

**LO QUE SIEMPRE QUISISTE HACER EN UN MUSEO... Y
¡MALDITASEAPODRÍA HACERSE!**

*WHAT YOU ALWAYS WANTED TO DO IN A MUSEUM... AND
DAMNITITCOULDBEDONE!*

Inmaculada Sánchez-Macías^a, Pablo de Castro Martín^a y Tania Ballesteros Colino^a

^aUniversidad de Valladolid, Pº de Belén, 1, 47011 Valladolid. inmaculada.sanchez.macias@uva.es; pabloluis.castro@uva.es; tania.ballesteros@uva.es

How to cite: Inmaculada Sánchez-Macías, Pablo de Castro Martín y Tania Ballesteros Colino. 2022. Lo que siempre quisiste hacer en un museo... y ¡Malditaseapodría hacerse! En libro de actas: II Simposio de Patrimonio Cultural ICOMOS España. Cartagena, 17 - 19 de noviembre de 2022. <https://doi.org/10.4995/icomos2022.2022.14981>

Resumen

Los museos son instituciones relevantes en nuestra cotidianeidad, pues nos ayudan a conservar una buena parte de nuestro patrimonio cultural, lo visibilizan y señalan las directrices que garanticen su transmisión a las generaciones venideras. Reflexionamos sobre el futuro de los museos abordando el asunto desde las evidencias recogidas en el taller “Lo que siempre quisiste hacer en un museo... y ¡malditaseapodría hacerse!”, celebrado en el contexto de la I Jornada Museos en Evolución (Universidad de Valladolid, junio 2021).

Empleando las metodologías activas y desde la perspectiva de la a/r/tography un grupo de 25 estudiantes y especialistas exploraron, a partir de las experiencias conocidas y del propio catálogo de locuras que querrían desarrollar/proponer en la institución museal, las posibles líneas que podrían difuminar los límites de la institución en aras de hacerla más porosa, utilitaria, sorprendente y atractiva.

Para este estudio se ha utilizado un método cualitativo en dos momentos: la primera fase, que utiliza la estadística descriptiva para analizar las categorías étic sobre aquellas acciones que se pueden experimentar en el museo (participación, acción, emoción, sensación, reflexión, percepción, creación, innovación, divulgación, motivación, evaluación y conservación); y la segunda fase, de análisis fenomenológico interpretativo que busca comprender los significados asociados a la experiencia vivida, clasificando las categorías étic en otras categorías émic y dando interpretación a las mismas desde una cosmovisión constructivista. Los resultados indican que participación, acción, transformación y percepción serán las rutas que guíen la interacción museo-personas; asimismo, tendieron hacia la idiosincrasia del museo, sus actividades y su comprensión como espacio de patrimonialización.

Palabras clave: patrimonio cultural, educación patrimonial, museo, a/r/tography, investigación basada en las artes, perspectivas de futuro, fenomenológico, taller, focus group.

Abstract

Museums are relevant institutions in our everyday lives, as they help us to preserve a large part of our cultural heritage, make it visible, and set guidelines that guarantee its transmission to future generations. We do reflect upon the future of museums by approaching the subject through feedback from the workshop “What you always wanted to do in a museum...and, damnititcouldbedone!”, held in the context of the 1st Conference -Museums in Evolution (University of Valladolid, June 2021).

Using active methodologies and from an a/r/tography perspective, a group of 25 students and specialists explored, based on known experiences and their own list of crazy things they would like to carry out

/propose in museums, the possible approaches that could blur the institution's limits, in order to make it more porous, utilitarian, surprising and attractive.

For this study, a qualitative method was implemented in two phases. A first one, which uses descriptive statistics to analyze etic categories on those actions that can be experienced in the museum (participation, action, emotion, sensation, reflection, perception, creation, innovation, dissemination, motivation, evaluation and conservation); and the second phase, of interpretive phenomenological analysis that seeks to understand the meanings associated with the lived experience, classifying etic categories into other emic categories, trying to interpret them from a constructivist perspective.

