífica y tomar las armas en defensa de la República (Art. 35). Sus obligaciones son su inscripción al registro nacional de ciudadanos, así como en el catastro municipal y declarar las propiedades que posea (Art. 36)¹⁴ No obstante, el ejercicio de la *ciudadanía*, aunque emana de la ley, está condicionado por una serie de criterios que van más allá del mero estatus legal y se han ido formando entre el conflicto y la negociación a través de la historia, según comentan Acevedo y López (2014).

Ante estas nociones de *ciudadanía*, es necesario abordar los complejos temas emanados de los cambios globales desde dos perspectivas simultáneas: la construcción de identidades colectivas asociadas al sentido de pertenencia, a una región o a una comunidad, y el sentido de la justicia como otorgamiento y usufructo de los derechos, como dice Olvera (2008).

¹⁴ (Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos; www.diputados.gob.mx)

Surgen así, nuevas perspectivas que ponen de relieve una siguiente generación de derechos, que algunos denominan ‘bienes públicos’ y otros ‘derechos republicanos’, que han emergido durante el último cuarto del siglo XX. Asimismo, surgen los derechos que tienen los ciudadanos al patrimonio natural, a la diversidad cultural, al patrimonio histórico y, a un medio social exento de violencia; además surge una permanente defensa por los derechos sociales y económicos y han avanzado ante el retroceso en el “estado de bienestar”, como dice Saborido (2014).

Es necesario decir que, ningún tipo de derechos está garantizado sin la concurrencia de los otros. La aparición de nuevos derechos, vienen asociados a la emergencia de nuevos movimientos sociales, que destacan nuevas subjetividades en la conquista de una nueva *ciudadanía* que explora otras dimensiones de ésta, citando a Saborido (2014). Así, las evidencias empíricas de nuevas ciudadanías son: los movimientos antiglobalización, los pueblos indígenas, de campesinos, de “tribus urbanas”, de ecologistas, de liberación, inclusión, equidad, entre otros muchos miembros de una comunidad en condiciones de desigualdad. Con estos planteamientos intentamos explicarnos, ofrecer respuestas sobre lo que ocurre con el *sujeto*¹⁵ en la *ciudad*. Cabe entonces una gran pregunta ¿somos nosotros, los ciudadanos de hoy, los que las ciudades requieren que seamos como ciudadanos? Recordemos que el contexto de nuestro objeto de estudio se sitúa en la relación ciudad-ciudadanía.

Nuestra postura afirma que una persona no debe ser *ciudadano* por la simple razón de nacer en un determinado lugar, el derecho a ser ciudadano se puede lograr

¹⁵ Pienso que nuestra referencia a la categoría de *sujeto* siempre debería impregnada de las características que Zemelman atribuye como *sujeto social*.

cuando el que no nace en él acepta las condiciones que determinan ese territorio y vive una determinada cantidad de años, los ejemplos de las grandes migraciones que se han dado y se siguen manifestando de manera impactante en muchos territorios por ejemplos en América Latina o en Europa por mencionar algunos, son claro ejemplo de ello. Para el año 2021 por ejemplo, a Chile han migrado más de 1,5 millones de haitianos y 1.4 millones de venezolanos que se han adaptado y se han convertido en ciudadanos chilenos. Lo mismo ha ocurrido en diversas regiones del mundo. La condición que debe servir como parámetro de medida es el cumplimiento o no de obligaciones y de corresponsabilidades hacia con la *ciudad* y los *otros ciudadanos*. Esta situación dejó de ser una actitud personal y de gustos y ha debido convertirse en acciones sociales, de causa común y de gustos basados en coincidencias hacia las comunidades a las que se pertenezca y con los objetos (bienes culturales) que así lo sustenten.

En este caso estamos convencidos que el museo, como contenedor de discursos museográficos, es un gran y eficiente instrumento social y cultural para hacer conciencia de esta visión de *ciudadanía y ciudad*, o sea de *ciudadanía museográfica*.

Dos argumentos de gran peso a favor lo representan la enorme infraestructura museística existente en México, más de 1600 museos¹⁶ a nivel nacional, y segundo, el papel social que tienen que desarrollar, para conservar, revisar, discutir el patrimonio cultural, ese que nos caracteriza a nosotros como especie que vive en

¹⁶ Según el Sistema de Información Cultural. www.sic.gob.mx

comunidad.¹⁷ Debemos hacer acciones para que el museo luche contra esa percepción de bodega del pasado y convertirse en uno agente de cambio. Otro elemento nos dice que no se trata de una empresa sencilla ya que los museos distan mucho de ser entidades neutrales y con un discurso aparentemente objetivo y, hacen ostensible una determinada versión de la realidad, los fenómenos y los diferentes actores sociales. Puede ayudar a contribuir en la educación a partir del uso de los bienes culturales con la intención de lograr generar una *ciudadanía corresponsable con la ciudad* y así tener mejores espacios donde vivir, espacios más equilibrados, más justos, más sociales, más participativos.

Aun así no se ha entendido en su totalidad la magnitud del museo, porque seguimos viviendo bajo la idea de que es un aparatejo fuera de tiempo donde vive el pasado. Y es esto mismo lo que lo convierte en contradictorio, el vivir entre la idea del culto a lo obsoleto por un lado y por el gran auge que genera a nivel turismo cultural. Por otro, debemos generar curadores de discursos de *ciudadanía museográfica* que no vivan únicamente en paradigmas explicativos obsoletos y tradicionalistas, como se ha hecho ahora, sino que sean capaces cuestionar, por ejemplo, la idea de ponderar la forma por sobre el contenido, la estética por encima de la función, como suele ocurrir en museos de arte contemporáneos, mismos que han presentado los más grandes crecimientos en la tipología museológica de estos últimos años.¹⁸ La estética sin duda es importante pero no debe el fin último.

¹⁷ Según la definición del ICOM (Consejo Internacional de Museos) que se encuentra en discusión es estos días.

¹⁸ Desde el Museo Guggenheim de Nueva York, 1937, pasando por el Guggenheim de Bilbao, 1987 hasta el New Louvre en Abu Dabi, 2017, los museos de arte contemporáneo han crecido de forma exponencial.

Un punto nodal lo marca, al menos hasta el fin de la vieja normalidad, la idea de que sin duda el sentido de la colectividad se ha perdido. Se sigue con la idea de la competencia individualista por encima de la colectividad solidaria, se ha puesto por encima la exaltación mercantil de los objetos, el consumo por el consumo donde predomina el valor de cambio y se menosprecia el valor de uso. Esto supone reconvertir prácticas y reinsertar el museo y sus discursos en la vida social considerando como objetivo final la vida ciudadana, retomando con mayor contundencia y determinación el espacio intermedio que se genera entre los espectáculos culturales y la educación.

CAPITULO II:

La *ciudadanía museográfica* en los discursos de los museos de ciudad en México.

2.1. Herramienta digital para registro y análisis

Para lograr entender las maneras y las formas en que se ha abordado y narrado la idea de la *ciudadanía museográfica*, como representación museográfica de la *ciudadanía* y de la *ciudad*, nos acercamos por medio de la epistemología del sur, sobre todo desde la perspectiva del estudio del conocimiento, o sea, cómo es que conocemos y cómo es que nos hemos acercado a su estudio, para aportar así nuestras propias aproximaciones. Para ello realizamos la concentración y el análisis de documentos correspondientes a diversos discursos museográficos escenificados en diversos en *museos de ciudad* correspondientes a lugares de la República Mexicana tan lejanos o diversos como Tijuana, BC, Durango, Dgo., Veracruz, Ver. y tres ejemplos en CDMX. Todos ellos fueron evaluados analíticamente y algunos “autoevaluados” de forma crítica por los propios profesionistas creadores que dirigieron dichos proyectos, una reflexión introspectiva a partir de la revisión a lo que fue su propia experiencia con el paso del tiempo.

Se trata de una herramienta o matriz digital que permite la búsqueda de diversos tipos de información documental que han ido conformando el proceso de la creación de discursos museográficos. Con esto proponemos ver el uso y la intención de diversos lenguajes y al tiempo identificar los *dispositivos* que han sido creados para expresar representaciones de la realidad, en este caso *ciudadanía* y *ciudad*, que se han exhibido a determinados públicos. Por esta razón es por la que

utilizamos, tanto planteamientos del pensamiento complejo,¹⁹ como de la cibercultur@²⁰ tal como la propone Jorge González, (2007), al momento de diseñarla. Entendemos como punto de partida, que mientras mayores miradas multidisciplinares se generen sobre un objeto de estudio más se enriquece la formulación subjetiva de la realidad tanto para la *ciudadanía* como para la *ciudad*.



Lámina 1: Logotipo de la herramienta digital. Construida en Excel, la base de datos de la plataforma Office.

Tomamos en cuenta, como lo hemos hecho en páginas anteriores, también conceptos como los de la determinación de sistemas y la búsqueda del equilibrio de los sistemas que plantean Luhmann (1998), así como la idea de los sistemas autopoieticos de Maturana (1997) principalmente. Destacamos de forma rotunda aquello que se propone para analizar la realidad social. La idea sigue siendo que para generar conocimiento se requiere no solamente de una sino de varias interpretaciones y, agregamos además de forma sustancial, la consideración de que la condición subjetiva como lo entiende De Souza (2015), juega un papel determinante. Lo subjetivo ejemplificado en estas especies de imágenes que nos confeccionamos mentalmente que, al tiempo que son autoconstruidas, son propias

¹⁹ Morín, Edgar y Hulot, Nicolás (2008).

²⁰ González, Jorge A. José Amozurrutia y Margarita Maas, (2007).

de cada ser humano, son también una construcción social, impregnada de valores, sentimientos, contextos y circunstancias. Es por ello que mientras más disciplinas participen en las representaciones de las realidades observadas, más rica y compleja será su comprensión.

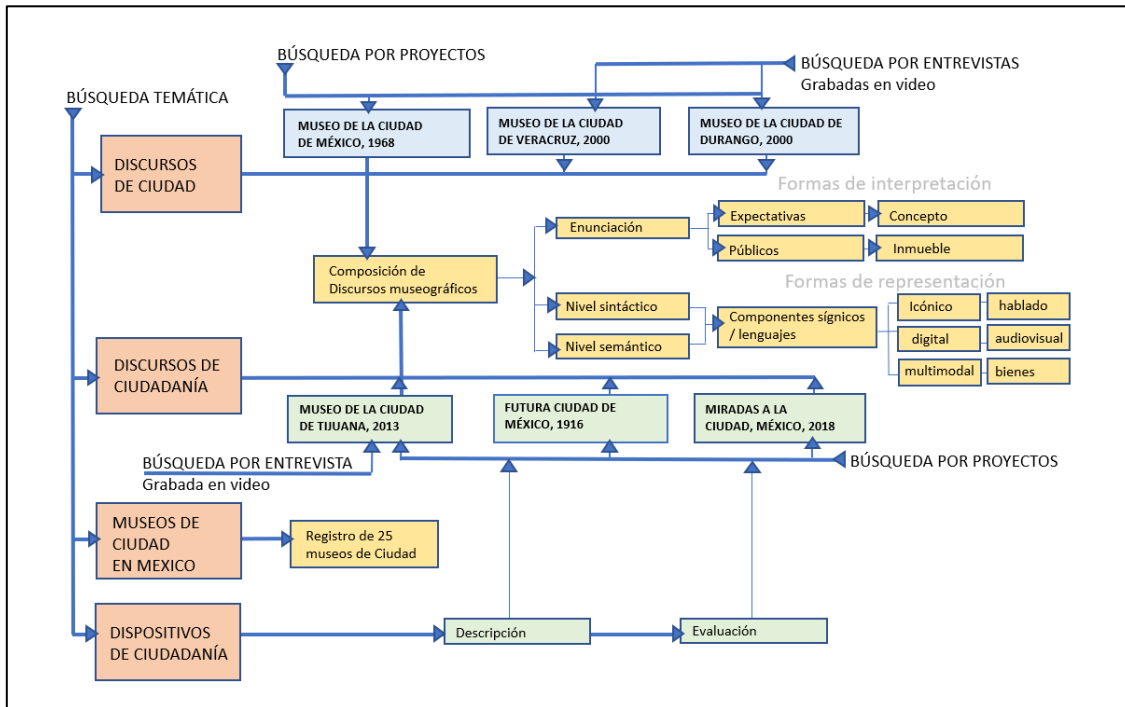


Lámina 2: Esquema de navegación de la herramienta digital para identificar la *ciudadanía museográfica*. Se aprecia la variedad de opciones de búsqueda de los contenidos almacenados que se le ofrecen al usuario, así como el tipo de análisis realizado a cada discurso museográfico.

Obtuvimos, en fuentes originales y en entrevistas escritas y videograbadas, lo que los creadores y desarrollares de estos discursos sustentaron y propusieron en sus obras y guiones y, sobre todo, cómo y de qué maneras, el concepto de *ciudadanía* estuvo presente en dichos discursos. Para ello hicimos uso principalmente de entrevistas tanto en forma escrita como virtual, grabadas en vivo (plataforma zoom). También incluimos documentos de los archivos personales de cada entrevistado.

Esta herramienta digital que se propone y que se desglosa en las siguientes páginas ayuda a obtener las mejores respuestas a las preguntas de investigación respecto a la *ciudadanía museográfica*. Con ella se pueden analizar, por ejemplo, si el pensamiento crítico es utilizado o no en los *discursos museográficos* y de qué maneras son presentados en *museos de ciudad*.

La idea de lo crítico lo suponemos en dos niveles²¹. Desde precisamente la museología crítica, que se ofrece como el desnudamiento de los argumentos en que se sustentan las afirmaciones exhibidas y su posibilidad de reaccionar ante ello, hasta la consideración de la *criticidad*²² como una opción de evaluación. O sea, de someter a revisión los procesos empleados y analizarlos de forma autocrítica y confrontarlos con otras opiniones respecto del mismo objeto de estudio.

La intención de vivir supone necesariamente la toma de decisiones, como dicen Ordieles, Cisneros y García Graue (2012), y que, la mejor manera para ello es recurrir a aquellas opiniones que sean las más razonadas e informadas posibles. Es en ese sentido que el pensamiento crítico nos supone ejercer la capacidad de pensar, que comienza cuando uno debe decidir qué es verdad y qué no lo es. Cuando uno aprende a establecer qué es lo conveniente y qué no. Este acto de pensar, que bien analizan Gloria Comesaña y Marianela Cure (2006) cuando revisan la obra de Arendt, supone el ejercicio de la capacidad que nos distingue como seres humanos de otros seres vivos. Así, las características de nuestro entendimiento de lo *crítico* comprenden, además, en este afán de reconstruir para analizar las prácticas

²¹ Santacana Mestre, Joan y Francesc Hernández (2006). *Museología crítica*. Guijón. Ed. Trea.

²² En algunos museos de México se está comenzando a utilizar la criticidad como un elemento parte del proceso de las formas de interpretación de discursos museográficos como una alternativa distinta de lectura, complementario al discurso principal.

culturales²³, el dar voz a la opinión de otros actores participantes en estos procesos, como los son los *creadores* (director(a) de proyecto, director (a) de empresa de producción museográfica) etc. mismos que, generalmente no son incluidos en procesos de evaluación. Por último, nuestra aproximación a lo *crítico* incorpora información periodística acontecida en torno al proyecto analizado. El fin último de la crítica pretende lograr un paso más allá, no solamente es conocer las opiniones y comentarios que otros tengan sobre los hechos sino, aprender a que cada uno pueda— deba construirse la (opinión) propia.

El primer instrumento (técnica) utilizado fue una Encuesta Escrita (Lámina 3) un cuestionario de aproximadamente 40 preguntas sobre temas como: Gestión, Expectativas, Público, Discurso, Espacio, Ciudadanía y Reflexión, que fue enviado para su llenado a cada uno de los seleccionados. El segundo paso, la realización de una entrevista video grabada, a profundidad a cada uno de ellos, profesionistas y académicos que cumplieran con la condición de haber estado vinculados a procesos de creación y coordinación de *discursos museográficos de ciudad* en México.

Así, de la muestra seleccionada se hicieron entrevistas a: la Mtra. Laura Serrado, diseñadora y museógrafa, quien estuvo a cargo del discurso del *Museo de la Ciudad de Veracruz* en 2000, el Dr. Josué Beltrán, historiador, director del Archivo Municipal de Tijuana, quién coordinó y gestionó las investigaciones para elaborar los contenidos del *Museo de Historia de Tijuana* en 2010, la Dra. Ofelia Martínez García, diseñadora y comunicadora gráfica, directora de Margen Rojo S.C. quien dirigió el proyecto de creación del *Museo de la Ciudad de Durango* en 2013, quien también ha

²³ Como lo son los procesos de planeación del diseño de los discursos museográficos de ciudad.

creado los museos de la Ciudad de Monterrey y de Guadalajara y el Mtro. Christian Saucedo, arquitecto y artista que participó en la creación del *Museo de la Ciudad de Durango* en 2013 y que, en 2021 fue nombrado director de este.

Las entrevistas fueron aplicadas durante el mes de abril de 2020. Las preguntas del cuestionario permitían tener respuestas concretas pero, al mismo tiempo, podían permitir una conversación y reflexión más profunda al momento de hacer las entrevistas a profundidad.

RODRIGO WITKER B.

DOCTORADO EN ESTUDIOS SOCIOTERRITORIALES

BENEMÉRITA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE PUEBLA / ICSYH

-ENCUESTA ESCRITA-APLICADA A: _____ CARGO: _____

NOMBRE Y FECHAS DE PROYECTO: _____

Preguntas:

Gestión:

-¿Cuánto tiempo llevó la gestión? _____ planeación: _____ diseño: _____ producción y montaje _____

-¿Quién los contrata? Municipal _____ Estatal _____ Qué dependencia? _____

-¿Qué partido gobernaba en este momento? El Municipio y el Estado: _____

-¿Qué tipo de recursos eran? ¿Federales? _____ Estatales _____ Municipales _____

-¿De dónde surge la intención de este proyecto? _____

-¿Hubo convocatoria? _____ ¿fueron invitados directamente? _____

Expectativas:

-¿Qué objetivos y expectativas tenían los clientes?: _____

-¿Qué expectativas tenían ustedes como creadores del proyecto? _____

-¿Cuántos profesionistas se vieron involucrados en el proyecto? _____

Público:

-¿A qué público estaba dirigido el discurso: _____ estudiantes: _____ turistas: _____

-El público era considerado como: usuarios: _____ visitantes: _____

-La intención final era:informarlos:_____ hacerlos conscientes:_____ educarlos:_____

-¿Se consideraban a discapacitados?_____

-¿Respondió a expectativas del público una vez que estuvo en funcionamiento?_____

Discurso:

¿Cuál (es) fue (ron) el (los) concepto(s) sobre el (los) que diseñaron el discurso? _____

-¿Qué temas y subtemas sustentaban la idea de ciudad?_____

Espacio:

-El edificio era: adaptado_ ex profeso_ _____ ¿condiciona ésta cualidad al discurso?_____

-Cómo de diseño, ¿cómo concebían la ciudad?_____

La ciudad concebida museográficamente VS la ciudad real _____

-Al ser Museo de Ciudad, qué tanto la historia determinó, condicionó a otras disciplinas _____

-Aparte de historiadores y especialistas en comunicación, ¿Algún autor -teórico les sirvió de referencia:_____

Arquitecto: _____ , urbanista? _____

Ciudadanía:

-Consideraban ideas rectoras como: ciudadanía:_____ ética ciudadana:_____

-Consideraban prioritario en el discurso: el manejo de la imagen:_____ lenguaje escrito: _____

-Los recursos tecnológicos _____, los dispositivos museográficos:_____

-Consideraron conceptos ecológicos y medioambientales como contaminación?, _____ basura:_____

energía? _____ ¿agua? _____

-Conceptos como ¿democracia?, ¿Solidaridad?, ¿Igualdad?, ¿Seguridad? _____

Reflexión:

-Si volvieras a hacer un museo de ciudad , harían cambios:_____ -cuales:_____

-De acuerdo a esto ¿Cómo defines lo que es un discurso museográfico de ciudad?:_____

-Consideraban costos y programas de mantenimiento y actualización: _____

la formación de guías, voluntarios?_____

-Uds como creadores, ¿quedaron satisfechos con el museo elaborado?_____

-Posterior a ese, ¿han hecho otro museo de ciudad?_____

-¿Respondió a expectativas del público una vez que estuvo en funcionamiento? _____

-¿Hubo modificaciones posteriores al discurso? _____ ¿cuánto tiempo posterior a la inauguración?: _____

-¿cuáles fueron las principales críticas o correcciones? _____

-¿Correspondieron a presiones de comunidades académicas? _____ ¿de otro sector? _____

-¿Comentarios sobre aspectos que no fueron considerados en esta entrevista? _____

Lámina 3: Ejemplo del Formato de la Cuestionario Escrito aplicado a los entrevistados.

El uso de la entrevista²⁴ en este proyecto se convirtió en el instrumento de comunicación primaria. Permitió la construcción de una primera aproximación a la realidad estudiada. Las entrevistas complementan la recopilación de información documental de una forma más vivencial, definitivamente permiten el diálogo y la confrontación de ideas. Llegan a ser emocionante, por el grado de involucramiento que implica la conversación con los creadores, en este caso de los *discursos de ciudadanía y ciudad*. Así, consideramos a la entrevista como un intercambio verbal que nos ayudó a reunir los datos durante los encuentros, de carácter privado y cordial. Lo que dio como resultado una otra versión de los hechos y respondió a preguntas relacionadas con el problema específico. Al mismo tiempo, la conversación, dice Sierra (1998), en principio, es una necesidad compulsiva del sujeto social. La entrevista se encuentra a medio camino entre la conversación cotidiana y la formal. Se desenvuelve como una conversación cotidiana, una actividad cuya naturalidad hace quizás imperceptible su importancia, donde el sujeto a partir de relatos personales construye un lugar de reflexión, de autoafirmación (de

²⁴ Berger, Peter y Thomas Luckmann (2001). La construcción social de la realidad, Buenos Aires. Amorrortu editores.

un ser, de un hacer, de un saber), de objetivación de la propia experiencia. Y, quizás lo más importante, las entrevistas permitieron esclarecer las experiencias humanas subjetivas desde el punto de vista de los propios actores sociales.

La principal característica de esta herramienta digital: *Ciudadanía museográfica. Discursos de ciudadanía y ciudad* es que permite el rescate y la clasificación de documentación referida a estos temas y, sobre todo, las posibilidades de consulta de los datos que, soportados en una matriz (ver Lámina 2:) dispone la información documental (imágenes, textos, audios y videos) correspondientes a la concepción, diseño y producción de estos discursos ejecutados en México, en el rango de tiempo comprendido, desde el primero en octubre de 1964 hasta el último, creado a mediados de 2018.

Todo el desarrollo, concepción y construcción de esta herramienta digital se hizo como resultado de trabajar lo que González (2004) nos comparte como *cibercultur@* que consiste en asumir de forma colectiva y creativa el reto de cultivar el conocimiento, la información y la comunicación, potenciadas por las tecnologías más avanzadas para modular el discurso social dentro de una estrategia de comunicación compleja, desde periferias dispersamente distribuidas en el sistema mundial. En sus planteamientos, González (2004) trabaja mucho con ideas de sistemas sociales como se expresa en las posturas de Niklas Luhmann (1998) y los sistemas como los autopoéticos que propone Maturana (1997). Convencidos estamos, que debemos desarrollar e impulsar la creación de *cibercultur@*, en cuanto a rediseñar colectivamente y de abajo hacia arriba (bottom-up) una diferente actitud y al mismo tiempo aprehender una serie de habilidades transmisibles que nos permitan operar diestramente con las tecnologías al alcance, frente a necesidades

de información, para generar y valorar el conocimiento y para coordinar acciones de comunicación que permitan romper el círculo vicioso de la dependencia tecnológica. Ocuparnos colectivamente de retejer nuestros añejos y desbalanceados vínculos sociales.

Volver observable, dice González (2004) dentro de las limitaciones propias de cada contexto de los participantes, las formas de ese armazón y los “elementos que se tienen a la mano” para poder coordinar acciones solo se puede realizar mediante el ejercicio de la reflexividad, es decir, cuando los que miran pueden mirar, no solo aquello que miran, sino su propia mirada mirando lo que miran. Y esto sólo se puede hacer conversando y actuando sobre las formas sociales (¿o nos usan?) para comunicarnos. Conocer es siempre una actividad que reorganiza estructuras para transformar y transformarse, Y si todos los seres humanos como especie requerimos generar conocimientos para poder sobrevivir, el desarrollo y el cultivo de una cultura de conocimientos son una de las más graves carencias en la sociedad contemporánea.

La muestra inicial sobre la que trabaja la matriz *Ciudadanía museográfica* está integrada por seis discursos museográficos, tres clasificados como *Discursos de ciudad*: el de la Ciudad de México, 1964, el de Veracruz, 2000, y el de Durango, 2013, y tres discursos que consideramos como *Discursos de ciudadanía*: el de Tijuana, 2010, Futura CDMX, 2016 y Miradas a la ciudad. Taller de reflexión urbana, México, 2018.

Por último, es importante comentar que el uso del programa Excel se debió más que por sus impresionantes cualidades de ordenamiento de información y por sus características de administración, lo utilizamos aquí por las posibilidades de

programación que, aunque a un nivel básico potencia las opciones de que la mayoría pueda crear herramientas. Estas formas de navegación son, por ejemplo, las de integración de hipervínculos, el cruce y agrupamiento de registros de búsqueda, la vinculación con archivos diversos, audios, videos, imágenes, entre otros. No obstante, cualquier otro programa, por ejemplo, software libre, que permita esas características puede ser utilizado para lograr resultados similares, incluso para la captura de nuevos datos, o sea, nuevos proyectos sobre el tema.

Se complementa esta herramienta digital con mapas conceptuales y con todas las evidencias de procesos asociados a su implementación. Enriquece su oferta al incluir algunas opciones como la de ver videos en plataforma *zoom* con entrevistas a profundidad a los “creadores” de cada proyecto. De igual manera las opciones de búsqueda de la información permiten acceder por fecha, por ciudad y por tipo de discurso de que se trate.

La primera pantalla (Lámina 4) que se despliega al ejecutarlo en la computadora es en la que se ofrecen los menús de consulta en las que está clasificada la información agrupados en 5 temas:

Ejemplos de Discursos de ciudad: -Museo de la Ciudad de México, 1964, - Museo de la Ciudad de Veracruz, 2000 y -Museo de la Ciudad de Durango, 2013.

Luego están los Ejemplos de Discursos de Ciudadanía: -Museo de Historia de Tijuana, 2010, -Futura CDMX Centro Interactivo, 2016 y la -Exposición temporal: Miradas a la Ciudad, Museo de la Ciudad de México, 2018.

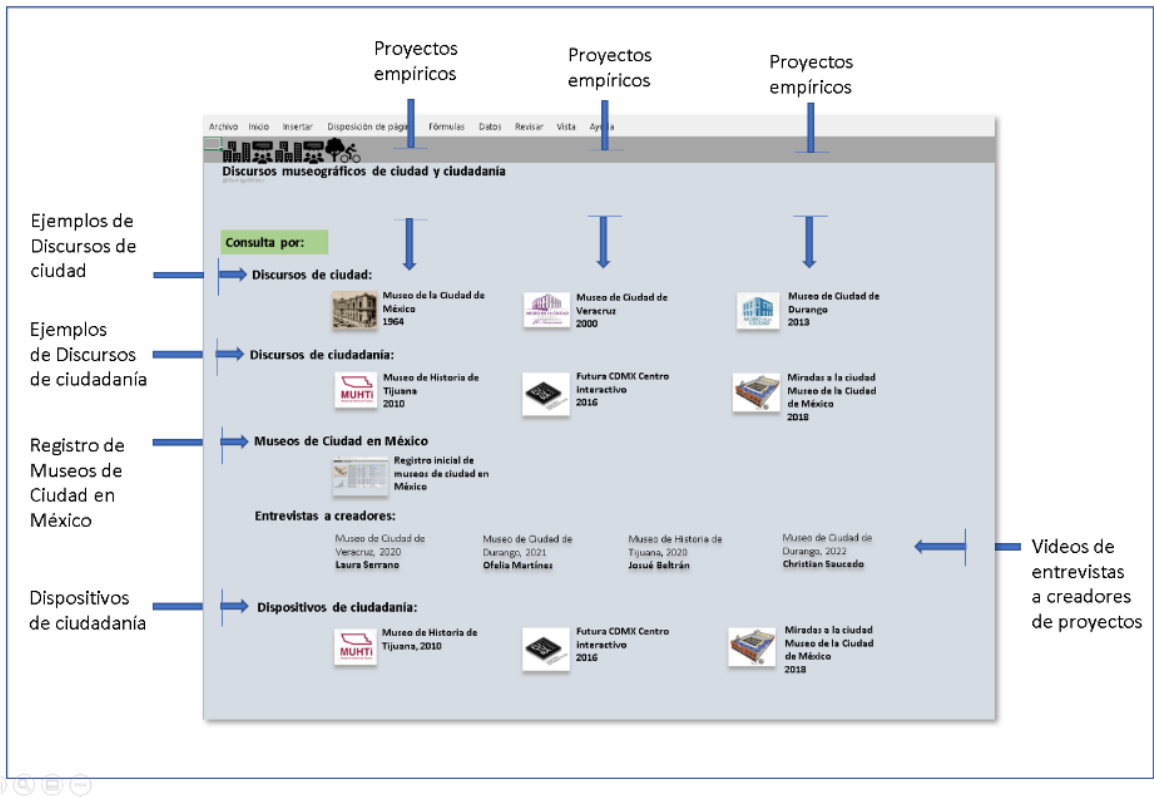


Lámina 4: Pantalla de inicio del programa digital. Da acceso a 14 opciones de consulta documental.

El siguiente menú (Lámina 5) de la información contenida en esta propuesta da acceso a datos sobre los *Museos de ciudad* que existen en todo el país. Permite consultar por nombre del proyecto y por año de creación. Se ofrece, además, datos básicos de los 25 museos de ciudad de los que se conoce su existencia hasta la fecha. Al mismo tiempo se ofrece la opción de anexar nuevos proyectos para hacer más representativa esta idea de directorio nacional.

