



00226
30

plasticas 1999
**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA
DE MEXICO**

ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLASTICAS

**“ASPECTOS METODOLOGICOS EN LA ELABORACIÓN DE UN
ESPACIO LÚDICO PARA LA EXPOSICIÓN TEMPORAL POSADA
Y LA PRENSA ILUSTRADA: SIGNOS DE MODERNIDAD Y
RESISTENCIA”, DE JULIO A OCTUBRE DE 1996.**

Tesis
Que para obtener el título de:

Licenciado en Diseño Gráfico

Presenta
Gabriela Paredes Olguin

**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**

Director de Tesis: Lic. Arturo Díaz Belmont

México, D.F., Septiembre de 1999

... a la Dirección General de Bibliotecas.
UNAM a difundir en formato electrónico a través
del contenido de sus libros electrónicos.
NOMBRE: *Gabriela Paredes Olguin*
FECHA: *11/11/99*
FIRMAS: *[Firma]*



**COMITÉ DE ASESORIA
PARA LA OTULACIÓN
ESCUELA NACIONAL
DE ARTES PLASTICAS
MEXICO D.F.**



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Indice

INTRODUCCIÓN

1	Conceptualización del proyecto de tesis	pag 3
1.1	Planteamiento del problema	pag 3
2	Objetivo General	pag 5
3	Objetivos Particulares	pag 5
4	Delimitaciones	pag 6
5	Justificación del problema	pag 6

CAPITULO 1

EL MUSEO: GENERADOR DE EXPERIENCIAS LÚDICAS

1	Museo. Características y fundamentos.	pag 9
2	Museo Contemporáneo. Características del museo de arte.	pag 12
3	Clasificación de los museos.	pag 15
3.1	Museo de arte	pag 15
3.1.1	El Museo Nacional de Arte.Historia.	pag 17
3.1.1.1	Organigrama del MUNAL	pag 19
4	Clasificación interna de un museo: Areas y funciones de quienes lo integran.	pag 20
4.1	Area de investigación.	pag 20
4.2	Area de difusión.	pag 22
4.3	Area educativa.	pag 24
5	El discurso museográfico.	pag 26
5.1	La interacción: público-discurso-objeto. Papel que desarrolla cada uno de ellos.	pag 27
6	Los Servicios Educativos en el MUNAL .	pag 31
6.1	Los Servicios Educativos y la tercera edad.	pag 32
6.2	Los Servicios Educativos y las personas de educación especial.	pag 32
6.3	Los Servicios Educativos y los niños.	pag 35
7	Espacio lúdico: Reforzador del conocimiento.	pag 36
7.1	Un espacio para la imaginación.	pag 37
7.1.1	El diseñador gráfico dentro de un espacio interactivo.	pag 39
7.1.2	Objetivos de un espacio lúdico.	pag 41
7.2	Los niños en el espacio lúdico.	pag 42

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

CAPITULO 2

ANTECEDENTES DE ESPACIOS LÚDICOS DENTRO DEL MUNAL PARA SUS EXPOSICIONES TEMPORALES.

1	Antecedentes de espacios lúdicos en el MUNAL	pag 45
1.1	Exposición temporal de "Agustín Arrieta."	pag 47

- 1.1.1 Perfil del público. pag 47
- 1.1.2 Tipo de público. pag 48
- 1.1.3 Asistencia al espacio lúdico. pag 49
- 1.1.4 Comentarios y sugerencias de los visitantes. pag 49
- 1.1.4.1. Anexo 1: Entrevistas. pag 49
- 1.1.5 Conclusiones. pag 51

- 1.2 Exposición temporal: "Testimonios Artísticos de un episodio Fugaz" (1864-1867)
- 1.2.1 Perfil del público. pag 53
- 1.2.2 Conclusiones pag 54

CAPITULO 3
ASPECTOS METODOLOGICOS EN LA ELABORACIÓN DE UN ESPACIO LÚDICO PARA LA EXPOSICIÓN TEMPORAL POSADA Y LA PRENSA ILUSTRADA: SIGNOS DE MODERNIDAD Y RESISTENCIA.

- 1 Memoria descriptiva del proceso de diseño para un espacio lúdico. pag 58
 - 1.1 Guión Museográfico y su relación con la propuesta de diseño para el espacio lúdico. pag 58
 - 1.1.1 Guión Museográfico sobre la exposición "Posada y la prensa ilustrada:signos de modernidad y resistencia" pag 59
 - 1.2 Justificación de la creación de un espacio lúdico para la exposición temporal de José Guadalupe Posada. pag 60
 - 1.2.1 Publico a quien va dirigido. pag 61
- 2 Descripción del problema. pag 63
 - 2.1 El color: Aspecto a considerar preio a la propuesta de diseño. pag 64
- 3 Proceso de diseño. pag 68
 - 3.1 Primeras propuestas pag 68
 - 3.1.1 Actividades complementarias pag 75
 - 3.2 Propuesta final pag 76
 - 3.2.2. Recursos materiales pag 92
 - 3.2.3. Recursos humanos pag 97
 - 3.3 Material didáctico. pag 97
- 4 Desarrollo de la propuesta. pag 100
 - 4.1 Montaje pag 100
 - 4.2 Mantenimiento pag 102
- 5 Resultados pag 104
 - 5.1 Artículos de periodico. Comentarios pag 105
 - 5.2 Asistencia del publico. Comentarios pag 115

CONCLUSIONES pag 116

BIBLIOGRAFIA

TESIS CON
 FALLA DE ORIGEN

pag 118

INTRODUCCION

I.-CONCEPTUALIZACIÓN DEL PROYECTO DE TESIS

El objetivo de esta tesis es mostrar cómo a partir de la idea del Museo con función de centro activo y polivalente, se pueden tomar áreas de trabajo muy particulares para su estudio, siendo así el área de Servicios Educativos, el lugar que genera espacios ex-profeso para el esparcimiento y la interacción, esto mas concretamente conocido a últimas fechas, con el nombre de espacio lúdico.

I.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La concepción del proyecto de un espacio lúdico en el Museo Nacional de Arte, surge a raíz de mi colaboración con el departamento de Servicios Educativos, como prestataria de servicio social.

Así surge este proyecto que ha sido elegido para llevarse a cabo de forma real, con el objetivo de atacar deficiencias y problemáticas reales, a las cuales se les dará la mejor solución de forma práctica y funcional, fundamentadas en bases teóricas y experimentales.

La problemática está dada en un museo a cargo del INBA, el Museo Nacional de Arte (MUNAL), que es la tercera organización - después del MAM y de el Museo Nacional de San Carlos - que se da a la tarea de preparar visitas guiadas a niños de manera sistemática, con el apoyo de material didáctico, al mismo tiempo que el destinar un lugar para la interacción espectador - obra: *el espacio lúdico*.

Surgen así, nuevas propuestas que intentan hacer más accesible el diálogo dentro del museo, una de ellas es este proyecto, que se llevó a cabo en mayo de 1996, en la exposición temporal del maestro José Guadalupe Posada, "Posada y la prensa ilustrada: signos de modernidad y resistencia" en el museo antes mencionado (MUNAL).

Se detecta la necesidad del diseño de un espacio interactivo (lúdico), con la participación del Diseñador Gráfico para dar la solución adecuada a la problemática ya planteada, que permitirá el aprendizaje y reforzamiento del conocimiento adquirido durante (y previo) al recorrido de dicha exposición temporal dentro del museo.

El mundo de los museos es tan fascinante como difícil, pues la responsabilidad que se tiene con el público es total. En ellos se guarda el patrimonio cultural de cualquier sociedad y es tarea de el mismo difundir y hacer llegar el contenido que en ellos se guarda a cualquier persona que así lo desee.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Estas instalaciones que actualmente tiene contemplado el hecho de que el general del público que los explora pueda o no quedar satisfecho con alguna visita a sus exposiciones, tiene la tarea de crear un modo de comunicación mas sencillo para lograr el objetivo que tiene desde su creación: difundir su contenido.

Los Servicios Educativos de los museos tienen entonces la obligación de funcionar como intermediarios entre el público y la obra, generando soluciones lúdicas (en la mayoría de los casos) proponiendo modelos interactivos de comunicación donde la perspectiva del visitante juege un papel importante, ya que podrá apropiarse de la exposición y hacerla mas significativa.

El area de los Servicios Educativos, requiere entonces de profesionales en cualquiera de las ramas que dentro de ellos se practica: Historiadores de Arte, Pedagogos, Arquitectos y Diseñadores. La importancia que tiene entonces el especializarse en museografía para un Diseñador Gráfico (que desee, desde luego participar dentro de un museo) esto talmente necesaria.

Necesario es también conocer de cerca el trabajo que se realiza dentro de un departamento que tiene a su cargo, como ya se mencionó, el hacer de una visita al museo, una experiencia propia, un espacio para el público con un punto de vista mas "común" y que pudiera de algún modo poner en práctica lo adquirido dentro de la exposición.

De ahí la importancia de encontrar una solución a través de la creación de un espacio interactivo propio para cualquier tipo de público en donde se encuentre también una opción para el tiempo libre.

Este tipo de espacios son los que se conocen como "Espacios Lúdicos", espacios que cobran importancia día con día por motivos que se desarrollarán en adelante, de donde se toma una exposición dentro del MUNAL para desarrollar uno, de forma real que permita acercarnos a un estudio de cómo y porqué son importantes como reafirmadores de la experiencia didáctica dentro de cualquier museo contemporaneo.

Dentro de estos espacios se detecta la necesidad de que en su origen sean planeados para cualquier tipo de público, pero que en este trabajo aterrizaré para un público infantil (de 6 a 13 años), un área de participación lúdica en donde se juegue y aprenda en la medida que los pedagogos crean conveniente.

Cabe aclarar que este trabajo es una investigación práctica, en donde se presenta a un espacio lúdico como complemento reforzador a una exposición, a través del guion y las actividades desarrolladas en dichos espacios.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Con este trabajo práctico muestro las pautas bajo las que trabajé y la experiencia que adquirí sobre lo que se bautizó con el nombre de "Espacio Lúdico de Posada y la Prensa ilustrada", en donde muestro también lo que resultó funcional y lo que no fue relevante.

Se muestra aquí a partir de un análisis de antecedentes reales de montajes de dichos espacios dentro del MUNAL, una solución al momento de diseñar y plantear un guion con actividades interactivas, incluyendo la selección de cualquier gráfico y concepto que se necesite.

2 OBJETIVO GENERAL

Proponer el diseño de un espacio lúdico - espacio interactivo - fundamentado y justificado en base al Diseño Gráfico para la exposición temporal "Posada y la prensa ilustrada: signos de modernidad y resistencia" el Museo Nacional de Arte.

3 OBJETIVOS PARTICULARES

MUSEO: Lograr una trascendencia de la obra con la participación activa del público visitante a través de espacios exprofeso para ello, donde se relacione al espectador con la obra de forma interactiva, y que, donde gracias al juego, asegure su retorno a futuras exposiciones.

USUARIO: Contar con un espacio didáctico y recreativo, que le permita convivir y poner en práctica conocimientos y experiencias adquiridas durante su recorrido dentro de la exposición "Posada y la Prensa Ilustrada", motivándole su imaginación y capacidad creativa (imaginativa) para que genere así, la valoración y la importancia de dichos espacios creados para la apreciación de la obra de determinado autor en el visitante, siendo también esto una buena opción para utilizar el tiempo libre.

DISEÑADOR: Proponer una solución óptima de diseño de espacios lúdicos, fundamentados gráficamente y formalmente con bases sólidas, logrando un espacio funcional y productivo, (con un código accesible a cualquier tipo de público), auxiliadas de otras disciplinas como la Pedagogía, La Historia Del Arte, Arquitectura, Diseño de Mobiliario; asumiendo al diseño como parte importante de la museografía.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

4 DELIMITACIONES

ESPACIAL: Museo Nacional de Arte (MUNAL), ubicado en Tacuba 8 Centro, delegación Cuauhtémoc, con 71.50 m², para el desarrollo del espacio.

TEMPORAL: La exposición del Maestro José Guadalupe Posada, que tuvo una duración de cuatro meses a partir de julio 9, a octubre 9, de 1996.

CONTEXTUAL: Instituto Nacional de Bellas Artes (INBA), Museo Nacional de Arte (MUNAL), Departamento de Servicios Educativos.

ECONOMICO: Presupuesto sin delimitar.

5 JUSTIFICACIÓN DEL PROBLEMA

Un museo es una institución importante dentro de la comunidad, es un espacio que permite adquirir y reafirmar valores culturales que forman la conciencia social e histórica; el museo tiene entonces la tarea de lograr que el visitante se sensibilice y valore el patrimonio cultural, acercamiento que se da a través de actividades que coayudan al diálogo personalizado del público con la obra.

Estas actividades son las que me interesan en particular trabajar, pero sobre todo, en este trabajo de Tesis, descubriremos la importancia del Espacio Lúdico como parte integral del museo y la participación interpretativa del Diseñador Gráfico que lo hace pieza fundamental del trabajo de equipo que se desarrolla dentro de un museo.

En la mayoría de las ocasiones y a través de la experiencia real en investigaciones de antecedentes de opiniones y puntos de vista de el público que visita el MUNAL, se tiene la idea de que las visitas guiadas que se dan dentro de un museo son algo incómodo, de alguna práctica didáctica o sensibilizadora como algo exclusivo de niños y de adultos tontos...

Es por esto que este trabajo tiene la finalidad de intentar combatir esa problemática, hacer que sea más digerible la información, que ofrecen los museos de arte y su respectivo departamento de Servicios Educativos.

Dentro del Departamento de Servicios Educativos del MUNAL, me pude acercar al trabajo de espacios lúdicos, y es así como se propondrán justificaciones teóricas, comentarios, experiencias y situaciones prácticas que nos den como resultado un espacio óptimo, producto de un

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

exhaustivo estudio sobre el tema que se intentará reforzar a través de la creación de dicho espacio.

Se dará la propuesta final del espacio lúdico, a través del contexto y su influencia sobre las actividades y objetos con los que se contarán, elementos gráficos, elección de tipografías, el impacto visual y condiciones que el Diseño Gráfico nos plantea; se jugará con el color, con las texturas ópticas y hápticas, con la luz, con la forma, adecuando todo esto al espacio destinado por el MUNAL a partir de la información museológica que se obtendrá , para llevarlo a cabo.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



Capitulo uno

EL MUSEO

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



I MUSEO CARACTERÍSTICAS Y FUNDAMENTOS

Aclarado que el museo hasta hoy en día sigue evolucionando, pongo como datos históricos los parámetros que conozcan rigiendo al museo, y que hasta hoy, en algunos se siguen apreciando y no como casualidad sino tal vez porque no todo evoluciona a la par.

Así pues, se tiene conocimiento de que los antiguos mexicanos depositaban ofrendas al pié de las pirámides, y se constituían de objetos que eran tributados a los dioses, los griegos en otros tiempos, aunque con actitud semejante a los mexicanos, lo hacían en un templo que se encontraba en Atenas y que estaba dirigido a las musas, dando origen así a la palabra mouseion, (el primero fundado por Platón en su célebre academia). Mouseion también proviene de una palabra egipcia que menciona un grupo de edificios en el palacio de Ptolomeo Filadelfio, de Alejandría, quien construyera ahí un suntuoso mouseion, que contaba con una importante biblioteca, un anfiteatro, un observatorio y un espacio dedicado a la ciencia integrado por un jardín botánico en conjunto con un zoológico, en donde la gente reflexionaba e investigaba sobre la ciencia y la filosofía.

Por otra parte, en Asia menor, los átalos (príncipes griegos) crean en Pérgamo una biblioteca que contaba con lugares de funciones específicas: cuidado de libros, concursos académicos y un pequeño "museo histórico" que contaba con estatuas de historiadores, filósofos y personalidades importantes de la época.

En Atenas descubrimos otra variante de museo, pues la gente comienza a agrupar en pinacotecas (nombre que tiene origen en la palabra pinas, que quiere decir tablas) obras de arte y cuadros conocidos como pinakés, que eran pinturas sobre tablas de madera.

En la Acrópolis de Atenas se encuentra el modelo mas antiguo de una pinacoteca: "...en los Propileos o Vestibulos, lugares donde la luz natural jugaba una parte vital y donde también las pinturas estaban ejecutadas posiblemente en los muros".¹

Nos podemos dar cuenta que actualmente la luz natural es un elemento que se tiene en mente al momento de diseñar algún espacio museográfico, pues el recurrir a luz artificial dentro de una exposición puede tener inconvenientes que se podrían evitar con un adecuado manejo de la luz natural.

Finalmente, a través de los tesauroi (tesoros de templos y santuarios) que se encontraban en las pinacotecas y de los mouseions, que el

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

mundo helénico muestra sus colecciones al público. Cabe mencionar que estas colecciones son valoradas por todas las implicaciones y contribuciones que darían a la historia, estética y religión, además de que la Grecia antigua supo crear, a través de los acervos con los que contaba, diversas expresiones museísticas.

Ahora bien, el primer antecedente directo del museo es el coleccionismo. El coleccionismo abierto al público lo ubicamos en el templo de Delfos, Olimpia y Efeso, donde se acumulaban tesoros que eran firmados por sus autores,..." siendo estos los primeros depósitos de obras de arte al cual se tenía acceso mediante una propina al vigilante"². Algo que nos recuerda cualquier exposición en donde las obras siempre tienen al pie una cédula con los datos más importantes de la obra.

El coleccionismo marca desde entonces el modelo (des) favorable sobre el cual se rige el museo del siglo XIX. Se habla del Coleccionismo como un confirmador de determinada línea o esquema ideológico a seguir, en otras palabras, es el parámetro al que el coleccionista se somete, así como a la utilidad que éste le da a sus obras, sin olvidar que esto también es independiente de el estilo, (si es que la colección se lo propone) que se tenga, dentro de "sus" obras.

El coleccionismo se utiliza también como un arma para manipular y controlar los objetos de cultura al antojo de unos cuantos, influyendo de esta forma en la cuestión ideológica de forma radical.

Dentro de el coleccionismo encontramos también una doble función y/o valoración: la de formar y la de consolidar ideas del arte, la crítica y el gusto, dando origen a futuro la formación de preferencias y estilos.

De la misma forma que al coleccionismo le podemos atribuir el hecho de que a partir de su surgimiento, las obras de arte fueron valoradas "de forma irreal, dándole más importancia a su rareza y/o a su originalidad, que le deba el carácter de "único" al "objeto", ³ es decir el valor del objeto comenzó a sufrir una valoración mayor por lo que parecía y no por su razón de ser.

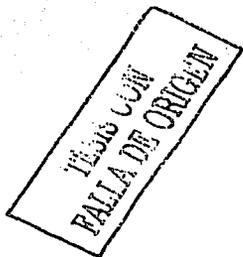
Esta es una forma de ver el origen del museo, a partir de la emergencia de clases dominantes con el poder adquisitivo necesario para poseer objetos de arte y ..."emitir juicios estéticos, que posteriormente se imponían, creando así una total influencia en la historia de la cultura."⁴ Se manipula el modo de pensar y de valorar el objeto, a partir de criterios únicos y personales, perdiendo de este modo, el carácter real de lo estético.

Ahora bien, encontramos que una necesidad humana siempre ha sido el hecho de guardar objetos significativos, porque al remitirnos va-

² Fernández, Miguel Angel, Historia de los museos de México, 1987, p 19.

³ León, Aurora, El museo: teoría, praxis y utopía, 1978, p 45

⁴ Ibid, p 15.



rios siglos atrás y observar las pirámides faraónicas por ejemplo, encontramos que la forma en que eran utilizadas tenían un fin específico: ganarle al tiempo, para que estas moles fueran testigos fieles de la existencia de los hombres de esa época, pues cabe mencionar que ... "la mayoría de los pueblos, en todos los tiempos, tienen el secreto impulso de reunir, conservar, exhibir, transmitir su patrimonio artístico y cultural, como estrategia primaria para afirmar su identidad". 5 Hoy en día el objetivo es otro, pues se acerca al público invitándolo a una sensibilización.