The results indicate that those paths that will guide the museum-people interaction are participation, action, transformation and perception; likewise, they tended towards the museum's idiosyncrasy, its activities and its understanding as a heritage-conscious space.

Keywords: *cultural heritage, heritage education, museum, a/r/tography, arts-based research, future prospects, phenomenology, workshop, focus group.*

1. Introducción

El museo es una institución que atesora patrimonio y constituye un patrimonio en sí mismo, pero debe adaptarse a las transformaciones de las distintas épocas históricas con sus cambios culturales, políticos, económicos y sociales. Desde la concepción actual, ni siquiera existe un consenso en las instituciones y autores que lo investigan al plantear una definición de museo. El presente estudio parte de la definición otorgada por International Council of Museum (ICOM), institución de alcance internacional que constituye el órgano asesor de la *United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization* (UNESCO) en el campo de los museos y la más relevante en la promoción y desarrollo de estas instituciones (Ballart e i Tresserras, 2001). ICOM (1974)¹ destaca el carácter comunicativo del museo y pone de manifiesto la importancia de la comunicación como una de las funciones necesarias de este tipo de organización. Ya desde los años 70, se persigue una apertura de estos centros a la sociedad para incentivar la participación de sus visitantes (Sabaté y Gorot, 2012). Hoy día, no cabe duda de que el museo debe dejar de vivir de espaldas a la comunidad e integrarse en ella para desempeñar su labor –que no ha de ser solo de conservación y divulgación del patrimonio cultural que atesora– ejercitándose, además, como dinamizador social, económico y cultural de su entorno (Mateos Rusillos, 2011; Sabaté y Gorot, 2012): el concepto de museo evoluciona del mero almacén de obras al museo abierto, donde el visitante se convierte en una parte fundamental que se investiga y conoce a fondo. Así, no solo ofrece un recorrido expositivo prediseñado, sino también una interpretación participativa y de calidad, que ayude a comprender su historia pasada, presente y futura (Clara y Jaramillo, 2000; Hooper-Greenhill, 2000; Fontal 2003a; Padró, 2006; Kelly, 2007; Calaf y Gutiérrez, 2017).

Los métodos usados en los estudios en prospectiva varían mucho de unos informes a otros. En 2018 la Alianza Americana de Museos (AAM) presenta un escenario en el que el museo puede evolucionar hacia cuatro escenarios distintos en las próximas dos décadas, es decir, hasta 2040: (1) museos con futuro brillante, (2) museos con futuro sombrío, (3) museos en equilibrio y (4) situación disruptiva en el museo. Ante estos indicios, nos preguntamos cuál es el futuro de los museos en España y, sobre todo, de aquellos más locales –como los de la ciudad de Valladolid (España)–, si tornarán en espacios autosuficientes o no evolucionarán, convirtiéndose en centros solo para algunos sectores de la sociedad.

¹ Un año después de la realización del laboratorio que da origen a este artículo y del cierre del plazo de su postulación para ser presentado en el simposio, ICOM (2022) actualizó su definición de museo en los siguientes términos: "Un museo es una institución sin ánimo de lucro, permanente y al servicio de la sociedad, que investiga, colecciona, conserva, interpreta y exhibe el patrimonio material e inmaterial. Abiertos al público, accesibles e inclusivos, los museos fomentan la diversidad y la sostenibilidad. Con la participación de las comunidades, los museos operan y comunican ética y profesionalmente, ofreciendo experiencias variadas para la educación, el disfrute, la reflexión y el intercambio de conocimientos".

Téngase en cuenta que el punto de partida de este trabajo cuestionaba la definición de 2007: "Un museo es una institución permanente sin fines de lucro al servicio de la sociedad y su desarrollo, abierta al público, que adquiere, conserva, investiga, comunica y exhibe el patrimonio tangible e intangible de la humanidad y su entorno con fines de educación, estudio y deleite".