Botón de regreso

Nombre Estado Año Tipo Observaciones

Archivo Inicio Insertar Disposición de Página Fórmulas Datos Revisar Vista Ayuda

icono que permite regresar

Discursos museográficos de ciudad y ciudadanía

Referencias geográficas

Opción de realizar nuevos registros

Museo	Estado	Año	Tipo	Museo	Observaciones	Interactiva	Noticia
1 Museo de la Ciudad de México	DF	1864	Historia	Ciudad	Primero en México, modificado en 1997	Consultable	presea
2 Museo de la Ciudad de Veracruz	Veracruz	1979	Historia		Reestructurado en 1989		
3 Museo de la Ciudad de Aguascalientes	Aguascalientes	1876	Arte		Reestructurado en 2019		
4 Museo de la Ciudad Ariz. Ventana	Tabasco	1982	Arqueología		Villahermosa. Reestructurado en 2005		
5 Museo de la Ciudad Francisco Górriz	Guerrero	1905	Arte				
6 Museo de la Ciudad de León	Guanajuato	1989	Arte		En la historia local		
7 Museo de la Ciudad de Inapastepec	Oaxaca	1989	Historia		En la historia local		
8 Museo de la Ciudad de Campeche	Campeche	1989	Historia				
9 Museo de la Ciudad de Guadalupe	Bahía	1992	Historia		En la historia local		
10 Museo de la Ciudad de Torreón	Cochila	1994	Historia		Casa del Cerro, colección de un particular		
11 Museo Metropolitano de Monterrey	Nuevo León	1995	Historia		Desarrollo histórico		
12 Museo de la Ciudad de Querétaro	Querétaro	1997	Arte		En la historia local		
13 Museo de la Ciudad de Chetumal	Q. Roo	1998	Historia				
14 Museo de la Ciudad de Zamora	Michoacán	2000	Historia		Reestructurado en 2010		
15 Museo de la Ciudad de Veracruz	Veracruz	2000	Historia	Ciudad	Revisión histórica de la ciudad del XVI - XX	Consultable	
16 Museo de la Ciudad de Tuxtla Gutiérrez	Chiapas	2000	Historia				
17 Museo de la Ciudad de Huamantla	Tlaxcala	2001	Historia		Arqueología		
18 Casa de la Ciudad de Oaxaca	Oaxaca	2004	Historia		Inmuebles del Centro Histórico		
19 Museo de la Ciudad de San Felipe	Baja California	2004	Arte				
20 Museo de la Ciudad de Xalapa	Veracruz	2006	Arte				
21 Museo de la Ciudad de Mérida	Yucatán	2007	Historia				
22 Museo de la Ciudad de Oaxaca	Oaxaca	2007	Arte		En la historia local		
23 Museo de Historia de Tijuana	Baja California	2010	Historia	Ciudadanía	Es modificado en 2015	Consultable	presea
24 Museo de la Ciudad de Durango	Durango	2013	Turismo	Ciudad	Es modificado en 2016	Consultable	presea
25 Futura OMB Centro Interactivo	CDMX	2016	Interactivo	Ciudadanía	Es cerrado en 2019	Consultable	presea
26 Museo de la Ciudad de México	CDMX	2018	Urbanismo	Ciudadanía	Exposición Miradas a la ciudad	Consultable	presea

Nuevo registro:

Museo de la Ciudad de

Lámina 5: Pantalla de los museos de ciudad enumerados como existentes

El siguiente menú que ofrece (Lámina 6) es el de Entrevistas a creadores donde se pueden consultar los comentarios grabados producto de las conversaciones con los responsables de haber realizado distintos discursos museográficos de *ciudadanía* y *ciudad*. Se puede acceder a ellas previa solicitud. Hasta el momento se tienen las correspondientes al Museo de la Ciudad de Veracruz, de la Ciudad de Durango, del Museo de Tijuana y una última del actual director del Museo de Durango.

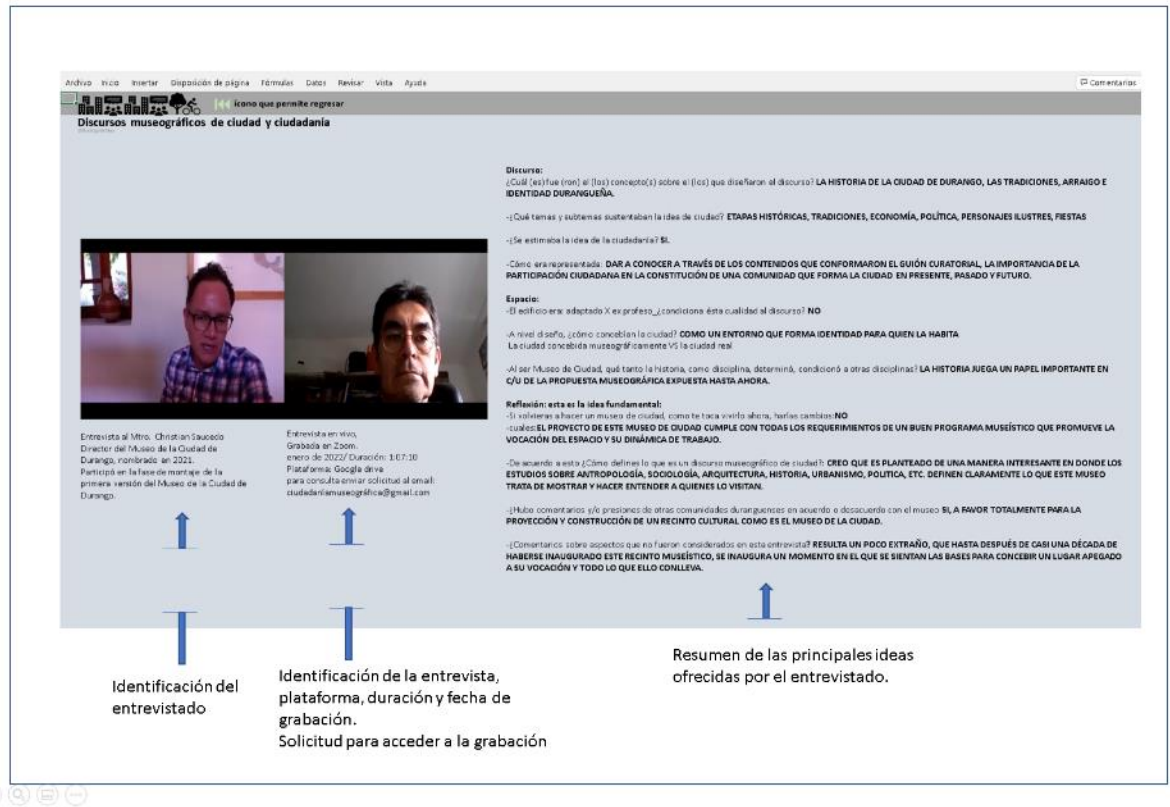


Lámina 6: Pantalla de Entrevista a creadores. Vía zoom se realizaron las entrevistas y se pueden consultar previa solicitud. En este ejemplo, conversación con el actual director del Museo de la Ciudad de Durango, realizada en 2021.

El último menú, los Dispositivos de ciudadanía se refiere a una primera clasificación que obtenemos de los dispositivos que fueron utilizados en discursos museográficos sobre, como su nombre lo indica, *ciudadanía museográfica*. Así, están los diseñados e implementados en los museos de Tijuana, 2010, sigue con Futura CDMX, 2016 y por último la exposición Miradas a la Ciudad en la CDMX, 2018.

La consulta por *Discurso de ciudad*, en este ejemplo (Lámina 7), el discurso del Museo de la Ciudad de Veracruz en 2000, despliega información iconográfica y descripción del inmueble, así como de los responsables (que más adelante serán denominados los creadores) del proyecto. También despliega vínculos para acceder

a diferentes menús donde se encuentra información clasificada. De igual manera muestra planos arquitectónicos y permite acceder a la composición del *discurso museográfico* que en este proyecto se desarrolló.

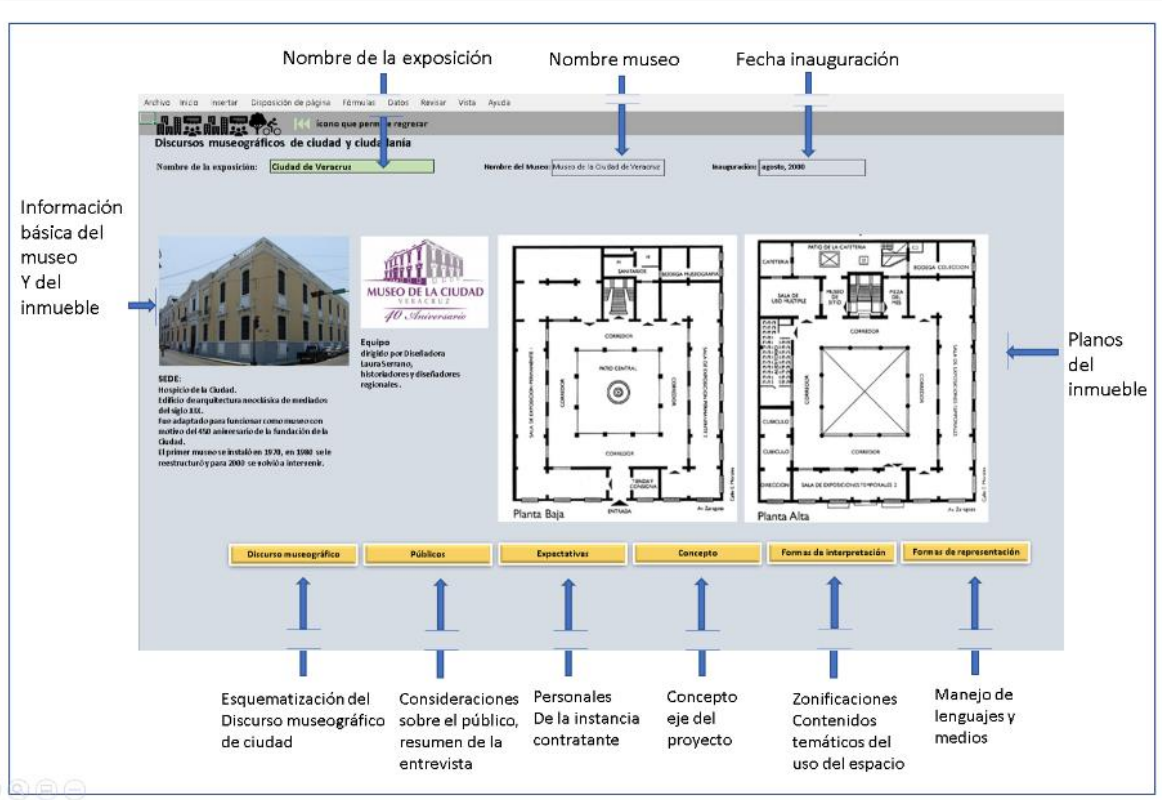


Lámina 7: Pantalla menú de discurso museográfico de ciudad. Museo de la Cd de Veracruz, 2000.

El discurso es cognición, las personas construyen su conocimiento del mundo y adaptan sus representaciones a los contextos en los que viven. El discurso es historia y diálogo porque para interpretar los significados del presente es necesario conocer la dinámica en que se crearon y, para que existan las interacciones se necesita un yo, un tú, un nosotros, y un otros (Bolívar, 2007:22).

Para esta categoría de *discurso museográfico de ciudad*,²⁵ una vez que se accede a él, se propone una consideración esquemática de conjunto de lo que identificamos como un *discurso museográfico* y permite el acceso particularizado a cada parte del esquema para ver su composición con ejemplos del museo que se trate.

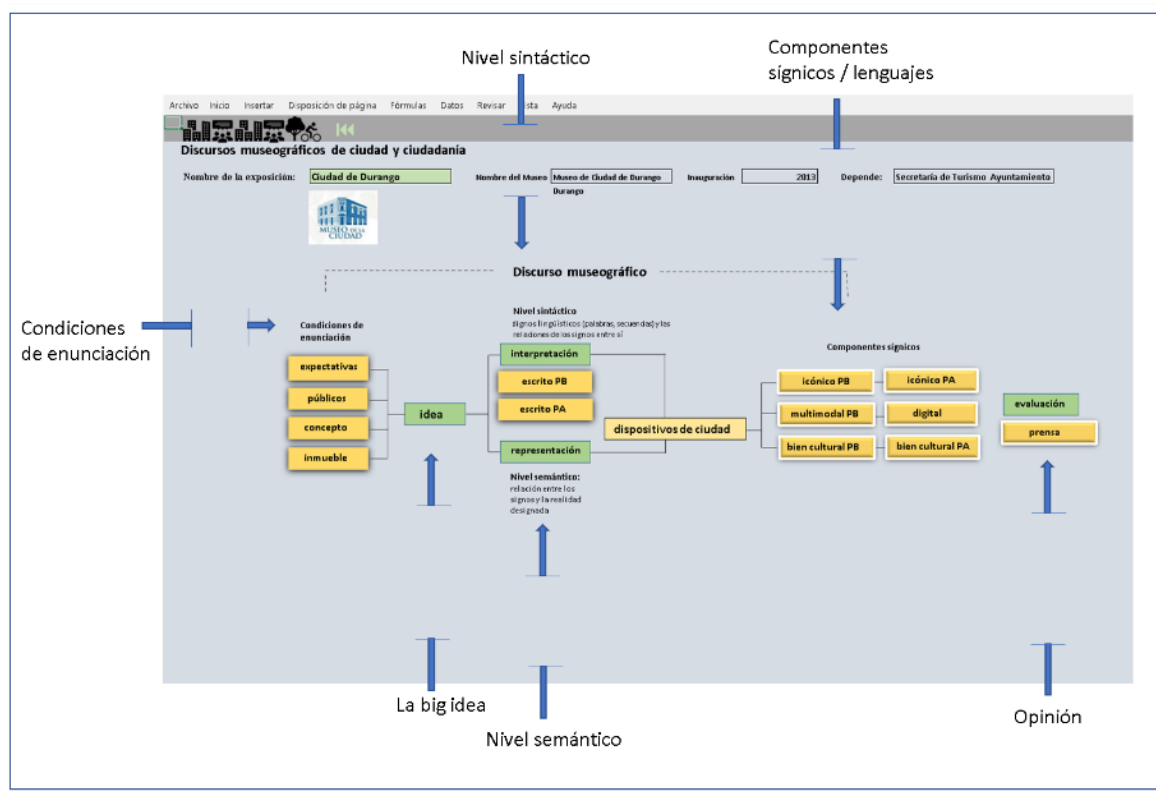


Lámina 8: Pantalla de Discurso museográfico de ciudad. Mapa conceptual donde se propone una estructura para visualizar las partes del proceso que componen un discurso museográfico de ciudad. Museo de la Ciudad de Durango, 2013.

²⁵ Con estos modelos, los discursos pueden contener diversas unidades de información: escenarios (lugares y épocas); circunstancias, participantes con sus distintos papeles (agentes, pacientes, objetos, etc.), acontecimientos o acciones; sus respectivos modificadores evaluativos (bueno, malo, placentero, etc.).

Continuando con la idea del *discurso* y del *discurso museográfico*, quizás más comprensible resulta entender el concepto que hace referencia al *discurso* desde las ciencias sociales, si tomamos como punto de partida lo que Salgado (2009) nos propone. Así, la definición de *discurso* sería como un término que, aunque polisémico, intenta nombrar todas las modalidades del lenguaje puesto en acción, por medio de los cuales las personas y los grupos, diríamos también, las comunidades, interactúan entre sí. Así, la idea de discurso en el museo, o sea museográfico, involucra aspectos que permiten, por medio de él, valorar, percibir y construir, dar sentido de forma personal, a las representaciones de la realidad ofrecidas, considerando también que las experiencias colectivas construyen identidades al tiempo de que establecen todo tipo relaciones, de poder y de conocimiento.

Así, como primer elemento, en el programa se registra y ordena la información asumiendo lo establecido en las *condiciones de enunciación*, que propone Salgado (2009). O sea, se identifican los diversos escenarios, desde dónde se concibe el discurso que se exhibirá en el museo, qué es lo que pretende cada uno de los involucrados en el proceso. Entonces el programa ofrece cuatro rangos de información. Primero las *expectativas*,²⁶ tanto de las instancias que financian como las del mismo equipo creador del discurso. La obtención de la información se hace mediante el empleo de entrevista, hablada y escrita. Un segundo rango contiene los *tipos de públicos* que fueron considerados inicialmente.

²⁶ Ahora es cierto, dice Martínez (2020), siempre habrá diferentes posturas incluso desde las mismas disciplinas, los historiadores no siempre están de acuerdo con ciertas interpretaciones de los hechos, lo mismo sucede entre urbanistas, entre arquitectos.

Esquematación del concepto del museo de ciudad

¿Cómo se estableció el concepto? Responde la creadora del proyecto. La entrevista se puede consultar on line

Lámina 9: Pantalla de Discurso museográfico de ciudad. A partir de la conversación con la directora del proyecto revisión de cuáles fueron los conceptos, los públicos, el inmueble y las expectativas. Museo de la Ciudad de Durango, 2013.

El tercer rango es el denominado *concepto*, que expresa a manera de mapas conceptuales o esquemas, los elementos considerados para su diseño y el cuarto, es el *inmueble*, o sea el recinto espacial que contendrá al discurso (metros cuadrados, emplazamientos, plantas, accesos, servicios, etc.). Estos rangos de información son la columna que sostienen, al tiempo que constriñen al discurso. Todo esto constituye lo que proponemos como la *idea* museográfica, retomando lo que en algunas universidades llaman la Big Idea²⁷, o sea, la idea (argumento) que sostiene al discurso museográfico.

²⁷ What do you expect/hope visitors will understand, or experience (2011). Big Idea, Goals and Messages due. Programa de estudios de la Universidad de Harvard. Museum Exhibition—Steps to Creating Project.

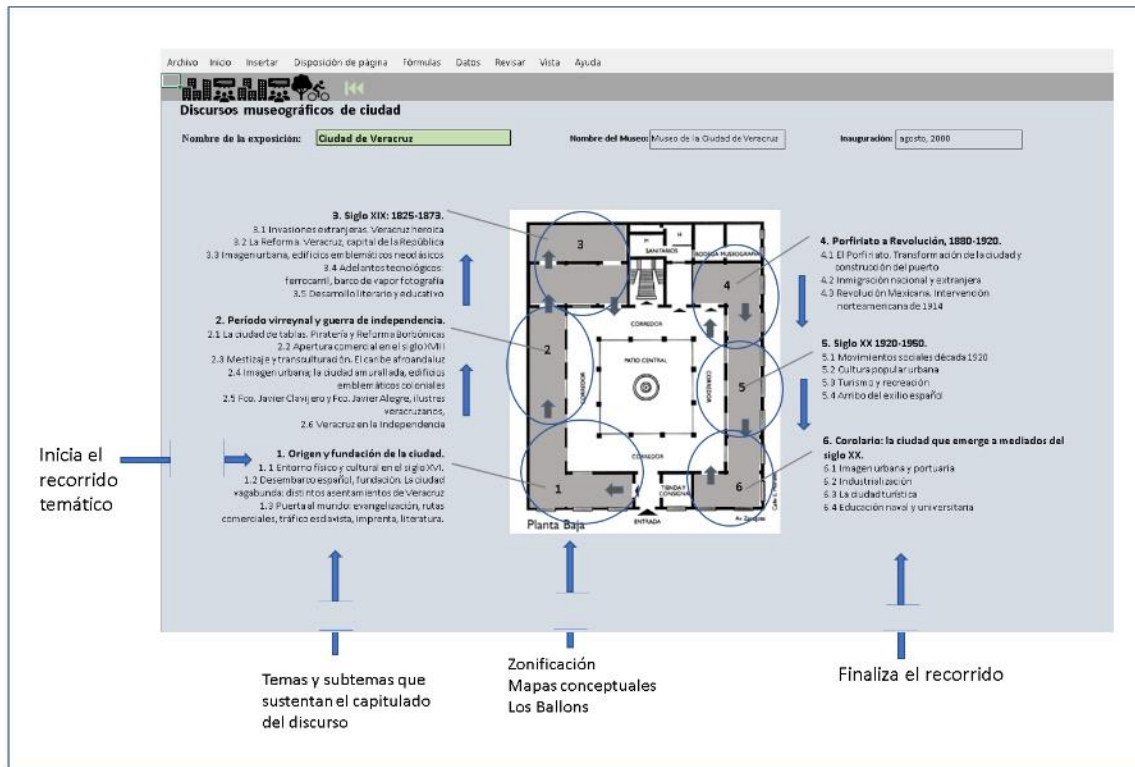


Lámina 10: Pantalla de Discurso museográfico de ciudad. Contenidos, temas y subtemas distribuidos en el espacio físico. Museo de la Ciudad de Veracruz, 2000.

Ahora, el diseño y la constitución de los discursos museográficos²⁸ supone comprender la existencia de dos grandes áreas de conocimiento con actividades interrelacionadas entre sí, las *formas de interpretación* y las *formas de representación* que, como resultado generan lo que conocemos como exposiciones museográficas. Las *formas de interpretación* hacen referencia al uso de disciplinas, históricas, antropológicas, científicas, que permiten a los visitantes entender los objetos (bienes culturales) y sus relaciones, utilizando los lenguajes y los contenidos con los que se establece comunicación con sus públicos. Estas formas son ponderadas y categorizadas posteriormente en el guión museológico.

²⁸ Witker, Rodrigo (2007). Las exposiciones temporales. México. BSM.

Las *formas de representación* por su parte cumplen con la intención de interpretar los contenidos del guión museológico y convertirlos en escenarios museográficos reales. La intención es presentar al público, poner en escena, los resultados contenidos en ambos guiones de forma tridimensional, donde el espacio también desempeña un papel fundamental. Por se parte, todo esto se condensa en el guión museográfico.

La matriz digital *Ciudadanía museográfica* ofrece también la opción de consulta de los dispositivos utilizados para expresar las ideas de *ciudadanía* y *ciudad*, a manera de componentes sígnicos como los son: el componente escrito, hablado, icónico, multimodal y las colecciones, a manera de bienes culturales muebles. El uso en este caso del concepto *dispositivo*, al igual que las técnicas expositivas, como dice Morales (2002) son las que permiten exhibir al objeto museográfico, genéricamente llamado colección que en el proceso comunicativo es convertido en artefacto, exaltando sus valores y atributos, convirtiéndolo sin duda en objetos semióforos para exhibirlos y hacer reflexionar acerca sus relaciones. Krzysztof Pomian (1987) los propone como la predominancia de las características comunicativas de un bien cultural por encima de otras más convencionales, por ejemplo: que el valor histórico o el valor económico o artístico. Es en ese sentido la definición de dispositivo museográfico que generamos.

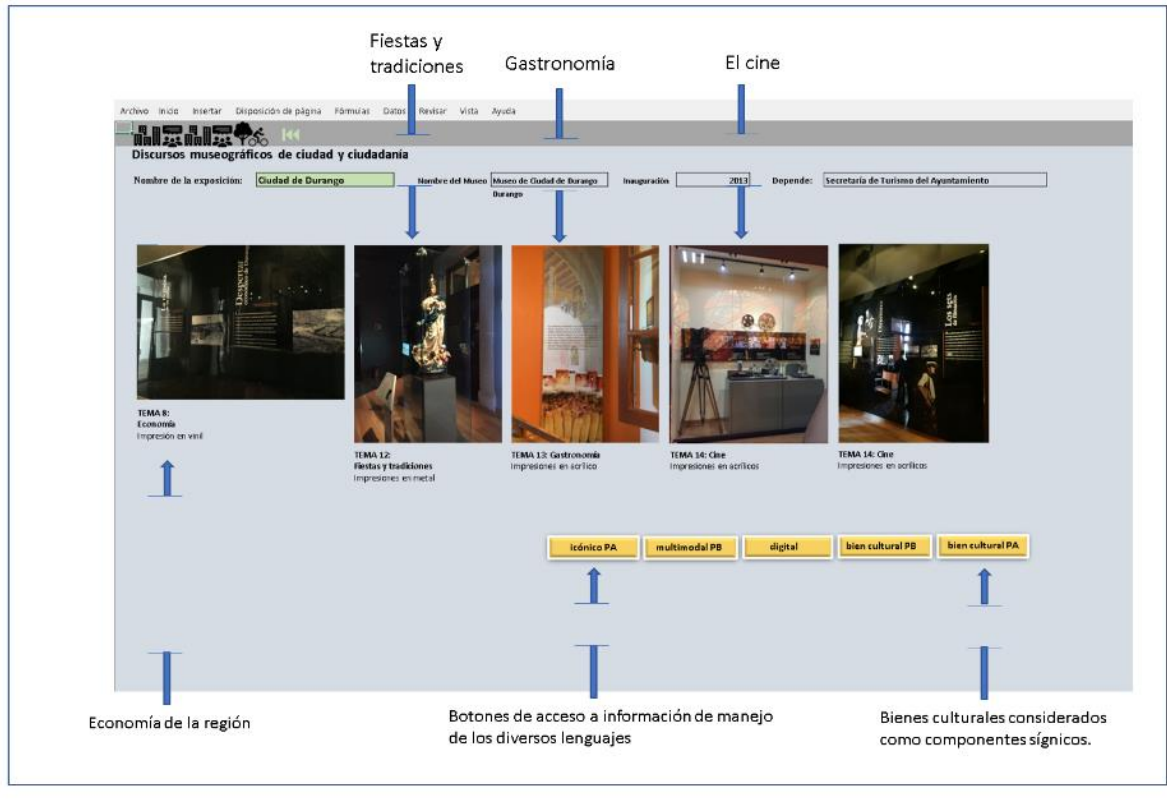


Lámina 11: Pantalla de Discurso museográfico de ciudad. Muestra el uso de los diversos lenguajes. Museo de la Ciudad de Durango, 2013.

La multimodalidad por su parte también enriquece la idea del *discurso museográfico*, según lo plantea Gunther Kress (2001). Multimodalidad, hace referencia al uso del *modo* como un término que nos permite no tener que utilizar el término «lenguaje» para todo. Hay diferentes modos y estos son los recursos que nos permiten materializar el significado de lo que queremos comunicar para que otros puedan recibirlo.

Los *modos* son regulares porque son producidos por la sociedad y utilizados en ella durante largos periodos de tiempo, convirtiéndose así en recursos culturales para crear opinión. Los *modos* tienen sonido, tienen imagen, tienen gestos e incluso olor, por lo que pueden escucharse, verse y, a veces, incluso tocarse. Los *modos* no son

repeticiones, no son paralelos, no son «la misma cosa hecha de manera diferente si no que, si los combinamos nos permiten crear un significado más completo que el que crearíamos utilizando solamente uno de ellos (imagen fija y audio simultáneamente). Cuando combinamos diferentes modos, lo que estamos haciendo es comunicar un significado de la manera que nosotros creemos que nos lo permite hacer más completo.

Los *modos* se combinan según los intereses para comunicar, pero también según mis impresiones de cómo y quién eres tú y qué va a ser lo más interesante, memorable, placentero para ti. Soy yo quien elijo el modo que utilizo para comunicar algo, pero también existen convenciones que nos hacen elegir uno y otro modo. Se puede decir que los diferentes modos se han relacionado con una función específica con relación al logro de diferentes objetivos; es decir, aunque en la actualidad esta idea esté en transición, el modo escrito, el textual, ha sido elegido durante muchos años para ser el portador de la mayor cantidad de información. La organización y el orden de los modos es muy importante: su posición, su localización respecto a otros modos, su tamaño, etc. La persona que utiliza los modos es quien decide ese diseño de los modos.

Finaliza la oferta de consulta de documentación de la matriz digital; *Ciudadanía museográfica* con una categoría llamada *evaluación* que hace las veces de espacio de confrontación entre lo que se planeó y lo que resultó, y si funcionó e impactó lo que originalmente se estimó, reflejado en lo que la prensa retomó acerca de lo que opinaron diversos sectores de la sociedad.



Lámina 12: Pantalla de Discurso museográfico de ciudad. Opinión pública. Reseña periodística sobre la inauguración del Museo de la Ciudad de México en 1964.

También ofrece la opción de ver videos de la entrevista donde los propios creadores reflexionan sobre la experiencia vivida, ¿qué corregirían? después de años de haber realizado el ejercicio, fue de las premisas básicas.

En el caso de Durango, por ejemplo, después de seis años de vida, con el cambio de administración, algunos de los espacios del museo fueron desmantelados para convertirlos en oficinas, siete de 15 salas fueron reconvertidas en oficinas del Instituto Municipal de Arte y Cultura y en salas de recepción de visitantes distinguidos de la ciudad.

Todas estas características hacen de esta herramienta un primer gran instrumento de aproximación al estudio de los *discursos de ciudadanía y ciudad* que, al ser una herramienta que puede ser planteada desde muchas plataformas, se antoja conveniente vincularse con estudios de posgrado universitarios, lo que permitiría relacionar más a la academia con los museos y espacios expositivos, al mismo tiempo de ser un elemento que de forma transversal permite la comunicación y el diálogo entre discursos estableciendo siempre diálogos entre ambas instituciones educativo-culturales. Por ello creemos vital el que alguna instancia de la universidad pueda darle cobijo en cuanto a instalaciones, servidores para alojarla y personal para darle atención virtual y física, acopio y registro de documentos, entre otros.

CAPITULO III

La ciudad en el museo, no la ciudadanía

3.1.- [Museo de la Ciudad de México, 1964. El primer discurso de ciudad.](#)

Así, con la herramienta digital *Ciudadanía museográfica*, iniciamos la recapitulación sobre el primer *discurso de ciudad* hecho en América Latina, indagamos sobre la representación museográfica que del binomio *museo-ciudad* se ha hecho en México. Cómo fue concebido el museo y exhibida la ciudad. Partimos, de forma cronológica, desde la aparición del primer museo de ciudad en México y en América Latina, en los años sesenta, el 31 octubre de 1964 para ser más precisos, momento cuando se crea el Museo de la Ciudad de México.

Discursos museográficos de ciudad y ciudadanía

Nombre de la exposición: Nombre del Museo: Inauguración:

Sede:
Adaptado, Centro Histórico de la Ciudad de México. Palacio de los Tondeles de Calimaya, construido en el siglo XVII y readaptado en el XVIII, declarado en 1931 Patrimonio Nacional por el Departamento de DF. El 30 de junio de 1960 se le declara de utilidad pública y se convierte en el Museo de la Ciudad de México. Se inaugura el 31 de octubre de 1964.

Responsables:
Museografía: Arq. Federico Hernández Serrano
Primer Director del Museo
Inventarista: Arq. Pedro Ramo y Vázquez.
Regente: Ernesto P. Ulvestad

PLANTA BAJA PLANTA ALTA

Formas de interpretación Formas de representación Discurso museográfico Lenguajes Opinión pública

Lámina 13: Pantalla de Discurso museográfico de ciudad. El primer discurso museográfico de ciudad en el emblemático inmueble del Centro Histórico. Museo de la Ciudad de México, 1964.

Curiosamente son rescatables algunos datos. Ese primer museo, el de la Ciudad de México (MCM) hacía referencia a una ciudad inexistente, al menos

administrativamente. En 1964 la ciudad se llamaba Distrito Federal (DF) y no es sino hasta el 29 de enero año 2016, 42 años después que, reglamentariamente adquiere la categoría de ciudad de nombre Ciudad de México (CDMX). Ese día se firmó el documento con el que se convertiría en una entidad con autonomía, derechos, obligaciones, y con carácter libre y soberano. Miguel Ángel Mancera²⁹ se convirtió así en el primer Jefe de Gobierno de la Ciudad de México.