Así es como en todos los países los hombres conservan objetos o elementos que le servirán de testimonios en un futuro, al igual que en el pasado los hombres, de la misma forma, se han inquietado por conocer sus orígenes. México no es la excepción, y a partir de estas inquietudes y el sistemático acopio de información, más testimonios, se han fundamentado bases que forman parte ya de la identidad del pueblo; se acumulan estos testimonios en un ... "lugar establecido (musco) y esto le sirve al estado para formar una conciencia nacional". 6

Claro que también un museo tiene la tarea de crear una conciencia más general, en formar un parámetro comparativo con otros testimonios de otras sociedades para así, ofrecerle al público una diversidad de modos representativos de diversas culturas.

Podríamos decir que el término museo, con todo lo que esto nos remite, a través del tiempo, ha sufrido transformaciones que la misma época ha dictado, como consecuencia de la adaptación y transformación de los hombres con su mundo cultural, a partir de necesidades "reales" o creadas.

Uno de los valores de los objetos que han sido más valorados desde siempre, radica en parte a la resistencia que tienen algunos de ellos, al tiempo, y que en la mayoría de las ocasiones nos hablan por sus dueños o autores, que nos habla de como y bajo que circunstancias espaciales se realizaron, en que época y por que la elección de esas imágenes (si es que la tuviera). Vemos como evoluciona a través de lo que crea y como lo que crea evoluciona también con el paso del tiempo.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



5 Glusberg, Jorge, *Museos fríos - calientes*, 1980, p 8.

6 S.E.P. *Historia de los museos de la S.E.P.*, p 227.

2 MUSEO CONTEMPORANEO CARACTERÍSTICAS DEL MUSEO DE ARTE



Un museo es siempre la expresión y reflejo de la clase social que lo crea.

Huges de Vanne Bohan

Para hablar de museo contemporáneo, necesitamos adentrarnos primero en los objetivos que lo hacen distinto a la idea que se tenía de pinacoteca o de museion, y estos nuevos objetivos son: **Informar, deleitar, educar** al público y **exhibir** los bienes culturales de que dispone independientemente de su procedencia.

Hablando un poco más sobre las características del museo contemporáneo tenemos el de su carácter institucional, en donde se le da todo el cuidado y el soporte académico a los objetos que lo integran, para así tener clara esa parte de la historia de una cultura, de un personaje, o de lo que fuera, según sea el caso.

De esta forma podemos definir a el museo como una institución permanente, considerada hasta no hace mucho tiempo sin fines de lucro, cuya función principal es la de coleccionar, conservar, estudiar y exhibir los objetos que forman su colección, así como otros que, sin pertenecerles, contribuyen de una u otra forma a ampliar el panorama histórico estético del espectador, así como también su nivel de cultura.

Así pues en estos tiempos posmodernos, encontramos dentro de los museos, que de igual forma pueden ser llamados ... "los complejos culturales típicos de la sociedad contemporánea" ⁷ una cantidad de público ⁸ heterogéneo que delante de los objetos de arte presentes únicamente muestran respeto, curiosidad, abnegación o interés, un sinfín de emociones que si bien no estamos en desacuerdo con que se experimenten es necesario lograr un "encarrilamiento" de las mismas para lograr que la gente realmente pueda salir con una buena experiencia y que el museo cumpla a fin de cuentas con uno de sus objetivos primordiales, ser intermediario, el instrumento que (im)posibilita el entendimiento "face to face" del espectador y la obra vitalizando la comunicación entre la obra y el espectador. ⁹

Si hablamos de las características más importantes dentro de los "museos nuevos o dinámicos" que independientemente de la "variedad de goce y entretenimiento que proporcionan", ¹⁰ crean el con-

⁷ Stein, Michel, Museos de Nueva York, 1993, p 11.

⁸ Sobre el público se tiene un apartado más extenso en la parte de Interacción, público - discurso - objeto.

⁹ León, Aurora, op. cit., p 10.

¹⁰ Arroyo, Miguel G., Arte, educación y museología, 1989, p 276.

cepto de manejar dentro de los museos una mayor aplicación de la idea del espacio flexible, que entra a substituir a los anteriores conceptos que se tenían de las salas de exposición dentro del mismo, tenemos también una evolución de las condiciones para la conservación y la curaduría, una nueva idea de cómo presentar los objetos, de cómo se deberá iluminarlos.

Encontramos personal capacitado para el montaje de exposiciones modernas con propuestas innovadoras que requieren de personas especialistas en crear ilusiones ópticas, (técnicos en efectos especiales) pero dentro del museo un elemento que cambiará la idea que se tiene ahora de los mismos será sin duda la Realidad Virtual.

Con ayuda de mundos tridimensionales construidos con ordenador, los visitantes tendrán la capacidad de experimentar e intervenir en imágenes que únicamente existen en su mente ... "Tan pronto como se hayan perfeccionado las imágenes y las instalaciones, nada impedirá crear exposiciones en la Realidad Virtual." 11

Pero con toda la tecnología que podamos encontrar, no se debe perder de vista el importante papel que el museo juega, un papel urbano que adquiere desde el momento en que se le da la concepción del museo como monumento y contenedor de arte.

Ahora bien, se puede hablar de dos corrientes opuestas 12, que se manejan dentro de los Museos Contemporáneos; la primera consiste en aumentar los "complejos culturales" 13, (integrando mejores y mayores servicios en los museos y exposiciones) al tiempo que se da un crecimiento de igual forma en la cantidad de museos nacionales y si es necesario y se cuenta con el presupuesto, la remodelación de alguno de ellos.

La segunda corriente consiste en el reconocimiento de los muchos pequeños museos especializados y monográficos, - que existen ya dedicados a un artista en concreto, a una colección determinada (independientemente de su origen) que abarcan temas referentes al mundo del trabajo, o incluso a los más diversos temas de cultura contemporánea, como podría ser el cine, el diseño industrial, el diseño gráfico, caricatura, artistas, estampillas postales, juguetes, escenografía y vestuario, militares, tecnológicos, infantiles, etc. Es importante resaltar que estos pequeños museos son muy importantes, pues son fácilmente accesibles y directamente relacionados con problemáticas concretas.

Sintetizando; surgen de estas dos corrientes contrapuestas, la especialización y multifuncionalidad, cabe pues, mencionar que el territorio de los museos lo podemos conocer entonces por sus características tan

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



11 Stafford, Cliff, Diseño de Stands, Galerías, museos y ferias 1992, p. 9.
12 y 13 Montaner, Josep Ma., Nuevos Museos: Espacios para la cultura, 1990, p. 15.

marcadas; por su infinita diversidad y polivalencia.

Se habla también del "museo complexificado"¹⁴, pues contrariamente a que en el siglo XIX sólo se les pedía a los museos tener suficiente espacio para montar exposiciones permanentes, hoy en el final del siglo XX se requiere de mayor calidad, que será dada a través de mejores estudios sobre los requerimientos reales dentro de un museo, para aplicarlos en los nuevos diseños arquitectónicos funcionales, flexibles y prácticos que permitan el mejor aprovechamiento del espacio disponible, así como la aplicación de técnicas de conservación e iluminación a través de medios naturales, como lo es la luz solar (cuando ésta no afecte la integridad física de los objetos museados).

Es por ésto que el tiempo nos confronta con museos en donde se han producido dos cambios esenciales:

-evolución en cuanto a la idea de museo, pues hoy día se tienen objetivos nuevos y más elaborados.

- y la idea de el museo como un "espacio activo"¹⁵, dinámico e interdisciplinario.

Es decir, un lugar para la interacción con actividades orientadas a lograr una sensibilización a través de dinámica, independientemente de la disciplina que abarque.

Es importante que tomemos en cuenta que el Museo Contemporáneo juega un papel importante en la vida del individuo y de la civilización moderna, se han mencionado ya algunos hechos y características que le dan valor y le hacen una institución.

El Museo Contemporáneo es más planeado, y más consciente de el papel que juega dentro de una sociedad, y que no es exclusivamente el de educar, si no que también el de canalizar el tiempo libre, a través de la difusión de actividades del centro museístico, y por último la de cumplir con este nuevo gran compromiso, compromiso que cada día adquiere mas importancia, y que es el buscar que sea realmente efectiva la interacción público - discurso - objeto.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



14 León, Aurora, *op.cit.*, p 7.

15 *Ibidem.*



3 CLASIFICACIÓN DE LOS MUSEOS

La línea general que tiene un museo dentro de la hetero/homogeneidad de su contenido es lo que lo define, en otras palabras, lo que hace que se maneje o especialice en una disciplina.

Al decir una disciplina, nos referimos a una actividad humana, que presenta un cuerpo de doctrina, en sus reglas y métodos, operados con una instrucción artística, histórica, científica o técnica, en donde, como lo menciona Aurora León, y que en este trabajo retomo, podemos tener cinco grupos de materias museables según las orientaciones, y vayan dirigidas a la historia, ciencia, tecnología, etnología, o al arte, siendo la intencionalidad y funcionalidad implícita en cada una de ellas la que nos defina esta especificidad.

Así pues, en este trabajo únicamente se utilizará la siguiente división: Museos de Ciencias y Tecnología, Museos de Historia, y Museos de Arte, definiendo ampliamente a este último.

Ahora no se profundiza en los otros porque sirvieron sólo para descubrir que dentro de una línea general, tomaré únicamente el de Historia del Arte que es el que me interesa por cuestiones prácticas, ya que el proyecto se desarrollo en uno de ellos, para una exposición temporal.

La complicación de la sistematización museológica a nivel de disciplinas surge con la necesidad de limitar lo más rigurosamente posible el campo de cada una de éstas.

3.1 MUSEO DE ARTE

Un Museo de Arte, como lo plantea Aurora León y que es a partir de la definición que ella da que se parte para realizar este trabajo práctico, porque aunque no es la definición mas actual, si es la que en escénica capta como se trabaja y se percibe el Museo de Arte y nos muestra de que forma esta planteado el discurso del MUNAL, para evaluar de principio como se muestra el material al público.

Así pues, un Museo de Arte acoge piezas de civilizaciones dotadas de un valor artístico que se le da a través de la intencionalidad interna del autor, por el reconocimiento progresivo de la historia y crítica artística y por su pertenencia al campo del arte.

Se rige por principios museísticos que no van de acuerdo con la estructuración de los museos históricos.

Ahora bien encontramos dentro de los museos de arte clasificaciones cronológicas, que tradicionalmente se separan en tres etapas principalmente: *clásica o antigua, moderna y contemporánea*.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

La etapa que se define como clásica, abarca a los museos arqueológicos (museos de sitio) y al mundo medieval, tomando en cuenta que arqueológico es todo lo que pueda ofrecer una antigüedad probada cuyo valor para la historia, el arte, y la cultura sea considerable; los modernos son museos de las Bellas Artes, donde se albergan tradicionalmente obras escultóricas, pictóricas, artes menores, grabados y dibujos donde las tareas más importantes son la conservación, documentación y la educación, además de la obra es estudiada en su contexto histórico-artístico que funge como un instrumento de aprendizaje para el público; y la etapa actual conforma al museo de Arte Contemporáneo, en donde se encuentran las más marcadas tipologías de visitantes, donde se manejan ideologías y vanguardias dentro de los mismos, además de compromiso, polémica, libertad, audacia, innovación, o tradición, así como con actitudes clasificadas más o menos estereotipadamente de conservadores, reaccionarios, libertarios, académicos, etc.

Encontramos una falta de información, formación y preparación del público (y esto no es exclusivo de los museos de arte) para enjuiciar el arte de hoy...también esta falta de estabilidad se concreta en el carácter doble de una exposición de arte:

- a) Acoger objetos actuales, entre lo efímero y lo consolidable
- b) La anarquía planificadora a la hora de la creación de un discurso museográfico.

Este es el principio de un buen fin, es decir, si tomamos en cuenta que el público en su mayoría no está informado para enfrentarse con determinada exposición, sería necesario hacerla más accesible, más a la mano de cualquiera, independientemente del tema que tuviera que trabajar.

Cuidar mucho el modo de aplicar un discurso también es tarea del museo, preocuparse por presentar obras de alto contenido estético y gráfico, pero que se haga accesible no sólo a la "elite" del público sino dirigida y canalizada a cada uno de los visitantes.



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

3.1.1. EL MUSEO NACIONAL DE ARTE. HISTORIA DEL MUNAL.

El Museo Nacional de Arte fue creado en 1982, con la vocación de ofrecer al visitante una visión del proceso histórico de arte producido en el territorio nacional a lo largo de los siglos, en un principio albergó piezas obtenidas de las excavaciones del templo mayor, ya que el museo de sitio fué construido posteriormente.

Este edificio, durante los cambios que ocurrieron en el gobierno de Porfirio Díaz, sufrió cambios como el de 1891, a la renuncia de Carlos Pacheco- funcionario de la secretaría de fomento el origen de la Secretaría de Comunicaciones y Obras Públicas.

En agosto de 1901 se acuerda el levantamiento del edificio de dicha Secretaría, el proyecto es llevado por el Ing. Manuel Marroqui Rivera, y el Arq. Silvio Contri.

Así pues, la construcción del edificio de la Secretaría de Comunicaciones y Obras Públicas resumía lo que esperaba el Porfiriato de su arquitectura: ser símbolo del progreso y la paz porfiriana, representante de un liberalismo consagrado en sus instituciones y ser la escenografía urbana tanto de los adelantos económicos como de la estabilidad política para atraer capitales extranjeros.

El aspecto exterior del edificio se identificó con la corriente arquitectónica llamada "eclecticismo" utilizada a lo largo del siglo XIX.

El "eclecticismo" no solo es una forma de construir sino una postura ante la modernidad, este considera que la sabiduría del pasado es una herencia que ningún hombre debe desaprovechar en beneficio del progreso.

Esto aunado a la pasión por la historia y a la reciente clasificación de los periodos del pasado en estilos artísticos, dio como resultado que la arquitectura tomara "préstamos" de todos ellos pues consideraba que sólo daba dignidad a sus construcciones sino que incluso las convertía en arquitectura "hablante", esto es, cuando el estilo elegido podía dar la clave de la utilidad y la función de un edificio.

De esto se obtiene la identificación del gótico como el que mejor representaba la espiritualidad cristiana, esta actitud y forma de construir fueron luego consideradas como un romanticismo trasnochado que nada había contribuido al avance hacia la arquitectura moderna.

El eclecticismo realizado por Silvio Contri para este edificio fué en última instancia el rostro del porfirismo: a una estructura metálica, hecha por poderosa firma americana, que correspondía a una decoración que daba lujo y comodidad, realizada por decoradores italianos.



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Este edificio está dividido en dos áreas acordes a la función que deben cumplir: una de prestigio que se manifiesta especialmente en la decoración y otra de servicio, que se verá reflejado por la funcionalidad.

Contri se encargaría de la primera y la segunda quedó en manos de Mariano Coppedé, el cual no solo se encargaría de los detalles decorativos y la ordenación arquitectónica. Toda la decoración pictórica estuvo a cargo de Carlo Coppedé.

En esta decoración se puso particular empeño en los plafones y pinturas, los estucados, lambrines, puertas, muebles, cristales y demás detalles estuvieron en función de éstos.

Las pinturas revelan de una forma clara las intenciones de esta secretaría de Estado y los mensajes que el Porfiriato quería dejar evidentes.

Tres grupos de pinturas son esenciales: las del salón de recepciones, la de la escalera y las de la sala de telégrafos. En el gran salón, en el centro se encuentra una pintura que es una alegoría dedicada al progreso y rodeándola la justicia, la fuerza, la riqueza y la sabiduría.

Sobre las puertas encontramos al Arte, la Ciencia, la Libertad, la Historia y el Trabajo, todo un mudo de símbolos y alegorías.

En cada una de las salas - período, o espacios - período, se ha intentado ilustrar cuáles han sido las más importantes tareas artísticas que lo caracterizan.

El recorrido dentro de las salas del actual Museo Nacional de Arte, comienza con ejemplos representativos del arte prehispánico, después piezas de la conquista y evangelización, después muestras de la producción artística del siglo XVII, ejemplos de la primera producción de la academia, y la rica colección de obras de arte correspondientes al siglo XIX en México.

En el segundo piso encontramos salas dedicadas a resumir el arte mexicano realizado en el último cuarto del siglo pasado.

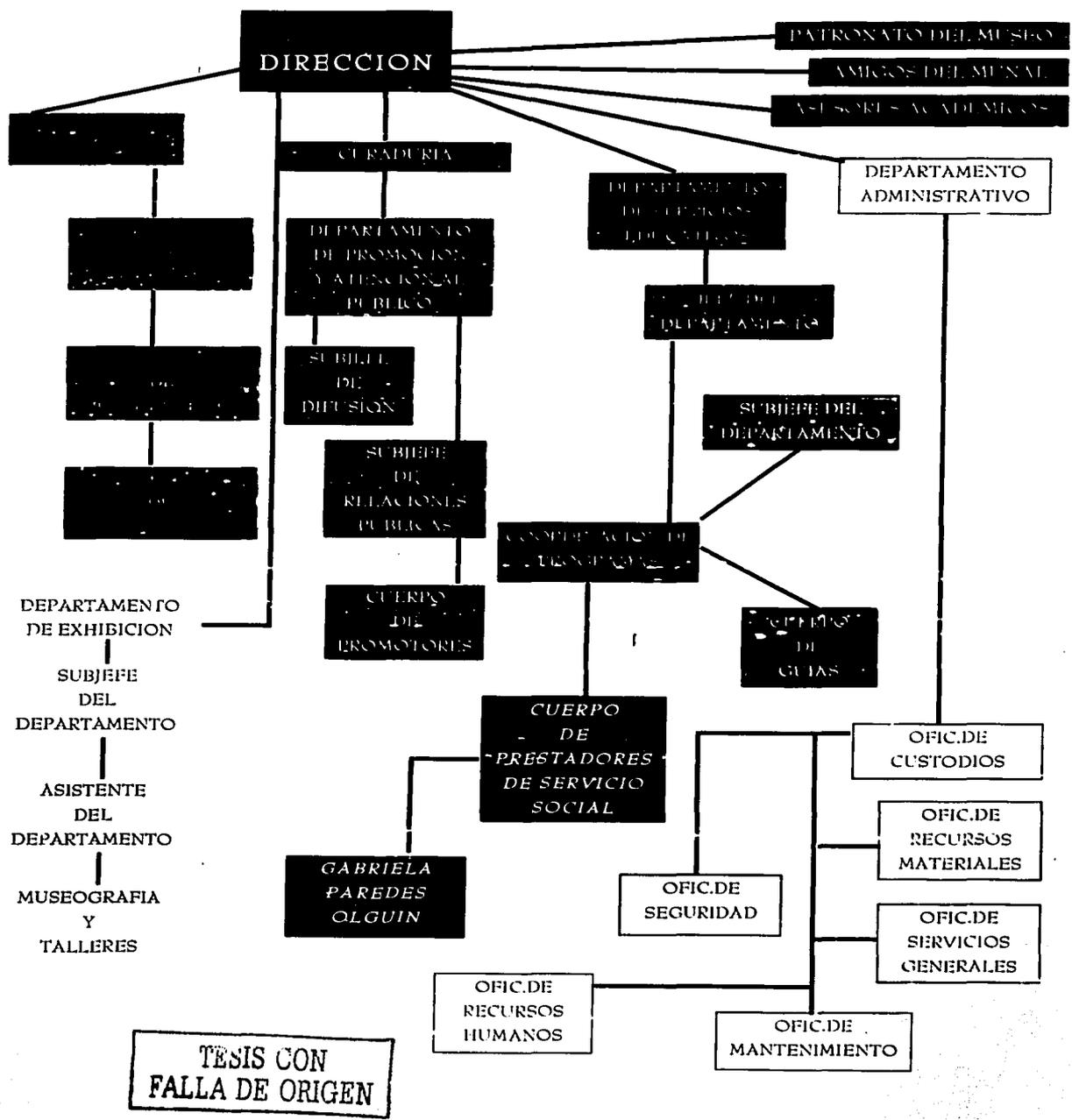
Es prudente mencionar que el edificio compelto sería digno de una atención especial, es decir, se podría presentar este con un discurso donde se hicieran incapié en únicamente estos elementos antes mencionados y sus pinturas, y realizar actividades reafirmantes y sensibilizadoras para adentrar al público en la arquitectura; en el MUNAL, si existen visitas guiadas de esto, pero únicamente como introducción, nunca como persiguiendo sensibilizar al público con su entorno.