En el marco del Programa Incoming Professionals at UVA under Erasmus+, cuyo objetivo principal es recibir intercambio y conocimiento de un profesional de un país europeo, el Observatorio de Educación Patrimonial en España (OEPE) organizó las I Jornadas Internacionales de Museos en Evolución, desde el 7 al 11 de junio de 2021, en la Facultad de Educación y Trabajo Social de la Universidad de Valladolid. Dichas jornadas acogieron a la Dra. Semedo –Universidad do Porto (Portugal)–, miembro del Conselho Internacional de Museus (ICOM). Las jornadas comenzaron con la conferencia *La educación en los museos ante la Agenda 2030*, por la Dra. Fontal, y en días sucesivos continuaron con dos actuaciones de la Dra. Semedo: una conferencia titulada *Días para una tormenta perfecta: anatomía del cambio en los museos* y el taller *Herramientas del pensamiento para la educación en museos: recorriendo el camino del cambio*. El catálogo de actividades se compuso de visitas a distintos museos de la ciudad y provincia de Valladolid (Aula Museo Paco Díez, Museo Patio Herreriano y Museo Nacional de Escultura) y de talleres participativos. Precisamente en el Museo Patio Herreriano, ocupando una de las salas, se desarrolló el laboratorio-taller *Lo que siempre quisiste hacer en un museo...y ¡malditaseapodríaahacerse!* que, como consecuencia de las medidas y restricciones relacionadas con la pandemia por COVID-19, vio limitado su aforo.

El presente estudio se plantea el objetivo de esclarecer las representaciones mentales del futuro del museo y dibujar la tendencia de los escenarios, a partir de las aportaciones de los participantes en el laboratorio y sus demandas a la institución museo, en un escenario en el que parece reinventarse como una suerte de institución local híbrida que combina los recursos propios (colecciones y bagaje en mediación social y educativa) con aspectos relacionados con la alta y baja cultura, la salud y la sociedad, junto a una apuesta por el horizonte de la participación y la colaboración social.

2. Desarrollo

2.1. Metodología

Este estudio utiliza un diseño fenomenológico con enfoque hermenéutico (Hernández-Sampieri y Mendoza Torres, 2018), que busca comprender la esencia del museo desde la perspectiva de las personas que lo habitan. Para la recogida de datos se utilizó la técnica de grupos focales, en este caso en formato taller-laboratorio. Las fases del proceso fueron las siguientes: a) diseño del taller e identificación de categorías base (étic), b) grupo focal (introducción-desarrollo-síntesis), c) análisis estadístico descriptivo e interpretativo, y d) triangulación de resultados y conclusiones. El análisis estadístico se centró en las categorías base seleccionadas por los participantes durante la actividad. En cuanto a las producciones textuales, se apoyaron en el método de comparación constante (Jiménez-Fontana, García-González y Cardeñoso, 2017), cuyo resultado facilitó un conjunto de categorías (émic) y temas que posteriormente se sometieron a discusión por un grupo de tres expertos.

2.2. Taller

A la hora de plantear el taller, pareció necesario su desarrollo dentro de la propia institución-museo, razón por la cual se solicitó a la dirección del Museo Patio Herreriano de Arte Contemporáneo Español la posibilidad de utilizar alguna de sus salas. Más allá de usar el museo como marco para el debate, la propia actividad debía suponer una acción de vanguardia que respondiera a la necesidad de entender el museo como un lugar para el encuentro, la discusión y el desarrollo de actividades alternativas a la mera exhibición de obras de arte y que conviviera con la propia actividad de los visitantes ocasionales, los cuáles podrían incluso incorporarse al debate a voluntad (Fig. 1).

Lo que siempre quisiste hacer en un museo... y ¡malditaseapodriahacerse!



Fig. 1 Actividad reflexiva en el museo en convivencia con los visitantes ocasionales. OEPE, 2021

Al tomar como punto de partida tres días de trabajo en común, así como el soporte teórico vertido en las ponencias y acciones desarrolladas con anterioridad bajo la dirección de las doctoras Fontal y Semedo, las aportaciones a cargo de los participantes del taller (con amplia variedad de perfiles: estudiantes, gestores culturales, profesores universitarios y de enseñanzas medias, artistas visuales y audiovisuales...) fluyeron con inmediatez gracias a las metodologías del *focus group* y *design thinking*, combinando el intercambio de opiniones con la construcción progresiva de una instalación multicromática, en suelo, utilizando notas adhesivas asociadas a un código de colores previamente definido (Fig. 2 y Fig. 3).