En México, como decíamos, la relación *museo-ciudad* inicia desde los años sesenta y se considera que fue el 30 de junio de 1960, con el decreto publicado en la Gaceta Oficial (del entonces Departamento del Distrito Federal) el cual declaraba de utilidad pública el establecimiento de un *Museo de la Ciudad de México* en la casa de los Condes de Santiago de Calimaya en el Centro Histórico de la ciudad, en la calle José María Pino Suárez no. 20. Cuatro años más tarde, se instala ahí el primer *discurso museográfico de ciudad* en México, en el que la *ciudad* se convierte en objeto de estudio. Inaugurado durante el sexenio de Adolfo López Mateos, días antes de entregar la presidencia, el MCM, formó parte, junto al Museo Nacional de Antropología, el Museo de Arte Moderno y el Museo Nacional de las Culturas, entre otros, de las políticas que en materia de educación pública impulsó Jaime Torres Bodet.

El principal responsable de este discurso fue el llamado “arquitecto del modernismo mexicano” Pedro Ramírez Vázquez³⁰ y su equipo. Desde el inicio del

²⁹ Miguel Ángel Mancera, quien fue Jefe de Gobierno de la CDMX hasta 2017 es importante en este contexto, ya que bajo su gestión es cuando mayor inversión se hace para museos de ciudad.

³⁰ En 1964 realiza los proyectos del Museo Nacional de Antropología, del Museo de Arte Moderno y del Museo de la Ciudad de México. Con el paso de los años aparte de crear el Estadio Azteca, la Basílica de Guadalupe o la Torre de Mexicana, en materia de museos realiza los Museo del Templo Mayor y el Museo Amparo en Puebla.

proyecto surgieron preguntas como: ¿Qué exponer y qué conservar en un museo de una ciudad?, si colecciones artísticas, o piezas que evidenciaran su progreso³¹, o los documentos de su historia, con la intención de resumir las manifestaciones más valiosas y admirables de su desarrollo y perpetuar así la memoria que fuera

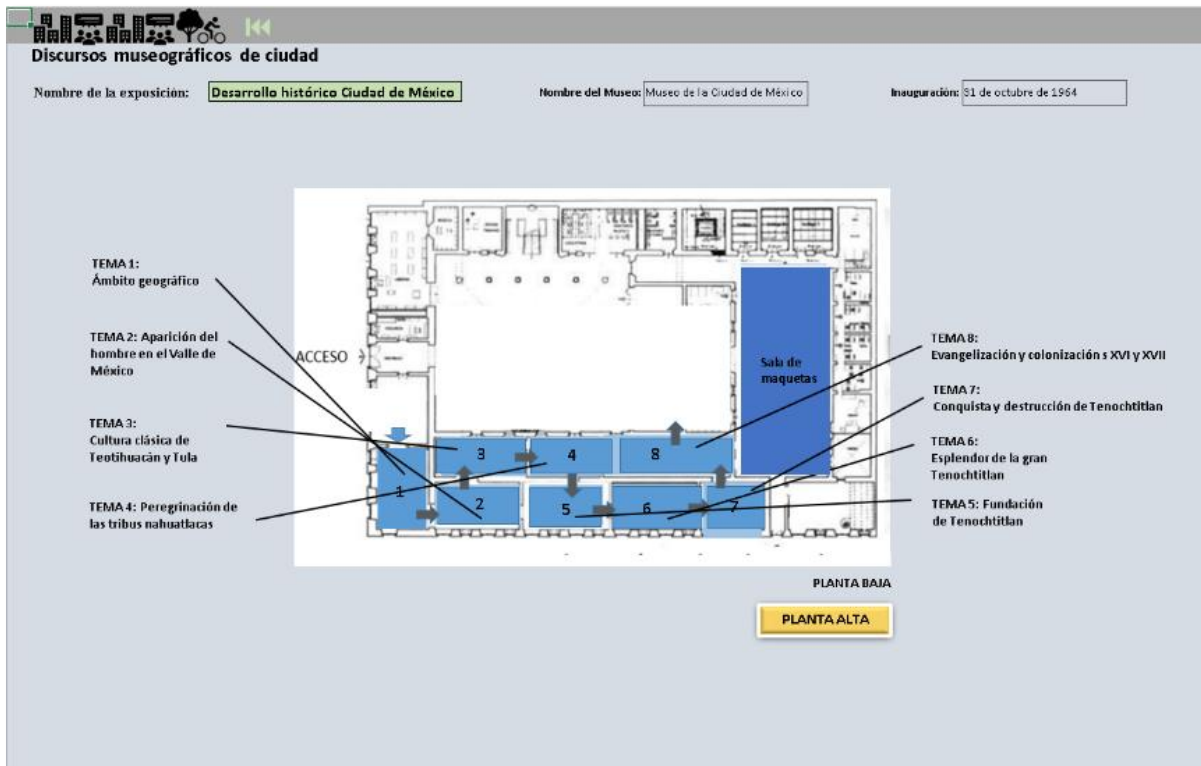


Lámina 14: Pantalla de Discurso museográfico de ciudad. El primer abordamiento temático de la ciudad en el museo. Museo de la Ciudad de México, 1964.

más interesante de su pasado. Es importante destacar que el Museo de la Ciudad de México fue, durante toda la década de 1960, el único que existió como el referente de los *museos de ciudad* en todo el país.

³¹ Generalmente el desarrollo ha sido asociado a la idea de crecimiento económico en el que no se reflexiona acerca del costo que implica ese concepto de crecimiento, por ejemplo, el medio ambiental y la repercusión en una mejor calidad de vida de sus habitantes.

Uno de los objetivos de aquel primer discurso era que el espectador comprendiera, entre otros, por medio de grandes murales, las teorías de los orígenes geológicos de la cuenca hidrológica del hoy llamado el Valle de México. En la sala 7, por ejemplo, *El ámbito geográfico*, se ubicaba el mural titulado: *Paisaje geológico del Valle de México*, de Francisco Moreno Capdevila y otro más: *Formación geológica del Valle de México*, de autoría anónima, que ilustraban paisajes prehistóricos acompañados de su cedula, donde se explicaba científica y didácticamente al espectador el porqué de la existencia de esta superficie geográfica en la que en algún momento el hombre se asentaría, hace aproximadamente de 20,000 a 12,000 años a. de C.³²

En cuanto a la propuesta de categorización de temas y subtemas que sustentaban la idea de *ciudad*, que se condensan en lo que denominamos las *formas de interpretación*³³, encontramos documentación que muestra para la Planta Baja, (Lámina 15). Se trataba de estructuras donde predominaban narrativas históricas, cronológicas y siempre de forma evolutiva.

El tema principal fue: *La ciudad como territorio y su ocupación social*. Para ello se proponían, a manera de capítulos, los temas, 1: Ámbito geográfico, 2: Aparición del hombre en el Valle de México, 3: Cultura clásica de Teotihuacán y Tula, 4: Peregrinación de las tribus nahuatlacas, 5: Fundación de Tenochtitlan, 6: Esplendor de la gran Tenochtitlan, 7: Conquista y destrucción de Tenochtitlan, 8: Evangelización y colonización siglos XVI y XVII.

³² Secretaría de Obras y Servicios (1973) El Museo de la Ciudad de México.

³³ Las formas de interpretación hacen referencia al uso de disciplinas científicas con los que se pueden explicar a los visitantes los objetos, los dispositivos y sus relaciones. Witker (2009).

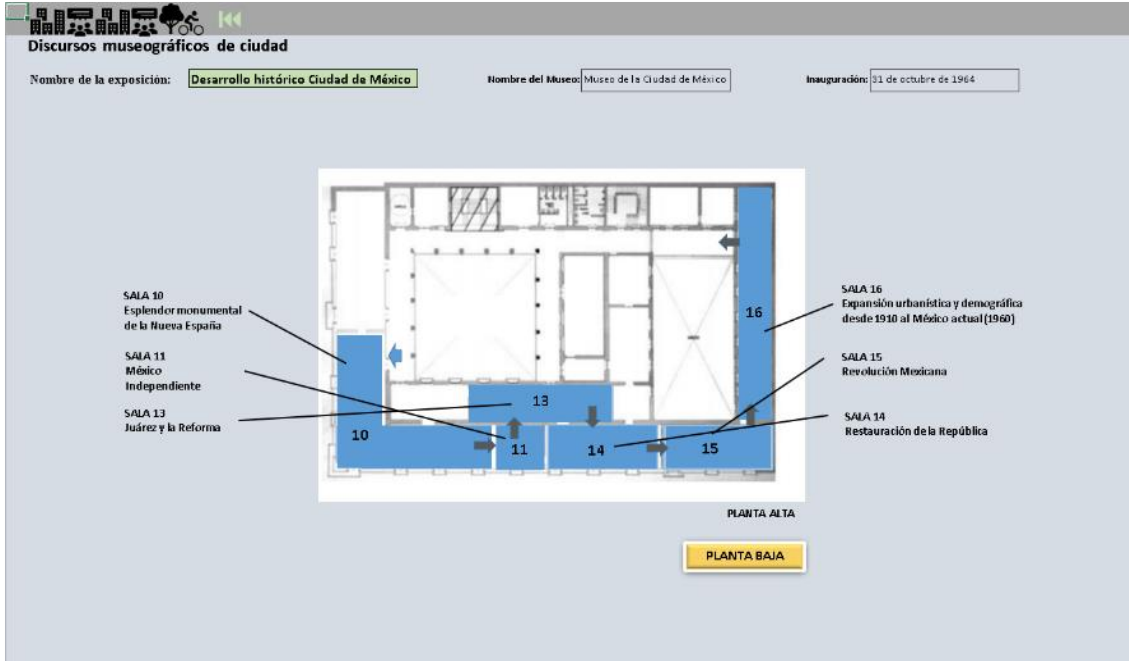


Lámina 15: Pantalla de Discurso museográfico de ciudad. Continúa en planta alta el primer abordamiento temático de la ciudad en el museo. Museo de la Ciudad de México, 1964.

El desarrollo de los temas de la *ciudad*, según esta propuesta, continuaban en la planta alta con los temas:

- TEMA10: Esplendor monumental de la Nueva España,
- TEMA11: México Independiente,
- TEMA13: Juárez y la Reforma,
- TEMA14: Restauración de la República,
- TEMA15: Revolución Mexicana,
- TEMA16: Expansión urbanística y demográfica desde 1910 al México actual (1960).

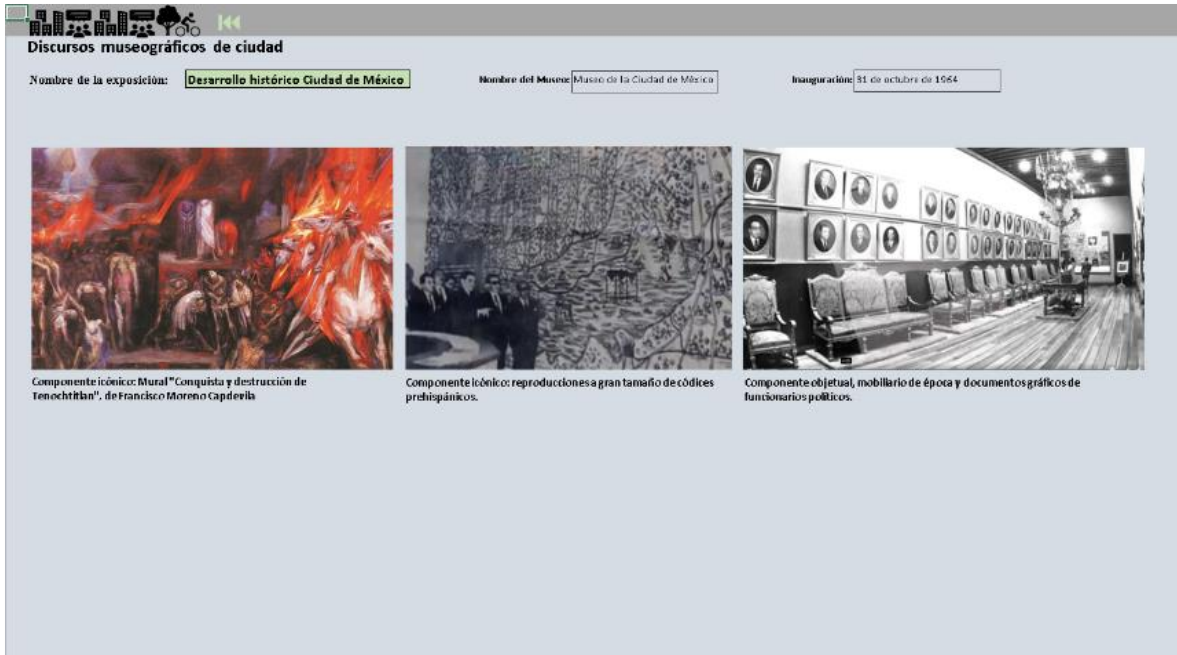


Lámina 16: Pantalla de Discurso museográfico de ciudad. El primer abordamiento temático de la *ciudad* en el museo. Museo de la Ciudad de México, 1964.

Como se aprecia (en la Lámina 15), sólo una de las 16 salas, específicamente en la última de ellas, se hacía mención de la *ciudad*, ejemplificada en el México de los años sesenta, producto las políticas centralistas que caracterizaron esos tiempos.³⁴ Esto significa que aun cuando se trataba del Museo de la Ciudad de México, ni siquiera se planteaba el abordar la *ciudad* de manera central, de la que se desprendieran los demás temas, sino que en sus salas predominaba la historia del territorio donde se asienta la urbe. Se trataba pues, de un museo donde la Ciudad de México no era protagonista, solo escenario de los acontecimientos históricos. Y obviamente no había mención del concepto de *ciudadanía*.

³⁴ Hay que recordar que la ciudad fue gobernada rígidamente durante 14 años por una sola persona, el político Ernesto P. Uruchurtu, quien, como Regente del Departamento del Distrito Federal de 1952 a 1966, entre otras cosas, reformó urbanísticamente el trazo vial de la Ciudad de México.

Tenemos entonces que, como parte de las formas de representación utilizadas en este museo para sustentar la idea de *ciudad* se usaron principalmente cinco dispositivos museográficos: ambientaciones, recreaciones, murales, pinturas y maquetas, acompañados de textos escritos e impresos.

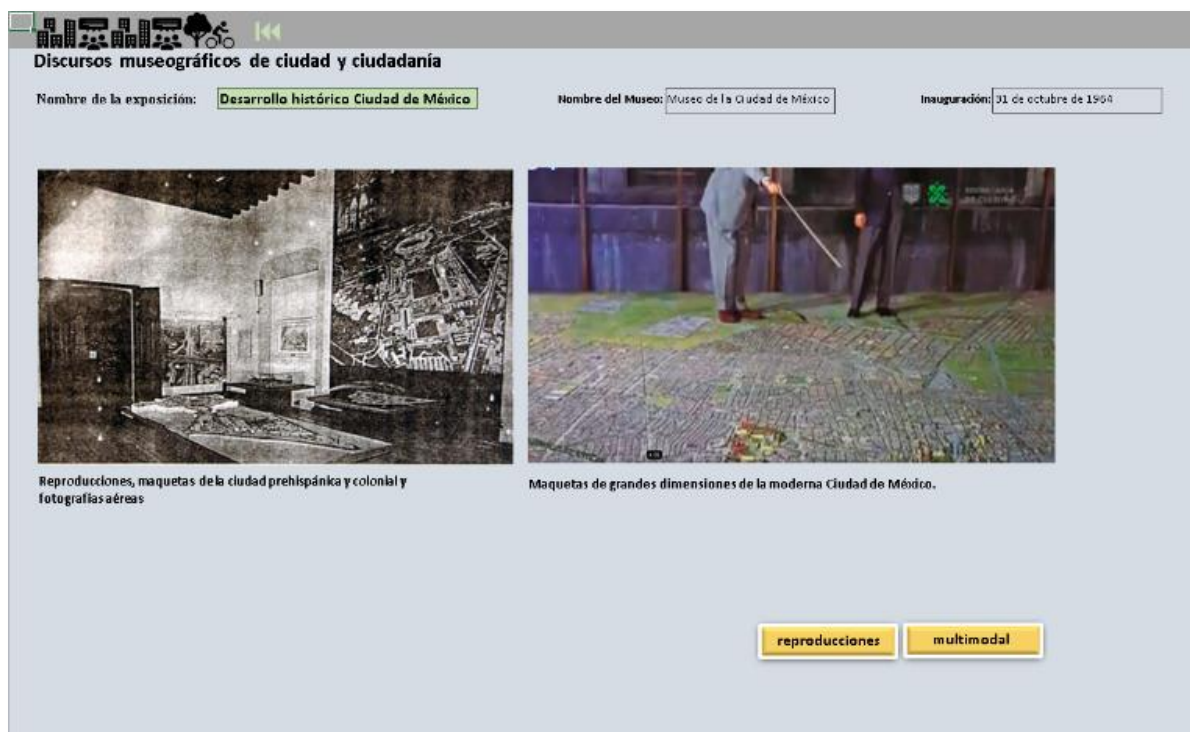


Lámina 17: Pantalla de Discurso museográfico de ciudad. El primer abordamiento temático de la ciudad en el museo. Uso de maquetas, ampliaciones, volúmenes. Museo de la Ciudad de México, 1964.

En la década de 1970 a 1980 se crearon los museos de la Ciudad de Veracruz y el de la Ciudad de Aguascalientes. De esta manera, no es sino hasta la década 1990 que comenzó una tendencia al alza con la creación de cinco nuevos *museos de ciudad*³⁵ como el Villahermosa, el de Guanajuato, el de León, el de Irapuato y el de Campeche. Como se observa, en esta época la tendencia discursiva en estos

³⁵ Aunque no corresponde exactamente al contexto examinado en este trabajo, es importante hacer mención que en 1992 con la inauguración de Universum Museo de las Ciencias y la Dirección General de las Ciencias de la UNAM se presenta otro discurso para pensar la ciudad. Dirigido por el Dr. Jorge Flores y siendo rector

museos era lineal, debido a la reiterada narración histórica, cronológica y evolutiva, de un tiempo narrativo del pasado al presente, (al que curiosamente nunca se llegaba). Los discursos no se arriesgaron a proponer abordajes distintos o aproximaciones diferentes.

Un segundo momento decisivo en la relación *museo-ciudad* en México, donde se pretendió dar rompimiento con esa tendencia, fue entre 1997-1998, acontecida en el mismo Museo de la Ciudad de México y que, dentro de esta argumentación asume un papel relevante. Indispensable es reconocer que esto hubiera sido inconcebible si no asumimos la importancia que para entonces significó el cambio político en México, el fin de un sistema bajo la conducción del Partido Revolucionario Institucional, del país-ciudad.³⁶

Después de ejercer el poder por más de 70 años de administración, bajo este régimen concluyó con el último Regentes del DF, Oscar Espinoza Villareal, el cual fue reemplazado por la opción de centro-izquierda encabezado por Cuauhtémoc Cárdenas, líder del nuevo Partido de la Revolución Democrática. Es en este contexto en que el discurso de la *ciudad* tomó un peso sustancial a través del museo. El cambio consistió en la generación de un gran debate, al menos en el entonces DF, encabezado por Conrado Tostado, en 1998, quien fue nombrado nuevo director del Museo de la Ciudad de México. Se proponía una apropiación y definición de la *ciudad* diferente a la tradicional, uno definitivamente más incluyente, que debía recurrir a la complejidad para analizar los procedimientos sobre los cuales hacer discursos de la *ciudad*. Discutieron largamente en torno a una serie de preguntas que son válidas

³⁶ Hasta hace poco la referencia a este aspecto tenía que ver con la idea de al ser México un país tan centralista, que lo que ocurre en la ciudad de México es referencia obligada para lo que ocurre en el resto del país.

para cualquier otro proyecto en torno a las representaciones de la *ciudad*, para ello una treintena de personajes de distintas disciplinas aportaron sus opiniones y su experiencia sobre cuál debía ser la ruta que seguir, y el simple planteamiento de estas preguntas hizo que surgieran nuevas preguntas como:

PRIMERAS PREGUNTAS QUE SE HICIERON EN LOS NOVENTA PARA DISCUTIR LA IDEA DE MUSEO DE CIUDAD:

- ¿Qué historia debe predominar?
- ¿Cómo hacer para que el discurso incluyera muchas otras miradas?
- ¿Qué tipo de museo se necesita impulsar?
- ¿Se hablaría sólo sobre el Centro Histórico?, ¿estaría ceñido a la historia de la ciudad?
- ¿Era preferible construir uno nuevo de mayores dimensiones y más moderno que el actual?

Tal vez en el cerro de la Estrella en Iztapalapa o en el Ajusco, al sur de la ciudad, se dijo o, crear un corredor museístico en el barrio de La Merced con otros museos similares en todas las delegaciones políticas, hoy llamadas Alcaldías. Esas fueron las interrogantes en el nuevo enfoque sobre el *museo de ciudad*. Pero, ante la simple pregunta ¿Qué es un *museo de la ciudad*? infinidad de actores sociales como arquitectos, historiadores, periodistas, directores de teatro, museólogos, poetas, periodistas, artistas, geólogos, museógrafos, astrónomos, o urbanistas, entre otros, se plantearon otra pregunta inicial y determinante: ¿Qué es la *ciudad*? En este caso se decía, una urbe con crecimiento desmedido que se salió del primer cuadro argumentaba Tostado, del *Cuadrante de la Soledad* en el que José Revueltas instaló a sus personajes, arquetipos de la pobreza, la injusticia y la marginación.

Podemos decir en ese sentido que se vivía en una gran contradicción, por un lado, una urbe con privilegios de ser el centro político-económico-cultural del país, y por otro, el ser una ciudad de segunda ya que no ofrecía a los *ciudadanos* ni siquiera el derecho de decidir sobre quién los gobernara. Y así, el *museo* no podía ser más que el reflejo de su realidad, “un recinto de segunda”.

Se concluyó partir del principio de que el reconocimiento que damos como *ciudad*, es el reconocimiento que nos damos nosotros mismos como *ciudadanos*. Ahora, quedaba un concepto claro, sino se podía decidir que era la *ciudad* de México, era imposible preguntarse ¿qué museo necesita? De igual manera nos damos cuenta que, desde 1998, se comienza a hablar del concepto de *ciudadanía* en el ámbito de los museos y sobre todo en los de *ciudad*.

Entre las principales conclusiones obtenidas estaban: un *museo de ciudad* debe ser un museo de la historia de la ciudad y que sea ella quien nos acerque al conocimiento del pasado para entender el presente y el futuro. Otras decían a manera de opinión de contrapeso, que la historia no está hecha, sino que está por hacerse, no existe. Otros estaban convencidos de que un *museo* es la institución, no sus intenciones políticas y que las intenciones del museo y sus exposiciones debían ser a todas luces pedagógicas, convertirlas en herramientas indispensables y eficaces para acercar y acercarse al público en su calidad de *ciudadano*. La importancia de crear puentes con la comunidad y con los elementos que definen sus identidades, entendida como la fuerza motriz de las búsquedas actuales del museo: el descubrimiento y fortalecimiento de nuestra identidad urbana, con la heterogeneidad que ésta implica.

Observamos varios resultados surgidos de este ejercicio, quizás el de mayor valía fue el enriquecimiento teórico que suscitó su discusión ya que en el caso específico del MCM, desafortunadamente pocos cambios ocurrieron. Pensamos que la repercusión impactó más bien a nivel nacional porque no solamente se mantuvo el crecimiento de la infraestructura museística con cinco nuevos museos de este tipo: Guadalajara, Torreón, Monterrey, Querétaro y Chetumal, sino que, durante la década siguiente, ya en este nuevo siglo, se duplicó la cantidad llegando a 10 nuevas ciudades: Veracruz, Tuxtla Gutiérrez, Huamantla, Oaxaca, Ciudad Guadalupe, Xalapa, Mérida, Cuernavaca, Tijuana, Durango y otra nueva propuesta en la CDMX.

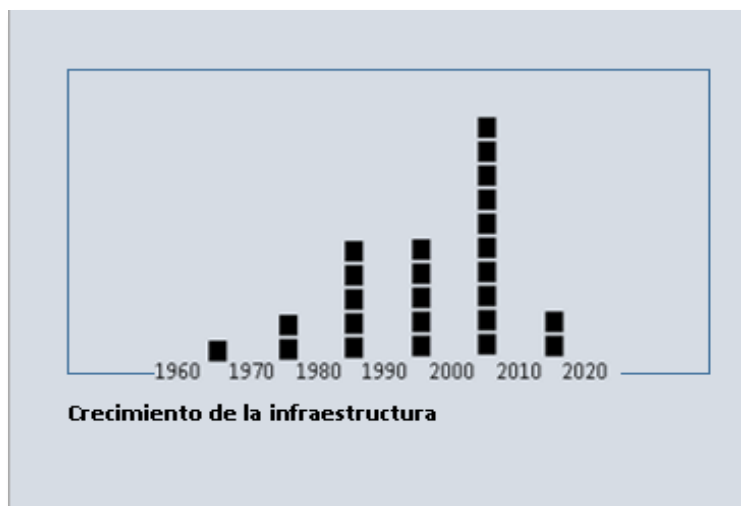


Lámina 18: Crecimiento de la infraestructura museística de museos de ciudad en México actualizada al año 2020.

3.2.- [Museo de la ciudad de Veracruz, Ver. 2000](#)

Como se pudo ver en capítulo anterior, desde la creación del primer *discurso de ciudad*, el de 1964, la ciudadanía y el ciudadano han estado ausente en estas narraciones. Y la tendencia se mantiene en proyectos de principios de este siglo XXI. Para analizar esta línea de trabajo revisamos dos ejemplos, Veracruz, 2000 y Durango, 2013. El primero, Veracruz, se crea originalmente en 1970 con motivo del 450 aniversario de la fundación de la ciudad. En 1989 se reactualiza después de sufrir muchas faltas administrativas, con una visión más antropológica y en el contexto de las culturas populares. En 2000 se le vuelve a intervenir y es aquí donde hacemos la revisión. Interiorizando en este ejercicio, a través del cuestionario escrito y de la entrevista, indagamos, en la experiencia de los creadores, el cómo se hizo un *discurso de ciudad* en un museo de ciudad en esa época.

Para ello la entrevista se aplicó a Laura Serrano, diseñadora y museógrafa quién dirigió el proyecto y al equipo de trabajo. Se comenzó en marzo de 1999 y se inauguró en 2000.³⁷ Los recursos de proyecto fueron otorgados por el programa PAICE y actualmente depende del nivel municipal.

³⁷ Esta información fue obtenida de la entrevista que se hizo a Laura Serrano, así como de cuestionario escrito aplicados a ella. México, 18, 19 de mayo de 2019, Plataforma: Zoom. Duración: 50:00. Disponible por Google drive. Ella estudió diseño y se especializó en museografía en la Encrym.

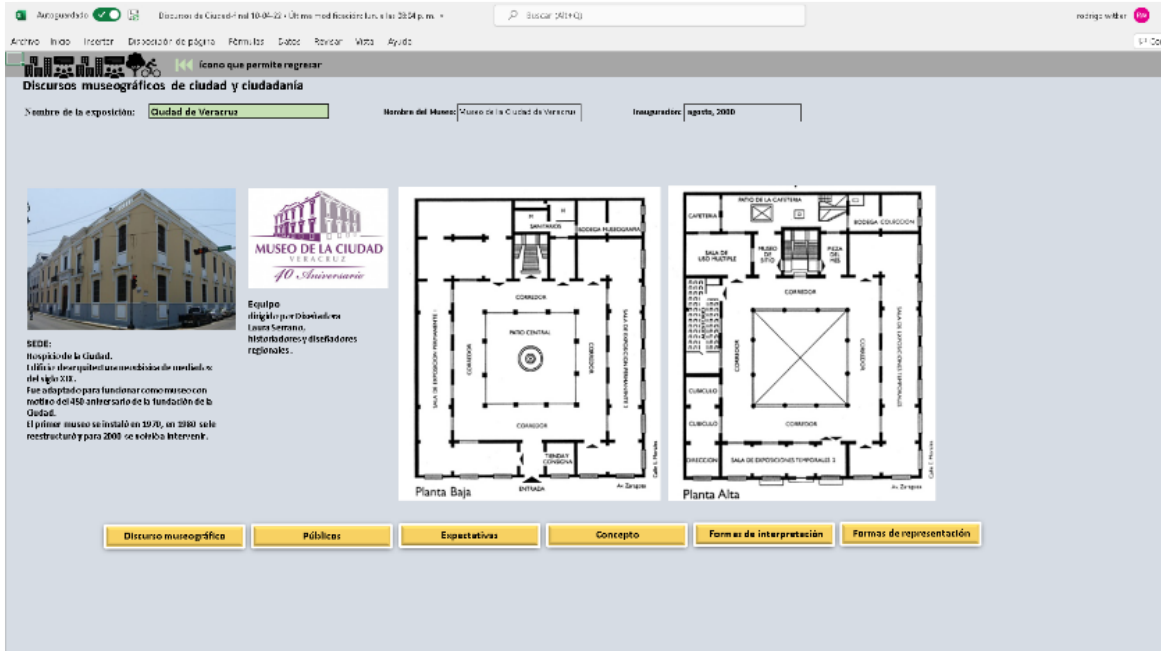


Lámina 19: Pantalla de Discurso museográfico de ciudad. El primer abordamiento temático de la ciudad. Museo de la Ciudad de Veracruz, 2000.

La sede fue el edificio histórico de mediados de S.XIX construido como el hospicio de la ciudad que fue cuartel y hospital a lo largo de las intervenciones sufridas en el puerto.

Las expectativas de las instancias contratistas, dice Serrano, no eran muy altas, se trataba de rescatar el edificio, que fuera un lugar digno y donde se contara la historia de Veracruz, de forma atractiva y didáctica para atender a estudiantes. Se le creó como un museo histórico que hablara de la ciudad. Como una constante estaba la presencia de la negritud, que confirma el ser veracruzano. La tercera raíz. El Centro Histórico como un atractivo cultural ante su abandono, como opción turística y de esparcimiento.

