

El plaer també defineix el museu

Publicat per [Interacció](#) [1] el 02/04/2025 - 14:45 | Última modificació: 09/07/2026 - 12:34

La nova definició de museu aprovada per l'ICOM el 2022 va recuperar un terme que havia estat sovint menystingut en la teoria museològica: el gaudi o el plaer de la visita. La introducció del número 31 d'ICOM Education parteix d'aquest fet per plantejar una pregunta clau: si milions de persones visiten voluntàriament els museus, per què la reflexió professional ha dedicat tan poca atenció a comprendre què fa que aquesta experiència sigui agradable? Lluny de considerar el plaer com un aspecte superficial o secundari, el text defensa que constitueix una de les funcions essencials del museu contemporani i proposa convertir-lo en objecte d'anàlisi i de recerca.

L'argument comença amb una observació aparentment senzilla: els museus compten milions de visites perquè les persones hi esperen trobar una experiència satisfactòria. Qui torna a un museu probablement va gaudir de la visita anterior, mentre que fins i tot els públics escolars o altres col·lectius que hi assisteixen per obligació tenen dret a viure una experiència positiva. Naturalment, no totes les visites compleixen aquestes expectatives, però el monogràfic decideix centrar-se precisament en allò que fa possible el gaudi de la visita, més que no pas en les seves frustracions.

La principal aportació conceptual consisteix a reivindicar el terme anglès *enjoyment*, difícil de traduir perquè combina emoció, satisfacció, entreteniment, alegria, descobriment i benestar. El text mostra com aquest concepte ja figurava a la definició de museu de l'ICOM de 2007, va desaparèixer en les primeres propostes de reforma i finalment va ser recuperat en la definició aprovada el 2022 sota el terme "disfrute". Aquesta recuperació no és anecdòtica. Significa reconèixer que els museus no només investiguen, conserven o eduquen, sinó que també han d'oferir experiències significatives i agradables als seus visitants.

Més enllà d'un únic plaer, la introducció parla deliberadament de "plaer(s)" de la visita. Aquesta pluralitat permet entendre que el gaudi adopta formes molt diverses. Pot provenir de la contemplació estètica, del descobriment inesperat, de l'aprenentatge, de la conversa compartida, dels records que desperten els objectes, de la tranquil·litat dels espais o simplement de la satisfacció d'haver dedicat temps a una experiència cultural. El plaer no és, doncs, una emoció homogènia, sinó un conjunt d'experiències que poden combinar-se en una mateixa visita.





El plaer de la visita no és només individual. Compartir la descoberta forma part de l'experiència museística.

A partir d'aquesta idea, el monogràfic presenta un ampli ventall de situacions que contribueixen al gaudi: museus que utilitzen l'humor sense renunciar al rigor científic, experiències immersives basades en tecnologies digitals, propostes multisensorials, programes dirigits a persones grans, iniciatives vinculades al benestar o exposicions capaces d'abordar temes especialment difícils sense banalitzar-los. L'objectiu no és identificar una fórmula universal, sinó mostrar que el plaer pot adoptar formes molt diferents segons els públics, els continguts i les estratègies de mediació.

Després de llegir, la proposta resulta especialment interessant perquè contribueix a corregir un cert biaix de la museologia contemporània. Les darreres dècades han produït una abundant literatura sobre participació, accessibilitat, inclusió o impacte social dels museus. Aquest debat és imprescindible, però sovint ha relegat a un segon pla la qualitat mateixa de l'experiència de visita. La introducció recorda oportunament que una política de públics difícilment serà efectiva si oblida una qüestió elemental: les persones tornen als museus perquè hi troben alguna forma de satisfacció.

Al mateix temps, el text tendeix a adoptar una mirada clarament afirmativa. El seu propòsit és explorar les condicions del gaudi més que no pas analitzar les causes del desinterès, del conflicte o del fracàs de determinades experiències museístiques. Aquesta opció és coherent amb el caràcter introductor del volum, encara que deixa obertes preguntes rellevants sobre els públics que no se senten interpel·lats pels museus o sobre les tensions que poden existir entre entreteniment, reflexió crítica i exigència intel·lectual.

Malgrat aquest límit, la introducció aconsegueix situar un debat poc habitual amb una idea de fons especialment suggeridora: el plaer no és un complement ornamental de la visita, sinó una dimensió que contribueix a definir què és un museu i quin tipus de relació estableix amb els seus públics. Recuperar aquesta dimensió no significa substituir el coneixement per l'entreteniment. Significa reconèixer que el coneixement també es construeix a partir d'experiències capaces de despertar curiositat, emoció i desig de tornar.

Referència

Wintzerith, S. (Ed.). (2025). *ICOM Education 31: Enjoyment. Plaisir(s) de visite. Placer(es) de la visita*. ICOM CECA.

[Text complet \(pdf\)](#) [2]

Imatge: Mete Kaan Özdilek

Categories: Publicacions acadèmiques

Categories: Recursos i publicacions

Etiquetes: públics de la cultura

Etiquetes: equipaments culturals

Etiquetes: participació cultural

Etiquetes: pensament cultural

Etiquetes: recerca cultural

- [3]

URL d'origen: <https://interaccio.diba.cat/news/2025/04/plaer-defineix-museu>



Enllaços:

[1] <https://interaccio.diba.cat/members/interaccio>

[2] <https://interaccio.diba.cat/sites/interaccio.diba.cat/files/icomeducation31espanol.pdf>

[3] <https://interaccio.diba.cat/node/9969>