Fig. 2 El resultado de la reflexión en torno a los museos como proceso creativo. OEPE, 2021



Fig. 3 Contextualización de la actividad, mecánica de trabajo y códigos. OEPE, 2021

Durante tres horas aproximadamente, los participantes fueron exponiendo sus ideas en torno al futuro de los museos, cuestionando las prácticas museísticas y explorando vías de innovación a partir de las experiencias conocidas y la voluntad de crear un imaginario disruptivo para los museos, acorde con una nueva manera de comprenderlo en la proyección de un uso más democrático, conciliador y cromático. Para ello se utilizaron dos contextos de debate (presente y futuro), que se articularon en sendas columnas y culminaron en la citada instalación.

En relación con la docena de categorías émic que se exploraron en cada experiencia presentada, estas fueron determinadas con anterioridad y supusieron la primera aproximación reflexiva en torno a lo que se puede hacer en ellos, aunque la propuesta estuvo siempre abierta a la incorporación de otras a cargo de los participantes. Estas fueron:

- Participación: el público o la ciudadanía es agente activo de la propuesta.
- Acción: implica la utilización del happening o la performance o conlleva un proceso activo.
- Sensación: la propuesta genera efectos en los participantes que activan su sensibilidad.
- Reflexión: concede gran importancia al pensamiento sobre el asunto del que se ocupa o al que contribuye para iniciar una línea de introspección como fruto de la experiencia.
- Percepción: aspectos que no son visibles, sino advertidos o intuitos como fruto de la interacción.
- Creación: la propuesta deriva en un proceso artístico reflexivo que concluye en la producción de una pieza, texto...
- Innovación: supone una propuesta alejada de lo que habitualmente proponen los museos.
- Divulgación: da a conocer aspectos relativos al ítem de trabajo/reflexión o la propia pieza musealizada.
- Motivación: implica que la propuesta empodera al usuario del museo.
- Evaluación: contempla la recogida de datos para el mejor conocimiento de una realidad.
- Conservación: hace referencia a la labor de custodia y transmisión a la generación venidera.

Se deduce que el uso de metodologías activas apuesta por el intercambio verbal de ideas y experiencias, tanto como por la a/r/tography y la investigación basada en las artes (Roldan & Marin-Viadet, 2014; Mena, 2020) para concebir esta exploración museal.

3. Resultados

La información vertida por los participantes, a través de las intervenciones orales en las que describían prácticas museísticas conocidas y/o aquellas que les gustaría encontrarse, se codificó mediante notas adhesivas que, además de subrayar los aspectos más importantes que contenían estas propuestas, construían el discurso en una instalación colectiva sobre el propio suelo de la sala del museo en la que se desarrollaba la sesión (Fig. 4). De este modo, el énfasis se situaba sobre lo que era el objetivo último del taller: reflexionar qué otros usos podemos asignarle al museo pero, al mismo

tiempo, de no ser retiradas las notas a la conclusión de nuestra actividad, se generaría en los visitantes anónimos una cierta extrañeza ante la duda de si lo que estaban viendo se trataba también de una obra de arte y, por lo tanto, uno de los bienes patrimoniales susceptibles de ser conocido, comprendido, respetado, valorado, cuidado, conservado, disfrutado o transmitido (Fontal, 2003b).



Fig. 4 El resultado de la pesquisa como a/r/tography. Verdad y trampantojo. OEPE, 2021

Pero acudiendo directamente a la información consolidada en los post-it, hay algunos comentarios a los que resulta necesario atender. Llama la atención que solo el 1,12% de las opiniones hayan considerado la conservación como algo relevante, colocando esta función del museo a la cola de las propuestas. En este sentido, la interpretación no señala un cometido que haya de abandonarse, más bien se presupone esta función como una de las fundacionales de cualquier institución museística y, por lo tanto, permanece tan implícita que no fue tomada en cuenta a la hora de reflexionar sobre qué otras cosas podrían hacerse en ellas.