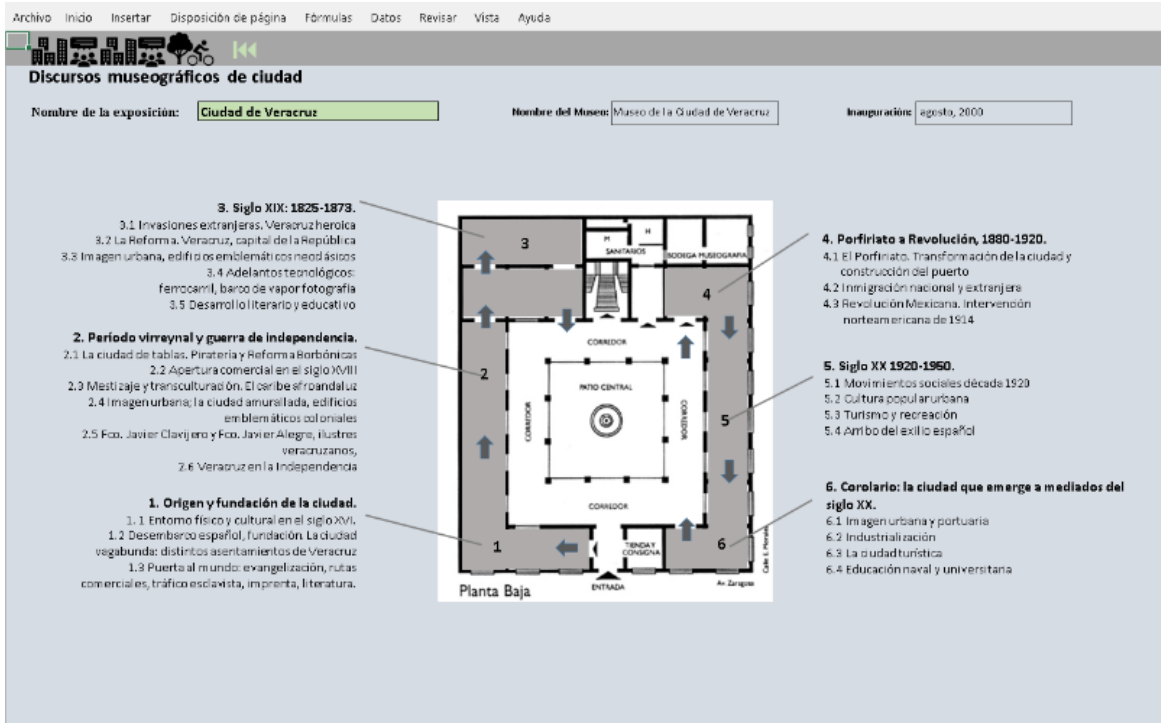


Lámina 20: Pantalla de Discurso museográfico de ciudad. El primer museo de ciudad del año 2000. Planteamiento temático. Museo de la Ciudad de Veracruz, 2000.

Como decíamos, nuestra propuesta de matriz digital para enriquecer los análisis de los *discursos museográficos* se expresa en permitir clasificar la información en los cuatro aspectos que hemos denominado “Expectativas”, “Públicos”, “Concepto” e “Inmueble” con los que intenta sintetizar y esquematizar los argumentos que los sustenta. En definitiva, cómo está compuesta museográficamente la idea de *ciudad*.

Las *Expectativas* de los creadores, por ejemplo: dignificar la idea de *ciudad* mediante la divulgación de su historia, o hacer comprender que importantes y decisivos momentos de la historia nacional han contribuido a transformar la ciudad y la conformación de sus habitantes o, generar orgullo e interés por preservar los sitios y la memoria histórica de los habitantes, el reconocimiento de sus personajes

destacados. Luego está la consideración de a qué *públicos* se dirige el discurso: en este caso a estudiantes y público porteño. Les importaba la edad inicialmente y después un público nacional y extranjeros. Y, por último, el *concepto*. En este caso: la ciudad de Veracruz como *puerto y puerta* de México.

Así, en este caso, los temas y subtemas que sustentaban la idea de ciudad, condensados en las formas de interpretación, como se aprecia en el desglose de la Lámina 20, eran estructuras históricas, cronológicas y evolutivas.

Las formas de interpretación eran:

TEMA 1: Origen y fundación de la ciudad. 1. 1 Entorno físico y cultural en el siglo XVI. 1.2 Desembarco español, fundación. La ciudad vagabunda: distintos asentamientos de Veracruz. 1.3 Puerta al mundo: evangelización, rutas comerciales, tráfico esclavista, imprenta, literatura.

TEMA 2: Período virreynal y guerra de independencia. 2.1 La ciudad de tablas. Piratería y Reforma Borbónicas. 2.2 Apertura comercial en el siglo XVIII. 2.3 Mestizaje y transculturación. El caribe afroandaluz. 2.4 Imagen urbana; la ciudad amurallada, edificios emblemáticos coloniales. 2.5 Fco. Javier Clavijero y Fco. Javier Alegre, ilustres veracruzanos, 2.6 Veracruz en la Independencia.

TEMA 3: Siglo XIX: 1825-1873. 3.1 Invasiones extranjeras. Veracruz heroica, 3.2 La Reforma. Veracruz, capital de la República, 3.3 Imagen urbana, edificios emblemáticos neoclásicos, 3.4 Adelantos tecnológicos: ferrocarril, barco de vapor fotografía, 3.5 Desarrollo literario y educativo.

TEMA 4: Porfiriato a Revolución, 1880-1920. 4.1 El Porfiriato. Transformación de la ciudad y construcción del puerto. 4.2 Inmigración nacional y extranjera. 4.3 Revolución Mexicana. Intervención norteamericana de 1914.

TEMA 5: Siglo XX 1920-1950. 5.1 Movimientos sociales década 1920. 5.2 Cultura popular urbana. 5.3 Turismo y recreación. 5.4 Arribo del exilio español.

TEMA 6: Corolario: la ciudad que emerge a mediados del siglo XX. 6.1 Imagen urbana y portuaria. 6.2 Industrialización. 6.3 La ciudad turística. 6.4 Educación naval y universitaria.

Como parte de las formas de representación utilizadas para sustentar la idea de ciudad se usaron principalmente: ambientaciones, recreaciones, murales, pinturas y maquetas.

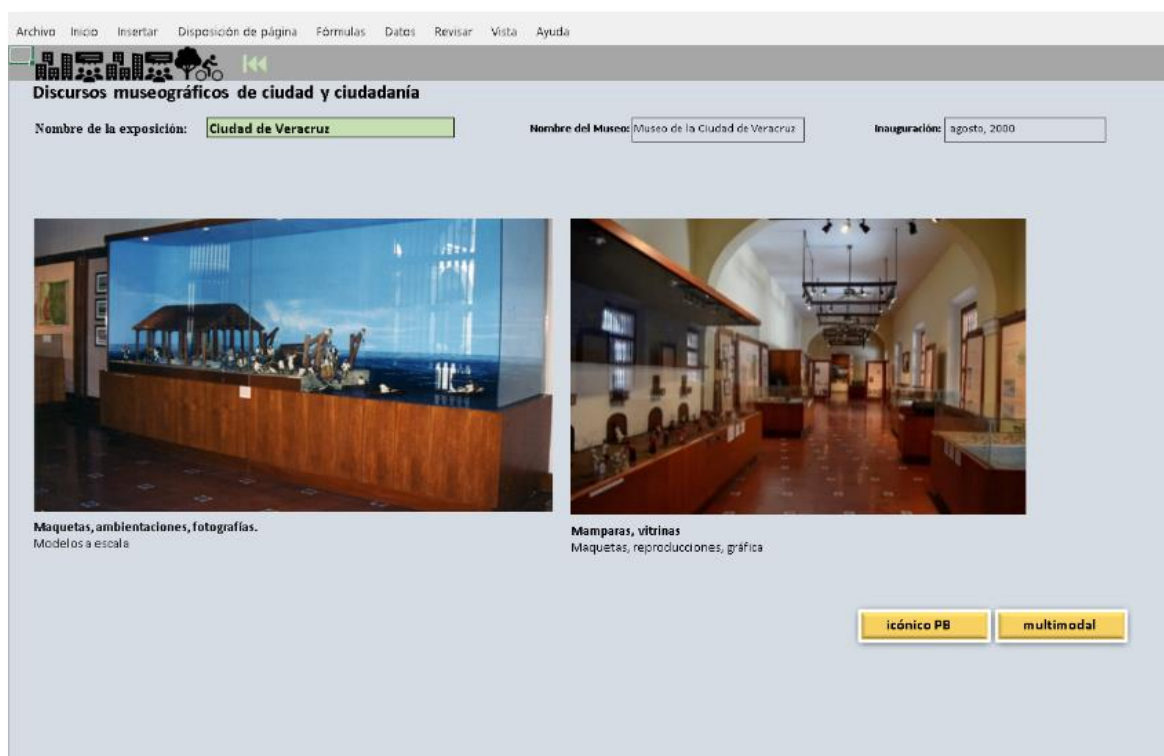


Lámina 21: Pantalla de Discurso museográfico de ciudad. Uso de medios y lenguajes. Museo de la Ciudad de Veracruz, 2000.

De los datos obtenidos en la entrevista se desprenden, dice Serrano, en cuanto a tiempos y recursos, tomé contacto en marzo de 1999, la gestión

ya se había iniciado por parte del municipio, pues estaban aprobados los recursos del PAICE, pero no tenían un proyecto ejecutivo. En julio y agosto de 2000 se hizo producción y montaje, o sea menos de dos años. La Dirección de Desarrollo de la Comunidad del Municipio de Veracruz llevó a cabo la administración. En esas fechas gobernaba Francisco Ávila Camberos del PAN. Se realizó con recursos federales por medio del PAICE, en total seis millones de pesos de la época. El Arq. Joaquín Segarra, director del museo en ese momento fue el contacto. Conocía mi experiencia, y me comentó del concurso para la rehabilitación, ya que la museografía era de mediados de los años 80 y estaba en franco deterioro al igual que el edificio, el cual funciona como Museo de la Ciudad desde 1970.

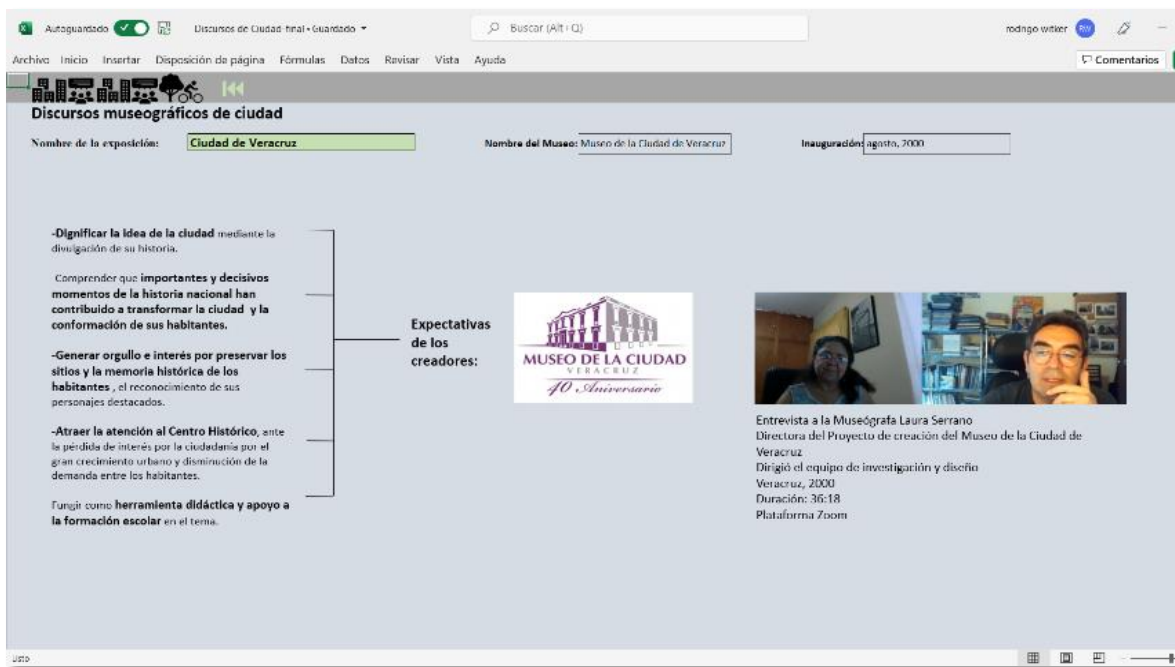


Lámina 22: Pantalla de Discurso museográfico de ciudad. Entrevista con la directora del proyecto. Museo de la Ciudad de Veracruz, 2000.

Dentro de los objetivos estaban: rehabilitar el Museo, rescatar el edificio (aunque en malas condiciones, seguía funcionando). Ofrecer un espacio atractivo a la ciudadanía y al turismo, proporcionar información veraz sobre la historia y cultura de la ciudad de manera accesible y amena.

Sin embargo, dice Serrano: no se sabía del proceso que implica un proyecto museográfico. No se sabía hacer convocatorias de concursos.

En cuanto a las expectativas de los creadores: Dignificar la idea de la ciudad mediante la divulgación de su historia. Comprender cuales importantes y decisivos momentos de la historia nacional han contribuido a transformar la ciudad y la conformación de sus habitantes. Generar orgullo e interés por preservar los sitios y la memoria histórica de los habitantes, el reconocimiento de sus personajes destacados. Atraer la atención al Centro Histórico, ante la pérdida de interés por la ciudadanía por el gran crecimiento urbano y disminución de la demanda entre los habitantes. Fungir como herramienta didáctica y apoyo a la formación escolar en el tema.

Lo que se presentó, dice Serrano, fue un anteproyecto museológico que contenía: objetivos de la remodelación, optimización de espacios y circulación; orientación del discurso museográfico, público objetivo, propuesta de contenidos y líneas de investigación para elaborar el guión científico y el catálogo iconográfico; objetivos de la puesta museográfica, recursos expositivos y criterios de diseño; propuesta de operación del museo, estrategias de difusión, una guía temática, un esbozo del guión museográfico.

También atraer la atención al Centro Histórico, ya que iba perdiendo ocupación e interés por la ciudadanía; debido al gran crecimiento y la conurbación con 2 municipios (que hoy día son 5) y al movimiento de comercio y lugares de recreación y diversión hacia la zona sur, lo que dejaba al sector turístico como la mayor presencia en el centro y menor entre los habitantes. El discurso estaba concebido en primer lugar a la población porteña que desconocía su historia local y al Museo de la Ciudad, en términos generales para cualquier edad, pero particularmente hacia los estudiantes de enseñanza básica, media y superior. En segundo lugar, al turismo nacional y extranjero. Se buscaba si informar sobre la importancia de la Ciudad y Puerto de Veracruz en la historia nacional, pero sobre todo provocar una reflexión sobre los procesos que dieron lugar a la ciudad para llegar a ser como es y cómo estos definen una forma de ser en sus habitantes. También fungir como herramienta didáctica y apoyo a la formación escolar en el tema. Por condiciones ambientales no se podía atender a público discapacitado.

El concepto sobre el que se creó el museo, dice Serrano: la ciudad de Veracruz como puerta y puerto de México. Su historia relatada a través de los siguientes aspectos: -Intercambio comercial y cultural. -Cambios en la fisonomía de la ciudad, -Estilo de vida de sus habitantes, -Inmigraciones, -Guerras e invasiones, -Personajes relevantes, -Cultura Popular.

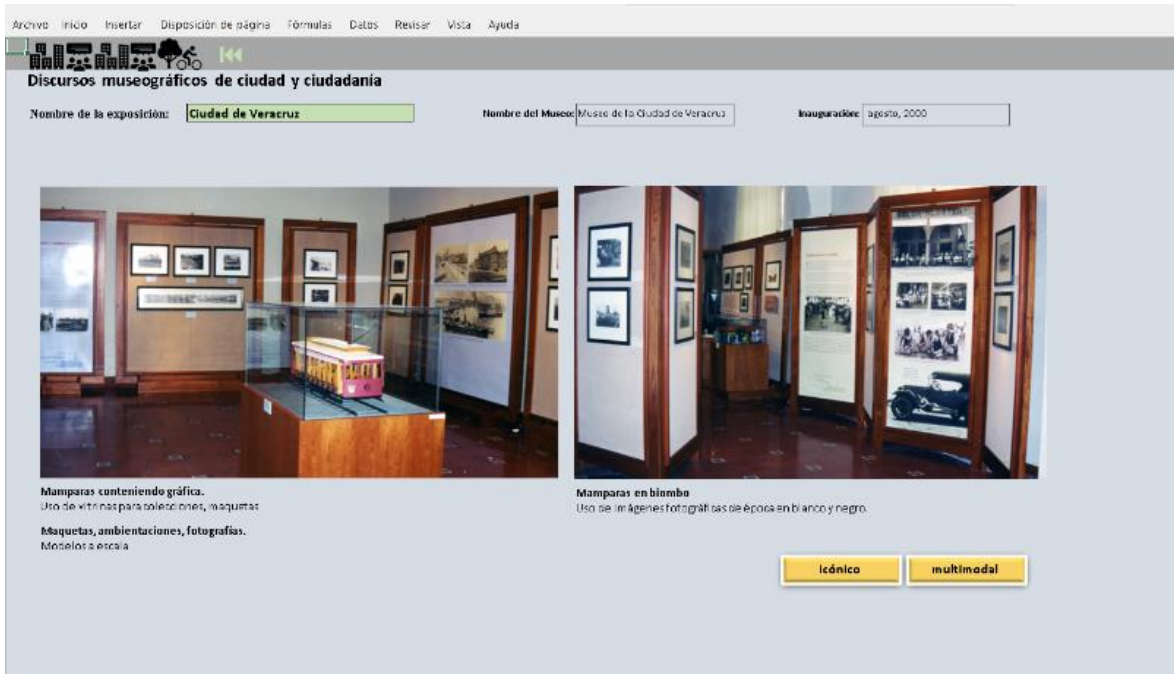


Lámina 23: Pantalla de Discurso museográfico de ciudad. Uso de medios y lenguajes. Museo de la Ciudad de Veracruz, 2000.

La arquitectura del edificio es neoclásica de mediados del siglo XIX, fue construido por acuerdo de cabildo para alojar el Hospicio de la Ciudad, aunque en sus inicios sufrió la ocupación española, francesa e inglesa. Fue adaptado para funcionar como museo con motivo del 450 aniversario de la fundación de la Ciudad en 1970. El ambiente de un edificio histórico confiere cierta aura, ambiente relativo al tema y resalta la dignidad del edificio, que sigue escribiendo su propia historia al convertirse en museo. Por otro lado, al adaptarlo museográficamente, surgen limitantes como la forma y tamaño de las salas, control de iluminación, limitantes de uso en ciertas áreas, muros, áreas y adaptaciones para servicios al público, bodegas, auditorio, etc.

Concebimos la Ciudad de Veracruz, dice Serrano, como un lugar entrañable, con una rica historia decisiva para el país y donde surgieron manifestaciones artísticas, formas de ser; un Veracruz mítico, con sus personajes pintorescos, lugares, gastronomía, música y fiestas populares propias que le han dado fama nacional y más allá de fronteras. Más allá de una ciudad turística, un puerto clave en la economía nacional.

A manera de evaluación, en el discurso predominó el carácter histórico por encima de otra corriente o tipo de pensamiento, por ejemplo: urbanismo, arquitectura, por sobre ecología y medio ambiente, etc. Por lo mismo ideas rectoras como *ciudadanía o ética ciudadana*, o temas como contaminación ambiental, basura, energía, entre otros, nunca fueron consideradas en los contenidos del museo. Lo prioritario fue el contenido histórico apoyado con la extensa iconografía (texto + imagen); además maquetas, audios, videos e interactivos táctiles. La colección era muy pequeña, por lo que el contenido histórico se comunicaba con recursos museográficos.

Si volviera a hacer un discurso como este, dice Serrano, daría continuidad a la historia hasta fines del siglo XX y resaltaría el desarrollo portuario. Trataría de destacar las transformaciones de la traza urbana y su crecimiento, las conurbaciones y cómo han afectado en el modo de vida de los veracruzanos. Incluiría una amplia reflexión hacia la conciencia ambiental: afectaciones al entorno ecológico con las urbanizaciones desmedidas y ampliaciones portuarias.

Mejoraría o mejor cambiaría todos los dispositivos museográficos, la iluminación, mobiliario. Reintegraría los contenidos de los interactivos que se perdieron al descomponerse los aparatos con presentaciones más actualizadas. Sintetizaría más los textos. Incluiría iconografía publicada recientemente. Presentaciones interactivas, elementos en movimiento. Climatización de las salas.

Parte importante de un *discurso museográfico* es aquel en cual se destacan las características propias y originales de una ciudad: devenir histórico, imagen urbana, cultura popular, influencia e importancia en su proyección hacia una región o país. Con el cual los ciudadanos se identifican y lo hacen suyo, en el cual los visitantes foráneos encuentran elementos de interés más allá del puro turismo recreativo.

No estuvo dentro del presupuesto la formación de guías y voluntarios, aunque sí se hizo la propuesta para su operación: organigrama, perfiles del personal, funciones, plan de difusión, publicaciones. Dice Serrano. En su momento sí quedamos satisfechos con los contenidos históricos y la museografía en el tiempo y recursos que tuvimos a la mano, sin embargo, siempre me preocupó la operación, difusión y actualización constante del museo como elemento básico de su éxito, que, si bien cambió en su apariencia, también debería cambiar en su funcionamiento.

Se propuso involucrar a las instituciones que ya estaban dentro del Comité de Seguimiento (Archivo Histórico de la Ciudad, IVEC, INAH, UV) para formar un

Consejo Consultivo permanente que velara por la constante actualización y mejora, para que no dependiera únicamente del municipio y de los cambios de administración; e involucrar a los ciudadanos mediante un Patronato o Amigos del Museo; al igual que un Consejo Técnico de investigadores para nuevos contenidos para publicaciones y otros productos complementarios al discurso. Sin embargo, esto no se llevó a cabo. Es muy importante para estos museos de ciudad la continuidad, actualización y revitalización constante de los museos municipales, que se enfrentan a la problemática de los cambios de administración. Si hay mucho interés crece y se mejora, si hay poco apenas se mantiene igual y, si no lo hay se empieza a deteriorar con riesgo de desaparecer. Lo ideal es que la *ciudadanía* se apropie y aprecie los espacios para que sean ellos quienes cuestionen a las autoridades, para que lo que se construyó con tanto esfuerzo humano y recursos tenga una mejor y saludable existencia.

Por otro lado, el sello propio de cada ciudad se pierde ante los procesos de globalización y mercantilización. Las identidades propias se van desdibujando, el sabor de cada ciudad se pierde ante las franquicias, grandes empresas, centros comerciales que igualan la imagen urbana en las ciudades. *Las modas, termina Serrano, estilos de vida, formas de expresión que una vez fueron característicos de un lugar, se uniforman gracias a la profunda dependencia a las redes sociales y la web.* Actualmente, por falta de presupuesto el museo se encuentra en franco deterioro por falta de mantenimiento, más aun considerando las condiciones climáticas de ciudad.

3.3. [Museo de la Ciudad de Durango, Dgo. 2013](#)

El tercer caso es el Museo de la Ciudad de Durango 450. La sede definitiva fue el edificio propiedad de Pedro Escárzaga Corral, rico comerciante, político y minero. Se construyó entre 1898 y 1902. En junio de 1930 se convierte en sede del Palacio Municipal.

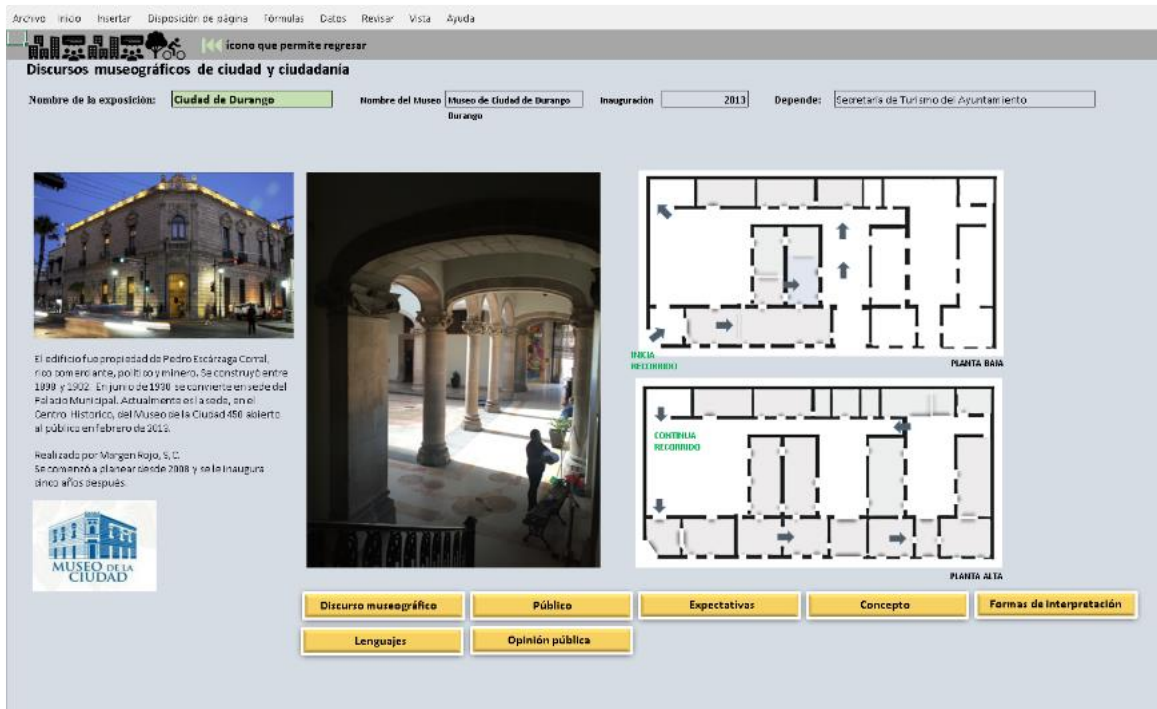


Lámina 24: Pantalla de presentación del proyecto. Espacialidades y acceso a los rubros de información del discurso museográfico. Museo de la Ciudad de Durango, 2013.

Para 2008 se contrata a Ofelia Martínez García³⁸, directora de Margen Rojo SC, creadores de diversos museos, entre ellos, el Museo del Palacio de Monterrey, N.L. y el Museo de la Ciudad de Guadalajara, Jal. El proyecto comienza en 2008 pero se inaugura hasta 2013. Interiorizando en este ejercicio, a través del cuestionario escrito y de la entrevista, indagamos también en la experiencia de los

³⁸ Los datos obtenidos corresponden a la entrevista y la encuesta escrita que le hice el 2 de mayo de 2020 en la plataforma Zoom, duración: 2:11:00, disponible por Google drive.

creadores que nos da como resultado el cómo se hacía un *discurso de ciudad* en un museo de ciudad en esa época.

El proyecto lo ejerce la Secretaría de Turismo del Municipio de Durango, o sea son recursos municipales.

A la pregunta: ¿Cómo se incorporan ustedes al proyecto?, dice Martínez: *Fue gracias a una gestora cultural la que promovía la idea. Ella viaja a la CDMX a estudiar la maestría en arte en la FAD de la UNAM y ahí conoce a los profesores que integran el despacho de Margen Rojo, ella sabía que necesitaba un museo para promover turísticamente la ciudad. Aunque no sabía qué incluir. Ella había ido con anterioridad a Monterrey a ver el Museo de la Ciudad que Margen Rojo había hecho en 2008 y le agradó la propuesta. Quizás lo que querían era replicar y adaptar la idea, pero en Durango.*

Para este caso la Idea de ciudad, aquella que intenta sintetizar y esquematizar en qué se sustenta y cómo estaba expresada la idea de ciudad la obtenemos categorizando las Expectativas de los creadores, por ejemplo: Si pensamos en la ciudad de Durango en nuestro presente, pensamos en una ciudad de movimiento, en una sociedad donde sus integrantes creativamente se incorporan a la vida. También estaba: Durango corazón de México, un lugar para habitar y para disfrutar, una ciudad para transitar, descubrirlo, Durango es un maravilloso espacio para trabajar y estudiar...un lugar para vivir.

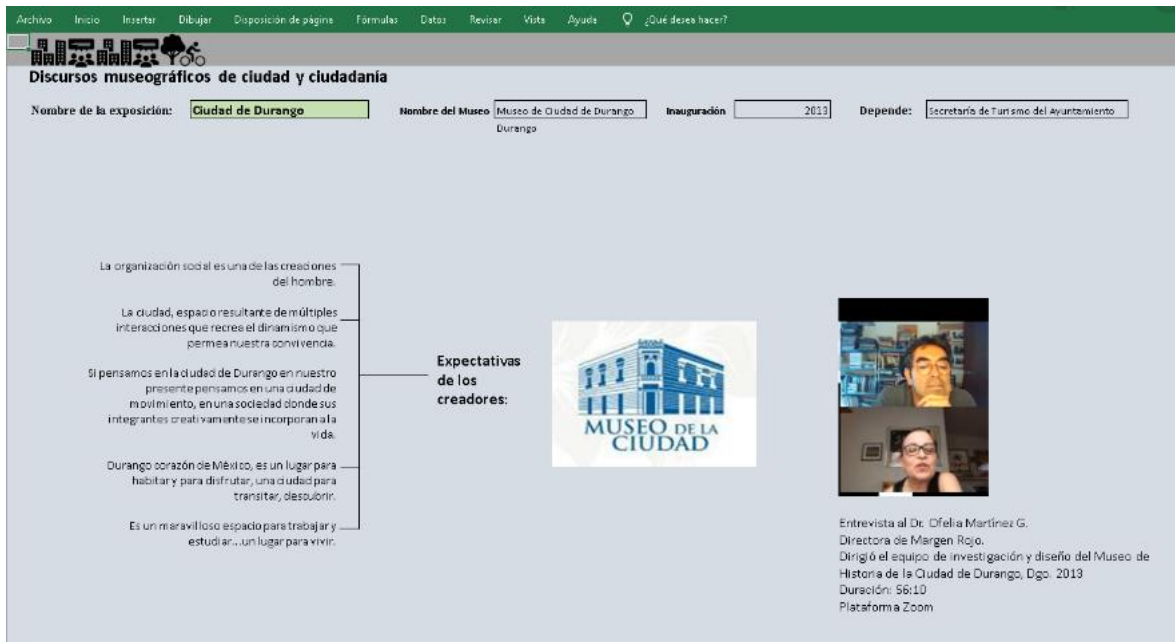


Lámina 25: Pantalla de Expectativas del proyecto, a partir de la entrevista a la directora del mismo. Museo de la Ciudad de Durango, 2013.

Como concepto, dice Ofelia Martínez, se supone utópicamente que había una planta baja, la parte diacrónica, o sea la parte de historia y, en la parte de arriba, se ubicaba la parte sincrónica que representaba el presente de Durango. En la parte sincrónica había una sala introductoria, una de arquitectura, una de economía, una de sitio con la historia del Cabildo, una de educación, una de ciencia y tecnología, una de fiestas y tradiciones, una de gastronomía, una de cine y otra de Durango en la cultura.

Luego, en la consideración de a qué públicos se dirige el discurso, dice Martínez: lo primordial es que el visitante pueda tener experiencias que lo transformen, así, no interesa ser ciudadano del mundo, de la tierra o del planeta, los públicos son diversos. Públicos para que sean transformados a través de la experiencia de la exposición, que los

transformen, que los muevan, que los hagan cambiar, pensar, que te hagan sentir, que te haga vivir.