Partamos de esto para en lo sucesivo darnos cuenta de el objetivo de crear un espacio específico para la sencivilización, ya que integrarla al discurso es un problema de mayor magnitud, porque es difícil modificar todo un plan de trabajo ya establecido por mucho tiempo.



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

3.3.1.1 ORGANIGRAMA DEL MUSEO NACIONAL DE ARTE





4 CLASIFICACIÓN INTERNA DE UN MUSEO

Areas y funciones de lo que lo integra.

Un museo cuenta con el apoyo interno y externo de muchas personas y algunas instituciones, así como asociaciones civiles creadas alrededor de él, que son necesarias para lograr que los visitantes se sientan realmente como en su casa, incluyendo todos los preparativos de materiales didácticos, investigaciones, y difusión de lo que se encontrará en dicho lugar, además de que el museo, cuenta con un objetivo primordial, lograr, a través de todo el equipo que le integra la interacción público - discurso - objeto: la parte educativa, la parte científica o de investigación y la parte de difusión, que tiene que ver con lo social.

Estas tres grandes clasificaciones **16** pueden englobar de forma muy apropiada la forma en como trabaja un museo, clasificaciones con las que trabajaré para dar un panorama muy general de cada una de ellas y así ir sintetizando hasta el área a la que me enfoque.

4.1 AREA DE INVESTIGACION

Se habla de la necesidad de la investigación, difusión y educación dentro del museo, y que tienen que ver con la realización de fichas y catálogos científicos con manejo de códigos claros, que están totalmente pensados para proveer información necesaria y de primer orden en cuanto al contenido del museo, pensadas en todo tipo de público con la finalidad de informar e instruir, ofreciendo una opción más de conocimiento, además de incluir datos debidamente depurados y preparados para cubrir necesidades informativas sobre el contenido de las existencias museísticas, con el objetivo principal de ser breve pero con el cuidado de no omitir datos importantes.

Es preciso mencionar que en el área de investigación se desarrollará la parte que da base a cualquier montaje museográfico profesional, la investigación y recopilación de datos que son importantes mencionar sobre la exposición que esta próxima a mostrarse al público, en caso de que se trate de una muestra temporal, aumentando la necesidad de una investigación profesional al tratarse de una exposición permanente, pues los detalles que el área científica debe de contemplar para las mismas es vital.

Dentro de esta área existe un equipo que muestra resultados de las investigaciones y demás actividades que desarrollan, mismas que serán

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

publicadas en folletos, revistas especializadas, artículos de periódicos y revistas, o en libros referentes a su actividad dentro del museo, para dar a conocer la vida intelectual que se desarrolla en dicho lugar.

También se entra en contacto con otros centros museísticos nacionales y extranjeros que propicien el intercambio de información para así lograr una retroalimentación con otro tipo de investigadores.

Es muy importante que el equipo de científicos o investigadores esté consciente de que es vital mantener su acervo bibliográfico al día, para bien del público que requiera consultas, y también para consultas de primer orden de ellos mismos.

Una labor que también corresponde a los investigadores es la de solucionar lagunas de información de los visitantes, y es por eso que se requiere que se elabore de forma accesible, metódica y profesional la información que de ellos provenga, pero lo mejor es que se amplíen panoramas intelectuales con el intercambio de ideas.

Es interesante que esta sección de personas ..."integren exposiciones en donde el material que se investigó independientemente de que sea inédito o no (muestras, textos, documentos,...)" 17, sean perfectamente seleccionados y depurados, transformándolo en uno solo, claro y sin complicaciones y la utilización de un método adecuado, a través de un discurso bien pensado, para la presentación de la obra.

Conviene también que este grupo de investigadores elaboren la información de catálogos, libros, folletos que tengan que ver con la exposición que tenga verificativo, en donde se analicen las obras, se hable sobre "el montaje museográfico" 18, y propiciar en los visitantes, que, a partir de los problemas y/c dudas que surjan de la exposición en donde tuvieron su experiencia museística, el acercamiento voluntario para con las diversas conferencias, pláticas o simposia, que tendrán como objetivo primordial el lograr adentrar a la gente que lo requiera y lo pida en el tema que se tienen lagunas.

Por otro lado, otra misión científica o investigativa, es la adquisición de obras, pues dependiendo del "criterio científico" (o de curaduría) "es de donde se parte para la adquisición de obra." 19 Ahora bien, sería primordial que se tuviera en cuenta para la adquisición de obra o para traer alguna exposición el modo como el público responde a determinadas exposiciones, sería bueno tomar en cuenta sus preferencias como un punto de vista más.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

17 León, Aurora, *op.cit.* p 314.

18 El montaje es algo que se abordará con mayor amplitud en la parte de la relación público - discurso - objeto

19 *Ibidem*, p 316.



Tomemos en cuenta que quienes asistirán en un futuro a estas exposiciones serán ellos, y es por ellos que existe el museo. Esta adquisición es también un acto que se deberá dar a partir de estudios de las necesidades del museo y del público, y para tener un mejor resultado sobre el estudio de la parte científica o investigativa en un museo, sería conveniente adentrarnos a este problema, pero por cuestiones prácticas y temáticas no se tocan en este trabajo.

4.2 ÁREA DE DIFUSIÓN

Se debe tomar en cuenta la importancia de la difusión a través de los medios, que resulta tener un sentido específico en la institución plurifuncional del museo, pues los medios ejercen una influencia poderosa en la educación del público, educación informal que el museo necesita hacer llegar al público visitante a exposiciones y el valerse de los medios de comunicación hace que la información del museo llegue a la calle y a todas las personas de manera garantizada.

Tenemos en un museo, gente encargada de que se efectúe la difusión de información a través de mensajes claros, esenciales que se emiten por radio, en inserciones pagadas en revistas, en anuncios televisados, circulares o boletines, en carteleras culturales de periódicos, en las guías de los museos, y ahora hasta en páginas de internet.

Toda la información que se da escrito en el periódico, por ejemplo, puede servir para informar sobre los eventos que se programaron y se llevarán a cabo en el museo, como lo pueden ser las inauguraciones de exposiciones temporales, o conferencias, mesas redondas que se sostengan ahí mismo, así como conciertos que tengan como marco escenográfico alguna exposición, presentación de publicaciones, etc.

La difusión se lleva a cabo, por medio de escritos también, de reseñas de crónicas en periódicos, que son un medio ágil para la comprensión de el trabajo, en revistas especializadas, o en impresos gráficos, en donde cabe mencionar que el papel que juega el diseñador gráfico es de primer orden, pues su labor presupone garantizar un mensaje claro y visualmente óptimo, ahora bien se habla de igual forma de la difusión a través de las guías del museo, de quienes se pide que sus trabajos no sean aburridos y/o cansados, pues el objetivo primordial es hacer que el público tenga un acercamiento con los elementos esenciales del museo, sin caer en repeticiones y excedentes de fichas, fechas, datos históricos, etc. ahora bien no por esto se deberá entender que por accesible será superficial.



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

La cuestión social del museo nace en él, y termina conectándonos con todo su exterior, con la sociedad, con el público, que es, en primer instancia la razón de ser de toda institución conocida como museo.

De la difusión que se da a los eventos en los museos deberá evitarse que al igual que cualquier mensaje publicitario, maneje información que no a todos sirva por igual, porque como es común, los mensajes en los medios de comunicación están dirigidos a un cierto conjunto de la población, es decir, que en ocasiones no son lo suficientemente claros y la mayoría de la población no recibe la información adecuada para tomar la decisión de asistir a determinada exposición y esto nos da como consecuencia "que el público ante esta exclusión a la que se ve sometida, a su vez excluye." 20 No debemos crear información que únicamente este pensada para un público "elite", sino que tendrá que ser general, en un código que pudiera establecer, aclarando que las políticas educativas dentro del INBA están establecidas, siendo tarea de cada institución aterrizarlas de la mejor manera.

Se intenta que al lograrse el contacto a través de la difusión entre el museo y el público, se logre manipular o propiciar ese desarrollo armónico y natural de la existencia humana.

No es tan sólo educar y sociabilizar al hombre dentro del museo, sino también fuera de él, debe de tenerse pues una comunicación tal que el individuo al salir del museo pueda seguir manejando esa libertad que ya experimentó dentro del museo, todo esto con el apoyo de él mismo, y como se menciona con Aurora León, ... "la misión del museo va más allá, pues debe inculcar en la conciencia del individuo la necesidad cultural y artística," 21 y continua: ... "una auténtica misión social del museo como fuerza activa en la política del país, apoya la igualdad de medios educativos para toda la sociedad", 22 y se pide que la cultura privilegiada se transforme en privilegio de la colectividad.

Esto reafirma lo que con anterioridad ya se mencionó, la información deberá bajarse a un nivel "estandar", el museo tiene la obligación de crear una cultura para todos. (Aunque en México tenemos museos con una política cultural muy definida, no es el general desgraciadamente.)

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



20 Schmilchuck, Graciela, "Un pacto entre los dos", la oferta de los museos a la población, 1995, p 4

4.3 ÁREA EDUCATIVA DE UN MUSEO. VIVENCIA DIDÁCTICA DENTRO DEL MUSEO

Si pudiéramos referirnos a la función educativa del museo en pocas palabras, sería catalogada como "la fuerza primordial de las actividades museológicas."

Vemos que ésta propicia el desarrollo y perfeccionamiento de facultades humanas que pueden ser tanto artísticas, ideológicas, intelectuales, afectivas, etc., es decir, prepara a la mente y a la parte sensible del espectador para su encuentro con la reflexión, originada por la contemplación de elementos que pertenecen a su cultura o que tienen que ver de una u otra forma con él.

El área educativa no es solamente un cúmulo de conocimientos o algo puramente intelectual, es como una vertiente del conocimiento a la cual el espectador se puede acercar, porque la función educativa dentro de un museo radica en el hecho de servir como "traductor" y medio de interacción entre los conocimientos especializados sobre los objetos que se manejan y las experiencias del visitante, poniendo en claro que el punto de vista del curador o del equipo de investigación, o aún el del museo no es la única, ni la verdadera, ni la correcta, sino una forma de interpretar únicamente.

Cabe aclarar que para tener una mayor seguridad de los puntos de vista de cada uno de las personas que visitan una exposición, es muy conveniente crear materiales que permitieran saber la opinión de los mismos.

Se debe brindar al público que visita cualquier exposición dentro de un museo, ... "la posibilidad de acercarse al patrimonio artístico a través de visitas guiadas o autoconducidas."²³ El área educativa tiene entonces que reinterpretar, rehacer, cambiar la sintaxis y la forma en cómo se tiende a presentar una exposición.

Tomando en cuenta estas necesidades, mencionaremos entonces las dos líneas pedagógicas que encontramos, se intentan desarrollar dentro de el área educativa: una objetiva que es real, y la subjetiva que es más imaginaria, más fantástica, por lo tanto, mas libre.

La educación objetiva se basa en conocimientos fundamentados, y los subjetivos provocan en el espectador curiosidad, planteándose problemas que él mismo solucionará a través de la imaginación. Es a través de la imaginación como hoy día se intenta hacer mas dinámico el desarrollo de una visita guiada, o el desarrollo de un guión para una exposición por ejemplo.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



Dentro de las características que hacen deficiente una experiencia didáctica y que se observan en las áreas educativas de un museo se observa que los títulos de las exposiciones itinerantes o temporales, en la mayoría de los casos, no son claras ni accesibles, y se sugeriría que fueran todo lo contrario, para que el público, las pueda entender.

Se requiere también, que el acervo del museo tenga características vitales, como lo son: "claridad, acierto, interés dentro de los guiones museográficos y museológicos de las exposiciones permanentes, además de una buena propuesta temática de las muestras temporales." 24 Esto es un compromiso real, con la investigación de la exposición y el resultado final que es el discurso museográfico, del que se partirá para cualquier trabajo posterior con la obra.

Se cree prudente que se hiciera, previa y durante a alguna exposición, conferencias con temas directamente relacionados, o bien que se pusiera en antecedente al público sobre la exposición que está próxima a inaugurarse, para que cuando el público esté cara a cara con esta exposición tenga una base, y un conocimiento previo, que si bien no estará delimitado más que por lo esencial, permitirá que el público participe activamente con la obra, pues no es desconocida del todo para él, logrando así que el nivel educacional mejore, pues no tendremos espectadores en blanco, ni un público inconforme o insatisfecho al pensar que su visita al museo a resultado poco mas que una pérdida de tiempo.

Así pues, el manejo de una organización de cursos con una buena difusión podrían ser una opción para que gente no tan especializada, pero interesada en el tema, tenga acceso a este conocimiento, originando intercambios de ideas mas "entre amigos" que puedan resultar muy aceptables y sobre todo trascendentes para los visitantes. Los museos, sobre todo en el área educativa tienen mucho que ofrecer, pues como se ha hecho notar, la creación de talleres, cursos, coloquios, conferencias, publicaciones para niños y adultos, consulta abierta a biblioteca, archivos, bodega, y pláticas planeadas con el director, curador, museógrafo, educador y la creación de espacios interactivos como los espacios lúdicos, ofrecen una gran opción para que el público valore lo que un museo puede ofrecer.

Además se puede pensar en la elaboración de materiales que podrían ser distribuidos en las escuelas antes de cada exposición temporal o visita programada, que puede considerarse como un anexo de información sobre el museo en la escuela, tomando en cuenta que las asesorías a los maestros son también un buen recurso, todo esto con una finalidad primordial: que los museos sean gracias a la parte educativa, más amenos, instructivos, y por supuesto trascendentes para el público visitante, (al que

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



el museo intenta educar en un sentido mas cultural que nemotécnico) atrayendo cada vez más a un número de público mayor, tanto infantil como adulto, claro, sin contar con que el público asistiría cada vez con mayor frecuencia, interés y gusto por la visita a un museo como una nueva opción para cubrir el tiempo libre con el que siempre llegamos a contar.

5 EL DISCURSO MUSEOGRÁFICO

Conforme el paso del tiempo, los lineamentos que rigen la estructura y formas de acción de los museos, se observa que tienen bases en ellos mismos, pues la creciente complejidad de los museos, los obliga a transformarse de acuerdo a los lineamentos teóricos de la crítica museológica y a las necesidades externas (geográficas, contextuales, populares, culturales, etc.) de las que son objeto.

Estos factores no le quitan la naturaleza creativa que se origina en él, refiriéndonos específicamente a las estrategias retóricas del mismo, mostrándonos así las alternativas que el museo nos ofrece como un centro de operaciones artísticas.

Encontramos así, que el museo transforma el discurso acerca del arte, en un discurso crítico y objetivo que fundamenta el desarrollo de sus funciones y manifestaciones.

El museo tiene la obligación de transformar un discurso crítico en un discurso productivo, creativo, en donde el factor semiótico puesto en juego es mayor que el simbólico.

"Existe una verdadera interacción dialéctica entre la crítica museológica y el desarrollo del museo integrado"²⁵

Esto es que a partir de profundizar en lo que el guion por si solo nos da y lo que necesitamos como museo transmitir, debemos lograr que las cuestiones técnicas y las creativas tengan una perfecta armonia sin afectar a ninguna de las dos.



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

5.1 LA INTERACCIÓN: PÚBLICO, DISCURSO, OBJETO PAPEL QUE DESARROLLA CADA UNO DE ELLOS

Para que la interacción se dé entre el público, el discurso y los objetos es necesario que en los museos se ejercite la libertad que teóricamente se da dentro de ellos, pues se puede (y se debe) elegir, lo que más nos interesa encontrar como visitantes dentro de una exposición y actuar de acuerdo con estos intereses para elaborar un recorrido óptimo, tomando en cuenta la atención y el tiempo que se quiera utilizar para la contemplación y reconocimiento con los objetos presentes dentro de un montaje museográfico.

Con esto queremos hacer notar que el tiempo que el público se tome para visitar una exposición temporal dentro de una sala de museo (e incluso museos enteros) es totalmente válida e incluso recomendable pues en función de esto es como el público visitante tendrá un acercamiento con la obra expuesta.²⁶

Una visita a una exposición temporal o permanente requiere de una identificación personal con la obra, de una ruta que posiblemente el público pudiera elegir, a partir de las necesidades que tuviera que cubrir o a partir de un gusto o preferencia personal.

Hablando sobre el discurso museográfico o especializado, generalmente lo encontramos profundizando en la selección y disposición de los objetos, marcando las pautas a las que se regirán los visitantes, su forma de percepción, catalogándolos como conocedores, ignorantes, sensibles, etc., sin dar elementos que permitan al público el acercamiento con la obra, dejando todo en manos de la familia, la escuela, la lectura, la discusión.

"Esa es la oferta más común del museo: selección de obras agrupadas simbólicamente por la fortuna que hayan tenido en los medios masivos."²⁷

Vemos entonces, que es conveniente diseñar estrategias dentro del museo que permitan al visitante interactuar dentro de una exposición en función de la relación que existe entre los objetos, el discurso y el visitante, en términos de los "objetivos de comportamiento" del mismo.

De esta manera el visitante no será un espectador pasivo o un "actor" que tratará de captar el mensaje predefinido que el museo ofrece sino un visitante activo con una participación que involucra sensaciones corporales y emociones, además de la visión y el pensamiento, logrando



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

26 Dujovne, Martha. "Una visita al museo", 3a. reunión de sensibilización, 1995, fotoc. p 3

27 Schmilchuk, Graciela, *op. cit.*, p 10

con esto la interacción, que es tan importante lograr, a través de una excelente adecuación entre obra, guión museográfico y la participación del siempre importante público que visita cualquier exposición, sin olvidar el importante papel que juega el departamento de servicios educativos, en su función traductora e intermediaria.

Si se reconoce el impacto de diferentes "estilos cognoscitivos" en los visitantes dentro de su experiencia museística, se logran representar puntos de vista válidos para el conocimiento y comprensión de los contenidos del museo, entonces se puede añadir que se puede permitir determinar la manera como el público se mueve a través de las salas de exposición, como elige su recorrido y cual es su interacción real con las obras.

Así, es posible establecer la siguiente clasificación de visitantes a museos, 28 que retomo para esta investigación práctica, con la finalidad de establecer unicamente el parámetro bajo el que se medirá y se midió incluso dentro del MUNAL la calidad de público que visito algunas exposiciones temporales y permanentes anteriores a esta.

a) PRAGMÁTICOS

(organizadores)

- Consideran la exposición como un tipo de taller para la adquisición de rutinas y habilidades.
- Buscan un aprendizaje (lo pedagógico).
- Esperan obtener información concreta sobre la exposición.
- Son introvertidos.
- Se mueven con facilidad en las salas.
- Son hábiles con las manos

b) CRÍTICOS

(analistas).

- Consideran la exhibición como tal.
- Evalúan la visita en términos de valores no existenciales.
- Buscan los valores estéticos de la exposición.
- Buscan lo educativo, al experto (se identifican con el curador).
- Son intelectuales, se interesan por lo abstracto.
- Realizan una exploración sistemática, se mueven despacio de vitrina en vitrina, de cuadro en cuadro.
- Gustan de sistemas de clasificación.
- De naturaleza introvertida.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



c) IDEALISTA

(receptivos)

- Consideran la experiencia del Museo como un encuentro
- Gustan de la interacción social.
- Se inclinan por los valores existenciales.
- Se concentran en la gente más que en los objetos.
- Son intuitivos.
- Prefieren entablar relaciones a través de la palabra hablada.
- Son imaginativos y extrovertidos.
- No son muy hábiles con las manos.

d) REALIZADORES

(dispersos).