Por otro lado, hay un grupo de categorías que se encuentran en lo más alto, con un reparto entre el 13,48% y el 9,55%, que apuntan a depositar en el usuario final del museo buena parte de la iniciativa, es decir, apuestan por la experiencia personal del visitante y la consideración de lo que este podría llegar a hacer y sentir en el museo –participación (13,48), acción (12,36), emoción (11,80), reflexión (11,80), sensación (11,80), percepción (10,67), creación (9,55)– y duplican, o incluso triplican, los valores de las categorías menos representadas –innovación (5,62), divulgación (4,49), motivación (3,93), evaluación (3,37) y conservación (1,12)–. Estas últimas aluden a procesos en los que el usuario del museo tiene una menor posibilidad de intervención, en la actualidad. El hecho de que la participación y la acción se encuentren en la cúspide apunta a la voluntad de un cambio, hacia un futuro con museos más permeables donde la ciudadanía sea un agente fundamental en el propio devenir de la institución.

La comparativa pasado/presente y futuro también arroja un cambio en la predilección, pues se decanta hacia la participación, la acción, la sensación y la percepción, aspectos que equiparan sus números en las sugerencias de propuestas por venir, apostando por experiencias más inmersivas y sugestivas.

Durante el taller los participantes también respondieron a la pregunta ¿qué otras cosas querríamos hacer en un museo?, identificando diferentes acciones o propuestas que se organizaron en torno a los dos contextos de reflexión –presente y futuro– y abarcando así tanto sus experiencias reales como sus anhelos. Para el análisis de contenido, cada propuesta constituyó una unidad independiente cuya revisión permitió concentrar sus propiedades y sentido a través de un conjunto de categorías y temas que describen el imaginario de los participantes acerca del museo.

Tabla 1. Ránking de categorías émic. OEPE, 2021

<i>Ranking de categorías</i>						
	Total	T %	Presente	P %	Futuro	F %
Participación	24	13,48	11	15,28	13	12,04
Emoción	21	11,80	10	13,89	11	10,19
Acción	22	12,36	9	12,50	13	12,04
Reflexión	21	11,80	9	12,50	12	11,11
Sensación	21	11,80	8	11,11	13	12,04
Creación	17	9,55	8	11,11	11	10,19
Percepción	19	10,67	6	8,33	13	12,04
Innovación	10	5,62	4	5,56	6	5,56
Divulgación	8	4,49	3	4,17	5	4,63
Motivación	7	3,93	2	2,78	5	4,63
Evaluación	6	3,37	1	1,39	5	4,63
Conservación	2	1,12	1	1,39	1	0,93
Suma total	178	100,00	72	100,00	108	100,00

Los patrones de propuestas enmarcadas en el presente se reúnen en torno a tres categorías. Primeramente, se identifica un catálogo de actividades, entre las que destacan el uso del performance para generar espacios de diálogo entre el público y la colección; experiencias ligadas al arte de acción; o aquellas que implican la sensorialidad auditiva y quinésica con propuestas como los conciertos o el baile limitando la percepción de estímulos visuales. En la ronda de debate sobre estas sugerencias, sus autores tendieron a explicarlas incidiendo en principios como la participación activa o la experimentación sensitiva. En segundo lugar, se observa un conjunto de unidades que se condensan en la idea de transformación con propuestas como “tunar la colección/información”, “romper/cambiar” o “*destroy to create*”. En todos los casos sus autores las relacionaron con la construcción alternativa de relatos, la colección como inspiración creativa y con nuevas formas de relación que difuminan los límites público-obra-artista. La tercera categoría, por su parte, aglutina un grupo de propuestas que atienden a la idiosincrasia del museo, entre las que destacan su función pedagógica; el museo como un espacio de reflexión, participación y encuentro; diversas formas narrativas; o la incorporación de nuevas perspectivas como el enfoque de género y el pensamiento de diseño.