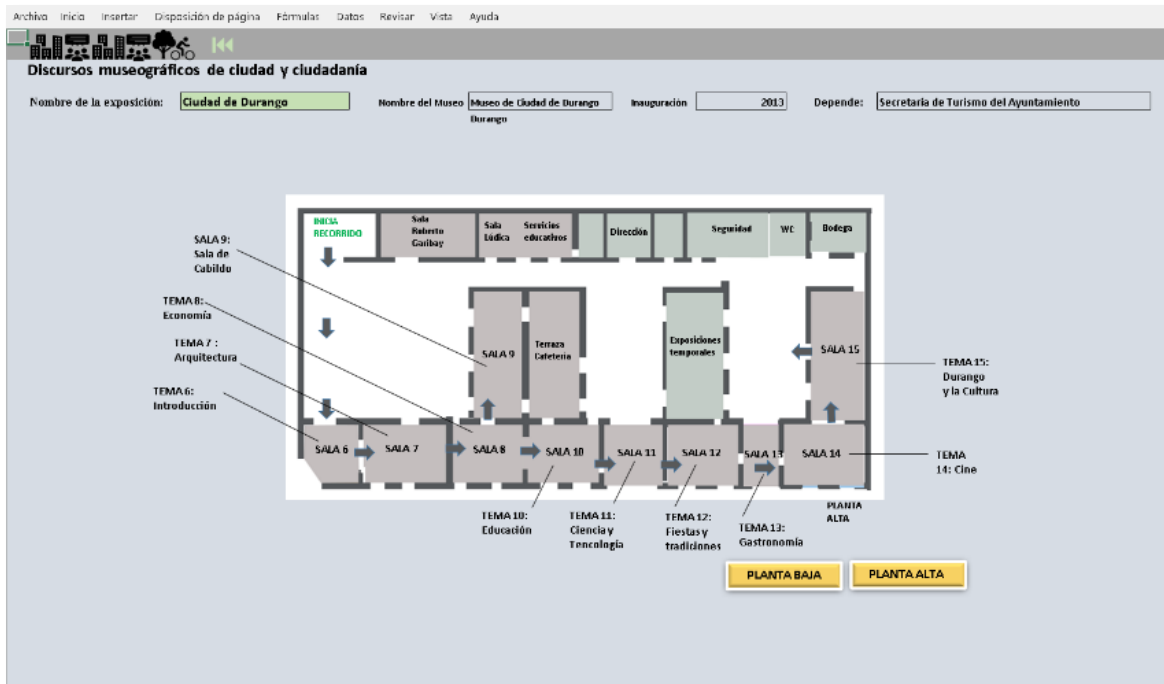


Lámina 26: Pantalla de las formas de interpretación. Uso temático de los espacios del inmueble. Museo de la Ciudad de Durango, 2013.

De esta manera, los temas y subtemas que sustentaban la idea de *ciudad*, condensados en las formas de interpretación, como se aprecia en el desglose de las Láminas 26 y 27, fueron también estructuras históricas, cronológicas y evolutivas. La organización social es una de las creaciones del hombre. *La ciudad*, espacio resultante de múltiples interacciones que recrea el dinamismo que permea nuestra convivencia. Pensar, por ejemplo, en la ciudad de Durango en nuestro presente, pensamos en una ciudad de movimiento, en una sociedad donde sus integrantes creativamente se incorporan a la vida.

Como parte de las formas de representación utilizadas para sustentar la idea de ciudad se usaron principalmente: ambientaciones, gráfica a gran formato, recreaciones, murales, pinturas y maquetas.

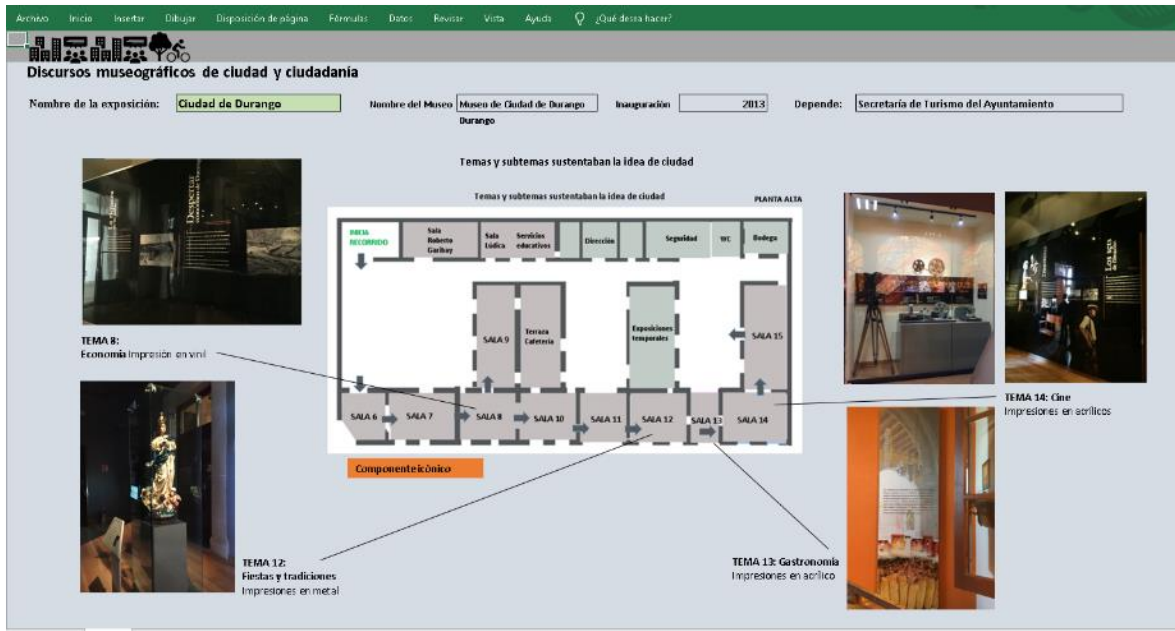


Lámina 27: Pantalla de leguajes y medios utilizados. Museo de la Ciudad de Durango, 2013.

La duración de la gestión del proyecto fue de más de 4 años. El museo de la ciudad de Durango es inaugurado en el 2013, en febrero. Se comienza a planear desde 2008. En total fueron 6 años. El proyecto lo administra la Secretaría de Turismo del Municipio de Durango, o sea son recursos municipales. El Municipio y el Estado estaban gobernados por el PRI. Los recursos principalmente fueron municipales, aunque al final se obtuvo respaldo estatal, pero como siempre faltó el dinero. No hubo convocatoria, se le asignó directamente a la empresa.

La intención era que la gente que llegara se diera una idea de lo que era la ciudad a través de este museo, dice Martínez. Uno de los objetivos

fue el de seguridad ya que en esa época estaba tomando vigencia el tema de la violencia entre otros por la presencia del Chapo Guzmán.

Como expectativas, los museos pueden ir más allá de lo que es nuestra convivencia con la ciudad, y si pueden generar conciencia ciudadana, quizás no formar mejores ciudadanos, pero si mejores seres humanos.

En cuanto a públicos, no es tan fácil considerar a los visitantes como activos o participativos. Ese es el reto a lo que debemos tender. Igual es válido establecer a un visitante como alguien pasivo, como simple receptor, también es válido siempre y cuando lo establezcas de antemano. Es muy difícil incorporar al público en dinámicas integradoras, aunque ahora hay ya más medios para hacerlos que participen, piensen, actúen, que vivan de diferentes maneras la exposición, buscar nuevas formas de lecturas de las cosas. El museo como el espacio para la restituir el tejido social, donde sabes de dónde vienes y a dónde vas.

El museo se justifica como necesario para el incremento de oferta cultural, que en Durango se limitaba al centro comercial (cine, boliche y Soriana) como alternativa a la incorporación al narco, dice Martínez.

En un principio si, aunque faltó dinero y tiempo, como siempre. Pero quedó un museo interesante, nos faltó un poquito más, pero quedó digno. Quedó incompleto, la parte superior no se pudo terminar, pero en general me gustó la propuesta. Al principio los directivos quedaron maravillados, pero al mes cambió el gobierno ya que los municipios cambian cada tres años.

A la nueva administración no le importaba el museo como a la anterior, no consultaron ni respetaron el guión original, no hubo consciencia para saber qué hacer y comenzó a deteriorarse. Los tiempos de administración municipal son muy cortos, éste tuvo el respaldo del gobernador por eso pudo hacerse en seis años.

Si, el edificio era adaptado, dice Martínez. El rescate fue integral ya que el edificio estaba muy maltratado. En cuanto a los investigadores, ellos dijeron: tenemos a los nuestros, fueron 3, uno de ellos muy conflictivo, que estuvo desacreditando el museo, esas también son cuñas. Eran historiadores. Uno de ellos trabajó anteriormente en museos interactivos, entonces tenía su manera de percibir los museos. Se entienden algunas posturas, sobre todo cuando llegan los de la Ciudad de México y suponen imposición de visiones, los conflictos entre ciudad y provincia.

Un elemento interesante lo supone el centralismo, hecho de que al ser los equipos directivos de la capital del país habrá un menosprecio y una consideración ajena a la consideración local. ¿Desde dónde enfrentamos la aproximación al objeto de estudio? Existe entonces una postura válida, ¿debe ser la óptica local la válida? ¿Debe ser la óptica centralista la válida?

Si vas a hacer un museo de la ciudad, dice Martínez, deben ser ellos los que nutran los contenidos, en cada uno de los proyectos que hemos hecho hemos solicitado a los mejores historiadores de cada región, los que saben el qué son ellos, sino nos hubiéramos tardado mucho tiempo en la investigación, pero es cierto, cuando ellos sienten invadidos sus espacios se sienten desplazados. Ahora es cierto, siempre habrá

diferentes posturas incluso desde las mismas disciplinas, los historiadores no siempre están de acuerdo con ciertas interpretaciones de los hechos, lo mismo sucede entre urbanistas, entre arquitectos, etc.

Lo que aporta la visión de los grupos de la capital es lo que Zavala (1995) llama la *experiencia museográfica* y la *experiencia extramuseográfica*, la capacidad de saber crear discursos museográficos como productos culturales, como experiencias estéticas y comunicativas.

En Durango, dice Martínez, los ejes discursivos eran el hombre y el espacio. El espacio entendido como un espacio social y un espacio urbano. Más que sentirse orgulloso que tanto el propósito, el objetivo debiera ser, generar ciudadanía, el visitante debe tener experiencias que lo transformen, que le muevan el paquete, que lo haga cambiar, pensar, que te haga sentir, que te haga vivir, que transforme actitudes inconscientes, cada vez estoy más lejana de la didáctica en el sentido riguroso del término, no importa que la gente tenga datos, que tu sientas, aunque un argumento que puede rebatir.

Hacer un discurso, concebirlo, diseñarlo, producirlo y montarlo es un acto creativo, una actividad artística. Si se ofrece la misma necesidad comunicativa a diversas empresas o especialistas las opciones discursivas serán distintas, desde qué quieres decir, cómo lo vas a decir y a través de qué estrategia comunicativa lo vas a hacer, es una expresión artística, tiene tu sello y esto, hay que proponer que se respete, sin llegar a los *mega extremos* como los que se presentan en

arquitectura, por ejemplo, el Museo Nacional de Antropología (MNA) en que nada se puede mover sin visto bueno del arquitecto o su despacho.

Cuando te buscan ya se tiene una idea de los parámetros o una intención, tienes que ceñirte a cierta estructura narrativa que de alguna manera supones lo que la gente debe entender, formar audiencias, la gente de provincia no tiene el mismo background, el cosmopolitismo del capitalino. Debes comprender que las realidades que vemos son diferentes y la capacidad para decodificar, interpretar, son diferentes. Todos los museos de ciudad que hicimos, dado que son encargos que piden, el discurso debe ser negociado.

El museo como instrumento de la autoridad política que tardó mucho en incluir la reflexión sobre los visitantes, dónde lo que importaba era que cumpliera con el gusto de la clase política. No se cuestionaba la interacción con el visitante, qué es lo que se estaba proponiendo creativamente, qué alternativas se ofertaban.

Los discursos, dice Martínez, han sido siempre muy formales, oficiales, muy dogmáticos. Mucho de ellos son los museos del INAH, lo que podríamos llamar la vieja escuela porque ninguno de ellos promocionó, fomentó las posibilidades comunicativas, ni espacios de reflexión, ni de cuestionamiento, ni de poner en duda, ni como espacio de aprendizaje, o sea no eran espacios para aprender, eran para sentirte hormiga ante la grandilocuencia de la evidencia material.

Lo que sí es que cuesta mucho o simplemente no sabemos es cómo salir de un discurso académico dogmático. El culto al conocimiento por el conocimiento sin saber para qué sirve. No se atreven a salir de la línea histórica, siempre es prehispánico, colonial, siglos XIX y Siglo XX, sin ánimos de buscar otras formas narrativas, otras formas de vincularse con el público. Esas formas narrativas tradiciones ya pasaron a la historia.

Siempre se ha manejado la idea de que las exposiciones se deben actualizar al menos cada 10 años, luego cada 5 años, pero dado los tiempos que vivimos, las exposiciones nacen, crecen, se reproducen y mueren casi al instante, pero hay cuestiones de diversos tipos que hace difícil que las estemos cambiando constantemente, los costos, por ejemplo, ya que las exposiciones por muy sencillas que sean implican importantes inversiones. Son pocos los gobiernos e instancias promotoras que aguantan este ritmo, pero el tiempo que duren estas exposiciones se va a ir transformando, porque ahora todo cambia, todo es rápido, con esto de que ya vamos entendiendo que no hay verdades absolutas, es un cambio en la pauta del tiempo, veníamos todos con un ritmo acelerado, una especie obsolescencia instantánea, todo se vuelve obsoleto de forma instantánea, y de repente con este paréntesis, nos hemos vuelto a replantear esta cuestión del tiempo, el “tiempo líquido”, dice Martínez, citando a Bauman, pero resulta que a lo mejor tenemos que pensar de otra manera, lo que nos lleva a pensar que los discursos sobre todo los de *Ciudadanía museográfica* en los museos se deben volver más ágiles y a lo mejor la tecnología puede ayudar a eso. Se puede poner una cédula en una tablet y la puedes actualizar al mes siguiente, y volver a cambiar al mes siguiente. Sucede que no tenemos todavía la infraestructura económica para que se estén actualizando

todo el tiempo los discursos, porque ese cambio implica procesos de investigación, diseño, programación y por lo tanto costos que alguien debe asumir.

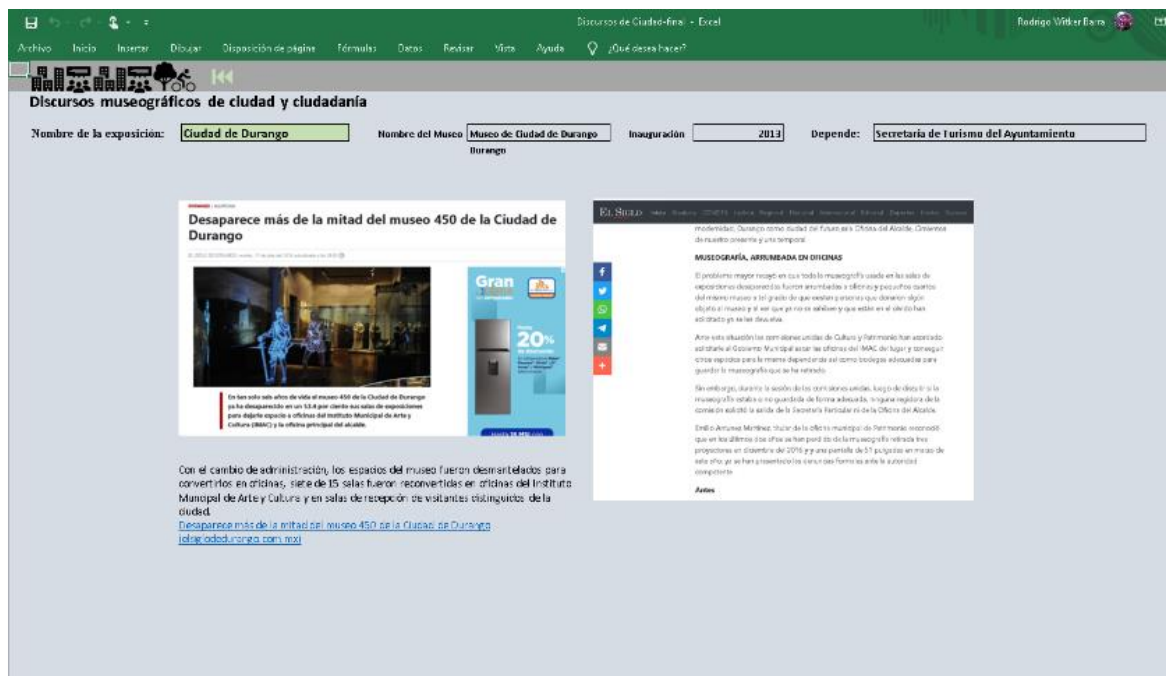


Lámina 28: Pantalla de Opinión pública. Notas periodísticas. Museo de la Ciudad de Durango, 2013.

El proyecto si respondió a expectativas del público una vez que estuvo en funcionamiento, aunque pocos meses después de su inauguración, con el cambio de administración, el museo sufrió abandono. (Lámina 28)

Pocos meses después de su inauguración, con el cambio de administración, el museo sufrió no solamente abandono, sino que además se desmontaron varias salas para utilizarlas como oficinas administrativas, se alteraron los objetivos con los que se le diseñó.

Ahora, a manera de evaluación apreciamos en estos dos ejemplos que la idea de ciudadanía nunca fue trabajada de forma consciente, al menos esta idea de ciudadanía crítica, tal como en este trabajo lo consideramos. Como se aprecia,

predomina la historia urbana de la creación y desarrollo de la ciudad y casi al final pareciera recordarse que la ciudad también es habitada y convivida. Claro está que en los momentos en que se les interroga si volvieran a hacer un museo de este tipo innegablemente la consideración de la *ciudadanía museográfica* es muy recurrida. A la fecha de hoy, el museo, sus espacios y exposiciones han vuelto a tener la importancia cultural que se vio disminuida en años anteriores.

CAPITULO IV

Se comienza a visibilizar, se asoma la ciudadanía

4.1.- [Museo de Historia de Tijuana, BC, 2010](#)

Hemos requerido de varias y muy necesarias aproximaciones para acercarnos a la idea de lo que es la *ciudadanía museográfica* como para ubicar su presencia y sustentación en los *discursos museográficos de ciudad*. Mucho aporta Thiebau (1998) cuando afirma y vincula *ciudadanía* con acción, “el ciudadano hace ciudad” y desde esta perspectiva la *ciudadanía* se amplía como sujeto participativo y creador de los espacios públicos, preocupados por el bien común, en una concepción que va más allá de la herencia romana del ciudadano sujeto de derechos.

La idea del ciudadano contemporáneo del mundo, como una serie de elementos que facilitan evaluar situaciones y actuar en consecuencia permitiendo formar un criterio claro para su transitar. Se trata, así lo vemos, de ejercitar las habilidades que facilitan el desarrollo de la moral autónoma que permita establecer la construcción personal (subjetividad) acerca de lo que es “correcto” en las diferentes circunstancias de la vida personal y sobre todo de la vida social. Todo ello, mediante el ejercicio constante de las habilidades cognitivas que le permitan ejercitar el proceso de establecer un juicio crítico en torno a la realidad que vive hasta llegar a desarrollar en él un ser crítico y propositivo.

Otra postura esencial sobre el ciudadano y la ciudadanía, la plantea Hannah Arendt (2005), cuando dice que no es un individuo atemporal, ni aparece antes de sus actos, lo que le da un lugar en el mundo es la acción en el espacio público, la vida ciudadana se recrea en la acción, responsabilidad, interés y eticidad hacia lo público, de tal

forma que la acción y participación ciudadana son impactantes ante la búsqueda de sociedades justas, equitativas y democráticas que puedan ser pensadas como un horizonte en el mundo de hoy. La acción, dice Arendt (2005) es una condición humana que muestra la pluralidad de la misma, pues son las acciones entre los humanos las que afectan y crean el espacio público. La noción de acción está vinculada al discurso pues mediante ellas los seres humanos muestran quienes son.

La *ciudadanía* es primeramente una relación política entre un individuo y una comunidad política en virtud de la cual el individuo es miembro de pleno derecho de una comunidad y le debe lealtad permanente. El estatuto de *ciudadano* es, en consecuencia, el reconocimiento oficial de la integración del individuo en la comunidad política, comunidad que desde los orígenes de la modernidad cobra forma de un estado nacional de derecho.

Una última definición que nos permite comprender más a cabalidad lo que es la *Ciudadanía museográfica* la obtenemos de Olvera y Olvera (2015) *ciudadanía* se traduce en la pertenencia a una comunidad determinada y al ámbito territorial de su asentamiento donde se materializa el estatus de *ciudadano* para que ejerza sus derechos y cumpla con sus obligaciones, y participe en los asuntos de sus gobiernos directamente o a través de representantes electos en términos de las leyes.

En este contexto, nos avocamos a identificar la *ciudadanía museográfica* como discurso de ciudadanía en tres discursos museográficos donde sabemos se trabajó bajo la idea quizás todavía incipiente de *ciudadanía*. El primero, la Ciudad de Tijuana en el Museo de Historia de Tijuana, 2009, ubicado en el Centro Histórico y que comparte instalaciones con el Instituto Municipal de Arte y Cultura y con el Archivo Histórico de Tijuana. En entrevista con el Dr. Josué Beltrán, actualmente

director del archivo municipal y que en 2010 fungió como coordinador de investigadores del proyecto y a pregunta expresa ¿De dónde surgió la intención de este proyecto?

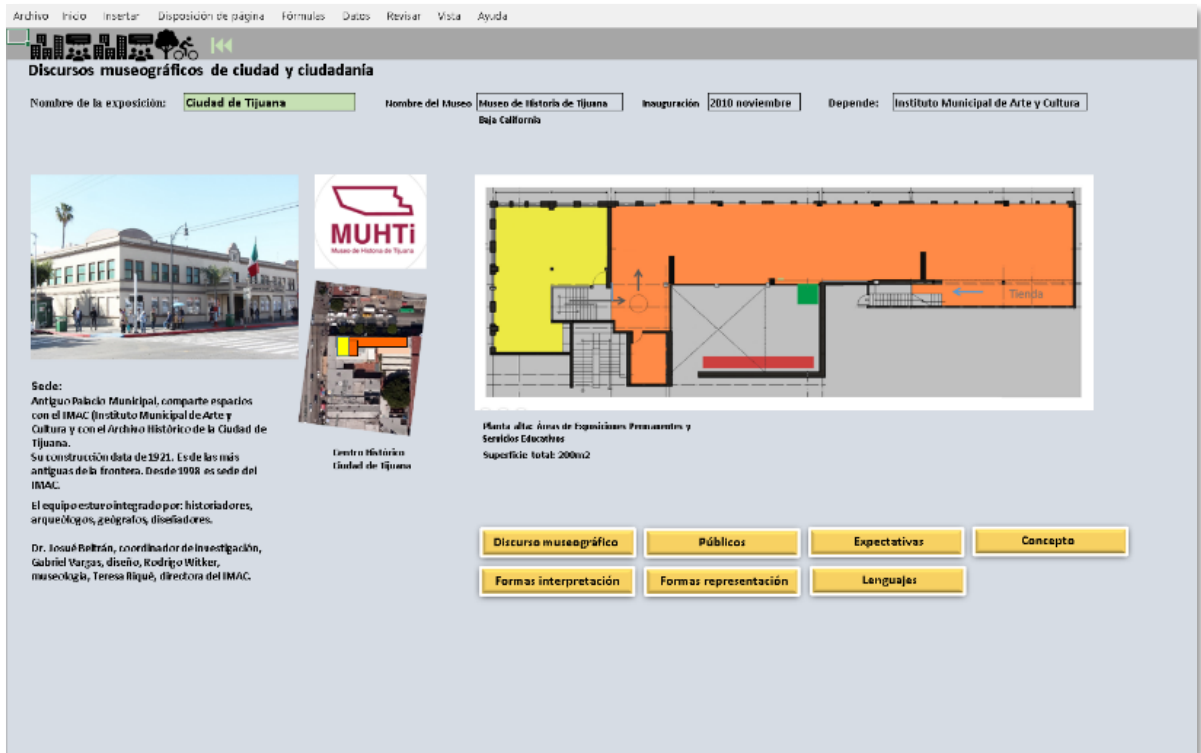


Lámina 29: Pantalla de leguajes y medios utilizados en el discurso museográfico. Museo de la Ciudad de Tijuana, 2010.

Dice: la respuesta es muy compleja y extensa. Por un lado, fueron presentadas iniciativas ciudadanas desde la década de 1980. Eso produjo reclamos de paternidad muy interesantes, pues representa parte de las disputas por el patrimonio de la ciudad. Sin embargo, en 2007, durante los últimos meses de la administración del XVIII Ayuntamiento de Tijuana, se decidió ejercer una partida presupuestal para construir un anteproyecto para el museo, mismo que fue retomado como punto de

partida en 2008, por la administración del IMAC del XIX Ayuntamiento, cosa que a la postre llevó a inaugurar el museo.

Para este caso la Idea museográfica” aquella que sintetiza y esquematiza en qué se sustenta y cómo se compone la idea de *ciudadanía* la obtenemos categorizando las expectativas de los creadores, *el tipo de público* al que estaba dirigido y el *concepto*.

Como parte de las *expectativas* estaba que el Museo de Historia de Tijuana representara un punto medio, un equilibrio entre los discursos que se disputan “la verdad” de la historia de Tijuana. Se buscaba ofrecer una visión fresca, actualizada y alternativa sobre la(s) historia(s) de Tijuana.

Como *Público* se consideraba tanto el joven-adulto pero también el infantil, pero sobre todo alumnos de educación básica toda vez que el museo cuenta con área para actividades con niños. Así, la idea de *ciudadanía* y *la ciudad* estaban pensadas como un mecanismo, como un *rompecabezas*, que está constantemente en construcción. Todos los días estamos construyendo ciudad y ciudadanía, sin un modelo previo. No existe un solo discurso sobre lo que es la ciudad de Tijuana porque existen muchas ciudades y discursos plurales. La *ciudad* está en constante construcción, y requiere de nuestra participación como ciudadanos para lograr el justo equilibrio.

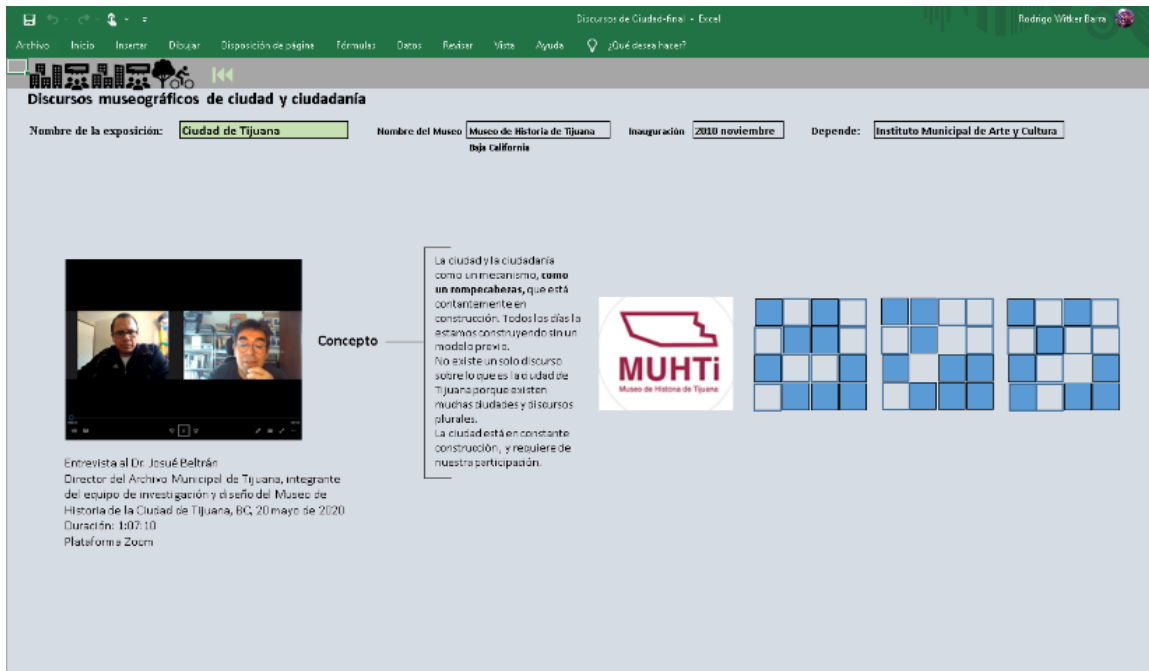


Lámina 30: Pantalla de Concepto del museo, obtenidos de la entrevista a directivo del proyecto. Museo de la Ciudad de Tijuana, 2010.

De esta manera, los temas y subtemas que sustentaban la idea de *ciudad*, condensados en las formas de interpretación, como se aprecia en el desglose de la Lámina 31, fueron, a diferencia de los casos anteriores, estructuras históricas, aunque cronológicas, el tiempo de narración era del presente al pasado rompiendo con las tendencias evolutivas.

Fueron consideradas, dice Beltrán, propuestas como las del historiador Antonio Padilla Corona cuya formación de base es la arquitectura y su especialidad, la historia urbana. Mucho jugó en ese tiempo el concepto de “culturas híbridas” de Néstor García Canclini y su visión de Tijuana como “laboratorio de la posmodernidad”.

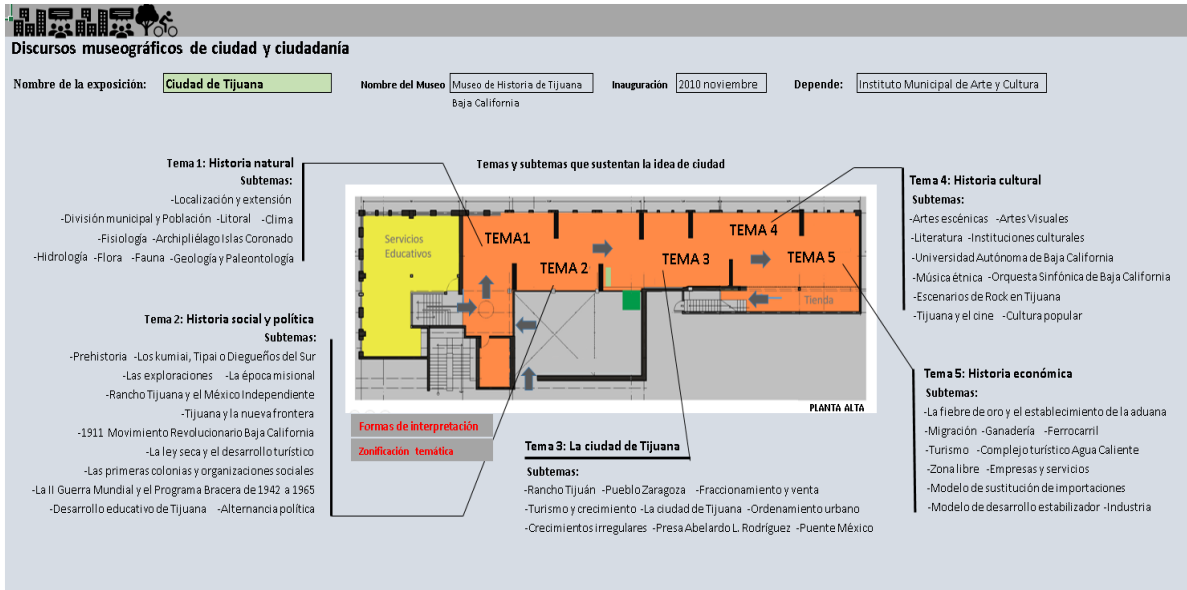


Lámina 31: Discurso Museográfico de Ciudad. Ciudad de Tijuana, Zonificación museográfica, 2010.