- Consideran al museo como un parque de diversiones.
- ¿Qué siento?
- Buscan lo divertido.
- Se conducen por medio de las sensación, el tacto y el movimiento.
- Gustan de actividades que les permitan emplear el sentido del tacto y sentirse relajados.
- Son concretos y prefieren lo simple.
- Necesitan hacer, estar activos.
- Son introvertidos.

Tomemos en cuenta que más de el 50% de el público visitante de museos lo hacen por primera vez, (según encuestas tomadas del MUNAL) y que muchos de ellos se niegan a regresar en un lapso de tiempo considerable. Nos encontramos así con un problema que trae consecuencias desagradables, pues un museo no tiene razón de ser si no tiene un público que lo visite.

El problema que el público encuentra al visitar un museo, es el hecho de tener frente a si instituciones hostiles e incodificables con los primerizos o con los visitantes que recurren con regularidad pero que lo hacen mas por cumplir con una obligación, que por placer y gusto propio, que a final de cuentas es lo que se persigue; que se vea al museo como un espacio para utilizar el tiempo libre, mas no como una carga personal.

Dentro de los problemas que a grandes rasgos, y por cuestiones prácticas, podemos mencionar encontramos situaciones críticas de la gráfica de entorno que envuelve a un museo, señalizaciones no muy adecuadas que dificultan el encuentro, primero, de el museo (en su calidad de edificio) con el público, y del público dentro del museo con la obra y el montaje.



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Para el público no especializado, es necesario tener información y herramientas que le auxilien en el reconocimiento y la comprensión, para lograr que su experiencia dentro del museo sea más interesante.

Esta clasificación de el público visitante es la que se utilizara en adelante, porque dentro de la información que en el MUNAL se maneja, como son estadísticas, gráficas, comentarios, etc., se utiliza la clasificación de público antes mencionada, y por lo tanto, resulta práctico el englobar a toda la investigación dentro de la antes mencionada clasificación. 29

Existen otras formas de estudio del público dentro de un recorrido en alguna exposición, y que define la forma en como cada uno elige y hace el recorrido dentro de dicho lugar.

Sería interesante mencionar una nueva división del público, división que se maneja dentro de un artículo de revista titulado "Etnografía de una exposición", en la revista de Museografía de la ENAP, en donde se habla de los visitantes diferenciados entre y por cuatro especies de visita y que transcribo textual unicamente como anexo a la investigación:

- Las hormigas, o la visita proximal.*
- Las mariposas, o la visita pendular.*
- Los peces, o la visita deslizante*
- Los chapulines, o la visita "punctum" 30*

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



29 Otra clasificación de público la encontrará en la revista de Museografía, que edita la UNAM, ENAP, "Museografía Contemporánea", Etnografía de una Exposición, Verón, Levausser, 1996

30 Término tomado de Barthes, Roland, *La Chambre claire*, Paris, Gallimard 1980, op. cit.

6 LOS SERVICIOS EDUCATIVOS EN EL MUNAL



31

"Los museos tienen ante sí problemas que otras muchas instituciones también conocen. Inherentes a los diversos tipos de institución, estos problemas que les son comunes, deben no obstante, ser resueltos de forma original en cada caso...Ha sido en el transcurso de este siglo cuando el papel de los museos en la comunidad y la utilización de sus colecciones con fines educativos han tomado su importancia. Este último aspecto de la actividad de los museos de numerosos países ha sido uno de los fenómenos más notables de estos últimos quince años en el mundo de la Museología."

GEORGES - HENRI RIVIÈRE

La mayor parte de los museos, hoy día cuentan con un área llamada de servicios educativos, que ha sido el subproducto del crecimiento de la transmisión cultural y de la aplicación del público, dos hechos que no han sido acompañados con igual rapidez por modificaciones de los criterios de exposición.

Hoy, las capas medias, el turismo y la propagando en medios masivos, multiplica el público que visita un museo, quien se encuentra atrapado en la presión social de ser un espectador informado, que recurra a una vista de alguna exposición, con la mínima información posible para hacer de su visita algo agradable para si mismo, y que no represente, de ninguna manera una experiencia traumática o desagradable.

Los Servicios Educativos, fungen así como mediadores entre el museo estructurado y el público, teniendo un papel casi de traductor.

En estos servicios encontramos un alto índice de personas en forma individual o grupal que solicitan servicio de guías para algún recorrido en el museo, pero mas que visitas guiadas, se necesitan visitas acompañadas, en donde el contacto con el público sea accesible, y sea de la misma forma motivante, sin dejar pasar por alto que la información teórica e histórica, que se da, es necesaria pero también es necesario el uso creativo del museo por parte del espectador, esto a través de experiencias lúdicas sensoriales.

Quienes laboran en servicios educativos, son los únicos que se muestran como anfitriones, como queriendo compensar la hostilidad de la institución.

En manos de los Servicios Educativos queda la organización de eventos, talleres, cursos, actividades para niños y adultos, que permitan hacer sentir al visitante como parte importante - y en realidad lo es - del museo, pues de otra forma no se podrá lograr que este regrese una vez mas a él.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Los servicios educativos tienen un importante trabajo a realizar extramuros. Pueden actuar de la mano con promotores del museo.

Se pueden crear materiales informativos y didácticos para cada exposición temporal, para ser enviados a escuelas antes de que se programen visitas de las mismas a el museo, anexando pláticas de gente de servicios educativos en los salones de clases para poner en antecedentes a los visitantes, logrando así una mejor orientación y gusto por una visita al museo.

6.1 LOS SERVICIOS EDUCATIVOS Y LA TERCERA EDAD.

Los visitantes de un museo de la tercera edad requieren de elementos didácticos diferentes a los que requeriría un niño, por ejemplo.

En la tercera edad se manejan actividades donde el desgaste físico no sea un impedimento para el disfrute de la obra, además de que se toma en cuenta el grado de experiencia y conocimiento que algunas personas tienen, pensando en no hacer la visita guiada extensa, ni aburrida, pues se cuenta con un plan de trabajo que establece parámetros para elegir algunas obras únicamente de todas con las que se cuenta, para trabajar así, en ellas mas pausadamente.

Aunado a esto, se cuenta con talleres de reforzamiento para personas de la tercera edad, en donde se relacionan mas profundamente con la obra, además de tener un contacto mas cercano con personas de su edad, y con experiencias, gustos e ideas semejantes.

Las personas de la tercera edad, cuentan además con una guía capacitada para tratarles de la mejor manera, además de que ellos cuentan con otros privilegios, como descuentos dentro del museo, y en ocasiones asisten a eventos culturales acompañados de sus amigos de taller. 31

6.2 LOS SERVICIOS EDUCATIVOS Y LAS PERSONAS DE EDUCACIÓN ESPECIAL

La metodología que se maneja dentro del MUNAL, para las personas de educación especial, marca que será participativa y se emplearán dinámicas grupales para llevar a la práctica los conocimientos aprendidos propiciando un intercambio de experiencias entre los participantes para enriquecer el trabajo y hacer mas significativo el mensaje.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



31 El tema de Visitantes de la tercera edad, no se tocara de manera profunda, por fines prácticos y razones propias del tema. Para mayor información en el depto. de Servicios Educativos del MUNAL se cuenta con datos precisos dentro del reporte anual 1995

A las personas de educación especial, se les invita a:

Explorar, crear, escuchar, hablar y disfrutar a través del arte.

Se habla de que el arte debe estar vinculado al programa de educación global. Las actividades artísticas deben ser estructuradas, repetitivas y con un mínimo de conceptos.

- Se deben reforzar las palabras con imágenes y con material multisensorial.
- El éxito debe estar orientado hacia la autoestima y la imagen del ego.
- Se debe recordar las tareas, el uso y el cuidado del material, a la par de que las personas discapacitadas necesitan atención personalizada.
- Se debe aprender a reconocer los mensajes verbales y los corporales se debe enfatizar el proceso de creación más allá de la obra terminada.

Para estas personas, se cuenta con un área dentro de el departamento de servicios educativos, en donde se tiene el material para público ciego, sordo, con parálisis, etc., que cumple con los requisitos de calidad para ser utilizados en dichas personas y con fines exclusivamente de sensibilizar a este tipo de público.

En ocasiones, cuando el presupuesto lo permite, se diseñan folletos y manuales explicativos de las exposiciones en braille, para que el visitante este lo mas familiarizado con la experiencia que tendrá dentro de alguna exposición, o bien como complemento de su visita.

Se cuenta con talleres en donde se invita a el público discapacitado a poner en juego sus capacidades motoras y sensoriales.

El museo hace estudios esporádicos en donde se ven los resultados de dichos talleres y sobre las necesidades mobiliarias y adaptaciones que requiere el museo, para hacerlo más funcional y así lograr acaparar la visita de mayor número de personas con alguna discapacidad. 32

En una encuesta sobre educación especial, aplicada a los museos y galerías del INBA, en 1996, se encontraron que de 12 instituciones encuestadas, dentro del departamento de Servicios educativos, 9 ofrecen visitas guiadas, 4 material de apoyo, 3 talleres de expresión artística, 3 cedula en Braille, y 1 cedualrio en macrotipo.

También esta encuesta arroja, que los discapacitados mas comunes son: mentales, motriz y visual, siendo la menor frecuencia la auditiva, siendo por ultimo la frecuencia de visitas por institución de 7.5 %.

Para los visitantes de el tipo de los conocidos "Niños de la calle", se requiere otro tipo de esquemas y parámetros para realizar una visita guiada, por lo tanto se requiere de diseños específicos de material didáctico para un mejor entendimiento de la experiencia museística, es decir, se

32 El público discapacitado, y niños de la calle requerirían de un tema mas profundo en algún otro apartado, el tema que se desarrolla por ahora, no se enfoca a este tipo de público.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



obliga a poner en antecedentes mínimos al visitante de lo que se irá a observar, para que al momento de su visita a los talleres, y al poner en práctica lo que se ha tenido como experiencia, se obtengan los resultados deseados, que son el lograr que el niño desarrolle sus capacidades interpretativas y sensitivas.

Es importante resaltar que el público de niños de la calle, requiere de personal capacitado ampliamente para poder cubrir las necesidades informativas y de trato que los mismos requieren, contando con guías preparadas para poder acompañar a los niños dentro del recorrido de la mejor manera posible.

Cabe el mencionar que el desarrollo de los visitantes se puede dar, (como en este caso los niños de la calle) en 3 niveles, 33 que en conjunto intenta lograr una adecuada integración del visitante al programa que ya estableció el museo.

Desarrollo cognoscitivo:

- La percepción es el fundamento del desarrollo conceptual
- Conocer y reconocer elementos del arte a través de un lenguaje sencillo ligado a la observación de las obras.
- Utilizar diferentes recursos para resolver problemas.
- Desarrollar ideas personales.

Desarrollo psicomotriz:

- Trabajar con técnicas y materiales diversos (manipulación)
- Realizar actividades de autoexpresión que motiven respuestas creativas.
- Reforzar la coordinación y desarrollar actividades motoras.

Desarrollo Afectivo:

- Comunicar experiencias concretas
- Lograr una expresión personal a través de sus ideas, intereses y experiencias
- Aceptar y reconocer su imagen corporal
- Relacionar el arte con su vida
- Expresión de necesidades y deseo
- Desarrollar un sentido de orgullo y autoestima

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



6.3 LOS SERVICIOS EDUCATIVOS: Y LOS NIÑOS

Nos encontramos en un momento donde la importancia que han tomado los niños dentro de un museo es innegable.

Encontramos la creación de museos en algunas ciudades del mundo incluyendo la nuestra, que se montan con el fin de que los niños tengan una mayor participación dentro de los mismos.

Lo más importante es que estas creaciones originan en los niños el desarrollo de su inteligencia, sentido crítico, capacidad creativa y sensibilidad, que da como resultado niños que asisten al museo de forma accesible, natural, con curiosidad y placer, conformando por supuesto, el público del mañana, público más preparado para la experiencia museística.

Aurora León nos refiere a esta educación: "...debe ser sugestiva, instructiva y amena" 34, *sugestiva* porque llena de vivencias el interior de cada uno, es *atractiva* porque es totalmente distinta a lo cotidiano en clase, e *instructiva* por el hecho de tener relación directa con los objetos museísticos, y explicaciones lógicas que son trascendentes en cada individuo, teniendo como resultado al cabo de un par de años seres con esquemas distintos a los adquiridos con anterioridad.

Hablemos ahora sobre la estética, que es un factor que va de la mano en este mundo de aprendizaje infantil, pues encontramos que de hecho el carácter de cualquier montaje de obras es de por sí educacional, correctivo y crítico, es encauzadora, no manipuladora.

Ahora bien se habla de la cuestión estética a nivel vital, no filosófico que tiene una aplicación dentro de la vida cotidiana.

El público percibe sensaciones, y se interesa por el tratamiento del objeto, juicio y existencia estética 35.

La percepción, juicio y experiencia estética se pueden obtener con una atractiva exposición, con estímulos visuales y perceptivos en el espectador, y con la obtención del diálogo visual conseguido por lo que da el objeto y lo que requiere el sujeto.

Pensemos entonces en la necesidad de crear espacios interactivos, espacios que le den al sujeto, lo que realmente necesita, espacios específicamente hechos para cubrir con esas deficiencias perceptivas y conceptuales que en ocasiones se tienen al momento de tener contacto con alguna exposición.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



34 León, Aurora, *op.cit.*, p 310

35 M. Bense, *Estética*, 1957, p 18



7 EL ESPACIO LÚDICO: REFORZADOR DEL CONOCIMIENTO

Vemos como a partir de los años 60 el estudio de los procesos de percepción han tenido gran auge, pues ésta es un área de investigación más dinámica y compleja de las ciencias sociales y las humanidades.

Gracias a estos estudios el acercamiento con las personas, en este caso, con los visitantes es más fundamentado, pues se conocen antecedentes de situaciones que se pueden presentar dentro de un museo y así se logra atacar para neutralizar las deficiencias, logrando de esta forma un mejor acercamiento entre el individuo y el objeto.

Algunas de estas ciencias del comportamiento que se utilizan para el mejor conocimiento de la gente y conducta dentro de los museos son: pedagogía, psicología, psicoanálisis, etnografía, sociología, historia.

Es importante como ya se ha mencionado, el factor educación en un museo, ya que el nivel educacional de una exposición está muy vinculado con su poder de seducción, que está dado a partir de niveles rituales que se da en las museografías actuales, y que son comunes a todos los espacios museográficos, tanto como al nivel lúdico, que llega a tener un valor ritual, como en algunos módulos interactivos. 36

Hablando más claramente sobre los objetivos que persigue una exposición y que a lo largo de este trabajo se han tocado, podemos hacer una síntesis que nos remitirá a el porque el espacio lúdico se tiene como un reforzador del conocimiento.

En una exposición se tienen experiencias tanto de deleite, información, socio-políticas y didácticas 37, dependiendo de el museo en que se genere y a partir del discurso museográfico que se proponga.

En el primer caso, la relación que existe entre el objeto-sujeto, lo más importante, pues se plantea el fenómeno del goce estético, de con el público, cada uno de los integrantes del público, se relacionan o generan un juicio estético a partir de su experiencia museística.

En el segundo caso, tenemos mensajes concretos cuyo fin es informar a un grupo más o menos definido acerca de algún tema, en donde el tema elegido puede no ser claro para todos, pues el público, como ya mencioné difiere de educación e intereses.

El tercero, busca influenciar a la masa de población a través de los mensajes transmitidos, de tal forma que sus intereses sigan prevaleciendo.

36 Lauro Zavala, Posibilidades y límites de la comunicación museográfica, 1993, p 5

37 Herremán, Yany, "El arte de comunicar y educar información científica y tecnológica, 1986, Vol. 8, Num 121, pag. 69 - 71

y por último, la cuarta, la relativa a la educación, la que nos muestra de que forma el espacio lúdico resulta un reforzador del conocimiento, pues nos muestra como la exposición resulta en el público, e incide en dos niveles: *apoyo escolar a los programas establecidos dentro de una educación formal, y como vehículo de educación permanente.*

El espacio lúdico generará a través de el tipo de exposición que lo justifique el acercamiento a una experiencia museística una actitud menos formal para integrarse al conocimiento a partir del juego.

7.1 UN ESPACIO PARA LA IMAGINACIÓN

La experiencia didáctica

Se habla de juego y nos remitimos a niños, y se toma la idea de juego únicamente como un sinónimo de inmadurez o de adultos tontos... y todo esto porque se desconoce la potencialidad que el juego encierra.

El juego ha sido tema de gran interés para psicólogos, dándonos elementos que hacen del conocimiento general que el juego es una expresión de inteligencia, de la capacidad que se tiene de entender y hacer propias ideas, acciones, propuestas.

Se habla de maneras lúdicas o de situaciones lúdicas para poder interactuar con el mundo como una solución a las carencias que se tienen al momento de ver, oír, sentir, probar, todo esto en espacios preparados para que las personas se liberen y prueben una nueva forma de ponerse en contacto con su exterior, dado a través de situaciones que serán orientadas a partir de la imaginación de cada persona.

Se parte de la intención que el visitante debe de manera más o menos dócil adaptarse al programa de acción que se tiene en mente para él, si es que lo desea de esa forma, y que consisten en la decodificación, en la lectura y en otorgar un respuesta sobre la experiencia que terminó por adquirir.

Es muy importante que el visitante tenga el deseo de participar dentro de este espacio, pues debe de construirse a si mismo como un sujeto con deseos de aprender y divertirse.

Retomando, dentro de las actividades educativas que se realizan dentro de los museos, el juego en si mismo no representa un todo, pero hoy si se consideras una parte muy importante de la visita, pues su caracter de reforzador de conocimiento lo coloca como parte fundamental de la misma, logrando que la visita se realice en un entorno amistoso que colabora con el público en general, pero sobre todo con el niño a canalizar toda la energía que pudiera, en un momento dado, haberse visto restringida durante su recorrido dentro de las salas de algún museo.



Como las reglas que rigen el espacio lúdico, no están encaminadas hacia la disciplina, sino hacia la participación voluntaria, el niño tendrá la oportunidad de moverse libremente e integrarse si lo desea a equipos de visitas que, por medio de la motivación busquen cada uno el triunfo de conocimientos a través del juego.

Es importante mencionar a el material didáctico con el que se cuenta para reforzar las exposiciones y sobre todo al espacio lúdico, pues estos proporcionan una alternativa de explicación sobre el recorrido, además de que el material didáctico podría tener la función de ser una nueva forma de aplicar sus conocimientos, si dentro de los folletos se presentan actividades reforzadoras.

El diseño de los materiales didácticos, recaerá totalmente en el Diseñador Gráfico, quien a través del manejo de conceptos, gráficos, tipos y colores podrá transmitir de la forma más clara y sintética posible la información que los servicios educativos quisieran transmitir.

Cabe aclarar que dentro de la mayoría de los museos del INBA (menciono al INBA porque es de esta institución de donde yo tengo antecedentes y así fue como lo percibí) el presupuesto es muy limitado y en ocasiones los materiales resultan un lujo en el que no se puede invertir mucho tiempo, dinero, y mucho menos a un diseñador para que los elabore, teniendo como resultado en la mayoría de las ocasiones materiales de muy baja calidad aunado a que no se crean bajo la supervisión de un Diseñador Gráfico.

No olvidemos que el aspecto central del concepto del juego en el aprendizaje, radica en que este representa la materialización, la puesta en práctica de las diversas opciones que tiene el niño para descubrir el beneficio de la enseñanza en museos, opción de experiencias de interacción más allá del contexto de las aulas, a través de medios eficaces y de claridad, aquí es donde también la participación activa de los servicios educativos como quien tiene que solucionar costos y claridad de los materiales entra en juego, si no queremos alejarnos de los objetivos principales, pues, finalmente, es esta formación integral el máximo objetivo de los Departamentos de Servicios Educativos de cualquier museo. 38

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



7.1.1 EL DISEÑADOR GRAFICO DENTRO DE UN ESPACIO INTERACTIVO

Se mencionaba que una situación lúdica esta dada para poder interactuar y solucionar algunos problemas que se tienen al momento de enfrentarte con determinadas experiencias sensoriales, un espacio interactivo permite entrar en contacto con objetos y actividades realizadas exprofesas a un objetivo: ponerte en contacto con tu exterior. Dentro de un espacio interactivo la imaginación tiene mucha importancia.