En referencia a los anhelos, ligados a la idea de futuro o museo deseado, lo primero que llama la atención es que las propuestas superan en número a aquellas que abordan aspectos ligados al contexto presente (14/22). Las categorías encontradas fueron: interacción, narrativa, cultura, sensación, idiosincrasia y ruptura. En cuanto a la interacción, abarca propuestas como “que cada visitante, antes de salir, deje su silueta en el suelo”, una llamada explícita a la “interacción” para dejar su huella y afirmar que forma parte de la institución; el museo como espacio de juego; el *mentoring*; incluso un comisariado social donde el público participa de la institución modificando a su juicio la disposición de las obras. Y respecto a las narrativas, destacan la alternancia y construcción colectiva de discursos, así como el uso de “publicaciones iletradas”. El tercer grupo se concentra en torno al deseo de explorar nuevas sensaciones, por ejemplo “dormir en el museo”, “llorar /reír juntos” o realizar un “banquete de sabores y olores” inspirado por la colección. La categoría cultural dimana del análisis de contenido textual y visual, junto con los argumentos vertidos por sus autores durante la ronda de debate. Algunas de estas propuestas fueron: “museo sin y con (sin estereotipos - con inclusión)”, “okupar” el museo, o “enseñar los oficios ligados a los museos (gestión, restauración, diseño, limpieza, transporte)” en clara alusión a la transmisión de la cultura museística. La idiosincrasia vino marcada, en este caso, por la comprensión del museo como un espacio de proximidad –“museo barrio”, “museo no museo”– o la demanda de una gestión multidisciplinar. Este último punto avivó el debate sobre aquellas instituciones que cuentan con perfiles diversos en sus plantillas frente a los museos

con menos recursos. Y, en último lugar, destacó la idea de ruptura, nuevamente representada por el “museo no museo” y con “¡escuela!” –que incorporaba la imagen de un libro de texto tachado– y los “micro atentados poéticos”, situando el foco sobre la actividad.

Finalmente, desde la experiencia vivida por los participantes, la discusión sobre el contenido de las categorías concluyó que el imaginario del museo se organiza en tres nodos temáticos que refieren a su identidad, es decir, a los pilares que han de guiar su misión en el contexto del siglo XXI; a su actividad, con un catálogo de propuestas entre las que destacan aquellas que promueven estructuras favorecedoras de la participación e interacción persona-colección, la construcción de narrativas alternativas y multimodales o la experimentación sensitiva; y en tercer lugar, la comprensión del museo como espacio óptimo para la patrimonialización, donde se identifican procesos asociados a la construcción de conocimiento, a la comprensión reflexiva, a la vinculación y re-valorización patrimonial, al disfrute y a la transmisión.

4. Conclusiones

Se ha realizado un laboratorio-taller en el que participaron una variedad de perfiles relacionados con el contexto patrimonial. Su desarrollo tuvo lugar en el Museo Patio Herreriano de Arte Contemporáneo Español bajo la dirección del OEPE, resultando la propia actividad un proceso de empoderamiento que favorece la patrimonialización de la institución-museo por parte de los participantes.

Los temas destacables derivados de la reflexión fueron: participación, acción, transformación y percepción, considerados como las rutas que señalarán el futuro de los museos en su relación con la diversidad de públicos. Estas categorías remiten a la importancia de las personas como elemento axial para la evolución de estas instituciones, toda vez que son ellas quienes, en última instancia, establecen relaciones y vínculos con los bienes patrimoniales. Estos procesos de patrimonialización se reflejan en las diferentes propuestas que los participantes en el taller asociaron tanto al museo que conocen, como al que anhelan; las cuales remitieron a buena parte de los verbos que constituyen la secuencia procedimental para la patrimonialización SPP (Fontal, 2003b): conocer, comprender, valorar, disfrutar, transmitir.

Los resultados alcanzados dibujan el camino deseado para tales instituciones, aunque adolecen de ciertas limitaciones. Las aportaciones vertidas estuvieron condicionadas por el número de participantes, que estuvo limitado por las restricciones derivadas de la COVID-19, circunstancia que no hace posible establecer su generalización. Al respecto, se plantea como línea futura la réplica del taller, ampliando el aforo de acuerdo con las recomendaciones sanitarias vigentes en el momento, así como su realización en pequeños grupos que permitan incrementar la muestra y proceder a realizar análisis más extensos. De igual forma, resultará de interés su realización en otras instituciones de carácter similar, actuando sobre diferentes contextos de ámbito local o regional para establecer comparativas que superen la percepción territorial.