En este caso, la ciudad de Tijuana era el tema central y los otros cuatro temas se convertían en complementarios para entenderla.

Formas de interpretación:

TEMA 1: La historia natural del territorio: 1.1. Localización y extensión, 1.2. División municipal y Población, 1.3. Litoral, 1.4. Clima, 1.5 Fisiología, 1.6. Archipiélago Islas Coronado, 1.7. Hidrología, 1.8. Flora, 1.9. Fauna, 1.10. Geología y Paleontología.

TEMA 2: La historia social: 2.1. Prehistoria, 2.2. Los kumiai, Tipai o Diegueños del Sur, 2.3. Las exploraciones, 2.4. La época misional, 2.5. Rancho Tijuana y el México Independiente, 2.6. Tijuana y la nueva frontera, 2.7. 1911 Movimiento Revolucionario Baja California, 2.8. La ley seca y el desarrollo del turismo, 2.9 Las primeras colonias y organizaciones sociales, 2.10. La II Guerra Mundial y el Programa Bracero de 1942 a 1965, 2.11. Desarrollo educativo de Tijuana, 2.11. Alternancia política.

TEMA 3: La ciudad de Tijuana, 3.1. Rancho Tijuán, 3.2 Pueblo Zaragoza, 3.3. Fraccionamiento y venta, 3.4. Turismo y crecimiento, 3.5. La ciudad de Tijuana, 3.6. Ordenamiento urbano, 3.7. Crecimientos irregulares, 3.8. Presa Abelardo Rodríguez, 3.9. Puente México.

TEMA 4: Historia cultural: 4.1. Artes escénicas, 4.2. Artes visuales, 4.3. Literatura, 4.4. Instituciones culturales, 4.5. La Universidad Autónoma de Baja California, 4.6. Música étnica, 4.7. Orquesta Sinfónica de Baja California, 4.8. Escenarios del rock en Tijuana, 4.9. Tijuana y el cine, 4.10. Cultura popular.

TEMA 5: Historia económica: 5.1 La fiebre de oro y el establecimiento de la aduana, 5.2. Migración, 5.3. Ganadería, 5.4. Ferrocarril, 5.5. Turismo, 5.6. Complejo turístico Agua Caliente, 5.7. Zona libre, 5.8. Empresas y servicios, 5.9. Modelo de sustitución de importaciones, 5.10. Modelo de desarrollo estabilizador, 5.11. Industria.

En cuanto a las *formas de representación* y el uso de lenguajes/modos, se caracterizó por la utilización intencionada de imágenes a diversas escalas, todas históricas, así como de la incorporación de diversos multimedios (software de aproximadamente 20 pantallas que permite al usuario interactuar por medio de una pantalla, bien pudiera ser lo que hoy se denomina app), que abordaban temas como los deportes en Tijuana, la música: étnica, corrido, electrónica, rock y de concierto, la vida marina en las Islas Coronado, la flora y fauna en la región y la historia de la colonia Libertad, así como la relación de todos los presidentes municipales en la historia de la ciudad.

Ahora, en cuanto a lo que llamamos *discurso de ciudadanía* identificamos interesantes propuestas que hacían un llamado de atención sobre una serie de problemas comunes en la ciudad como, por ejemplo: Proyección: Crecimiento de la

mancha urbana, que buscaba, con imágenes satelitales, impactar al espectador sobre el irregular y desmedido crecimiento urbano desde 1989 a 2010.



Lámina 32: Discurso Museográfico de Ciudad. Ciudad de Tijuana, Discursos de ciudadanía, 2010.

Otra propuesta de *ciudadanía museográfica*, la proyección: Nacimientos y decesos en Tijuana, con datos, tiempo real, se exhibían para reflexionar que, somos muchos y que, quién ve esa información, es parte también de la estadística, los problemas nos son comunes a todos.

Parte también de este apartado lo fueron los multimedios: El Agua, que buscaba ofrecer información que permitiera reflexionar sobre: el problema mundial del agua, la importancia del agua, el ¿Cómo ahorrar agua?, el agua en Tijuana y el Río Colorado, y el multimedia: La basura, que ofrecía información para reflexionar sobre qué hacer sobre el problema de la basura, el manejo de residuos en Tijuana y estrategias para -Reducir-Reusar-Reciclar.

Por último, en la categoría Evaluación, el programa ofrece información hemerográfica del año 2005, fecha en que diversos medios reclamaban respuestas ante el cierre y desmantelamiento del discurso del museo. Los cambios de administraciones políticas, el regreso del PRI al poder en el estado, dieron al traste con un ejercicio museográfico cuya mayor fortaleza radicaba precisamente en el discurso ciudadano.

The screenshot shows a web-based interface for evaluating museum discourses. At the top, it is titled "Discursos museográficos de ciudad y ciudadanía". Below this, there are input fields for:

- Nombre de la exposición: Ciudad de Tijuana
- Nombre del Museo: Museo de Historia de Tijuana, Baja California
- Inauguración: 2009 Noviembre
- Depende: Instituto Municipal de Arte y Cultura

 The main content area is divided into two columns. The left column features a photo of a museum interior and a text block titled "Piden reinstalación del Museo de Historia de Tijuana" with a sub-header "Cierran el museo". The text discusses the 2014 decision by new authorities to close the museum without public consultation. The right column displays two newspaper clippings from "Frisvollos de la Olla" with headlines "Tijuana sin identidad, historia y museo" and "Tijuana, sin Museo de Historia". Below the clippings are two buttons: "Evaluación" and "prensa cierre museo".

Lámina 33: Discurso Museográfico de Ciudad. Ciudad de Tijuana, Evaluación, 2015.

4.2 [Centro Interactivo Futura CDMX, 2016](#)

El segundo caso de revisión es el llamado Futura CDMX. Se inaugura en 2016, en la Ciudad de México (CDMX), en el Centro Histórico. El inmueble, que desde 1976 es conocido como Teatro Vizcaínas, data su construcción de los años 40.

Desde los años 90, durante la gestión de Miguel Ángel Mancera, el edificio estaba sin uso. En 2000 se le reabre como espacio cultural. Depende de la Secretaría de Cultura de la Ciudad de México.

El objetivo fue convertirlo en un espacio destinado a contar la historia de la Ciudad de México para ser una herramienta para la toma de decisiones, infraestructura, desarrollo, urbano y calidad de vida. Centro interactivo que contribuiría al estudio y planeación de políticas de acción gubernamental. *Aquí está Futura CDMX para poder hacer mejor los proyectos de comunicación, movilidad, infraestructura y poder hacer análisis comparativos*, rezaba su lema fundacional.

En este proyecto encontramos rasgos realmente sustantivos, los temas y subtemas que sustentaban la idea de *ciudad*, condensados en las formas de interpretación, como se aprecia en el desglose de la siguiente (Lámina 34), ya no necesariamente respetaban las cronologías históricas, el tiempo de narración dependía de cada tema y de cada persona y, el acceso a la información podía ser de forma independiente.

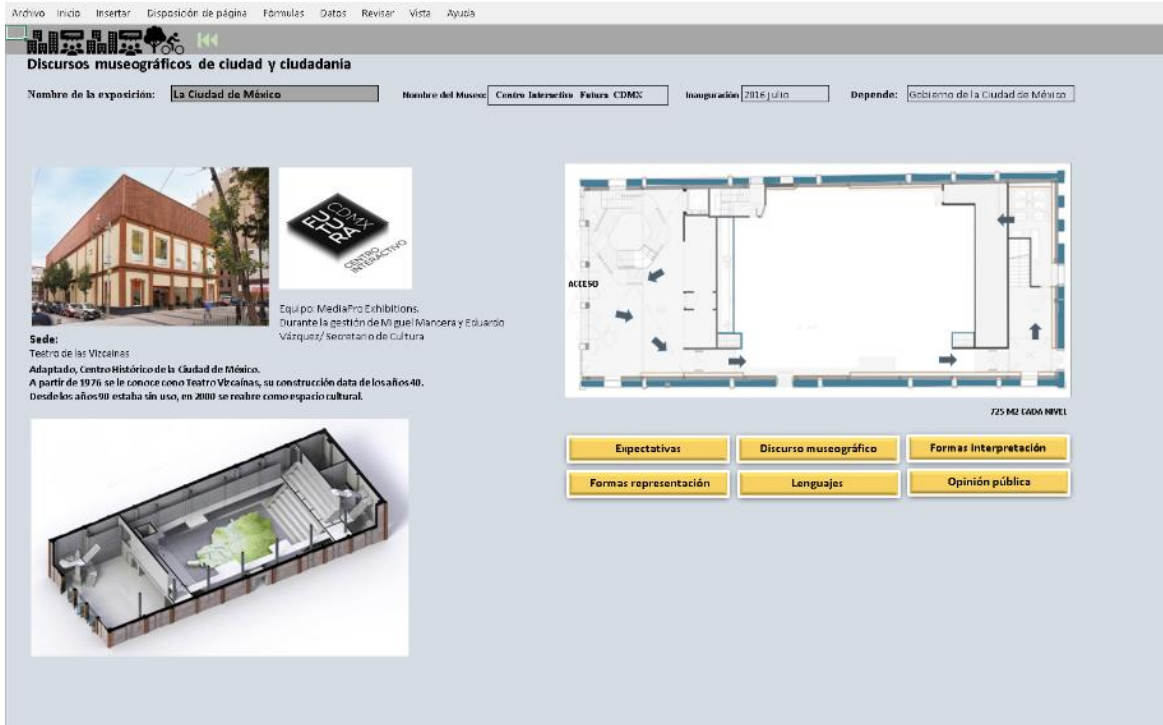


Lámina 34: Pantalla del proyecto de Futura CDMX. Adaptación del inmueble y acceso a los documentos que constituyen el proyecto. Futura CDMX, 2016.

TEMA 1: Proyección: México - Tenochtitlan: Imperio de los lagos,

TEMA 2: Proyección: Latido milenario, Nuestra Gran Ciudad de México,

TEMA 3: Proyección: 19S CDMX Sismo del 19 Sept 17, Sismos que han golpeado la CDMX,

TEMA 4: Proyección: El agua en la CDMX,

TEMA 5: 100 metros bajo tierra,

TEMA 6: Mapoteca interactiva,

TEMA 7: Tapiz urbano,

TEMA 8: Los murmullos de la ciudad.

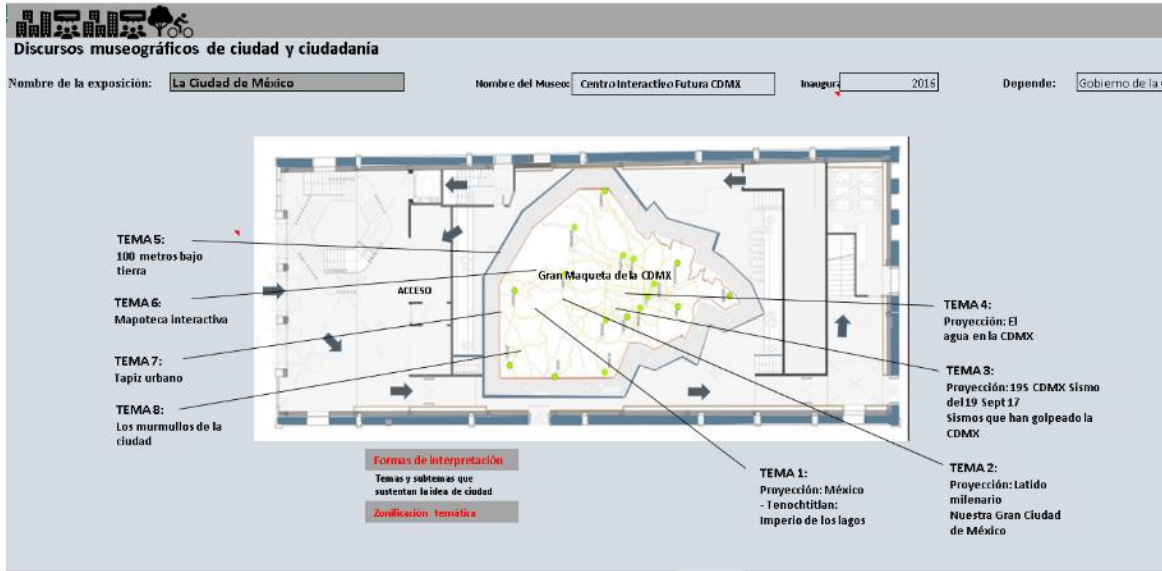


Lámina 35: Pantalla del esquema conceptual del Discurso museográfico. Dispositivos de ciudadanía. Futura CDMX, 2016.

En cuanto a las formas de representación del discurso y al uso de lenguajes/modos, se caracterizó por la proyección de imágenes (mapping) sobre una descomunal Gran Maqueta arquitectónica de la ciudad de México. Destacaba el uso y quizás abuso de las tecnologías digitales.³⁹

Futura CDMX, espacio de más de 2 mil m² que conectaba el pasado, el presente y el futuro de la Ciudad de México estuvo dividido en tres niveles. El recinto, fue equipado con proyectores de alta definición y un sistema especial de audio para ofrecer a los visitantes una experiencia sensorial única en el país. Su principal atractivo era la Gran Maqueta CDMX, ubicada en la planta baja en un auditorio con capacidad para 200 personas. La maqueta era una representación urbanística

³⁹ La Gran Maqueta de la Ciudad tuvo una inversión de 70 millones de pesos. -La Gran Maqueta contiene información de las 40,000 manzanas, 2000km de vialidades. 1791 colonias de la CDMX Tenía: 60 pantallas de última generación, Escala 1:2500, 13x18m = 342 m², 9 instalaciones multimedia: 5 interactivas, 2 participativas,

del Valle de México con una extensión de 234m², una de las más grandes del mundo.

Sobre ella se proyectaban dos video-mapping, “Latido Milenario. Nuestra Gran Ciudad de México” y “México Tenochtitlan. Imperio de los Lagos”. En junio de 2017, su contenido fue renovado para enriquecer la experiencia de los visitantes. La Maqueta del Centro Histórico –ideada para personas con discapacidad visual– y el material digital "Ciudades Prehispánicas", y “Tapiz urbano” que mostraban las más reconocidas zonas arqueológicas de la Ciudad de México, como el Templo Mayor, Tlatelolco y Xochimilco. Además, en el tercer piso, se podía observar la pieza "Panorámica CDMX", dibujo a lápiz realizado por el artista inglés Stephen Wiltshire, quien sobrevoló la Ciudad de México en helicóptero y la memorizó en tan solo algunos minutos.

A un costado de esta obra se encontraba la Sala Interactiva, dividida en nueve secciones:

TEMA 1: “Desde la estratosfera”

TEMA 2: “100 metros bajo tierra”

TEMA 3: “Mapoteca interactiva”

TEMA 4: “Tapiz urbano”

TEMA 5: “Megalópolis en el mundo”

TEMA 6: “Murmullos de la ciudad”

TEMA 7: “Espacio miradas”

TEMA 8: "Ventana a los acervos"

TEMA 9: "Deseos para la ciudad"

Ahora, en cuanto a esta idea de *discursos de ciudadanía* identificamos interesantes propuestas, por ejemplo: reflexionar acerca de la sobrepoblación y la transformación urbanística de la Ciudad de México. Generar información para el análisis, el diálogo y la reflexión sobre los temas que atañen a las grandes ciudades, involucrando diversos aspectos sociales que ayudan a fortalecer el tejido comunitario y proyectan una ciudad futura. Datos que permitían comparar los recursos humanos, naturales y tecnológicos que tiene la ciudad en contraste a las otras grandes ciudades del mundo, ayudar a hacer comprensibles los factores que la hacen funcionar: movilidad, sustentabilidad en lenguajes accesibles.

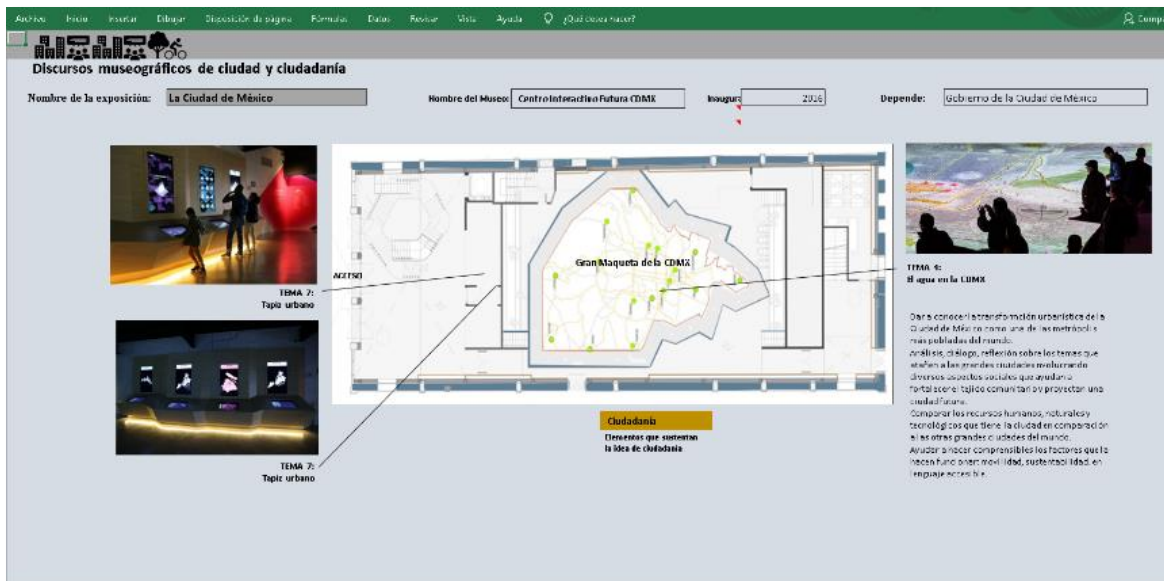


Lámina 36: Pantalla del uso de lenguajes del Discurso museográfico. Futura CDMX, 2016.

El fin de este proyecto se dio en 2018 con la llegada de Claudia Sheimbaum a la CDMX, como Jefa de Gobierno, la exposición y la gran maqueta y los dispositivos fueron desmontados, el edificio fue requerido para atender necesidades administrativas.

4.3.- [Exposición temporal: Miradas a la ciudad. Museo de la Ciudad de México, 2018](#)

El último discurso revisado es el llamado *Miradas a la Ciudad*. Espacio de reflexión urbana, en el Museo de la Ciudad de México. Este discurso es inaugurado en 2018 fue concebido por José María Espinasa, director del museo y Alejandro Salafranca, antropólogo. En el participó MediaPro Exhibitions bajo la dirección de Teia Roures/ antropóloga. En el participó Miguel Mancera y Eduardo Vázquez/ secretario de Cultura.

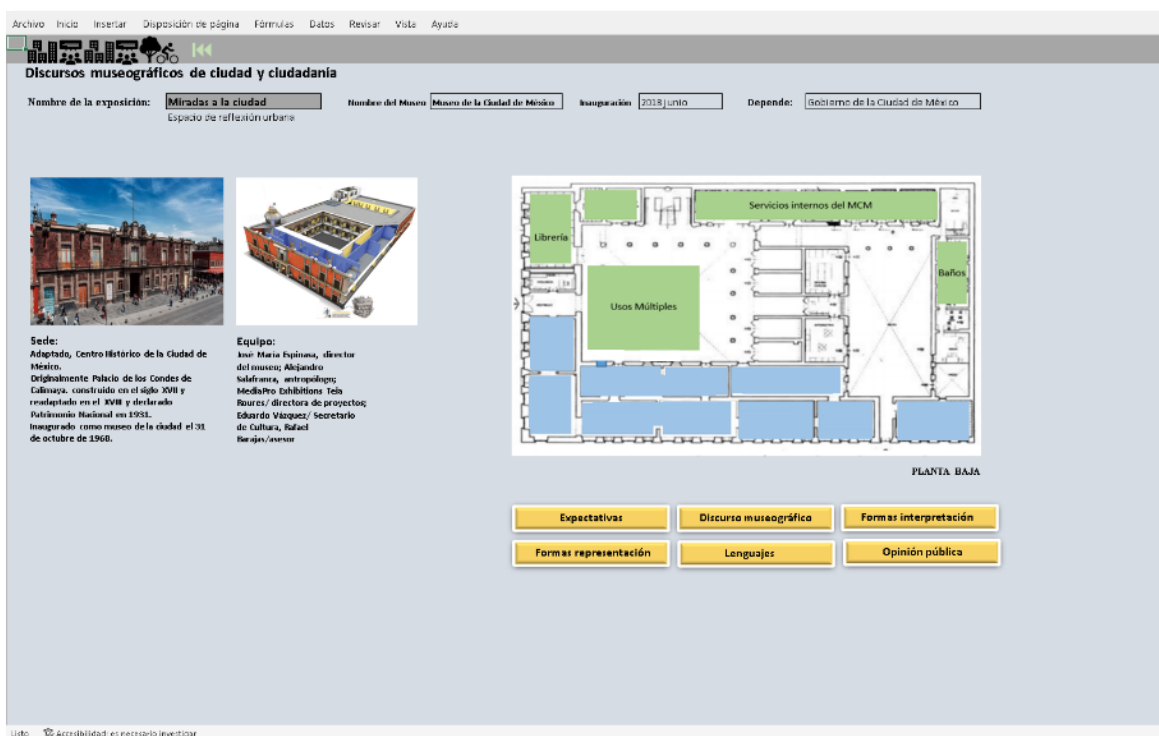


Lámina 37: Pantalla del proyecto de exposición temporal: Miradas a la ciudad y acceso a los documentos contenidos. Museo de la Ciudad de México, 2018.

Originalmente Palacio de los Condes de Calimaya, construido en el siglo XVII, readaptado en el S. XVIII y declarado Patrimonio Nacional en 1931. Inaugurado como museo de la ciudad el 31 de octubre de 1968.

Los objetivos de la exposición: *Miradas a la ciudad* eran convertirlo en un espacio de reflexión continua sobre la dinámica urbana en el entendido de que esta *ciudad* está conformada por muchas ciudades que se reinventan cada día. Se trata de siete miradas diversas centradas en “temas nodales” que recorren desde el origen de la Ciudad con la primera ocupación humana, hasta el “caleidoscopio que forman sus ciudadanos” y su “realidad compartida, que es la *Ciudad*.”



Lámina 38: Pantalla de las formas de interpretación propuesta en la exposición: *Miradas a la ciudad*. Museo de la Ciudad de México, 2018.

En este proyecto también encontramos rasgos interesantes en cuanto a los temas y subtemas que sustentaban la idea de *ciudad*, condensados en las formas de interpretación. Como se aprecia en la (Lámina 38), ya no necesariamente se respetan las cronologías históricas, además se integran más disciplinas a las narraciones, constantemente se va al pasado desde el presente y del presente

puedes bosquejar alternativas de futuro. Los tiempos de narración dependen de cada tema y de cada persona y, el acceso a la información podía ser de forma independiente.

TEMA 1: La ciudad: apuntes del fenómeno urbano,

Subtemas 1.1. la morada de los muertos, la ciudad mágica, la ciudad industrial, la ciudad capital, la ciudad socialista, la ciudad temporal, la ciudad frontera y la ciudad utópica.

Subtema 1.2. las llamadas urgentes de la ciudad, Agua, Contaminación, Desigualdad, Movilidad, Seguridad, Vivienda, Sustentabilidad.

TEMA 2: Valle de Anáhuac, Luz y poesía de la Ciudad de México: espectáculo lúdico a partir de neones. TEMA 3: El agua y la ciudad, retos para una ciudad sustentable.

TEMA 4: Arte, arquitectura y Urbanismo. Retos para una ciudad sustentable.

TEMA 5: De Tenochtitlan a la Ciudad de México, Culturas e identidades de la ciudad.

TEMA 6: Ágora, Transformación social y convivencia, Carteles y espacio de debate ciudadano. TEMA 7: Palabrero (Everardo González) Atmósferas ciudadinas. Personas y multitud. Los espacios compartidos. TEMA 8: Espacio público. Costumbres, creencias y necesidades de los habitantes de la ciudad.



Lámina 39: Promocional de la exposición.

5.1.- [Dispositivos de ciudadanía. Descripción](#)

Una vez arrojados los resultados del análisis de estos tres proyectos, buscando la identificación de lo que llamamos *dispositivos de ciudadanía* encontramos interesantes propuestas que proponemos catalogar. Son los que suponemos cumplen con las características definidas en páginas anteriores, transmiten con sus elementos comunicativos, un llamamiento, un poner atención y actuar sobre problemas comunes que se dan cuando se interviene el territorio, cuando se concibe la idea de la *ciudad*.

Para la descripción de los *dispositivos* que se incluyen en los *discursos museográficos de ciudadanía* consideramos fundamental las especificaciones de análisis que propone Zavala (1995) cuando los discursos ofrecen al visitante los contenidos de la exposición como un modelo para armar (con diversas opciones y guías para hacerlo, según sus necesidades y deseos), así entonces, cada fragmento de este discurso poseerá, en principio, una relativa autonomía en relación con el resto.

Es innegable también el hecho de que el visitante puede tener la convicción de que va a las exposiciones a conocer un conjunto de piezas de diversos valores pero, en realidad va a conocer la visión necesariamente parcial que los museólogos, curadores y museógrafos les ofrecen de estas piezas, al imponer determinados criterios de jerarquización y contextualización (o descontextualización).

Así, Zavala (1995) nos dice que, en las iniciativas culturales habría que contemplar estrategias, como las siguientes:

-Ofrecer distintas versiones de un acontecimiento, pues todo acontecimiento es siempre una construcción discursiva.

En algunos museos ya se trabaja con la idea de incluir en las opciones de uso de los dispositivos las aportaciones críticas. Se le denomina criticidad. Opciones para deconstruir y volver a construir el objeto que se expone.



Lamina 40: Dispositivo: Gran maqueta de la CDMX donde se proyectan diversos temas de forma imagen y audio. Discurso museográfico de ciudad, Futura CDMX, México, 2016.

-Ofrecer distintas interpretaciones de cada proceso o producto cultural (artístico, histórico o de cualquier naturaleza), pues todo proceso y todo producto son valorados de distintas maneras, dependiendo de la perspectiva desde la cual se elabora una determinada interpretación.

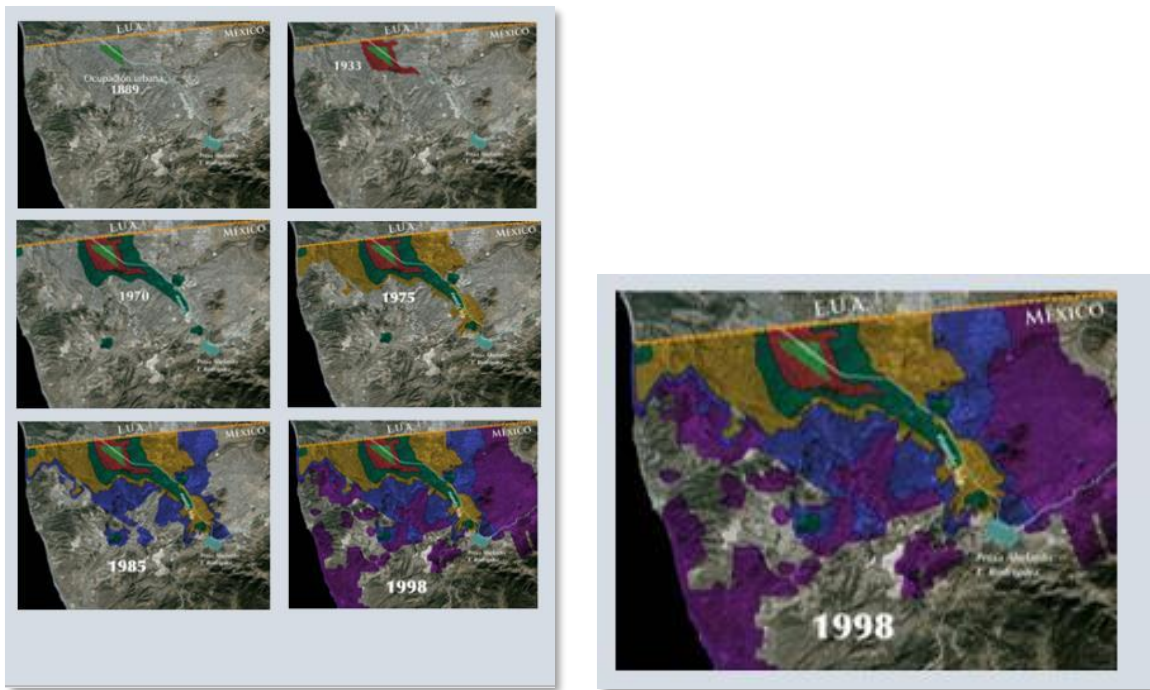


Lámina 41: Dispositivo: Proyección de imágenes fijas: secuencia comparativa mapas satelitales y mapas de ocupación humana del territorio, Tijuana, 2010.

El discurso puede ofrecer distintos niveles en cuanto a la calidad, naturaleza y cantidad de información, pues cada visitante tiene distintas necesidades y expectativas en relación con la información que se le ofrece.

Ofrecer también distintas estrategias comunicativas (narrativas, informativas, experienciales, ambientales, reconstructivas, simulativas, explicativas, valorativas, interpretativas, contextuales, objetuales, rituales, lúdicas, didácticas, sensoriales), pues el horizonte de expectativas y el horizonte de experiencias -museográficas y extramuseográficas- son distintas en cada visitante.



Lámina 42: Dispositivo: Proyección de imágenes fijas: secuencia comparativa mapas satelitales y mapas de ocupación humana del territorio, Tijuana, 2010.

-La idea es ofrecer, todas las opciones anteriores de tal manera que cada una de ellas pueda ser elegida independientemente de (o en conjunción con) las demás, al ser una opción integral en sí misma. De esta manera, el visitante podrá organizar su visita según sus expectativas y necesidades, y según sus recursos en términos de tiempo, formación e información.