El diseño gráfico tiene como objetivo el generar y transmitir una idea lo mas claro y puntal posible, para que la comunicación se de sin trabas. Quiza este objetivo sea de los mas importantes dentro de una labor que se desarrolle para un museo, pero el hecho de que un diseñador cuente con una formación en cuanto a educación visual es muy importante.

Es decir, un diseñador esta acostumbrado a lidiar día con día con problemas de color y de distribución de espacios (planos), a trabajar generando ideas y conceptos simplificados, concisos... En un museo su percepción de un discurso museografico adquiere posibilidades ilimitadas, ya que se convierte en el traductor directo de objetivos especificos educativos, en imagenes y conceptos. Un diseñador gráfico hace más ameno un material didáctico a través del adecuado reticulado y diagramado, hace mas legible una cédula gracias a la experiencia que tiene con fuentes tipográficas y puntajes (y de los colores y su comportamiento) hace mas sencillo un recorrido si lo señala através de graficos o los delimita através de colores, puede darse una idea del tamaño que requiere un módulo de trabajo y las dimensiones que llevará. Tiene en cuenta que para llegar a su público tiene que tener como principal herramienta lo visual.

No pretendo hacer con esto una "ley del comportamiento" de un diseñador dentro de una institución tan importante y tan abandonada en ocaciones como lo es el museo, pero si es objetivo claro de este trabajo práctico hacer notar que sería muy importante contar con el apoyo de un profesional de la imagen y el concepto como lo es el diseñador gráfico.

Siguiendo con la relación del diseñador y los servicios educativos, se presenta la muy prudente influencia del mismo dentro de la museografia total de cualquier exposición, ya que el impacto visual bien aplicado dentro de la misma podría resultar muy trasendente para el público con el que tuviera contacto. Pero en cuestiones museograficas me queda claro que se requiere de un estudio mucho mas profundo y de un trabajo que dia con dia nos brinde experiencias que no encontraremos a un nivel como en el que nos desarrollamos la mayoría de los egresados de esta Escuela Nacional de Artes Plasticas.



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Es importante mencionar que al momento de buscar un espacio que solucione problemas de comunicación que existen perse en la exposición; el conocimiento gráfico, conceptual, de equilibrio, tipográfico, compositivo de un diseñador se vera desde el punto de vista del mismo, es decir, el diseño final de dicho espacio sera una actividad creativa en si misma. Esto es, la persona que tenga que ver con el desarrollo total de dicho espacio deja parte de si en su trabajo, igual que un artista y con los riesgos que un artista tiene: que el publico pueda gustar o no de su trabajo, sin que ello sea causa de que el espacio sea funcional o no. Es por eso que nunca se deberá de perder de vista cuando se tarabaja para un musec (al igual que cuando se desarrolla una campaña para cigarros o pañales) el público para el que trabaja. El diseñador generará ideas a través de sus experiencias y les dara un toque distintivo, pero nunca una influencia tal que las pierda en si mismo.

Encontrar que un trabajo pueda ser tan agradable y gratificante pero que a su vez encierre una responsabilidad tan grande es uno de los encantos mas inquietantes que yo experimente dentro de este aprendizaje



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

7.1.2 OBJETIVOS DE UN ESPACIO LÚDICO

En un espacio lúdico se proponen modelos interactivos de comunicación desde la perspectiva del visitante, que le permite apropiarse del contenido de la exposición y hacerlo significativo. Se ofrecen posibilidades, a los visitantes de interactuar con las obras expuestas y personalizar sus significados.

Proporcionar además, a través del espacio lúdico alternativas para la exploración, experimentación y comunicación gracias al juego.

Satisfacer también mediante alternativas verbales y no verbales, las diferentes necesidades y estilos de conocer que tienen cada uno de los visitantes.

Brindar al visitante un ambiente que propicie su relación con otros visitantes, además de esparcimiento y relajación.

Ofrecer al público la posibilidad de probar habilidades, comunicar emociones y sentimiento, tomar conciencia de él mismo, de los otros y del conocimiento y experiencia que como intérprete activo, adquirió de su visita.

Concebir al espacio lúdico como opción real del disfrute de tiempo libre.

Conocer y evaluar el comportamiento de los diferentes públicos que acuden al Museo.

Con todo esto, tenemos al espacio lúdico como el vínculo perfecto entre el visitante y las relaciones simbólicas con lo expuesto, a través del juego, de lo imaginario, y de la experiencia de los otros visitantes.



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

7.2 LOS NIÑOS EN EL ESPACIO LÚDICO

"Ser creativos para ser libres"

Los niños tienen el derecho de ser un miembro participe en la sociedad y a ser productivo dentro de su potencial propio, compartiendo sus pensamientos y emociones a través de la experiencia artística.

La apreciación artística es una actividad básicamente creativa porque enseña al niño a buscar y descubrir, a pensar y actuar de manera novedosa y personal, en vez de coincidir con las respuestas que de él busca obtener el maestro.

El arte debe ser disfrutado por todos los niños sin excepción. 39

En otras palabras, se tiene la obligación de acercar a los niños a las creaciones plásticas de cualquier persona o época, para que así pudiera generar un juicio estético, desde su muy particular punto de vista.

Una de las actividades favoritas de los niños en edad escolar, es la de realizar actividades manuales y experimentales, en donde ponga en juego sus capacidades psicomotoras.

Partiendo de este sencillo principio se piensa en la creación de espacios expresivos para la experimentación y recreación: el espacio lúdico.

Los niños a partir del argumento gráfico, y de la no restricción (dentro de los límites obvios de seguridad) de materiales, dentro de algún espacio, experimentan la libertad de crear, de manera cómoda para desarrollar todas sus capacidades, que derivan en un desarrollo mental y motor o por medio del uso de la materia plástica.

Los niños que en su educación anexan el cultivo y desarrollo de los valores artísticos y estéticos no solo posibilitan el nacimiento de las capacidades creativas, sino que además "liberan" a los niños de los traumas inconscientes que dificultan su correcta relación con el medio ambiente y con sus semejantes.

Es a partir de la idea del niño libre para crear, que surge la necesidad de elaborar espacios interactivos que en este caso, se desarrollarán en el museo, para que de esta forma, a futuro, comprobemos como el surgimiento de personas creativas, oriundas del propio país, son capaces de proveerle de aquello que ahora resulta excesivamente costoso, pues se adquieren a potencias extranjeras.

Ahora, se orienta a los niños a cultivar la originalidad y espontaneidad.



39 El desarrollo Afectivo, Cognitivo, y motriz, en *Alternativas para la eliminación de Barreras.*, op. cit.

Así pues, se propone en este trabajo de tesis, que el espacio lúdico, para los niños sea un espacio que les permita desarrollar su sensibilidad, a través de:

- Contar con un espacio en donde el contexto sea el apropiado para evitar los elementos perturbadores y/o distractores.
- Otorgar la posibilidad de que modifiquen las cosas hechas.
- Liberar a los niños de cualquier persona o situación que impida o limite la expresión
- Internarlos al mundo del tema que se aborde en dicho espacio, haciéndolo ameno e interesante

El fundamento de todo esto es que los niños son artistas innatos, y que en muchos países se les considera artistas con un valor especial que no deben perder, aunque en comentarios de algunas personas, esto es un error. **40** En este trabajo de tesis tomaremos en cuenta la primera opción, trabajaremos con artistas innatos que requieren unicamente de una acertada orientación y un excelente espacio que les facilite el moverse e interactuar de la mejor manera.

Dentro de las cuestiones perceptivas de los objetos, los niños tienen elementos de referencia distintos a los de un adulto, y cuando un punto de vista adulto interfiere con el de un niño, causa estragos en la manera de observar y elaborar conclusiones, es por esto que dentro de un espacio lúdico para niños, se multiplicaran las posibilidades de observación, pero dentro de la mayor libertad.

El guía dentro del espacio lúdico únicamente contestará preguntas, eventualmente proponiéndose hacer que se observe algunos elementos relacionados con su propia experiencia, por ejemplo, los colores de una pintura que termino de ver, preguntando cuales hubiera elegido el, la manera en que está aplicada la materia, etc, pero nunca forzando la integración de estas observaciones para someterlas a una estructura conceptual adulta.

Es aquí donde se ve lo importante de juegos creativos y material que el Diseñador Gráfico desarrollara para durante y después de una visita.

Así, al final de una visita por el museo, dentro de una exposición temporal o permanente y por el espacio lúdico del mismo, el niño dibuja, toma las formas, sonidos, texturas y colores del complejo mundo y las convierte en imágenes visuales unificadas y coherentes. **41**

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

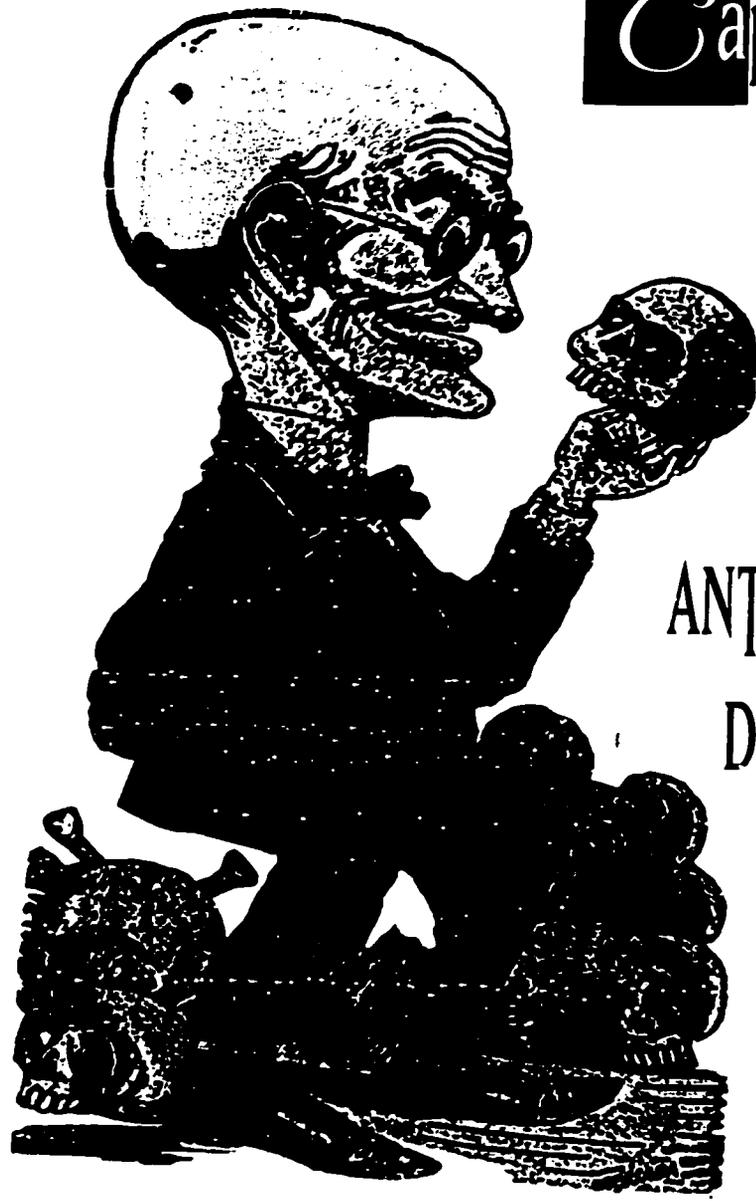


40 Para saber mas sobre teorías en contra y a favor de este comentario, consultar: Lowenfeld, V., y Lambert Brittain, W., Desarrollo de la capacidad creadora.

Kapelusz, Buenos Aires.

41 Tomado de el taller "El museo y la escuela unidos en la educación", impartido por Guadalupe Margáin, del Depto de Servicios educativos del MUNAI, 1996

Capítulo dos



ANTECEDENTES
DE ESPACIOS
LÚDICOS
EN EL
MUNAL.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



I ANTECEDENTES DE ESPACIOS LÚDICOS EN EL MUNAL

Dentro de las actividades desarrolladas en el Museo Nacional de Arte, específicamente en el departamento de Servicios Educativos, encontramos el desarrollo de actividades paralelas a las exposiciones temporales que dentro del museo se llevan a cabo.

Los museos como se ha hecho saber ya, son importantes por los papeles que hoy día les corresponden, un ejemplo son : su papel de generador de creatividad, el de educador, el de canalizador del tiempo libre y por ultimo el de difusor cultural que tienen implícito, difusor de los objetos que conforman su acervo y que pueden ser una de las causas primordiales en la vida del mismo, pero si únicamente se pretende exhibir, sin importar el valor de que los visitantes le atribuyan a dichos objetos, carece de uno de los objetivos mas importantes de la creación de exposiciones: dar sentido a la obra y entablar un diálogo objeto-discurso-público, del cual ya se ha profundizado en el capítulo anterior, y se ha clarificado cual es el papel de cada uno.

El museo debe tomar en cuenta cuál es el mensaje o la idea, que quiere llevar a su público considerándolo un interlocutor activo, de lo contrario se establece una barrera o distancia social entre aquellos responsables de montar la exposición y los visitantes, de los cuales se desconoce el uso que hacen de lo que se muestra y difunde.

Los antecedentes que en la creación y diseño de anteriores espacios lúdicos que se han formado en el MUNAL, para diversas exposiciones temporales, nos darán parámetros de donde partir, y elementos que justificar, al igual que deficiencias que cubrir. y ¿por qué no?, los aciertos que se han tenido para explotarlos al máximo. Es importante mencionar que nunca se tuvo la participación de un diseñador gráfico dentro de el desarrollo de los espacios lúdicos.

Son entonces los antecedentes de dos creaciones anteriores a el montaje de "Posada y la prensa ilustrada : signos de modernidad y resistencia", los que nos otorgan la pauta, retomando y descartando así tanto actividades como actitudes espaciales, formales y gráficas.

Es importante mencionar que se trabajará a partir de la clasificación de visitantes a museos que se han dado en el capítulo 1.

Esto nos da elementos que sirven de guía para diseñar un instrumento que nos permita llevar a cabo acciones de estudio, evaluación y de acercamiento al público dentro de el Museo Nacional de Arte.

Se utilizarán dos ejemplos de espacios lúdicos diseñados anteriormente, ya que son las propuestas mas estructuradas y con

TESIS CON FALLA DE ORIGEN

mayor material para ser evaluadas, no obstante que carecían de material fotográfico o bocetado para darnos una idea de lo que se realizó, aunque si se cuenta con una bitácora del trabajo, pero como se podrá notar, carecen de una secuencia en la recopilación de datos, es por esto que parecerán incompletas, siendo la principal causa, la falta de seguimiento estructurado la que no nos permita quizá, ofrecer un seguimiento del todo detallista.

Este capítulo tiene integrado algunas gráficas que hacen mas clara la situación del público dentro del MUNAL.

En esta gráfica se muestra el porcentaje de público que con anterioridad conocían al MUNAL y cada cuando asistían hasta 1995. 42

Tomando en cuenta a 48 personas, se dio seguimiento a las ocasiones en que ellos asistían a una visita temporal y cuando regresaban por segunda vez en un año al MUNAL, al público que asiste lo llamare "público en general", ya que no existen datos específicos de la calidad del mismo.

En la primer gráfico vemos que porcentaje va 2 veces al año al Munal, y en la segunda gráfica vemos quienes visitan 1 exposición temporal al año.



65.5% de visitantes regresa una vez mas al museo



25% de visitantes por una exposición temporal al año.

OCTUBRE DE 1994



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

1.1 EXPOSICIÓN TEMPORAL DE "AGUSTÍN ARRIETA".

La exposición Homenaje Nacional a Agustín Arrieta se presentó en el Museo Nacional de Arte durante los meses de agosto, septiembre y octubre de 1994.

Incluyó la selección de las obras más representativas del autor, así como la proyección de un video de su vida y obra con una duración aproximada de 15 minutos. Incluyó también la exhibición de algunas obras de pintores contemporáneos a Arrieta.

La exposición fué organizada destacando los temas sobresalientes de la producción de Arrieta: Retratos, Bodegones y Obras Costumbristas.

La museografía incluyó textos con información del autor y las obras más importantes, también incluyó un espacio lúdico donde se le proporcionó al visitante materiales didácticos para que de manera activa plasmará sus emociones y pensamientos de su experiencia en la exposición. 43

1.1.1 PERFIL DEL PÚBLICO

Se habla de un perfil de público 44 ya sea que asiste por primera vez o no, a un museo, de esta forma se establece un perfil de público asistente al MUNAL, que es para quien se va a canalizar y a dedicar la mayor parte del trabajo que se realiza dentro de dicha institución. Siendo así se procede a reunir datos que nos permitan acercarnos a la gente que acostumbra asistir a las exposiciones, y por supuesto a los Espacios lúdicos, que se diseñan para ellos.

Dentro de el materia que se consultó par la elaboración de material que permita el diseño de un nuevo espacio lúdico para el Museo Nacional de Arte, se encontró una encuesta que divide al público en personas que no conocían, y quienes ya habían asistido a el MUNAL, de la misma forma como el sexo y edades en que oscilaban cada uno de los encuestados.

La encuesta fué aplicada aleatoriamente a 24 visitantes (desconocemos su escolaridad y clase social), la mayoría no había visitado con anterioridad el Museo Nacional de Arte, fuéron entrevistados inmediatamente después de salir de la exposición.

La muestra está conformada por 13 mujeres y 11 hombres, con un rango de edad entre 9 y 63 años, destacando en número las personas de



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

43 Información tomada del reporte anual del MUNAL, Servicio Educativos 1995, en carpeta de "Exposición de Agustín Arrieta".

44 Cabe recordar que la clasificación de público que se utilizó es la que ya se trató con anterioridad, con el fin de unificar datos.

16 años. Su escolaridad comprende el nivel elemental, medio superior y profesional. Sus ocupaciones fueron diversas, con predominio de estudiantes. Su lugar de origen fué principalmente el Distrito Federal.

1.1.2 TIPO DE PUBLICO

Las encuestas realizadas, y observaciones que se lograron, permitieron aplicar la clasificación sugerida al público que conformó la muestra.

Se tomó en cuenta primeramente la manera en que se desplazaban en el interior de las salas, la atención que brindaban a cada obra y su comportamiento expresivo. Su disposición corporal, gesticulaciones y comentarios durante su recorrido, facilitaron la tarea.

Como apoyo para determinar la clasificación se tomó el apartado de historia personal y una tarjeta mapa/sala (tarjeta que se desarrolló especialmente para conocer puntos de vista particulares del público dentro de la exposición, condensados en los resultados que aquí se ofrecen y de la tarjeta sala no se tenían más ejemplares por problemas de archivo) en donde el entrevistado dibujó un croquis de las salas que visitó. Para facilitar la cooperación en esta tarea, a algunas personas que no recordaron la disposición de las salas o la ubicación de las obras, se les permitió realizar un dibujo de la obra que fué de su interés.

Los resultados obtenidos se condensan en una tabla y se presentan en forma gráfica, catalogando a una parte del público que visitó la muestra, de la forma que se propuso ya con anticipación. Aclarando que las muestras se realizaron a través de los custodios, quienes se encargaban de contabilizar a los visitantes, y que en este caso se toma a un rango de 15 a 60 años.

TIPO DE VISITA	NO.	%
Idealista	8	33%
pragmático	7	29%
crítico	6	25%
realizador	3	13%



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

1.1.3 ASISTENCIA AL ESPACIO LÚDICO

Encontramos que en el espacio lúdico la mayor parte de los visitantes son gente adulta que preferentemente asistía los fines de semana durante todo el mes de agosto y septiembre.

Se presenta una tabla de asistencia, que corresponde a un público muy general, qu va de los 15 a los 60 años, y en donde los resultados se obtuvieron a través de los custodios, quienes aplicaron la muestra bajo el control de la gente de servicios educativos.