Copyright

Las imágenes contenidas en este artículo están bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-CompartirIgual 4.0 Internacional.

Agradecimientos

El laboratorio del que se ocupa este artículo no hubiera sido posible sin el apoyo de la Universidad de Valladolid (UVA) y el Programa Incoming Professionals at UVA under Erasmus+ –que financiaron la estancia de la Dra. Semedo y la dedicación de la doctoranda Tania Ballesteros-Colino, mediante un contrato predoctoral financiado por el Banco de Santander para su desarrollo en la UVA–, así como del Museo Patio Herreriano de Arte Contemporáneo Español (Valladolid) que amablemente acogió su desarrollo en la Sala 8 de sus instalaciones. A todos ellos, gracias.

Referencias

Ballart, J. y Tresserras, J.J. (2001). Gestión del patrimonio cultural. Barcelona, España: Ariel Patrimonio.

- Alianza Americana de Museos (AAM). Página web EVE Museos e Innovación. Retrieved February 26, 2022, from <https://evemuseografia.com/tag/alianza-americana-de-museos/>
- Calaf, R. y Gutiérrez, S. (2017). El museo Thyssen-Bornemisza: Evaluando sus programas educativos para enseñar arte. *Arte, Individuo y Sociedad*, 29(1), 39-46.
- Clara, A. y Jaramillo, G. (2000). En vías de una revitalización del museo. *Revista Iber*, 14, 73-86.
- Fontal, O. (2003a). La educación patrimonial: teoría y práctica para el aula, el museo e Internet. Gijón, España: Trea.
- Fontal, O. (2003b). Enseñar y aprender patrimonio en el museo. En R. Calaf. (Coord.), *Arte para todos: Miradas para enseñar y aprender el patrimonio* (pp. 49-78). Gijón, España: Trea.
- Hernández-Sampieri, R., y Mendoza Torres, C. P. (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. Ciudad de México, México: Mc Graw Hill Education.
- Hooper-Greenhill, E. (2000). *Museums and the Interpretation of Visual Culture*. London, UK: Routledge. International Council of Museums (ICOM). Página web del International Council of Museums. Retrieved February 26, 2022, from <http://icom.museum/>
- Jiménez-Fontana, R., García-González, E., y Cardeñoso, J.M. (2017). Teoría fundamentada: estrategia para la generación teórica desde datos empíricos. *Campo abierto*, 36(1), 29- 46. <https://doi.org/10.17398/0213-9529.36.1.29>
- Kelly, L. (2007). Visitors and learning: Adult museum visitors' learning identities. In S. Knell, S. Watson, & S. Macleod. (Eds.), *Museum Revolutions: How Museums Change and Are Changed* (pp. 276-290). London, UK: Routledge.
- Mateos, S. (2011). ¿Sólo informar o también persuadir? Museos y publicidad en España. *Pensar la Publicidad*, 1(5), 203-222.
- Mena, J. (2020). Implementación en el museo de las Metodologías Basadas en las Artes: una experiencia didáctica a partir de las Metodologías Artísticas de Enseñanza-Aprendizaje. *ANIAV - Revista de Investigación en Artes Visuales*, 7, 35-45. <https://doi.org/10.4995/aniav.2020.12980>
- Padró, C. (2006). Repensar los museos, la educación y la historia del arte. En M.T. Marín, y C. Belda. (Eds.), *La museología y la historia del arte* (pp. 51-74). Universidad de Murcia, Servicio de Publicaciones.
- Roldan, J. & Marin-Viadel, R. (2014). Visual a/r/tography in art museums. *Visual Inquiry Learning & Teaching Art*, 3(2), 172-178. https://doi.org/10.1386/vi.3.2.172_1
- Sabaté, M. y Gorot, R. (Eds.). (2012). *Museo y comunidad: Un museo para todos los públicos*. Gijón, España: Trea.