Lámina 43: Dispositivo: Mapoteca interactiva. La inaugura el Jefe de Gobierno Manuel Mancera. Futura CDMX, México, 2016.

Asimismo, con el fin de propiciar esta clase de experiencia museográfica sería conveniente, continúa Zavala (1995):

-Al inicio del recorrido, ofrecer una visión general de las opciones que se le ofrecen, de tal manera que se encuentre como ante un menú de opciones, de entre las cuales elegirá aquellas que le parezcan más apetitosas, sugerentes y atractivas, desde la perspectiva de su imaginario personal.



Lámina 44: Pantalla de Dispositivo. Multimedia: Basura en Tijuana. Tijuana, 2010. El problema de la basura en Tijuana, reducir- reusar-reciclar, Manejo de residuos en Tijuana.

Ningún discurso museográfico, lo mismo que cualquier otra clase de discurso, puede ser inocente o neutro, pues su propia naturaleza consiste, precisamente, en construir una mediación entre el contexto original de lo que muestra y el contexto interpretativo del visitante. La responsabilidad del equipo museográfico consiste en decidir -y en su caso, hacer explícitas- las estrategias de construcción (es decir, de mediación) a través de las cuales pone en escena determinados objetos o conceptos.



Lámina 45: Dispositivo: *Tapiz urbano*. Información digitalizada de la Cd de México. Futura CDMX, México, 2016.

Por ello, la presencia de un objeto cualquiera, por muy excepcional que sea en comparación con otros, o la presencia de espacios lúdicos, por muy participativos que puedan ser, no son suficientes, por sí solos, para lograr que la experiencia de visita sea educativa.

Existe una enorme diversidad individual, diríamos subjetiva, entre los visitantes reales que efectivamente asisten a un espacio museográfico, en términos de edad, experiencia museográfica y extramuseográfica, familiaridad con lo expuesto, expectativas de visita, estado de ánimo, capital cultural incorporado y la comunidad interpretativa a la que pertenecen o ante la cual emitirán su opinión acerca de la visita.



Lámina 46: Dispositivo. Multimedia: Agua en Tijuana y en el mundo. ¿Cómo ahorrar agua? El problema mundial del agua y el agua en Tijuana, 2010.

Frente a esta diversidad, una estrategia democratizadora por parte del equipo de producción museográfica consiste en considerar la posibilidad de ofrecer diversas opciones para que el visitante construya su propio discurso museográfico, según sus propias necesidades y apetencias.

Esta diversidad de opciones puede considerar la similitud que podría haber entre las características de diversos medios de comunicación y un espacio museográfico. Después de todo, por su propia naturaleza, el espacio museográfico es el espacio idóneo para relacionar y, en su caso, integrar los diversos medios de comunicación. El asumir la responsabilidad de adoptar una única opción o de ofrecer una gran diversidad de opciones interpretativas para el visitante hace de la instancia enunciativa y de sus receptores elementos partícipes en un proceso dialógico de

construcción, desconstrucción y reconstrucción continua de las mismas interpretaciones, lo cual constituye, en sí mismo, un invaluable proceso educativo de carácter polémico y participativo.



Lámina 47: Dispositivo: *Ágora*. Discurso museográfico de ciudad, Miradas a la ciudad, México, 2018.

La aproximación a una definición de un multimedia o interactivo supone elaborar un software, a la manera de una herramienta digital, que permita al ciudadano interactuar por medio de reaccionar ante una pantalla con videos, textos, audios, animaciones sobre temas que tienen enorme relevancia en la relación de intervención humana sobre el territorio y sus consecuencias.



Lámina 48: Pantalla de Dispositivo. Multimedia: Agua en Tijuana y en el mundo. El problema mundial del agua, Tijuana, 2010.

5.2.- Dispositivos de ciudadanía museográfica. Evaluación.

La evaluación hace las veces de espacio de confrontación entre lo planeado en comparación a los resultados obtenidos. Es quizás de los mejores indicadores respecto a la eficacia de algún tipo de discurso museográfico.

Para esto hicimos énfasis particularmente en dos proyectos, el caso del Museo de Historia de Tijuana, 2010 y el caso del Museo Futura CdMx, 2016, para con ellos ejemplificar el estado en que identificamos se encuentran los *dispositivos de ciudadanía* en museos de ciudad en México.



Lámina 49: Pantalla del discurso museográfico de ciudad. Prensa escrita, 2016.

El primer caso, el Museo de Historia de Tijuana, que después de cinco años de vida, a propósito de un cambio político en la administración pública, los espacios del museo fueron desmantelados para reconvertir sus exposiciones, así, sin explicaciones como se detalla en la nota: *Cierran el museo*.⁴⁰ De su revisión cabe

⁴⁰ (2014) Diario Identidad. Tijuana, B.C. Cierran el museo. Tijuana sin identidad, historia y museo.

preguntarse, entre otras cosas, si es atribución de la autoridad y si se debe dar explicaciones cuando un museo es cerrado y sustituido por otro, o simplemente se le desaparece, y ante la pregunta ¿debe darse explicaciones cuando esto ocurre, pero y a quién o, a quienes se da explicaciones? Pues, en Tijuana, B.C. no fue así.

En 2014, las nuevas autoridades políticas decidieron, sin mayor consulta y aprobación ciudadana, desmontar y transformar el discurso convirtiéndolo es algo más convencional. Temas tan trascendentales como crecimiento urbano desmedido, los problemas por el agua, o la importancia de los manejos de la basura, como condiciones que afectan a todos los que hacen la *ciudad* en Tijuana, fueron eliminados del discurso del museo. Versiones que tratan de explicar lo ocurrido mencionan que, aprovechando la itinerancia comercial que se hacía desde el centro del país de la exposición: *Tutankamon*, el espacio fue intervenido y reconvertido. La nueva exposición, la que actualmente se exhibe, utiliza algunos temas de la investigación original, pero con diferente argumentación.

Reitera Josué Beltrán a la pregunta: ¿Haría cambios si tuviera la oportunidad de hacerlo? Y es que sucede que el museo en 2015-2016 fue cambiado. El museo que se inauguró en noviembre de 2010, después de 5 años, la administración del IMAC del XXI Ayuntamiento renovó casi por completo la museografía y el discurso museográfico. A cambio se presentó un discurso cronológico con una museografía contemplativa y cargada de texto. Dice Beltrán: *devolvería, hoy, el concepto original con actualizaciones tecnológicas y estéticas.*

Se trata de pensar un *discurso museográfico de ciudad* como aquél que permite pensar a la *ciudad* como un espacio democrático, no solo como algo donde

trabajamos y dormimos. Un espacio abierto a todos los que quieran habitarlo y vivirlo para lo cual, deben existir ciertas condiciones. La museografía de *ciudad* debe llevar a pensar en estas cosas a nivel crítico, sobre todo en ciudades con las características de Tijuana.

Tras su inauguración, por la corta temporalidad de las administraciones municipales y el cambio constante de sus coordinaciones, no ha habido sido posible implementar programas de formación de guías y voluntarios. El proyecto original dejó satisfechos a los contratantes con el resultado en el entendido que fue un proceso de reflexión crítica y aprendizaje que llevó a tener la conciencia de que siempre se puede mejorar. Sus alcances originales en cuanto a públicos fueron el desarrollo de la idea de un museo con discursos generadores de debate, inclusión y democracia. Se pudo llegar a más gente incluso a otras entidades tradicionalmente visibilizadas desde la historia blanca de Tijuana. Se trataba de evidenciar la necesidad de la investigación en favor de la difusión y divulgación desde el museo y generar conciencia y debates sobre el patrimonio cultural.

El cambio en la museografía original se dio *por un capricho del director del IMAC de esa fecha y de un ciudadano que reclama la paternidad del proyecto*, dice Beltrán. La cercanía del funcionario director y del ciudadano al partido en el gobierno lo hicieron posible. Paradójicamente, no hubo presión de ningún tipo, solo el capricho de unas protestas porque la historia no dice lo que él quiere.

En cuanto a la evaluación del Centro Interactivo Futura CDMX, en 2018, con la llegada de Claudia Sheinbaum a la CDMX, como Jefa de Gobierno, la exposición y la gran maqueta y los dispositivos fueron desmontados, el edificio fue requerido para atender necesidades administrativas. Se menciona en prensa cultural que se le

buscó cobijo en la Alcaldía de Iztapalapa. El resultado es impactante, los costos de la museografía fueron bastante elevados y actualmente estaban siendo auditados.

Encontramos así, en estos dos proyectos, una falta de claridad por parte de las autoridades políticas que no alcanzan a dimensionar los alcances que estos discursos pueden lograr. Aún no terminan de integrar en su aparato analítico la posibilidad de dar usos diferentes al patrimonio cultural para lograr estos fines.

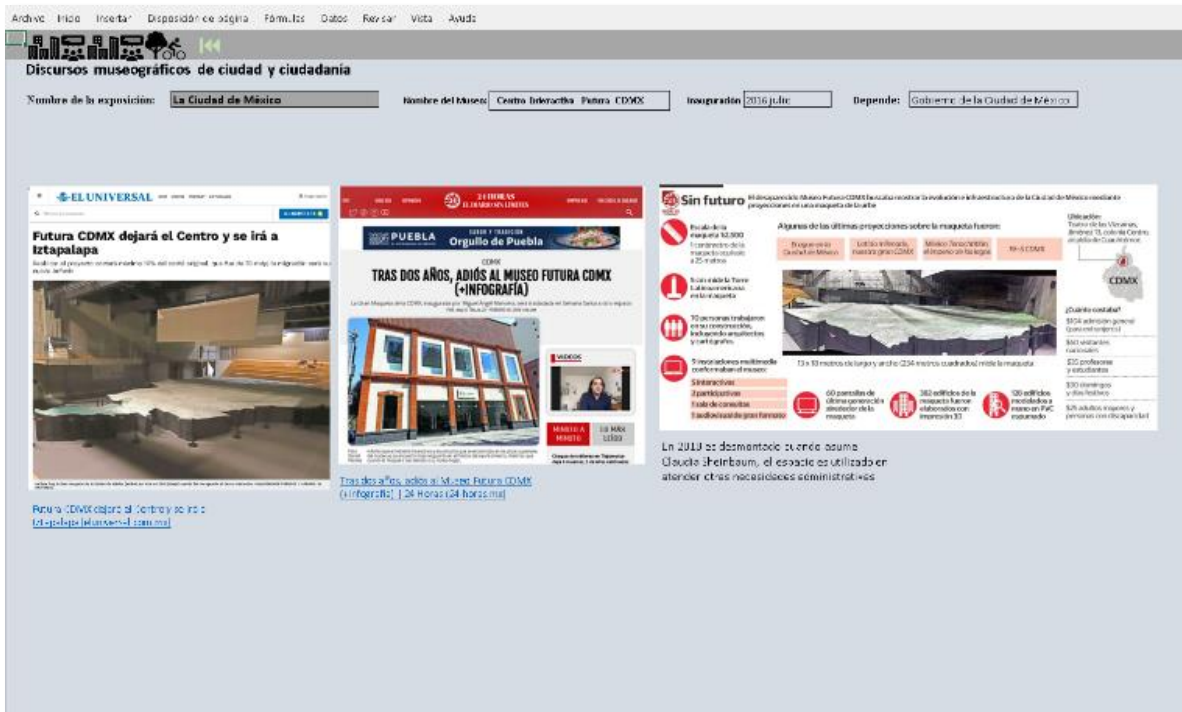


Lámina 50: Pantalla de evaluación de lo que fue el Proyecto Futura CDMX en 2016. La prensa alude al alto costo de la maqueta y de la desaparición del proyecto sin expectativas a futuro para su reapertura.

5.3. [Generar museografía ciudadana y museología crítica](#)

Para comprender entonces la relación que existe entre los discursos museográficos y, lo que llamamos *Ciudadanía museográfica*, con la museología contemporánea, indudablemente debemos recuperar conceptos básicos como la museología crítica⁴¹, como punto obligado, siendo muy significativa por sus planteamientos para contribuir a determinar a la *ciudadanía* y a la *ciudad* desde la óptica de los *museos de ciudad*. Así, por ejemplo, el uso en los discursos museográficos de interrogaciones en lugar de discursos asertivos, la sustitución de la impersonal autoridad institucional por prácticas participativas e interpretaciones compartidas, para dar idea de una variedad de opiniones, incluyendo las de actores ajenos al museo, finalmente, son sus rasgos distintivos, igual lo es la naturaleza subjetiva de los montajes museísticos y de los que en ellos participan, mostrando sus cambios a través de la historia, y señalando la autoría personal de las presentaciones y textos en el museo.

La consideración también, además de la museología crítica, de la museología didáctica y la nueva museología (corrientes de pensamiento museológico que influyeron notablemente en la museología y museografía de los años 80 y 90), debido a sus planteamientos, hicieron cambiar poco a poco y, en algunos casos, de manera radical, al museo que se había instalado casi de manera generalizada en un cómodo estatus de institución de referencia y en un simple contenedor, pero al mismo tiempo validador de la memoria almacenada.

⁴¹ Comenzamos este apartado mencionando a Jesús Pedro Lorente (2014). Estrategias museográficas actuales relacionadas con la museología crítica. Más adelante se rescatan planteamientos de Santacana y Zavala, entre otros. Es importante aclarar que las referencias de Lorente son más que nada a la crítica de arte que a la ciudadanía.

Esa “nueva museología” se convierte en un punto de apoyo importante para acceder al cambio necesario del museo. Se ha ido enriqueciendo y transformando con los cambios sociales y culturales y con las exigencias del público que asiste y utiliza los museos. Esta nueva versión de la museología pone ahora el acento en la vocación social del museo y en su carácter interdisciplinario, dice Fernández (2012), y consiste en comprobar que, la mayor cualidad de los objetos (o las colecciones o, mejor dicho, los bienes culturales) es su capacidad para formar parte de un sistema explicativo de la realidad, a manera de componentes de cierta argumentación, basada principalmente en lo objetual, dispuesto en espacios determinados. Por ejemplo, como ocurre en el discurso de 2010 del Museo de Tijuana.

Zavala (2011) atribuye el nombre de *discursos museográficos* o discursos curatoriales a estos sistemas explicativos cuya función principal consiste en comprobar si las estrategias comunicativas concebidas por los equipos de planeación son comprendidas y asimiladas de la misma forma por parte de los públicos o receptores. Los cambios acontecidos en la ciudad durante lapsos de tiempo tienen una dimensión antropológica en donde el *ciudadano*, sea en lo cotidiano o en lo majestuoso, es el protagonista y quien le da sentido a lo urbano desde sus propias relaciones, dice Roldán Gutiérrez (2015), y entender esto es fundamental, sobre todo para los gobernantes que quieran dejar su legado por medio de obras públicas en el territorio. Éstas serán exitosas si, en primer lugar se identifican las dinámicas humanas presentes en el espacio y, segundo, no se le entrega a ese ciudadano la *ciudad* hecha, sino que se le llama como protagonista a ser parte de la transformación, que se centre como eje de la misma. Estas

características son más evidentes, por ejemplo, en los museos comunitarios, mismos que están comprendidos dentro de la nueva museología.

La crisis de la racionalidad existente dice Bauman (2004), que nos ha sido impuesta y que repetimos y nos autoimponemos de manera irreflexiva, es provocada, en gran medida, por un feroz y salvaje capitalismo que, con la globalización en estado avanzado, nos ha llevado, como sociedades planetarias, a situaciones coyunturales alarmantes⁴². Tanto la dependencia como la codependencia determinan y condicionan a la independencia y ante esto se hace urgente llevar a cabo acciones razonadas y solidarias, y si no ideológicas, al menos de convivencia. Ya no individual sino grupal. El sujeto social o, mejor dicho, los sujetos sociales deben convertirse en tales. Las estrategias⁴³ entonces deben apuntar en esa vía y las ciudades son el escenario “natural” donde esto se desarrollará.

No importa la o las vías por las que se logre dar el primer paso llamado toma de conciencia, si a través de la información o, como diría De Souza, (citado al principio en nuestro marco teórico), del aprendizaje, o sea del autoaprendizaje. Si a la transdisciplina, la epistemología, sobre todo la del sur, a la acción comunitaria, como pudiera ser en nuestro caso el museo social, la nueva museología y su relación con el patrimonio cultural. Esto implica el arribo a un nuevo paradigma, y lo más importante, a una nueva racionalidad. Dice Maturana en una entrevista en televisión

⁴² Beck, Ulrich (2009). La sociedad del riesgo global. Nos referimos a cambios como calentamiento global deshielo de los glaciares y el agua de los polos, entre tantos otros ejemplos.

⁴³ Leff Enrique (2005). Ecología y capital. Racionalidad ambiental, democracia participativa y desarrollo sustentable.

en 2015, como parte de sus últimos trabajos, que hay que dejar de producir conocimiento, conocimiento hay demasiado. Ha llegado la hora de aprender a saber qué hacer con ese conocimiento, cómo aplicar ese conocimiento a la vida, al día a día.

Paradójicamente, es *la ciudad*, definida como lo más antinatural de la vida, la que representa y expresa, al mismo tiempo, la naturaleza de la vida. La *ciudad* que domina, conquista, somete y aniquila a la naturaleza, es el escenario donde se reflexiona sobre las maneras en que debe respetarse y aprender a convivir con la naturaleza. El desarrollo de las civilizaciones se manifiesta en las ciudades. Incoherentemente. La magnitud de la grandeza de una civilización es la manera en que, a través de ella se ha logrado manipular/dominar a la naturaleza. Es aquí donde más se comprende la idea de aprender a darle sentido al patrimonio cultural, un uso que va más allá de sólo conservarlo, sino para educar, trascender, modificar conductas y comportamientos, para establecer políticas y procedimientos. Más allá de una sola ideología, el sentido común debe ser el bien estar humano a través del bien estar del planeta. Razonamientos de este orden son los que deben predominar en la construcción de las temáticas de los discursos de la *ciudadanía museográfica* en los museos de ciudad.

Como comentábamos al principio de este trabajo, a los museos se les concibe como instituciones que establecen las fronteras entre el conocimiento útil e inútil, entre el conocimiento legítimo, es decir, que gozan de “validez científica” y el conocimiento no científico. Un claro ejemplo de esto es el Museo de las Ciencias, Universum, de la UNAM, creado en 1992, donde el discurso científico es el único

válido para explicar el mundo, el cosmos, la vida, el planeta y, ni por asomo se incluye una explicación que no sea académico-científica.

Ante esto se deben repensar las funciones sustantivas del museo moderno que casi siempre damos por cierto pero que a la luz de nuevos paradigmas se cuestionan hasta los cimientos. Esto en el entendido que estamos inmersos en procesos de completa reconfiguración de la racionalidad existente⁴⁴, de los patrones hegemónicos que dominan el planeta. Las tendencias de estos procesos consisten en intentar reconvertir la manipulación y el control de los recursos tecnológicos de comunicación y de transporte para la imposición global de la colonialidad / modernidad⁴⁵ y, al uso creciente de las llamadas “industrias culturales” (sobre todo de imágenes, cine, tv, video, etc.) donde se inserta, sin lugar a dudas el museo, para la producción industrial de un imaginario de no cuestionamiento, de no integración, de modo de legitimar la “fundamentalización” de determinadas ideologías y sesgadas formas de comprender la realidad que vivimos.

La aproximación a estos *discursos museográficos de ciudadanía y ciudad* como pudiera ser el Museo de la Ciudad de Veracruz, nos permiten visualizar dos grandes tendencias. Una que, como propone Zavala (1995), se fundamenta en el paradigma tradicional de comunicación museográfica en museos que sostiene que, el museo es un apoyo que complementa la educación formal, el objetivo de la visita es la obtención de conocimientos, lo esencial de una exposición es su contenido, el museo aspira a presentar el significado natural de las cosas, las exposiciones aspiran a la objetividad, la experiencia educativa se produce al ofrecer al visitante una

⁴⁴ De Souza Santos, Boaventura (2015) Una epistemología del sur. México, Siglo XXI, Clacso coediciones.

⁴⁵ Quijano, Anibal (1994). Sobre la colonialidad del poder. México.

representación del mundo clara y convincente, la experiencia educativa durante la visita se reduce a la visión y el pensamiento, la experiencia educativa se apoya en la autoridad de los expertos, el museo es una ventana para conocer otras realidades y, la experiencia museográfica consiste en recorrer la exposición dentro del museo. La otra aproximación que considera este trabajo se concentra en identificar *discursos* que se caracterizan por usar de referencia el paradigma emergente de la comunicación museográfica que también propone Zavala (1995) que incluye la integración de estrategias del *pensamiento crítico*.

Sus contenidos deben ofrecer experiencias educativas independientes de la educación formal, el objetivo de la visita es múltiple y distinto en cada experiencia concreta, lo esencial de una exposición es el diálogo que se produce entre el contexto del visitante y la experiencia de visita (aunque, muy adecuado sería incluir en este análisis el contexto del productor de los discursos, ¿qué es lo que suponemos que sabe el visitante del tema? ¿qué es lo que pretendemos que el visitante conozca sobre el tema? y, quizás lo más importante, ¿qué es lo que esperamos que haga con la información obtenida?), el museo debe mostrar el contexto social que produce el significado (y los otros contextos: el económico, el ecológico, etc. y los otros tantos significados). Se debe dar cabida a la subjetividad y a la intersubjetividad, la experiencia educativa se produce cuando el visitante satisface sus expectativas rituales y lúdicas durante la visita. La experiencia educativa durante la visita involucra las emociones y las sensaciones corporales, la experiencia educativa se apoya en la participación activa del visitante, el museo favorece las opciones para la construcción particular de una realidad simbólica

autónoma, y la experiencia museográfica consiste en dirigir una mirada museográfica a cualquier espacio natural o social.

Claros estamos que, para lograr los resultados planteados en esta idea de la *Ciudadanía museográfica*, el impacto de los discursos supone la inclusión, promoción y aliento en que se genere pensamiento crítico en los discursos de los museos. Tanto, como hemos visto, en aquellos que generan y diseñan, como en quienes son los receptores de dichos mensajes. Es preferible seguir planteando preguntas, en vez de aceptar verdades de sabiduría únicamente científica. Aunque, hay que reconocer, como dice Lorente (2014), que los museos de antropología e historia social están comenzando a tomar el liderazgo en la implementación de esta estrategia. Luego, sigue Lorente (2014), a la incidencia de la auto reflexión en los discursos museísticos, donde lo que se expone es el museo mismo y sus indecisiones, haciendo consciente al público de que las cosas podrían haber sido mostradas de manera diferente. Si los museos quieren transmitir algo con estos rompedores montajes, deben ofrecer algunas explicaciones, preferentemente evitando los discursos institucionales anónimos. Así, la museología crítica tiene premisas fundamentales, por ejemplo, que todas las interpretaciones son subjetivas, y para hacer hincapié en esto, sus autores deben ser identificados, así como las fuentes utilizadas.

Esto es lo que constituye la verdadera piedra de toque para comprobar hasta qué punto un museo aplica, en la práctica, los idearios críticos y de transparencia radical. Ejemplo de esto se viene manifestando desde los primeros años del siglo XXI. Recordamos el caso del Museo Quai Branly en París y el guión de la exposición sobre *Tarzán* que desmitificaba el discurso patriarcal y colonialista del personaje de

las historietas, el hombre blanco, el hombre rey de los monos, el blanco superior a todas las culturas africanas, que se intentó escenificar en 2008 en México, en el marco de la reestructuración del hoy Museo Nacional de las Culturas del Mundo, que fue rechazada por autoridades culturales mexicanas de la época.

Así pues, el corolario final de este reconocimiento de subjetividades es la necesidad de abrir los museos a otras voces. No sólo los curadores invitados, críticos de arte, profesores universitarios, artistas, científicos o cualquier otro tipo de autoridades cuya colaboración con los profesionales del museo siempre se ha dado por sentado.

En el mismo sentido se expresaba, muchos años antes, Zavala (1995). Decía: comunicar puede significar, entre otras cosas, reconocer aquello que es común a quienes establecen una relación dialógica, o al menos utilizar aquellos elementos discursivos que permiten reconocer la especificidad de cada interlocutor, y reconocer sus diferencias específicas. Asumir esta perspectiva dialógica para entender el proceso comunicativo lleva, necesariamente a distanciarse de un empleo instrumental del término, que concluye por reducir la complejidad, vitalidad y riqueza del proceso comunicativo a una dimensión puramente técnica, impersonal, o bien a propiciar la reproducción de las estrategias de control que requiere todo discurso institucional cuando está al servicio de un uso vertical del poder. De igual manera, cuando surgen planteamientos que se proponen democratizar la cultura se antojan muy difíciles de concretar. Muchos gustan de los beneficios que la función elitista y el lenguaje críptico utilizado por los museos tradicionales otorgan. Los museos de historia natural, de arte y arqueología principalmente se suman a estas formas de comunicar información en las exposiciones. Ahora, la forma de hacer consciente el

elitismo y el uso de cierto tipo de lenguaje, consiste en reconocer cuál es el contexto original en el que surgieron dichos cánones, decía H. de Varine-Bohan (1979) en su etapa al frente de ICOM Francia.

Por último, Calaf (2009) propone lo que llama Didáctica del patrimonio, una serie de estrategias basadas en la educación patrimonial, sustentada en planteamientos de Michel Foucault, en cuanto a la significación de los objetos y en las formas de reconocer, en planteamientos del proceso de comunicación de Umberto Eco y en estrategias pedagógicas de John Dewey y Paulo Freire. Según esta Didáctica, existen ideas que están inmersas en los criterios pedagógicos que alimentan las diferentes tendencias educativas del siglo XX. Comprender que: transmitir, educar y reproducir son los ejes por los que se mueve la educación tradicional, la que desea mantener el *status quo* de la sociedad. A diferencia de: inducir, favorecer, proponer, pensar y transformar, que pasan a ser las directrices del concepto de educación vinculado al movimiento de una escuela activa, cuyos pensadores creyeron que, a través de su modelo pedagógico, quizás la sociedad cambiaría. Sigue Calaf (2009), inducir, proponer, favorecer, crear y transformar están también presentes en las teorías críticas de la educación, pero en estas se produce mayor énfasis en aquellas estrategias vinculadas con la reflexión, la concienciación y la liberación.

Propone también estudios de público y evaluación de exposiciones desde la observación. Haciendo análisis de recorridos y cuestionarios. Viendo la distribución de la información, canales de información y predilección del público por contenidos. Entrevistas y modelos de evaluación. Investigaciones centradas en la comparación

y clasificación de respuestas y en la evaluación de orientación, para concluir con la evaluación previa, la formativa, la evaluación sumativa, y la evaluación remedial.

Como se puede apreciar, la museología como disciplina, aunque reaccionó relativamente tarde a la discusión sobre la *ciudad*, el *ciudadano* y la *ciudadanía* crítica, ha mantenido y respaldado algunas voces que ubican en su adecuado lugar la importancia que elementos como estos desencadenan. No es fácil hacerlo, cuando se reflexiona en su total dimensión esta discusión se ve que debe manejarse con el cuidado que se merece ya que implica y conlleva un remecer hasta las raíces a la institución museológica.

Conclusiones:

Varios son los niveles sobre los que podemos concluir después de la revisión diferentes proyectos utilizando la matriz digital.

La principal, que apunta a responder la pregunta de investigación rectora: ¿cómo es concebida y escenificada la *ciudadanía museográfica* en los *discursos museográficos* de las exposiciones temporales y permanentes en *museos de ciudad* en México, desde 1964 a 2018?, es que sí existe una tendencia a considerar y perfilar, aunque de forma lenta y tímida aún, la idea de una *ciudadanía museográfica*, como una forma de concebir mensajes de información, de corresponsabilidad y de acción, incorporando lenguajes, incluso metalenguajes para generar conciencia social de forma crítica por medio de discursos museográficos utilizando para ello lo que entendemos como patrimonio cultural.

Retomando el sentido de la validez que todos los puntos de vista tienen sobre una realidad observada y que al mismo tiempo la configuran y la determinan, es que logramos obtener otros resultados importantes. Por ejemplo, que los *creadores* de discursos museográficos, al tiempo de ser diseñadores del proyecto, se convierten en directores del proyecto. Es la idea de *ciudad* que ellos conciben la que predomina. Y la idea de *ciudad* que los clientes tienen generalmente es negociada. Podríamos así hablar de ideas consensuadas que van dando, como resultado, una nueva idea de ciudad, la *ciudad museográfica*.

En el ámbito propio de la museología, con esta investigación se logran resultados que enriquecen conceptualmente, por ejemplo, la concepción de lo que son los “discursos museográficos”, ante la dificultad de encontrar reflexión académica y/o profesional sobre ellos. Es por esto por lo que, estructuras de análisis

como la que aquí utilizamos y proponemos, logran y adquieren peso ya que se arriesgan a concretizar mucho de lo que en el ámbito profesional sólo se supone. Respetando las particularidades que cada discurso tiene, la flexibilidad de la metodología empleada permite adaptarse a infinidad de otros casos.

El poder identificar en las fuentes originales las maneras en que se procedió durante un largo periodo de tiempo, las ocurrencias y las carencias, tanto de quienes solicitaban como de aquellos que ejecutaban o suponían los procesos de realización de discursos y museos de ciudad y ciudadanía y, de forma importante, cómo todo esto repercute en las políticas públicas. Desde las imposiciones de ciertos tipos de narraciones históricas, hasta las disputas por la propiedad de la historia oficial como ocurrió en el museo de Tijuana. Las entrevistas escritas, las entrevistas grabadas y, la que llamamos matriz digital o *meta herramienta* digital donde concentramos la información que se ofrece como opciones de consulta sobre discursos de museos de ciudad y discursos de ciudadanía, fueron instrumentos claves que permitieron, desde la epistemológica, ver estos procesos de planeación y de creación.

Encontramos también que se formulan más preguntas de investigación, por ejemplo: ¿Qué sectores sociales son los autorizados para narrar los discursos de la *ciudad*?, ¿los académicos, los profesionistas, los expertos, los conocedores o aquellos que no tienen voz en este tipo de toma de decisiones? de igual manera, ¿quiénes deben transmitir las ideas de ciudadanía? Después de esta investigación podemos decir que, aunque suene contradictorio, pareciera ser que todo aquel que sepa hacer discursos museográficos está capacitado para tal función, o sea, la *ciudad* se convierte en un tópico como cualquier otro desde la óptica museográfica.

En la identificación de esta realidad encontramos, por ejemplo, que las instancias partidistas y las instancias políticas, incluso las instancias que buscan las reivindicaciones sociales han descuidado los discursos museográficos de ciudad, olvidándose del valor potencial que la concentración de patrimonio significa y se ha caído en la mera acumulación de bienes patrimoniales donde las únicas interpretaciones válidas están basadas en la expertise de ciertas miradas, cuando sabemos que en esa categoría cualquier explicación es válida, lo que da como resultado una acumulación de conocimiento por el mero acto de la acumulación de conocimiento.