AGOSTO

Fin de semana 11 Y 12	16
Semana de 15 al 19	16
Fin de semana	7
Semana de 22 a 26	18
Fin de semana	15
Semana del 29 al 31	11

SEPTIEMBRE

1 Y 2	13
Fin de semana (3-4)	15
Semana del 5 al 9	4
Fin de semana	6
Semana del 11 al 16	16
Fin de semana (17 -18)	14
Semana del 19 al 23	15
fin de semana (24 y 25)	12
Semana del 26 al 30	12

1.1.5 COMENTARIOS Y SUGERENCIAS

El público opina de forma particular sobre lo que mas le gustó y lo que no le causó muy buena impresión, todo esto de forma escrita a través de una libreta de comentarios, que al final de una exposición es leída para saber las inquietudes del público.

Esta es una gran ayuda para poder acercar más la creación de un espacio realmente funcional y codificable, pues los comentarios nos dan una idea de lo que el público busca dentro de una exposición, lo que encontró y que es lo que desearía conocer.



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Con la intención de acercarnos mas a la forma de sentir de un público que visita una exposición, nos parece buena idea recopilar comentarios, que como ya se ha comentado, ponen de manifiesto las inquietudes de el público visitante. Los comentarios que se presentan a continuación están transcritos de forma inédita.

Estos son los comentarios seleccionados y tomados del reporte anual del departamento de Servicios educativos del MUNAL, en su carpeta de Exposición temporal de Agustín Arrieta.

-Falta en algunos cuadros datos de historicidad

-Siempre me ha llamado la atención el pescado (de un Arcángel obra del maestro Arrieta) ¿ lo utilizó vivo o muerto? Claro, debió haber sido muerto, no sé si era un remordimiento...pero, ¿siendo un arcángel?

-Yo soy amante de nuestro arte

-Siento que el martirio de San Juan fué muy cruel

-Yo soy como la del cuadro (La borracha)

-Mas allá del mal está la locura, y más allá, está Satanás.

-Impresionante, asistí por recomendación de dos pintores. Yo soy figurativo, o solo un espectador de color de acuerdo a este tiempo. ¡Qué bella esta pintura de aquella época!

-Me siento bien al ver estas obras.

-¡Felicidades por la exposición! . Muy buena museografía.

-Extraordinario observar la transparencia del agua y también del cristal.

-Me gustaron más las exposiciones de comedor por su gran originalidad, pero me gustó más el gran empeño para mostrar al público grandes obras de arte como ésta. Gracias.

-Realmente los felicito por el esfuerzo tan grande implicado en esta exposición. Agradezco que haya exposiciones tan bonitas como ésta, y que rescaten obra de tanto nivel, de la que se conocía poco, de este artista poblano. ¡Ojalá sigan haciéndolo!



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

-Las pinturas son verdaderamente excelentes. Ojalá la pintura actual tuviera un mínimo de Agustín Arrieta.

-Deben vender los platonos, y no ser encargados a 15 días, ya que la mayoría somos turistas de provincia y nos vamos con el deseo de algo no obtenido.

-A mi me gustaron los rompecabezas, los talleres y las exposiciones. Me gusta mucho ver cuadros y sobre todo imaginarlos e imitarlos.

-Lo que más me gustó fueron las mujeres desnudas.

1.1.5 CONCLUSIONES

De acuerdo a los resultados de las encuestas aplicado para el estudio del comportamiento y cantidad del mismo de acuerdo con nuestra clasificación de el público a la Exposición Homenaje Nacional a José Agustín Arrieta, podemos concluir que se captó todo tipo de público. Hubo un grado significativo de asistencia mayoritaria para dos clases de visitantes: pragmáticos e idealistas, que incluso presentan en los resultados un equilibrio estadístico.

Sin embargo, hay que tomar en cuenta que el tamaño de la muestra no permite realizar generalizaciones totalmente confiables, puesto que al aumentar el tamaño de la muestra, posiblemente existiría una tendencia que equilibraría el porcentaje de los diferentes tipos de clasificaciones que ya se conocen. Cabe mencionar que el estudio se efectuó en tres días, tiempo equivalente al 3.33% de la duración total de la exposición.

Sería importante conocer la relación que existe entre los días en que se llevó a cabo el estudio y el comportamiento observado de los visitantes. Tal vez se deba tomar en cuenta que algunos tipos de visitantes (críticos y pragmáticos) por su naturaleza introvertida prefieran acudir al museo en los días entre semana, para poder apreciar las obras con un mínimo de distractores; contrariamente a los que gustan de la interacción social y se concentran en la gente más que en los objetos (como es el caso de los idealistas). Posiblemente de estos últimos haya una mayor afluencia a museo en los fines de semana.

El estudio se realizó de martes a jueves, que atendiendo a alguna características de la clasificación de visitantes presentarían mayor probabilidad para que los pragmáticos se movieran con mayor facilidad en cada sala y los críticos pudieran realizar una exploración sistemática, lo cual inclinó los resultados de la muestra hacia este tipo de visitantes.



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

La exposición Homenaje Nacional a José Agustín Arrieta satisfizo las expectativas de los cuatro tipos de público, de acuerdo a los siguientes criterios de valoración: valores estéticos, valores vitales y afectivos, y valores técnicos.

El sector que se refirió a los valores estéticos usó argumentos que apuntaron hacia el mérito y la maestría del autor para pintar con sumo realismo los cristales y las frutas en los cuadros de comedor.

Las respuestas que exaltan los valores afectivos y vitales mostraron el gran impacto que las obras de Arrieta provocaron en el público en general, por añorar, conocer y evocar el pasado.

En cuanto a los valores técnicos, las respuestas hablan de la dificultad de la realización y la manera en que el pintor resolvió los problemas que representó cada obra.

Podemos concluir diciendo que esta exposición acaparó gran parte del público para quien fué diseñada, pero no podemos emitir un juicio sin temor a equivocarnos, pues como ya se ha mencionado, se tomaron estos datos de una carpeta anual del Departamento de Servicios Educativos, que en ocasiones muestra una inconclusión en lo que se muestra careciendo en ocasiones de los materiales que sustenten lo que se describe en ella, y que aunque el material que si aparece es totalmente confiable, no podemos hablar de lo que no vimos, el montaje, el espacio lúdico, el diseño general, sólo nos orientamos a partir de las estadísticas, y encuestas, de los comentarios puestos de puño y letra en la libreta de fin de visita, etc.

Podemos deducir que fue buena por la asistencia del público y por los comentarios, aunado a que el material didáctico fué creado y pensado expreso para la muestra, y que pudimos rescatar algunos de ellos para observar los dibujos de los visitantes, comprobando que si existió una participación e interés por conocer la obra de Arrieta.

Lo que se toma de esta experiencia es la eficacia de manipular materiales en el espacio lúdico, el de contar con materiales didácticos pensados en mostrar nuevos aspectos de la obra de Arrieta, el de tomar en cuenta al público, y claro, el de crear un espacio lúdico, un espacio para la experimentación y creación, además de la confirmación de lo adquirido.

Aplaudo de la exposición de Arrieta, el permitir que el público se integrara a los cuadros del mismo autor, gracias a las actividades que se pensaron para ello.



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN.

1.2 EXPOSICIÓN TEMPORAL "TESTIMONIOS ARTÍSTICOS DE UN EPISODIO FUGAZ" (1864-1867)

En esta exposición, se intentó mostrar los puntos de inflexión de la producción artística de un período en que la modernidad del medio siglo entra al país redefiniendo modos de ver. Dentro de los objetivos de esta exposición encontramos los siguientes.

El género histórico desde una perspectiva de modernidad

Mostrar cómo la realización de obras de género histórico, durante el período, abren nuevas posibilidades artísticas que evidencian la resignificación del pasado remoto e inmediato y la inclusión del presente como valor testimonial.

La inmediatez de la imagen para su difusión

Evidenciar por medio de la diversidad temática la presencia y la aceptación de los medios de reproductibilidad técnica que propiciaron el coleccionismo por su valor testimonial y artística.

La ciudad se transforma al paso del progreso

Mostrar con planos y dibujos realizados por los arquitectos y alumnos de la Academia de San Carlos las diversas propuestas y conceptos arquitectónicos y urbanísticos en las que se evidencia el eclecticismo propio de una época, el interés por modificar la traza colonial de la Ciudad de México y la creación de espacios propios para funciones específicas.

El arte con la tecnología y la ciencia: una manera de constatar

Mostrar con la obra realizada por los artistas su participación en las expediciones para el reconocimiento del territorio que evidencian las riquezas y el progreso tecnológico del país.

El aburguesamiento del retrato

Evidenciar cómo a partir del impacto de las imágenes, se transformaron los modos de retratar tradicionales y conformaron un nuevo código que hizo participe a la sociedad en general.

Competencia de modelos: cuestionamiento de una tipología

Evidenciar a través de varios ejemplos de imágenes de un mismo personaje, el interés de los artistas, por retomar diferentes técnicas que redefinirían una nueva tipología retratística. 45

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



2.2.1 PERFIL DEL PÚBLICO

Recurriendo una vez mas a los antecedentes escritos del MUNAL, obtenemos una encuesta sobre la afluencia del público en toda la exposición.

Encontramos que el reporte oficial de el público que asistió a la exposición temporal Testimonios artísticos de un episodio fugaz (1864-1867), se da en las siguientes fechas.

-Del 19 de diciembre de 1995 al 7 de enero de 1996

Afluencia de público: 5100 personas entre los que se incluyen 10% de discapacitados, 30% grupos de escuela de primaria y secundaria, 45% de público en general y 15% grupos de la tercera edad.

-Del 9 al 14 de enero de 1996

Afluencia de público: 2617 personas entre los que se incluyen 14% de discapacitados, 45% grupos de escuela de primaria y secundaria, 36% de público en general y 5% grupos de la tercera edad.

-Del 16 al 21 de enero de 1996

Afluencia de público: 3122 personas entre los que se incluyen 18% de discapacitados, 50% grupos de escuela de primaria y secundaria, 12% de público en general y 20% grupos de la tercera edad.

En todos los casos se desconoce en nivel cultural y clase social del público, ya que est se toma de las visitas guiadas que se hacen en grupos y de publico con entrada individual.

Es interesante ver que las opiniones que se tienen sobre el el montaje de la exposición se puede tomar también como una sugerencia para evitar que dichas situaciones se repitan, o en su defecto, ver de que forma se rescatan los aciertos dentro de este montaje, y se explotan al máximo.

Estas opiniones y quejas fueron recabadas en la libreta de sugerencias anexa a la exposición temporal del 19 de diciembre al domingo 7 de enero de 1996.

Opiniones favorables	129
Opiniones desfavorables	3



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Mala iluminación	16
Salas cerradas	3
Sugerencias	3
Quejas	6
Custodios	2

Opiniones y quejas recabadas en la libreta de sugerencias anexa a la exposición temporal del 9 al 14 de enero de 1996.

Opiniones favorables	38
Opiniones desfavorables	2
Mala iluminación	7
Salas cerradas	2
Quejas	1
personal	2
folleto caro	2
falta de papel	

Dentro de las opiniones favorables se felicita el trabajo de equipo reflejado en esta gran exposición, que ha permitido descubrir un período desconocido para muchos de los visitantes.

Opiniones y quejas recabadas en la libreta de sugerencias anexa a la misma exposición en el período del 16 al 21 de enero de 1996.

Opiniones favorables	80
Opiniones desfavorables	1
Mala iluminación	19
Salas cerradas	8
Quejas	7

Toda esta recopilación de datos se realiza con la intención de mostrar aciertos, para tomarlos en cuenta para el diseño de un nuevo espacio, y los errores, para que se eviten o intenten mejorar.



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Dentro de el objetivo general de la creación del espacio lúdico de esta exposición temporal, se encontró la propuesta de un modelo interactivo de comunicación desde la perspectiva del público infantil, juvenil, adulto y de difícil acceso, que le permitiera apropiarse del contenido de la exposición y hacerlo significativo.

Se incluyeron objetos artísticos en un contexto histórico, se dió información para se intentó crear una atmósfera cálida de interacción social y participación activa.

Se evidenció los aspectos más importantes de la exposición de una manera visual, y se incluyó la biografía del pintor o episodios de la época ilustrados.

Se creó material didáctico para esta exposición temporal, en donde el objetivo principal era el de invitar al niño lector a ser protagonista de la historia de un imperio efímero en México, mediante breves textos e ilustraciones inspiradas en pinturas presentes en la exposición.

La historia nos mostraba el papel que jugaron Maximiliano y Carlota como promotores de la cultura y las artes.

La historia estaba narrada por un personaje contemporáneo (niña), quien fungía como un testigo presencial de todas las escenas e invitara imaginariamente al lector a jugar el mismo papel. (de este acierto paso al tercer capítulo, retomando a el personaje para tenerlo también, pero adaptado en el espacio lúdico que yo diseñé, por ser a mi juicio un gran acierto). El espacio lúdico contaba con actividades lúdico-sensoriales 46

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



Capítulo tres



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

POSADA Y LA PRENSA ILUSTRADA:
SIGNOS DE MODERNIDAD Y RESISTENCIA.

I MEMORIA DESCRIPTIVA DEL PROCESO DE DISEÑO PARA UN ESPACIO LÚDICO



58

A partir del momento en el que se tiene ya una idea general de contenidos, gráficos y actividades, intento proponer material complementario al espacio lúdico, que cumpla con la función de servir como una actividad de extensión a la exposición, para recordarla y obtener información en cualquier lugar en el que se requiera.

1.1 EL GUIÓN MUSEOGRAFICO Y SU RELACION CON LA PROPUESTA DE DISEÑO PARA EL ESPACIO LÚDICO.

La diferencia entre una buena exposición y una que no trasciende lo puede hacer el guion que se propone para dicha exposición. El trabajo que se realiza en este ambito resulta tan importante como montar la exposicion. Porque partimos de la base de: ¿qué es lo que tenemos que transmitirle a el público?, ¿qué es importante mostrar y con que orden?, ¿porqué se genero dicha información y bajo que línea de investigación?, pero sobre todo ver que el contenido, que es el soporte de cualquier investigación sea lo suficientemente interesante y digerible para el público al que va dirigido.

Partimos de la obtención de un buen guion museográfico para gerquizar la importancia de determinada información y materiales gráficos. El guion otorga al diseñador la primera pauta para comenzar a generar y conceptualizar la gráfica y la línea didáctica que se propondrá para cubrir las necesidades que el público requerirá.

El guion es el punto de partida. El guion es el cimiento donde construimos una muestra gráfica. Partimos los diseñadores de él y de saber a que público vamos a canalizar esta información para darle una línea gráfica, una propuesta que permita al espectador apropiarse de la exposición generando en él una actitud activa sobre lo que le presentamos en conjunto con el museo y con toda la gente que trabaja en él.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

1.1 GUIÓN MUSEOGRÁFICO SOBRE LA EXPOSICIÓN "POSADA Y LA PRENSA ILUSTRADA: SIGNOS DE MODERNIDAD Y RESISTENCIA"

Tema no. uno

Recorrido por diferentes imprentas (88 pz.) -es conveniente hacer una nota introductoria a estos temas y además elaborar adecuadamente una serie de fichas técnicas de lo que se relata-.

- El jicote (litografía) Aguascalientes. Trinidad Pedroza.
- León Guanajuato. (gaceta) pocos ejemplos.
- Irineo Paz, "Revista de México" (Ciudad de México, 1888, conoce nuevas formas de impresión.)
- La Patria Ilustrada, imágenes sin autoría que pueden ir desde Villasana hasta Posada.
- 1891-1897. (Modernización de la Prensa, mayor tiraje).
- Gil Blas (editada por Francisco Montes de Oca).
- Contacto con transferencias de fotomecánica. A partir de una imagen se traslada a otro material por medio de la luz.
- El Popular...imágenes políticas
- A la par trabajará en el taller de Vanegas Arroyo.
- Prensa de a Centavo.

Tema no. dos

Imágenes diferentes de una misma Noticia. Dos estudios de caso y la interpretación de José Guadalupe Posada. (16 piezas)

- Atentado a Porfirio Díaz, copia de imágenes fotográficas para otro periódico.
- Muerte de "la chiquita".

Tema no. tres.

Parte técnica. Cómo Posada hizo sus grabados (40 piezas).

- Reproducciones hechas por fotomecánica.
- "Biblioteca del niño Mexicano", - trabajó para ella -.
- Manuel González en dos versiones cambiando el fondo.
- "Chepito mariguano" consecuencias de la Montaña Rusa.
- La patria Ilustrada.
- Día de Muertos, reutilización de imágenes.



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

- Fusilamiento.

Tema no. cuatro.

Fuentes visuales e iconográficas de Posada.

- Fuentes primarias.

- Segunda obra copiada del original por Posada.

- Personajes Reales.

- Temas.

- Personajes creados.

- "Padre Cobo", "Caralampia Mondongo", "Don Chepito mariguano".

1.2 JUSTIFICACIÓN DE LA CREACIÓN DEL ESPACIO LÚDICO PARA LA EXPOSICIÓN TEMPORAL EN EL MUSEO NACIONAL DE ARTE (MUNAL) TITULADA: "POSADA Y LA PRENSA ILUSTRADA: SIGNOS DE MODERNIDAD Y RESISTENCIA", DE JULIO A OCTUBRE DE 1996.

El espacio lúdico intenta llenar un vacío que se percibe al recorrer la sala dedicada a la exposición de Posada, vacío que hasta para un visitante que no es conocedor del tema es evidente, además de que siempre el público reprime sus deseos de investigar e indagar en una sala de museo, pues en ocasiones el lenguaje informativo que se maneja es difícilmente codificable para la mayoría.

Se propone la creación de un espacio lúdico en la mencionada exposición temporal porque el grabado como lenguaje gráfico, sus aplicaciones, usos, y el sentido que Posada le dió, puede resultar de difícil codificación en el público pragmático, el idealista y sobre todo para el público realizador, siendo más accesible para los visitantes críticos.

Es necesario entonces un estudio profundo de las necesidades visuales e informativas que el público tiene al momento de hacer una visita a un museo, se tiene que ahondar en el: ¿porqué? de dicha visita, y ¿qué objetivos se persiguen al hacerla?, además de que el museo tiene como compromiso el hacer de dicha experiencia museográfica algo trascendente, educativo y divertido para la mayoría de sus visitantes.

Es prioritario entonces, diseñar un espacio alternativo, (auxiliado por profesionales) al que se destinó en las salas principales para el montaje de la obra, que brinde información digerible y complementaria, con actividades que permitan el reforzamiento del conocimiento recién adquirido o del conocimiento que ya se tenía



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

pero que con ésta nueva visita se amplía, con material didáctico e informativo diseñado ex-profeso para este espacio, con un tono coloquial que "acerque al visitante" y lo haga sentirse "en confianza" para tocar y explorar.

1.2.1. PÚBLICO A QUIEN VA DIRIGIDO.

El visitante a un museo es el "lector real" de una exposición, es quien pone en juego sus expectativas y competencias para realizar una serie de operaciones que propicien una "lectura" interpretativa y/o de usos particulares del texto mueseográfico propuesto.

Se propone dirigir el Espacio Lúdico principalmente a los niños y adolescentes, con un rango de edad que va de entre los 7 y 16 años, pues es en ellos en quienes se debe trabajar y poner principal interés en cultivar el placer estético que significa asistir al museo, pues ellos son el público del mañana, y se requiere que con una estimulación temprana dejen de ser los "visitantes en blanco" de los que hablábamos en apartados anteriores, para intentar formar de esta manera, una sociedad más informada, y con un gusto e interés naturales por las visitas museísticas, como una vía de satisfacción a sus necesidades estéticas y como una alternativa real y creativa para utilizar el tiempo libre.

Dentro del Departamento de Servicios Educativos se practica la política de realizar sistemáticamente los espacios lúdicos para el público en general, pero pensando en cubrir necesidades propias de un grupo especial de visitantes, como lo serían por ejemplo, los discapacitados, y esto puede derivarse en un problema de marginación, pues diseñarlo tomando únicamente en consideración a un público invidente, sordo, sordomudo, o con algún otro tipo de discapacidad, es también lateralizar a los "normales".

Aquí pude darme cuenta, a partir de mi experiencia en esta investigación, que dentro del Instituto Nacional de Bellas Artes no se cuenta con personal capacitado para diseñar y coordinar espacios lúdicos que cubran objetivos reales y necesidades más generales, - aún menos - para diseñar espacios para personas con discapacidades, aunque se cuenta con personas que laboran dentro de los museos con mucha voluntad y deseos de ayudar en la solución a éste problema, con una experiencia que se adquiere solamente a base de años de trabajo, dicho esto con todo respeto, a base de tanto intentarlo y en ocasiones el resultado no es totalmente profesional, y se refleja de inmediato en la apariencia final de cualquier propuesta, con sus contadas excepciones.



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

A mi juicio el perfil ideal de éste profesionista es una combinación de Diseñador Gráfico e Industrial - Arquitecto - Pedagogo - Artista Plástico, pues requiere de conocimientos específicos de cada una de éstas especialidades.

En mi primer propuesta de diseño, se me solicitó pensar en personas débiles visuales, (sin tener yo experiencia en este público) y así fue como fundamenté el diseño original, sin embargo, para mí, fue mas conveniente realizar un diseño para el público en general, especialmente para los niños, y por supuesto también para los "niños grandes".

Así pues, se dirigió al público pragmático, con la idea de que se le dotarán al espacio las características de un taller de grabado, con todo lo necesario para el desarrollo de sus dinámicas propias, y la adquisición de habilidades requeridas para practicar actividades de la estampa, aprovechando el hecho de que se mueven con facilidad dentro de las salas, de que son hábiles con las manos y de su intención de búsqueda de aprendizajes.

Al público idealista o receptivo, se le dará la oportunidad dentro del espacio lúdico de lograr su interacción social, de entrar en contacto con los demás visitantes, de explorar su imaginación y su forma de ser extrovertida, además de ofrecer actividades sencillas, previendo sus capacidades manuales.

Para el público realizador o disperso, que considera el museo como un parque de diversiones se le ofrecerá un espacio lúdico lleno de colores, divertido visualmente, con objetos que se puedan tocar sin temor a ser reprendido, con información concreta y simple, además de actividades en donde su carácter introvertido no se vea afectado, obligándolo a retirarse del espacio.

Y para el público crítico o analítico, se le ofrecerán imágenes que conserven el valor estético de la exposición, tendrá a su alcance los datos producto de la investigación profesional del departamento de curaduría, permitiendo que consideren la exhibición como tal, además de ofrecer la información de investigadores prestigiados del CENIDIAP, o invitados por la dirección del MUNAL, en el libro editado especialmente para la muestra, para que realicen una investigación dentro del espacio lúdico, de forma sistemática, de dato en dato.

El objetivo primordial es que el público conozca una parte de la vida cotidiana y de los sucesos que se relacionan con un momento álgido de nuestra historia y además se divierta, que tenga acceso a todo lo que se exhibe, que conviva con la obra, que se manche las manos de tinta como un grabador al realizar una obra propia e imprimirla, que emule en este ambiente una vivencia como si se trasladara en el tiempo al taller de José Guadalupe Posada.



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

2 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA. MARCO SOCIO-LABORAL.

La política de Servicios Educativos en el Museo Nacional de Arte, al mando de la Lic. Angelina de la Cruz, correspondiente al rubro de exposiciones, se da a la tarea de intentar que en cada una de las exposiciones temporales tenga cabida el colocar un espacio interactivo, iniciativa que yo retomo, como mi tema de investigación y posterior tesis profesional de licenciatura, donde intento poner de manifiesto el imprescindible papel del diseñador dentro del museo contemporáneo, en este caso mexicano, a través de la aplicación de conceptos pedagógico-estéticos, gráfico-espaciales, de estudios de color, ergonómicos, etc., a las actividades recomendadas por pedagogos, apoyadas en materiales didácticos preparados por diseñadores en colaboración de otros especialistas, con inclusión de las observaciones museo y los profesionales en el área.

Se plantea inmediatamente el problema del espacio físico que se me otorgará para llevar a cabo dicho montaje, pues a pesar de que en el MUNAL se cuentan varias experiencias en su haber, respecto de espacios lúdicos que se han realizado, las autoridades del MUNAL, aún no destinan un espacio definitivo para que exposición con exposición se monten dichos espacios, con la desventaja de no contar con un área permanente para este cometido.

Por lo tanto, habrá que tomar en cuenta el área a trabajo, y plantearse una primera serie de interrogantes: ¿qué tanto afecta la arquitectura a la percepción de una obra artística? y ¿qué tanto la misma arquitectura, la decoración, los accesorios propios del edificio diseñado por Silvio Contri, actúan como distractores de la obra artística?, ¿a qué distancia se encontrará el montaje del espacio lúdico de la exposición temporal de Posada?, ¿se tendrá que recurrir a una señalización extra para conducir al público al espacio lúdico?, las actividades que se realizarán dentro del espacio lúdico ¿serán en mayores en cantidad y frecuencia relacionadas al espacio que se destinará para llevarlas a cabo?, ¿que tipo de diseño será el más atractivo visualmente para todo el tipo de público que se intentará atraer?... todo esto se resolverá a la par que el problema toma forma en el proceso de diseño, pues en mi caso, las propuestas se fueron modificando a través del paso de los días, gracias a que para poder llevarlo a cabo en forma real se tenía que contar con el punto de vista y aprobación de personal del departamento de



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

curaduría, de gente de exhibición, de personal de difusión, con diseñadores gráficos que contribuirían en materiales propios de la exposición, con gente de servicios educativos, con la nada fácil aprobación del museógrafo, y la no menos difícil aceptación de la dirección del MUNAL.

Después de este encuadre resulta importante mencionar que propongo unas primeras ideas antes de mencionar la propuesta final, pues es importante conocer el proceso evolutivo, de mi proyecto de tesis.

Un problema que se planteó como obstáculo preliminar al montaje del espacio lúdico para la exposición temporal José Guadalupe Posada, es que destinó el espacio de la cafetería del Museo, que se encontraba en un nivel distinto de la sala principal de la exposición de Posada, el cual se presentará en maqueta a escala posteriormente.

Como una alternativa de solución a la problemática descrita y a la falta de interés del público por visitar los espacios lúdicos en el MUNAL, se manejará el impacto visual, que, desde el inicio del recorrido se genere, pues independientemente del manejo de planos que se deberá sugerir, el manejo de efectos cromáticos y una adecuada iluminación ambiental y de trabajo; son indispensables estos factores para motivar al recorrido del público visitante del espacio lúdico y se obtenga un efecto positivo y agradable a través del manejo adecuado de formas y planos...

2.1 EL COLOR: ASPECTO A CONSIDERAR PREVIAMENTE A LA PROPUESTA DE DISEÑO

El uso del color en una exposición es un elemento más de comunicación. El color y la forma son elementos visuales determinantes en la producción de la imagen para una exposición, de la misma forma para el espacio lúdico, que es donde estamos aterrizando todo el trabajo ahora.

Tomemos en cuenta que en principio y como lo hace saber la maestra Ofelia Martínez en su ponencia sobre "Diálogo perpetuo en torno al museo" ofrecida en el museo Soumaya, el color no es un fenómeno físico sino fisiológico, el color es única y exclusivamente la sensación de color.

El color de los materiales dependen de la iluminación que existe o a la cual se le termine por colocar. El color actúa en interacción con los colores bajo los que se encuentra rodeado. El ojo modifica o elimina la percepción del color, a partir de los defectos del órgano de la vista.

Esto lo menciono únicamente como un parámetro que nos permi-

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



ta mostrar lo importante pero no explotado manejo del color en los espacios museográficos. Es cierto que es responsabilidad del diseñador la selección de la gama cromática que trabajará en una exposición y como se comportará dicha elección con los elementos ya existentes dentro del espacio en donde se trabajará, pero es una realidad que depende en mucho de la capacidad que tenga también de canalizar los fondos que el museo otorga para este fin.

Ahora bien tenemos la percepción y lectura del color en dos puntos de vista: a partir de la información personal e individual del perceptor y del contexto de lectura. En este punto se refleja la lectura "estandarizada" de la significación de los colores, los colores tienen cierta comunidad interpretativa: rojo/amor, verde/esperanza, blanco/paz, etc.

El color a niveles perceptivos se pueden asociar con los conceptos de temperatura (cálidos/fríos), pesos visuales (colores claros/ligeros, colores oscuros/pesados), niveles de profundidad (rojo primeros planos, azules fondos), movimiento (rojos/dinamismo, verdes y azules /estáticos).

Pero finalmente cabe mencionar que lo mejor será no estereotipar a los colores, tomar en cuenta dentro de que lugar se está generando una propuesta, porque cada uno de ellos evoca distintas cosas en distintos lugares.

Ahora bien, el color puede cumplir varias funciones dentro de una exposición, entre las que cabe destacar la siguiente:

-**provoca impacto visual**: no solo que se utilice un color agresivo o visible, sino que se logre con la utilización del mismo un efecto positivo en el público visitante.

Transcribo a continuación una tabla de Karl Borggrafe, citada por Favere y November (1979) que utilizó Ofelia Martínez en su ponencia "Diálogo perpetuo en torno al museo" en el museo Soumaya en marzo de 1996; donde se menciona la importancia de la significación del color.

Esta tabla está transcrita textual de la conferencia de la maestra, y que yo utilizaré como punto de partida en mi generación de propuesta ideal, puesto que para lograr los fines reales se tienen que contemplar aspectos tan ajenos pero importantes a esta propuesta, como lo es el dinero con el que se cuenta para la elección del color.



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Tabla 5.1

Colores

Percepción en C.I.

Naranja	21.4
Rojo	18.6
Azul	17.0
Negro	13.4
Verde	12.6
Amarillo	12.0
Violeta	5.5
Gris	0.7

Tabla 5.2

Tipografía	Fondo	Orden de clasificación	luz de día	luz artificial
Negro	Amarillo	1	1.31	1.33
Amarillo	Negro	2	1.34	1.40
Verde	Blanco	3	1.35	1.30
Rojo	Blanco	4	1.36	1.26
Negro	Blanco	5	1.36	1.32
Blanco	Azul	6	1.36	1.37
Azul	Amarillo	7	1.36	1.39
Azu	Blanco	8	1.37	1.35
Blanco	Negro	9	1.40	1.35
Verde	Amarillo	10	1.40	1.38
Negro	Naranja	11	1.40	1.40
Rojo	Amarillo	12	1.41	1.38
Naranja	Negro	13	1.41	1.40
Amarillo	Azul	14	1.41	1.42
Blanco	Verde	15	1.41	1.45
Negro	Rojo	16	1.42	1.45
Azul	Naranja	17	1.42	1.45
Amarillo	Verde	18	1.42	1.46
Azul	Rojo	19	1.43	1.40
Amarillo	Rojo	20	1.44	1.50
Blanco	Rojo	21	1.47	1.43
Rojo	Negro	22	1.48	1.43
Negro	Verde	23	1.48	1.43
Naranja	Blanco	24	1.50	1.50
Naranja	Azul	25	1.52	1.60



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Tabla 5.2				
Tipografía	Fondo	Orden de clasificación	luz de día	luz artificial
Amarillo	Naranja	26	1.52	1.62
Rojo	Naranja	27	1.54	1.64
Rojo	Verde	28	1.57	1.50
Verde	Naranja	29	1.58	1.47

Consciente soy de que se me hará responsable de proponer el color que integrará el espacio lúdico, pues es obligación de todo diseñador, el conocimiento de que el color: comunica, sugiere, y además evoca asociaciones, sentimientos y provoca ciertas remembranzas en los usuarios de un espacio (a fin de cuentas éste es uno de los objetivos de la creación de un espacio lúdico).

Tenemos entonces que para la solución adecuada de este problema se propondrán, entre otros puntos clave que :

- Los colores claros hacen que los elementos visuales se vean más ligeros que los colores oscuros.
- Los colores cálidos se perciben en primeros planos y los colores fríos tienden a percibirse como fondo o planos posteriores.
- Un color se ve más ligero y luminoso cuando está rodeado de un color oscuro. Por lo tanto los fondos oscuros hacen más claros los objetos y hacen que éstos se perciban más grandes. El contraste de color se puede usar para aumentar la agudeza visual (tratamientos del piso, y la ruta).
- El contraste de un color con el fondo es uno de los factores que determinan la legibilidad de los textos.
- Como elemento importante en el adecuado manejo tipográfico, la elección precisa del color es de vital importancia. (Para la mampara inicial, y los textos explicativos en las actividades).



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



3 PROCESO DE DISEÑO

Para comenzar, se deben tener en cuenta las constantes que se presentarán en cualesquiera de los cambios o variantes a las que se tuviera que adaptar el diseño, con esto quiero decir, que se tiene que partir de un diseño flexible que se permita abrir y cerrar su campo de acción a partir de los problemas a que se vea sometido, ofreciendo de cualquier forma la funcionalidad educativa que le da sentido desde que se expresó la primera idea.

Es importante mencionar que el material gráfico presente, se obtuvo registrando el proceso de montaje de este espacio destinado a Posada en el MUNAL, y se incluirá a lo largo de este capítulo para ilustrar las propuestas a nivel boceto y la propuesta final, además de mostrarnos, un testimonio de la forma en que variaron y se modificaron, las diferentes propuestas hasta tomar su apariencia final.

Además se debe considerar: que los elementos visuales más representativos y las referencias históricas e iconográficas que se integren al espacio lúdico, sean obtenidas de la visita en la sala principal y posteriormente se reafirme dentro del espacio lúdico, con el fin de darle a éste, un sentido de reforzamiento pedagógico a los objetos y a las imágenes con las que el visitante tuvo contacto previo.

3.1 PRIMERAS PROPUESTAS

Las primeras propuestas surgen de la iniciativa de obtener una preevaluación de mi quehacer, porque sucedió que el guión museográfico, del que originalmente yo partiría para dar cualquier paso, se retrasaba cada día más. Fue entonces cuando decidí asistir con Beatriz Berns, investigadora del MUNAL, responsable de dirigir la investigación correspondiente a la exposición de José Guadalupe Posada.

Así pues, con su información y orientación, me di a la tarea de investigar por mi cuenta en libros, qué material sería conveniente para comenzar a diseñar las imágenes y localizar qué gráficos acompañarían al espacio lúdico.

Lo primero que vino a mi mente, y que surgió de mis primeras investigaciones documentales que realicé en su mayoría en la biblioteca de la ENAP, fueron las imágenes de calaveras, identificadas por la mayoría del público en la obra gráfica de José Guadalupe Posada, esta iconografía me pareció un punto de partida correcto, ya que refleja una estética popular que renueva su vigencia año tras año debido al tradicional culto a los muertos desde la época prehispánica, tanto en México como en otros países.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

El área destinada a la creación del espacio lúdico, se definiría en los días posteriores a la aprobación de mi sugerencia de encargarme del diseño del espacio, así pues se propuso un espacio en donde se ubicaba la cafetería, lo que representaba por si mismo, un reto para realizar cualquier montaje, incluso el de la instalación de la misma cafetería, pero que ofrece una hermosa vista del interior del edificio que alberga al MUNAL. (imagen 1)

Comencé sugiriendo un ciclorama en la primera puerta, en donde se encontrara en tipografía de color, el nombre del espacio lúdico junto con el nombre de José Guadalupe Posada, la tipografía estaría en primer plano.

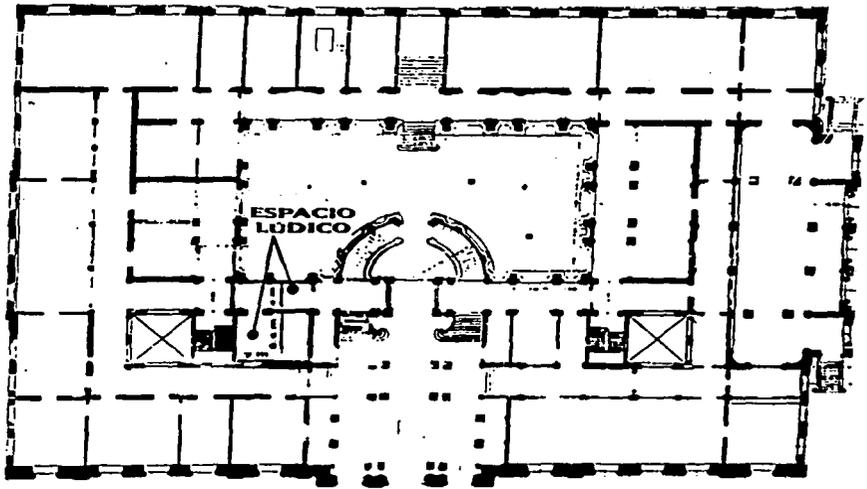
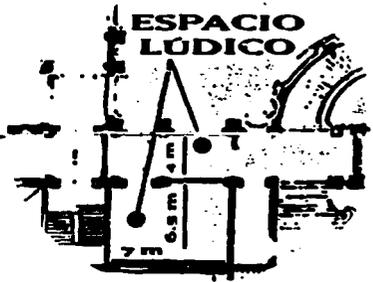


imagen 1

Plano del primer piso en donde se alberga el área de la cafetería del MUNAL, ahora destinado para el montaje de un Espacio Lúdico



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



Para entonces yo desconocía el nombre de la exposición, únicamente tenía la certeza de que el principal actor era José Guadalupe Posada. En segundo plano, dentro del mismo ciclorma, ubicaría la calavera Catrina, inconfundible para la mayoría de nosotros, esta catrina retrabajada por mí, en una técnica que simularía un grabado, en blanco y negro, contrastando con el fondo del ciclorama, que se encontraría ya en tercer plano, con la tipografía de color sobre sí. (imagen 2)

La intención original fue la de crear un personaje que cumpliera la función de guía imaginaria, que en este caso sería "La Catrina", que acompañaría en el recorrido al visitante durante todo el espacio lúdico, incluyendo las actividades que se fueran a desarrollar. (imagen 3)

Posteriormente esta idea del ciclorama y "La Catrina", fue substituida por cuestiones de presupuesto y mano de obra especializada, con los que no se contaba desde un principio y que me resultaba imposible comprometerme a ofrecer. Esta primera propuesta, se modificó al encontrar en la entrada principal de acceso a la cafetería, que ahora sería el acceso al espacio lúdico, una mampara de 2.50 m de alto por 1.50 m de ancho, (que yo había tenido que verificar existiera previamente en la bodega del museo, para agilizar trámites), que contaría a su vez con una mampara más en primer plano colocada en el extremo superior derecho, en donde se rotulará el título del espacio lúdico, título que aún no se tenía resuelto, y fue hasta entonces como a mí se me permitió sugerir alguno, pensando que podría ser funcional el de "Los niños y Posada". Esto a reserva de que en días futuros no se contara con un título sugerido por Servicios Educativos. Estas mamparas contarían con un display tamaño natural, que incluiría a el "Padre Cobos"⁴⁶ repartiendo hojas de periódicos (siendo las hojas de periódico, material didáctico que se puede ofrecer al público para informarle sobre: ¿qué es el espacio lúdico?), o también a un par de niños periodiqueros que tienen en sus manos dicho material didáctico. (imagen 4)

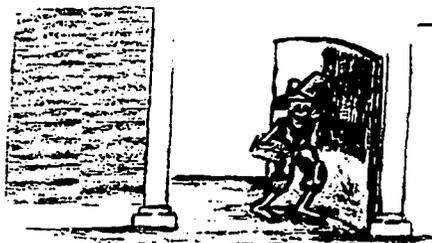
Los niños periodiqueros tienen su razón de ser, porque se nos hizo la observación de la forma en cómo se distribuía el periódico en aquellos tiempos, fue por esto que decidí utilizarlo como otra opción a la propuesta, en la entrada del espacio lúdico y sugerir a dichos niños para figurar como guías dentro del espacio, como ya se mencionó. (imagen 5)

TESIS CON FALLA DE ORIGEN



⁴⁶ El "Padre Cobos" es el resultado de una investigación sobre la producción gráfica de José Guadalupe Posada, encontrando en este, al igual que en "Catalampia Moudouso", y "Chepito mariguano", perfectos personajes que cubren un espacio importante que dejaba "La Catrina", al ser retirada de la propuesta inicial por resultar para el departamento de Curaduría, obsoleta en cuestiones representativas, por lo que se nos hizo saber, que la obra de Posada se extendía más allá de lo que el grueso del público distinguía como creaciones de Posada, a partir de este momento, se puede contar con estos personajes para la creación de

imagen 2



Ciclorama inicial, establecido en la primera propuesta a nivel hoceto. Se establece en ella la posibilidad de incluir a una calavera vestida de repartidor de periodicos, los cuales seran los folletos informativos del espacio lúdico.

imagen 3

Personaje que funge como guia en todo el recorrido dentro del espacio. Se propone que el mismo personaje de las indicaciones de lo que se requiere del público en cada instalación.