Otra propuesta obtenida y que lo caracteriza es la meta-herramienta digital propuesta como una gran posibilidad que, al mismo tiempo de permitir conocer el nivel de las investigaciones similares y la profundidad en el conocimiento adquirido respecto de la ciudad y la ciudadanía, incorpora documentación y testimonios de los elementos que componen a los discursos de los museos analizados.

A la luz de los tiempos que vivimos, y ante los planteamientos de cuestionamiento social-cultural como, la decolonialidad, la epistemología del sur o lo anti patriarcal de los discursos de *ciudad* y *ciudadanía*, al momento de revisar proyectos y en la reflexión con los entrevistados indagamos, entre otras muchas cosas, por ejemplo, que muchos de ellos cambiarían, corregirían sus discursos más como una actualización e inclusión de conceptos contemporáneos si tuvieran la opción de hacerlos nuevamente.

En cuanto al vínculo que se establece con la historia, ésta se transforma en una condición que no se puede dejar de lado. Es contradictorio porque pareciera quizá que, la única manera de narrar discursos es a través de la historia. Impensable

es todavía para muchos no concebir la realización de un *museo de ciudad* sin ella como soporte argumentativo. Incluso como soporte narrativo.

En ocasiones el núcleo de los historiadores se convierte en un rotundo, contundente y fuerte gremio que se apodera de ciertas verdades y no aceptan que existan otras formas de narración, que se sumen a la museografía y a los bienes patrimoniales. Una especie de ignorancia que, entre otros tienen los creadores de museos que suponen, que la historia debe ser el único y básico eje de narración. Por eso, la ciudadanización de los discursos museográficos se vislumbra como una importante, contundente y eficaz herramienta de narración museográfica.

La idea de lo difícil que es analizar a posteriori se expresa, por ejemplo, en identificar cuál fue el sustento teórico, si es que lo hubo, de un discurso museográfico de ciudad, cuál es el más adecuado utilizar de los que actualmente están predominando en este mundo neoliberal, ¿seguirán vigentes sus posturas e ideas? Lo que es un hecho que, a la luz de nuevos conocimientos, ya es obsoleto hablar en términos homogéneos, hay que acabar con esa idea. No debemos olvidar que los museos que originalmente fueron creados para reforzar, para apuntalar discursos oficiales que apelan a la construcción casi incuestionable que así es la nación, hoy pueden y deben tomar rumbos diferentes donde lo principal es la capacidad pensante de reflexionar y actuar críticamente ante ello.

La *ciudadanía museográfica* supone hacer pensar en la *ciudad* y la *ciudadanía* como conceptos de una escala diferente a la nacional. Se apuesta a una medida más “regional”, lo que algunos llaman microhistoria o simplemente historia regional⁴⁶, lo

⁴⁶ (2001) Miño Grijalva, Manuel. ¿Existe la historia regional? México, El Colegio de México.

importante es la conciencia de lo local por encima de lo nacional. Se busca incluir en las narrativas, esas diversidades de lugares, de memorias, de saberes que permiten ver los tintes heterogéneos que conforman un todo integral.

Debemos lograr que el ciudadano, que la gente se vea reflejada en estos nuevos espacios. Esto implica hablar de democracia, solidaridad, justicia social, o sea, que la ciudadanía sepa y esté convencida de que se le ha vuelto a dar su lugar, Considerar, qué es lo que ha provocado el distanciamiento entre las ciencias sociales y su objeto de estudio, porque los discursos producidos a lo largo del tiempo, se habla de todo menos de ese objeto de estudio que es la razón de ser, por lo tanto, hay que retornar al sujeto y hay que dar más peso a la subjetividad.

El ciudadano ya no piensa tanto en términos de nacionalismos, en términos patrios, sino que términos de la necesidad de la vida cotidiana, esto se debe considerar y debe reflejar un museo de ciudad. La *ciudadanía museográfica* podría integrar ideas como de hacia dónde vamos como sociedades y predecir futuros posibles, mencionar aspectos relevantes que conduzcan a una conciencia crítica, cuestión que otros museos similares no hacen.

Al respecto, a nivel planetario en estos posmodernos tiempos, existen interminables tipos de museos, en cuanto a temática, arquitectura, colecciones, sponsors, como el Museo del mañana (Brasil), el Museos del futuro (Abu Dabi), que se han convertido en oportunidades un tanto desperdiciadas ya que no es muy claro al analizarlos, la comunidad específica a la que se dirigen. El futuro, a pesar de la globalización y a pesar de la dependencia, debe referirse al hecho de que estamos todos juntos en el mismo planeta (territorio) y lo que debemos hacer es mejorar las relaciones con el entorno en el que se vive y el entorno donde se valoran ese tipo de

cosas, ahí está, como ejemplo, el Museo de la Naturaleza, 2019, Sierra de Capivara, Brasil.

Otro factor para considerar es que, así como la ciudad puede ser relacionada con el futuro de la humanidad, desgraciadamente, el campo (las zonas rurales) suelen relacionárseles con el retraso o el estancamiento. Es más, del campo se vienen a manifestar a la ciudad; el campo acude a la ciudad para resolver su vida cotidiana, es esa pertenencia a ese pedazo de concreto el que nos da sentido y es el único espacio donde se puede tener la seguridad de que puedo ser útil, ser productivo, creativo.

El distanciamiento que se está creando entre una idea de futuro, una idea prospectiva, una historia del más allá, a la cual ya no hay cómo renunciar, pero entonces, el gran reto supone sustentarnos en lo que estamos siendo hoy, que tampoco supone la idea de lo que fuimos porque entre un concepto que va al más allá y otro que queda muy lejano, estamos algo perdidos. Sin orientación.

La *ciudadanía museográfica* se entiende como corresponsabilidad con el territorio, donde nosotros mismos somos, donde nosotros mismos podemos ser, pero donde también existe el otro.

Estas reflexiones le dan mucho más sentido a la definición de patrimonio, diferente de otros espacios donde la contemplación pasiva se ha impuesto, donde domina la estética o la forma por sobre la función. Debemos hacer que prevalezcan los valores que le debieran interesar al ciudadano común con respecto a su entorno. Acciones que debieran ayudar a fortalecernos para enfrentar todo tipo de pandemia o eventualidad. Fortalecer así aquellos espacios donde se valora la creatividad y la

productividad por encima de cualquier cosa, la solidaridad, misma que hemos perdido.

La *ciudadanía museográfica* debe dar argumentos con los cuales el ciudadano pueda enfrentar esta idea de la posmodernidad, en el sentido de que lo que nos han dicho, que en lo que nos educaron falló. Debemos encontrar rumbos equilibrados, comenzar a cuestionar, tener formación, educación y eso lo puede dar un espacio como el museo de ciudad donde se aborden temas de corresponsabilidad ciudadana.

Lo que está por venir puede resultar muy interesante, pensando justamente en términos de territorios, como espacios de democracia, de solidaridad, de igualdad, en fin, de ciudadanía. El confinamiento por motivos del Covi-19 nos debe obligar a todos a pensar todo esto, a valorar más la convivencia, el respeto y la necesidad del *otro*, incluso que logremos rebasar el término de solidaridad. Así es como a lo largo del texto hemos manejado la idea de la corresponsabilidad ciudadana.

En cada proyecto, en este caso de *museos de ciudad*, los creadores de discursos siempre intentan hacer su mejor proyecto, creativo, participativo, con ideas nuevas, revolucionarias, tratando de integrar al público, pero, por más que se habla de su consideración, hay un desfase terrible entre la gente que actualmente estudia a los públicos, pero como objetos de observación y, las menos de las veces, como objetos de integración, como la corresponsabilidad.

No obstante, y quizás la crítica más trascendental que observamos es que aún se duda o desconocen las opciones de aportar en la formación de pensamiento crítico de sus públicos como gran objetivo de los discursos de ciudadanía museográfica.

En cuanto a públicos que asisten a participar de los discursos museográficos encontramos que sigue existiendo una separación muy marcada a priorizar la tipificación de conductas y comportamientos de los públicos en un espacio, pero no tanto a la posibilidad de incorporarlos, como en este caso particular, como ciudadanos, como sujetos sociales, como sujetos pensantes que forman parte de un discurso común.

Obtenemos así resultados que nos permiten situarnos en posturas sobre cómo hacer discursos suponiendo la capacidad del público pensante, y no solamente con la idea de suponer al público meramente como estadística. Que el público se apropie de los contenidos de la exposición. Que se apropie a partir de sus propias experiencias, que puede ir de lo más simple a lo más cercano hasta contextos externos. Para esto se identifican procesos de interpretación y de representación que da como resultado una reinterpretación de las cuales cada sujeto establece cuáles son las válidas, de acuerdo a su propia subjetividad.

Para la ciudadanía museográfica, las exposiciones tienen que volverse más ágiles, más dinámicas, cambiantes. Las tendencias recientes ubican al museo como un contenedor, sin colecciones permanentes, pero sí con muchas exposiciones. Las exposiciones artísticas deben abordar las discusiones sobre lo que está ocurriendo ahora, no solamente en el arte. Esto enfrenta a los museos que tienen un discurso hegemónico, decimonónico, como los que los han caracterizado este tiempo, que, si se detienen en el tiempo, pierden vigencia, se distancian de sus públicos.

En cuanto a espacios para hacer un *museo de ciudad*, no olvidar que puede estar compuesto no por un museo tal como lo conocemos sino por espacios de interpretación y conceptos para transformar la ciudad, espacios vivenciales en donde

se rescata, por ejemplo, lo prehispánico, lo colonial, la sustentabilidad de la ciudad. Rescatar cosas que en diferentes épocas han funcionado para hacer sustentable el vínculo con la tierra, las energías, rescatar aspectos históricos pero actualizados. Otro factor es, de acuerdo con lo observado, que puede el museo contener pequeños nichos, como semillas, en las colonias y en los barrios, muchos espacios barriales, que permitieran una interacción con la gente y lo que vieras ahí pudiera ser incorporado a la vida cotidiana, para beneficio del planeta o de tu vida espacial y vida política, o sea, centros más vivos, que usen los mejores recursos comunicacionales de los que usa generalmente, los objetos, la espacialidad, la instalación. El espacio debe ser interdisciplinario, compartido, democrático, amplio, cuestionando incluso el propio espacio, el lugar, el territorio donde se ubica o donde se le piensa ubicar, a diferencia de lo que el museo de la ciudad de México propuso en su primer discurso donde imperaba la postura modernista tradicionalista de la visión de la ciudad.

Otras conclusiones respecto a la espacialidad de un *museo de ciudad* hacen pensar en lo difícil de las decisiones a tomar, qué arquitectura debe tener, dónde debe estar ubicado, cuál será el espacio más representativo de la ciudad: el centro cívico, el centro histórico, o alguna alcaldía o colonia. Por ello la definición en primera instancia de para quien están dirigidos los discursos de la ciudad, es indispensable, si para turistas, locales, familias, estudiantes y, a lo mejor no es una sede, sino varias sedes.

La *ciudad* debe ser explicada a los ciudadanos, cómo está conformada, qué características tiene, pero también se deben tratar temas como: por ejemplo, los mercados, las arquitecturas representativas de la ciudad, exposiciones cambiantes y rápidas, para que encuentres una serie de estímulos impresionantes, la gente, los

vendedores, la fotografía, entre tantos. Hacer un museo sede, espacio central, no importa mucho el lugar concreto, uno en cada delegación, en cada alcaldía, hacerlo cotidiano, ver qué se necesita en ese lugar en particular, involucrar a los vecinos, pero no solo como casas de la cultura. Deben ser discursos multidisciplinarios, ya no solamente historiadores, arqueólogos, médicos, biólogos, botánicos, etc. Para hacer exposiciones, usando términos coloquiales, ricas, saludables, estéticas, entre tantas otras.

Por ejemplo, el Museo de la Ciudad de Bogotá tiene una colección pequeña y sala de datos generales de la ciudad y lo demás son salas de experiencias, por ejemplo, pijamadas, la idea de socializar, convivir, recuperar prácticas. Hay otro en Argentina, donde la movilidad en la ciudad y el fomento del uso de la bicicleta conforman su discurso, una alternativa ecológica.

Las sensaciones como otras de las opciones de comunicación de que disponen los discursos de *Ciudadanía museográfica*. Se puede buscar que el público no solo sienta como una capacidad biológica humana sino como una cuestión más social, lo importante son las sensaciones de cuando logras algo por el espacio que vives, donde se puedan ver exposiciones, donde se abordan temas como contaminación, seguridad, solidaridad, o sea, si se trabaja con conceptos de éste tipo, puede ser más importante y justificable el usar los bienes culturales bajo una lógica socio-cultural para lograr la obtención, con los mismos recursos de objetivos de comportamiento social, de corresponsabilidad social.

Muchos discursos se mueven, como hemos visto, en sustentos colonialistas y patriarcales que han sido visibilizados, donde sigue predominando la contemplación, la belleza por encima del cuestionamiento. Transmiten una serie de información que

hacen que se validen argumentos que nunca supusieron que estaban validando. Desafortunadamente estamos llenos de personajes que no quisiéramos que fueran como son y a los que se les sigue aunque aporten cero crítica y autocrítica, cero cuestionamientos, cero actividad pensante, como si se quisiera permanecer en un estado de un falso placer.

De igual forma, otra conclusión apunta a que el patrimonio cultural pudiera funcionar para conformar no cierto tipo de individuos, pero si ciertas actitudes corresponsables con el territorio que cohabitamos. Si no somos corresponsables del territorio que nos toca habitar, es muy difícil pensar en una siguiente fase de nada. Lo que se debe hacer con el visitante, es buscar nuevas maneras de que se relacione con los contenidos, y los procese para que ejerza las bases de un pensamiento crítico. Cuando se diseña una exposición no solo es válido tomar la postura que se quiera, debes creer en ella y saber que no hay verdades absolutas, donde la subjetividad determinará ese discurso, donde se busca que el visitante salga pensando que algo tiene que hacer diferente y cuando lo logras la exposición es un éxito, logra sus objetivos.

El papel de quien diseña exposiciones (creador o curador) no únicamente es lograr que sea agradable y estético lo que se presenta, sino que en realidad tenga trasfondo de criticidad, de cuestionamiento. Los discursos deben decir que las cosas no son únicamente de cierta manera, y tener las posibilidades de cuestionarlo. Mensajes que propicien utilizar el aparato crítico, que el público ejerza su capacidad pensante, piensa para no ser un ser desechable. En el entendido que es difícil incidir sobre la gente, lograr cambiar actitudes, pero son granitos de arena que contribuyen.

Este nuevo paradigma, esta nueva normalidad, va a traer una serie de cambios al museo, nos podemos aventurar a pensar, cuestión nada sencilla, suponer que vienen cambios, una especie de impase que nos va a regresar o nos va a replantear, no sabemos si se trata de adivinar qué va a pasar, habrá que incluir la idea de vivir con el concepto de incertidumbre.

Finalmente, así como se acostumbraba a concebir los discursos de museos de ciudad, de ver comprender nuestro pasado para suponer certidumbres sobre nuestro futuro, después de la pandemia vemos que quizás estaban muy mal planteados. Ahora debemos vivir la incertidumbre como algo cotidiano, no sabemos qué va a pasar y debemos estar siempre alertas y pendientes, mañana podemos amanecer muertos por este u otra variante viral. No sabemos si vamos a tener trabajo, si vamos a poder salir por la inseguridad, o si el museo va a poder abrir. Estamos en el proceso de cambio de paradigma. Vamos a estar viviendo una nueva realidad cuyas dimensiones no alcanzamos a suponer. Se van a establecer reglas nuevas, distanciamiento, limitar los accesos, cuestiones que van a modificar al museo. Llegamos a pensar en cuanto a los discursos, que se acentuarían los comportamientos técnicos, como no tocar una mesa interactiva, quizás todo va a ir a los dispositivos personales a través de la tecnología. Toca tu propio dispositivo y que eso puede activar alguna pantalla. Pero más allá de esa normalidad mecánica o física, la otra parte, la experiencia donde la incertidumbre de no saber lo que va a pasar quizás hace más atractivo el asunto, ya que el ser humano tiende a vivir en lo seguro.

Aunque el concepto de la certidumbre, o sea de la certeza sobre algo, también es cuestionable, si tuviéramos que tomar partido, la incertidumbre se antoja más

atractiva porque no existe la posibilidad de tener certeza sobre nada, aunque esto es más entendible a nivel teórico que práctico, en la realidad la mayoría de la gente está angustiada por la incertidumbre de tener trabajo, de acceso a la educación, a la alimentación. Tiempo antes de este nuevo paradigma, los públicos no se cuestionaban de la misma forma, se suponía que las certezas, que las certidumbres existentes eran las correctas. Cuando te mueven de tu zona de confort comienzas a cuestionarte, ¿por qué antes, eso que ahora se cuestiona, era la normalidad? y muchos enseñábamos suponiendo esa condición.

La gran oportunidad la otorga esta nueva crisis. Nos tenemos que sentir obligados a cuestionar o sea a dudar si lo que era debía seguir siendo. El resultado más obvio es que lo que estamos viviendo ahora, en este momento, porque la certidumbre que existía no era normal. Era invasiva, destructiva, poco respetuosa con la naturaleza, inmersa en paradigmas capitalistas, de explotación, de desigualdad, mercancías y consumo y la cultura es consumo, entonces, a lo mejor esta crisis es un paréntesis, para replantear cosas, y el que llora por el pasado es que a lo mejor no estaba bien, seguramente no estaba bien.

Quizás deberíamos dar por muerto el modelo de museo que ha imperado hasta el momento y repensarlo de otra manera. Todos nos tenemos que reconvertir. Tenemos que pensarlo como la gran oportunidad de repensarnos.

Bibliografía:

- Acevedo Rodrigo, Ariadna y López Caballero, Paila (2014) Ciudadanos inesperados. Espacios de formación de la ciudadanía ayer y hoy. Colegio de México.
- Álvarez Enrique, Lucia (2017) *Ciudadanía y construcción de ciudadanía*, en: La ciudad como cultura. Líneas estratégicas de política pública para la Ciudad de México. México. UAM-CDMX.
- Aragón Rivera, Álvaro (2015) Ciudadanía. La lucha por la inclusión y los derechos. México. Gedisa-UACM.
- Arendt, Hannah (2005) La condición humana, Barcelona, Paidós.
- Auge, Marc (2010) El viaje imposible. Barcelona, Gedisa.
- Bauman. Zygmunt (2001). La globalización. Consecuencias humanas. México. FCE.
- Bauman, Zygmunt (2004). La modernidad líquida. Buenos Aires. FCE.
- Berger, Peter y Thomas Luckmann (2001). La construcción social de la realidad, Buenos Aires. Amorrortu editores.
- Borja, Jordi (2003) La ciudad conquistada. Madrid. Alianza Editorial.
- Borja, Jordi (2001) El espacio público, ciudad y ciudadanía. Barcelona. Ediciones Electa.
- Calaf Masachs, Roser (2009). Didáctica del patrimonio. Epistemología, metodología y estudios de casos. Guijón. Ed. Trea.
- Castro-Gómez, Santiago y Ramón Grosfoguel (2009). El giro decolonial. Reflexiones para una diversidad epistémica más allá del capitalismo global. PDF.
- Castro-Gómez, Santiago. (2009). Decolonizar la universidad. La hybris del punto cero y el diálogo de saberes. PDF.
- Castell, M. y Manuel C. (1995). La ciudad informacional: tecnologías de la información, reestructuración económica y el proceso urbano-regional. Barcelona, Alianza Editorial.
- Castellanos, P. (1999): "Los museos de ciencia y tecnología, como mediadores ciudadanos" en *Revista Latina de Comunicación Social*, no 23.
- Castellanos Arenas, Mariano y Armando A. Navarrete (2020). Paisajes patrimoniales. Resiliencia, resistencia y metrópolis en América Latina. México, UAM Azcapotzalco.

- Comaroff, John y Jean (2012). Etnicidad, SA. Madrid, Kats editores.
- Comesaña Santalices, Gloria y Cure de Montiel, Marianela (2006). El pensamiento como actividad según Hannah Arendt. Maracaibo: Utopía y Praxis Latinoamericana. PDF.
- Cortina, Adela (2015). Ciudadanos del mundo. Hacia una teoría de la ciudadanía. Barcelona, Alianza Editorial.
- Cox, Cristián, Rosario Jaramillo y Fernando Reimers (2005). Educar para la Ciudadanía y la Democracia en las Américas: Una Agenda para la Acción. Banco Interamericano de Desarrollo.
- Cuenca, José María y J. Estepa Gimenez (2020). Investigación y buenas prácticas en educación patrimonial entre la escuela y el museo. Guijón. Ed. Trea.
- Delgadillo Macías, Javier y Felipe Torres Torres (2006). Dimensiones multicausales del ordenamiento territorial. Enfoques y aplicaciones, en: Política territorial en México, SEDESOL.
- Deloche, Bernard (2001). El museo virtual. Guijón. Trea.
- Dereck Heather (1990) Citizenship. Londres, Nueva York, Longmann
- De Souza Santos, Boaventura (2015). Una epistemología del sur. México, Siglo XXI, Clacso coediciones.
- Del Olmo, Raúl (2013). Desaparición de la ciudad en el Museo de la Ciudad de México. Estudio de caso sobre la construcción y destrucción político-cultural de la representación significativa de la Ciudad de México.
- Diario Identidad. (2014). Cierran el museo. Tijuana sin identidad, historia y museo. Tijuana, B.C.
- Dussel, Enrique (2012). Interpelaciones del movimiento #YoSoy132, Barcelona.
- Eibenschutz, Roberto y Carlos Lavore (2017). La ciudad como cultura. Líneas estratégicas de política pública para la Ciudad de México. México. UAM-CDMX.
- El siglo de Durango (2018). *Desaparece más de la mitad del Museo 450 de la Ciudad de Durango*. México: Durango.
- Fernández, Luis Alonso (2012). Introducción a la nueva museología. Madrid. Nueva Alianza.
- García Jurado, Roberto (2003). *La teoría democrática de Huntington*, en: Política y Cultura, México: Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Xochimilco. núm. 19, primavera,

- Gándara Vázquez, Manuel (2016). *La divulgación significativa: una aproximación a la educación patrimonial desde México*. Islas Canarias.
<https://www.researchgate.net/publication/315665670> La divulgación significativa una aproximación a la educación patrimonial desde México
- González, Jorge A. (2007). Entre cultura (s) y cibercultur@(s). Incursiones y otros derroteros no lineales. Buenos Aires. [\(16\) De la cultura a la cibercultur@. Incursiones y otros derroteros no lineales \(2a. Edición UNLP, Argentina\) | JORGE A. GONZALEZ - Academia.edu](#)
- González, Jorge A. José Amozurrutia y Margarita Maas (2007). *Cibercultur@ e iniciación en la investigación*. México. Consejo Nacional para la Cultura y las Artes.
- González-Varas Ibañez, Ignacio (2014). *Las ruinas de la memoria. Ideas y conceptos para una imposible teoría del patrimonio cultural, México, Siglo XXI, El Colegio de Sinaloa.*
- Harvey, David (2012). *Ciudades rebeldes; el derecho de la ciudad a revolución urbana.*
- Huyssen, Andreas (1996). *Escapar de la amnesia. El museo como medio de masas.* Revista de Crítica Cultural, Santiago de Chile.
- Janovki, Thomas (1998). *Citizenship and Civil Society: A framework of rights and obligation in liberal, tradition and social democratic regimes.* Londres: Cambridge University Press.
- Kress, Gunter (2001). *Multimodal Discourse. The modes and media of contemporary communication.*
- Lefebvre, Henri (1968). *El derecho a la ciudad.* Barcelona. Ediciones Península.
- Leff, Enrique (2005). *Ecología y capital. Racionalidad ambiental, democracia participativa y desarrollo sustentable.* Siglo XXI, México.
- Levy, Pierre (2007). *Cibercultura. La cultura de la sociedad digital.* México. Anthropos-UAM.
- Lezama, José Luis (1976). *Teoría social. Espacio y ciudad.* México. El Colegio de México.
- Lorente, Jesús-Pedro (2003). *Museología crítica y arte contemporáneo.* Zaragoza. Prensas Universitarias.
- Lorente, Jesús Pedro (2014). *Estrategias museográficas actuales relacionadas con la museología crítica.* Zaragoza.
- Luhmann, Niklas (1998). *Sistemas sociales.* México. Anthropos-UIA.
- Lynch, Kevin (2008). *La imagen de la ciudad.* Barcelona.
- Malvido, Adriana (1987). *Atlas Culturas de México. Museos.* México, Planeta.

- Martínez Mezo, Iraia (2013). *Análisis del discurso multimodal como modelo divulgativo*. Barcelona. Tesis Máster en Experto en español como Lengua Extranjera en Ámbitos Profesionales. 2011-2013.
- Marshall, T. H. y Bottomore, Tom (1992) *Citizen and social class*, London: Pluto Press.
- Maton, Karl (2014). *Knowledge and Knowers. Towards a Realist Sociology of Education*. Abingdon: Routledge.
- Maturana, Humberto (1997) *La realidad ¿Objetiva o construida? I: Fundamentos biológicos de la realidad*. México: Anthropos-UIA.
- Miño Grijalva, Manuel (2001) *¿Existe la historia regional? El Colegio de México*.
- Maturana, Humberto (2015) *Qué hacer con el conocimiento generado*. Programa de televisión. Chile.
- Morales, Claudia Abigail (2015) *La construcción del espacio público en la acción como fundamento ético para la vida ciudadana*, en: *Ciudad y ciudadanía. Hacia una resignificación desde el contexto mexicano*. México, UAEM-MAPorrúa.
- Morales Moreno, Luis Gerardo (2002) *De la historia cultural como objeto-signo*, en: *Producciones de sentido. El uso de las fuentes en la historia cultural*. México. Universidad Iberoamericana A.C.
- Molina Puche, Sebastián, Ainoa Escribano Miralles y José Díaz Serrano (2016). *Identidad, ciudadanía y patrimonio en la enseñanza de las ciencias sociales*. Universidad de Murcia.
- Morín, Edgar y Hulot, Nicolás (2008). *El año I de la era ecológica*. México, Suplemento de *Le Nouvel Observateur*.
- Montero, Maritza (1984). *La psicología comunitaria: orígenes, principios y fundamentos teóricos*. Bogotá.
- Mouffe, Chantal (ed.) (1992). *Dimensions of Radical Democracy: Pluralism, Citizenship, Community*. London: Verso.
- Nogué, Joan (editor) (2007). *La construcción social del paisaje*. Editorial Biblioteca Nueva, S. L., Madrid.
- Olvera García, Jorge y Julio César Olvera (2015). *Ciudad y ciudadanía. Hacia una resignificación desde el contexto mexicano*. México, MAPorrúa-UAEM.
- Ordieles, Alejandro, María Cárdenas Cisneros y Guillermo García Graue (2012). *Formación en el pensamiento crítico*. México. Mc Graw-Hill
- Krzysztof Pomian (1987) *Collectionneurs, amateurs et curieux. Paris-Venise, XVIe-XVIIIe siècle*, París, Gallimard.

- Quijano, Aníbal (1994). Sobre la colonialidad del poder. México, Universidad de Guadalajara.
- Reynoso Ramos, Citlalli (2018). Guía general para intervención comunitaria. Estrategias de
- Rodríguez, Mariel (2017). *Curso Descolonizar el museo*. México. Estudios críticos 17.
- Roldan Gutiérrez, Sergio Luis Felipe Dávila Londoño (2015) #Ciudadanía antes que Ciudad, Medellín.
- Romero Reche, Alejandro (2017). Revista de la Asociación de Sociología de la Educación. De la sociología del conocer a la sociología del conocimiento: la teoría de los códigos de legitimación. España.
- Saborido Yudín, María Soledad (2014). *Patrimonio y ciudadanía movimientos ciudadanos en defensa del patrimonio en los barrios y territorios*, Tesis Doctoral, Universidad de Sevilla.
- Salgado Andrade, Eva. (2009). Los estudios del discurso en las ciencias sociales. México: UNAM.
- Santacana Mestre, Joan y Francesc Hernández (2006). *Museología crítica*. Guijón. Ed. Trea.
- Santacana Mestre, Joan (2010). *Ciudad educadora y patrimonio. Cookbook of heritage*. Guijón. Ed. Trea.
- Sierra, Francisco (1998). *Función y sentido de la entrevista cualitativa* en: Investigación social, en: Galindo Cáceres, Jesús (Coordinador) (1998). *Técnicas de investigación en sociedad, cultura y comunicación*. México. Pearson.
- Thiebau, Carlos (1998). *Vindicación del ciudadano. Un sujeto reflexivo en una sociedad compleja, ciudadano*, Barcelona, Paidós.
- Toledo, Víctor (2014). *Ecocidio en México. La batalla final es por la vida*. México: Grijalbo. Versión digital.
- Van Geert, Fabien, Xavier Roigé y Lucrecia Conget (coords.) (2016). *Usos políticos del patrimonio cultural*, Barcelona, Universidad de Barcelona Edicions.
- Vygotsky, Lev (1996). *Pensamiento y lenguaje. Teorías del desarrollo cultural de las funciones psíquicas*. Ediciones Fausto (edición digital) <https://abacoenred.com/wp-content/uploads/2015/10/Pensamiento-y-Lenguaje-Vigotsky-Lev.pdf>
- Williams, Raymond (1977) *Marxismo y literatura*, Barcelona, Península.

- Witker Barra, Rodrigo (2020). *Entrevista al Dr. Josué Beltrán*. Coordinador del Archivo Histórico de Tijuana. Entrevista Plataforma Zoom.
- Witker, Rodrigo (2016). *Museografía contemporánea en México*. Lima, Revista Illapa, Universidad Ricardo Palma. [file:///C:/Users/Rodrigo%20Witker/Downloads/503-Texto%20del%20art%C3%ADculo-1015-1-10-20161125%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/Rodrigo%20Witker/Downloads/503-Texto%20del%20art%C3%ADculo-1015-1-10-20161125%20(1).pdf)
- Witker Barra, Rodrigo (2020). *Entrevista a Ofelia Martínez sobre el Diseño del Museo de la Ciudad de Durango*. México: Plataforma Zoom.
- Witker Barra, Rodrigo (2007). *Las exposiciones temporales*. México: Museo Arocena. BSM.
- Witker Barra, Rodrigo (2004). *Memoria Museológica Mexicana. El caso del Museo Arocena*. México. Tesis de Maestría.
- Zavala, Lauro (2013). *Antimanual del museólogo*. México. INAH-Plaza y Valdés.
- Zavala, Lauro, Silva, Maripaz y Villaseñor, Francisco (1995). *Posibilidades y límites de la comunicación museográfica*. México, UNAM.
- Zemelman, Hugo (1987). *Conocimiento y sujetos sociales: contribución al estudio del presente*. México. El Colegio de México.