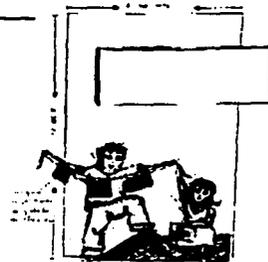
imagen 4



En otra propuesta para el inicio del espacio lúdico, se optó por proponer un personaje menos conocido, pero con igual impacto de Posada, conocido como El Padre Cobos. Sostiene en sus manos un "letrero" que llevaría el título del espacio lúdico.

imagen 5

Posteriormente se propuso que los personajes que dieran el paso al inicio del espacio lúdico, fueran 2 niños que tendrían en sus manos una tira de folletos, simulando la forma en como se distribuían anteriormente los periódicos.



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



El trabajo del contexto se dará en primer orden dentro del espacio a través de lograr la uniformidad del piso, es decir, se trabajará el piso con plástico polietileno laminado tubular color negro, conocido como plástico charol negro, tensado con cinta adhesiva negra lo que además nos servirá como protector de la duela, que es el material de la superficie en su totalidad. (imagen 6)

El plástico brillante negro contendría a su vez, sobre su superficie una ruta sugerida para los visitantes, señalada a través de fotocopias en papel claro (determinado por la museografía de la exposición) de los periódicos de la época en que Posada colaboraba en talleres en México. Posteriormente sobre el plástico charol, y las fotocopias, se colocaría una capa más de plástico tensado transparente, que daría el terminado final del piso, y que permitiría la limpieza de forma práctica. (imagen 7)

La iluminación se sugirió de color por mi parte, fue amarilla y azul dirigida en forma puntual, con lámparas de halógeno dicróicas para separar cada una de las actividades que se desarrollarán dentro del espacio lúdico, lo que daría como resultado determinar y delimitar el área de trabajo de cada una de ellas. (imagen 8)

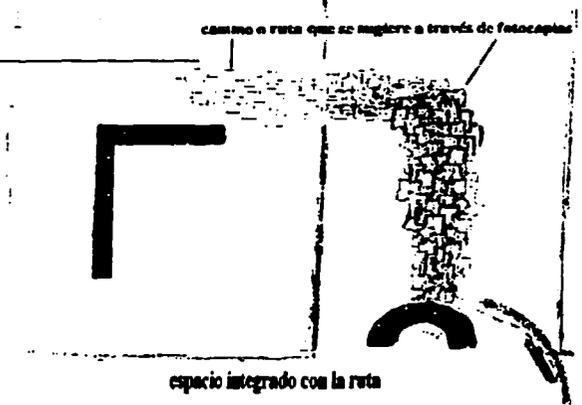
El espacio lúdico, en su primera propuesta constaría de cuatro actividades 47, una de ellas sería el montaje de un taller de grabado, y las tres restantes serán actividades en donde el objetivo era el comprender el proceso que se sigue para la elaboración de un grabado, específicamente, las técnicas que Posada utilizaba. Podemos mencionar la intención de trabajar a partir de crear al espectador un impacto visual, en donde, por ejemplo en el inicio del recorrido, se buscaba dar a la lámpara un trabajo con color que le permitía sobresalir, al igual que a la imagen que lleve colocada sobre de sí, jerarquizando a cada uno de los elementos a través del mencionado manejo del color, no por esto se deberá entender que serían colores contrastantes, sino combinaciones que permitían al visitante apreciar a distancia los elementos que componen la entrada y bienvenida del espacio lúdico dentro del MUNAL, al igual que un manejo de formas y planos que integren de la mejor manera posible el interior del recorrido dentro de dicho espacio.

Se piensa en las primeras propuestas rotular los textos en vinil-plotter para ser adheridos en placas de acrílico y quedar suspendidas en el aire y lograr hacerlas más atractivas gracias a la luz dirigida en cada espacio de actividades. (imagen 9)



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

imagen 6 y 7



iluminación dirigida (directed illumination)

actividad (activity)

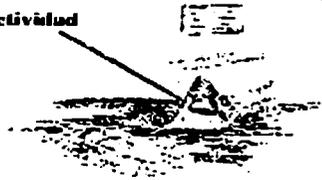


imagen 8

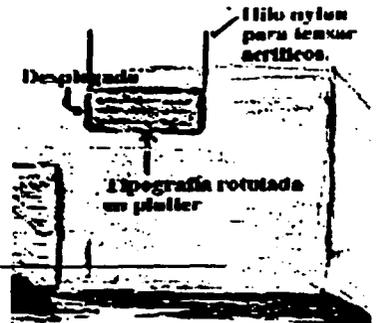


imagen 9



TESIS CON FALLA DE ORIGEN

Estas propuestas anteriormente mencionadas que fueron aprobadas pero que en su momento tuvieron que ser remplazadas por otras, fue gracias a que surgieron mas ideas a raíz de mi investigación más formal con la persona encargada de la Bibliografía de Posada para la exposición temporal, en donde me doy cuenta que algunas situaciones deben de mejorar para bien del mismo diseño, es decir, estas ideas sirvieron de "bocetaje de ideas", a partir del cual se genera un diseño final que se desarrollará posteriormente, no sin antes mencionar las constantes que se dieron en las propuestas anteriores, y que resultaron aceptables y propositivas.

- Manejo de líneas sencillas y onduladas para dar sensación de suavidad y tranquilidad dentro del espacio.
- Manejo del impacto visual, a través de la tipografía contrastante con el fondo en donde se fuese a colocar, además de su correcto puntaje, y de gráficos atractivos para dar un contexto agradable.
- Manejo de texturas ópticas dadas a través del manejo de texturas hápticas dadas por el manejo de materiales resistentes y agradables a la vista.
- Manejo del color auxiliado de la luz, para hacerle más atractivo y funcional.
- Diseño de mobiliario atractivo, basado en figuras geométricas 48
- Manejo de las técnicas de representación gráfico-plástica para la realización de materiales didácticos y complementarios del espacio lúdico, con el fin de ser realizados por mi, y lograr así economizar presupuesto y hacer más personal atractivo y cálido al espacio lúdico

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



48 Mobiliario y módulos que se utilizan dentro del espacio lúdico, se mostrará en el apartado de RECURSOS MATERIALES, además de la explicación pertinente sobre el por que de la elec-

3.1.1. Actividades complementarias

Las propuestas de actividades complementarias al espacio lúdico surgen a partir de la experiencia que como alumna de taller de grabado obtuve, pues a partir de ella pude identificar las posibles carencias que los visitantes que por lo regular manifiestan, pues no son conocedores profundos sobre el tema (esta es la meta del museo) y que probablemente se tendrían que atacar. Así fue como las primeras actividades aparecen, apoyadas del consejo que me ofreciera una guía del museo, quien es profesora de primaria.

1- Se pensó en realizar la técnica de ESTARCIDO, consistente en obtener a través de salpicadas de tinta que se daban por la utilización de un cepillo de dientes, un negativo de una imagen ya realizada en positivo en alguna plantilla realizada en mica gruesa. La imagen en positivo sería la de algún elemento característico de la gráfica de Posada.

2- Se sugirió de igual manera que se creara una mampara con algunas imágenes de Posada mismas que se les practicaría un



Actividad de mampara con boquete.

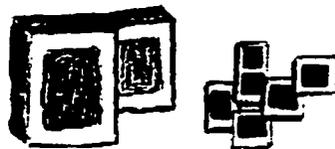
boquete, a la altura del rostro y sirviese para que los niños colocados detrás de la mampara, pudieran asomar por ahí su cabeza y así se integraran a la ilustración que estaría del otro lado. Con la imagen así lograda se jugaría con la ilusión de que los visitantes pudieran sentirse dentro de un grabado de Posada.

3- Se tenía la idea de crear un baile de disfraces, en donde se ofreciera la oportunidad de que el público visitante del espacio lúdico, tuviera la opción de elegir un disfraz, y transformarse en un personaje de la gráfica de Posada, pudiendo ser estos personajes: La Catrina, Padre Cobos, Chepito Mariguano, Caralampia Mondongo, etc. Se contaría con un espejo tamaño natural para que las personas disfrazadas pudieran observar su cambio y también ofrecer una visión divertida del ambiente festivo que por lo general se percibe en sus grabados.



4- A partir del famoso grabado de Leopoldo Méndez, que nos muestra el taller de grabado de Posada, se recrearía uno, con objetos lo más reales, placas, percheros, vitrinas, etc. todo lo necesario para convertir un espacio vacío, en un taller de grabado.

5- Se contaba con un espacio destinado para exhibir las ilustraciones y grabados que se integrarían al tradicional catálogo publicado en cada Exposición temporal, y que se realizaría en Servicios Educativos, así pues se diseñó un montaje en niveles para ser colocados en alguna mampara, como lo muestra el dibujo.



3.2 Propuesta Final

La propuesta final se genera de la aprobación y modificación de las primeras y segundas propuestas, a partir de los aciertos y errores que se detectaron, mismos que ya han sido descritos anteriormente. Esta última propuesta será seccionada en cuatro partes, con la finalidad de ser lo más específica y clara posible. Así pues se dividirá en:

Descripción de la propuesta: esto es desde la perspectiva de un diseñador asesorado por pedagogos, historiadores del arte, y cualquier persona vinculada de una u otra forma a la creación de la exposición temporal de Posada y la prensa ilustrada; en segundo caso, se darán las Actividades que se desarrollaron finalmente, posteriormente se tocarán los Recursos Materiales y presupuestos de los mismos que intervinieron en el desarrollo de la propuesta y actividades, y por último se explicará los Recursos humanos que se vieron relacionados en la producción del espacio lúdico.

Siendo esto entonces aclarado se procede a la descripción de la propuesta final que dio forma y nombre al "Espacio Lúdico" de la exposición temporal de julio 11 a octubre 10 de 1996 en el MUNAL.

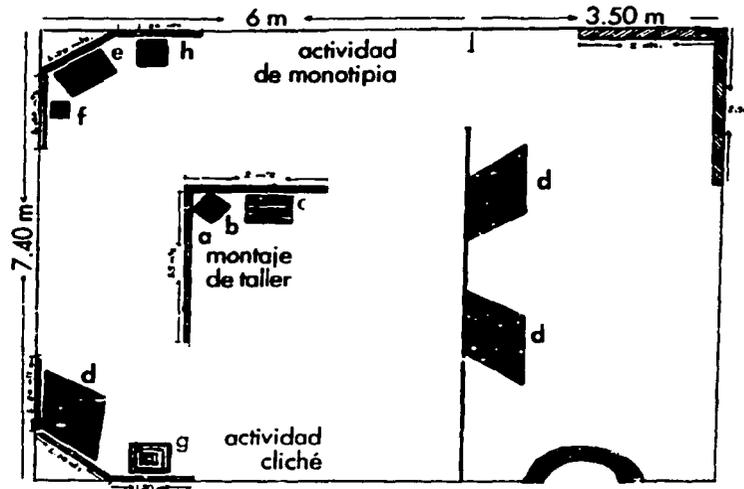
El espacio que finalmente se destinó a la producción del espacio lúdico, correspondió a un total en metros cuadrados de 64.50, dividido en dos espacios que son separados por una pared, propia de la arquitectura del edificio. (Se presenta de forma más clara en el dibujo que se integrará a este apartado) Siendo entonces cada espacio de 6.50 por 7 metros, más 6.50 por 4 metros. 49



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

49 Esta Área se ilustra con detalle a continuación.

Boceto del área distribuida del espacio lúdico.



Esto representó el primer problema a resolver, pues se presentaban dos calidades de piso, en el más pequeño se contaba con mármol y el mayor espacio con duela.

Se genera la solución que ya se había planteado: cubrir el piso con un plástico charol negro, que permitiera unificar el área de trabajo, para convertir el mismo en un espacio que permitiera el manejo de módulos y mamparas en colores atractivos, que resaltarían sobre dicho fondo, pues contaríamos con un fondo neutro.

Se pensó entonces en una cinta que tuviera la calidad de duración y resistencia de mantener el plástico bien tensado durante los tres meses que duraría la exposición.

Pruebas de calidad y resistencia se realizaron para convencer al museógrafo y equipo de exhibición el apoyar esta primera iniciativa, pues no se tenía la seguridad de que este duraría los tres meses; yo defendiendo mi idea, accedí a realizarla en el exterior de un elevador, en donde se le daría un trato pesado.

Pasó la prueba, después de estar fija en el piso aproximadamente un mes. Así, el siguiente paso que se dio para el montaje del espacio lúdico, fue el de la elección del mobiliario que incluía mamparas, bases, módulos y demás objetos que se requerían, a partir de las propuestas anteriores.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Se tuvo la iniciativa, de recurrir al rescate de materiales y objetos existentes en bodega, con la idea de restaurarlos y reutilizarlos, con el fin de abaratar costos y hacer más rápido la integración de todos los elementos que se requerían para la optimización del trabajo. 50

El personal de exhibición me solicitó la ubicación exacta de cada una de las mamparas, módulos y bases que serían utilizados en el montaje.

Esta ubicación es la que se muestra en el siguiente esquema y es con el que se comenzó a trabajar, pues por la restauración de dichos materiales se requería que separaran de los demás y que se les asignara, preferentemente el color con el que serían terminados.

A partir de la separación de el espacio, y de representar a cada área con la letra correspondiente al dibujo antes mostrado, se definirá lo que en cada espacio se encontraba, tanto en actividades 51 como en el diseño individual.

Entonces se dividirá al espacio, de la misma forma en como se mostró con anterioridad, teniendo la intención de ser lo más claros posibles, en:

- A)Diseño de mampara de bienvenida.
- B)Diseño de área para material complementario, folletos, y guía ABC de grabado.
- C)Diseño de área para descanso y colocación de libro conmemorativo de la muestra.
- D)Diseño de área para glosario e ilustraciones que integraron el ABC de grabado.
- E)Diseño de área para actividad No.1, monotipia.
- F)Diseño de área para actividad No. 2, calcografía.
- G)Diseño de área para actividad No. 3, frotage. 52
- H)Diseño de área para actividad No. 4, montaje simulado de taller de grabado.
- I)Diseño de ruta sugerida en el piso.

Es preciso aclarar, que los elementos que se intentaron utilizar de forma constante fueron, en este orden, la técnica en que se elaboraron las ilustraciones tamaño natural 53 de cada uno de los personajes que fungieron como guías dentro de todo el recorrido, y que fueron, por

50 Se presenta la lista completa de mamparas, módulos y bases en el apartado sobre Recursos Materiales, al igual que sus características físicas y formales.

51 Se tratarán claramente las actividades que apoyaron a el diseño final, en un apartado especial posterior.

52 Incluyendo dentro de la propuesta final a la actividad de frotage, aunque no fue realizada, porque fue retirada de última hora por iniciativa del museógrafo que dirigió a "Pasada y la Prensa Ilustrada".

53 Sobre las ilustraciones, en el apartado de recursos materiales se mencionará la técnica,

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



investigación y elección a la par de Investigación: Caralampia Mondongo, Chepito Mariguano y el Padre Cobos.

De esta forma conseguí obra de la gráfica de Posada, en donde se incluyeran estos personajes, en distintas posiciones y actitudes, para así integrarles realmente al diseño del espacio lúdico.

Recurrí a carpetas de investigación, libros recomendados por curaduría y a los negativos originales de las obras, para poder retratar, de la mejor y fiel manera a cada uno de estos simpáticos personajes.

Resultado muy atractivo el hecho de ser imágenes tan interesantes y tan poco difundidas, con las que en esta ocasión se presentaba la oportunidad de explorar, que lo menos que pude hacer fue intentarlo.

Se tomaron estos personajes y se adaptaron a cualquier material que se utilizara dentro del espacio.

Se manejó el contraste que ofrecían los colores elegidos 54 para las bases, módulos y mamparas, con el piso negro, que ofrecía reflejos de "Charol", que resultaron ser una verdadera atracción, pues todo, absolutamente todo se reflejaba.

En el diseño general, se utilizó tipografía ARIAL BOLD, de 3 cm de alto, centrada, pero fue deformada al momento de ser parada la tipografía, porque su salida en plotter representó un gasto 55 fuerte, que obligó a sacrificar diseño tipográfico, por información vital dentro del espacio lúdico.

La tipografía general, se realizó en color CHOCOLATE, pues esto fue un acuerdo con el museógrafo y el departamento de exhibición, acuerdo que yo tenía que acatar, y utilizar a mi favor de la mejor manera.

El arreglo tipográfico destinado a cada área de actividades que ya se mostró, será presentado de forma individual, al momento que se desarrolle el diseño de cada área ya mencionada. 55

Se manejó la integración de mamparas con bases, a través de combinaciones pensadas, pues pedí que, ya que los colores que se utilizarían serían Gris, (Warm Gray 2U) Café, Rosa (686 U), Amarillo (1215 U) y Azul (651-U), se pudiera contar con las mamparas de actividades de un solo color, en este caso Gris, para que las mamparas de el montaje de Taller de grabado tuviera las mamparas de las dos caras color amarillo.

Teniendo de igual manera, mamparas para el glosario de color amarillo, sobre una pared pintada de color chocolate.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

54 Colores elegidos por el museógrafo, yo tuve la opción de elegir cual iba en que módulo o base, pero los colores ya estaban designados.

55 En el apartado de recursos materiales se describirá exactamente el precio de cada elemento que integró el diseño general.





imagenes que sirvieron de ruta en el suelo,
para el espacio lúdico

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

En cada una de las áreas destinadas a las actividades, se requirió de una cédula explicativa, que se pensó en forma de globo -a la manera de cómic. La intención: que cada uno de los personajes de la gráfica de Posada dialogaran con el visitante de la forma más cordial y amena posible.

Estos globos fueron dibujados a las mamparas y pintados de color contrastante a las mamparas. En las mamparas amarillas del glosario y montaje de taller de grabado, se pinto el globo gris.

En las mamparas grises el globo fue de color rosa.

Se intentó conseguir una armonía con los colores, sin que se perdieran, pues es claro que por su bajo contenido de pigmento, estos colores eran muy difíciles a larga distancia el ser observados y distinguidos con claridad.

El acento, de las mamparas se consiguió con el trabajo en técnica y color de los personajes que fueron colocados en primer plano sobre de éstas, para ser secundados por la tipografía, que se intentó unificar a los globos de dialogo.

El diseño de la mampara inicial A, fue suspendido por iniciativa del museógrafo, quien argumentó que era negativo que el público tuviera una mayor atracción, desde su entrada al MUNAL, por el espacio lúdico, que por la misma exposición de Posada, así que se retiró todo el diseño de entrada y se cambió por una señalización que iría desde el final del recorrido en las salas del museo, hasta el marco de la puerta del espacio lúdico, señalización que fue tomada a partir de una sugerencia que realicé al museógrafo directamente, y que fue aprobada inmediatamente, por la sencillez que representaba el hecho de colocar flechas gruesas realizadas en plotter y colocadas en cada uno de los escalones de mármol de toda una escalera del museo, para que con el final del recorrido por la sala, iniciara optativamente, el recorrido por el espacio lúdico.

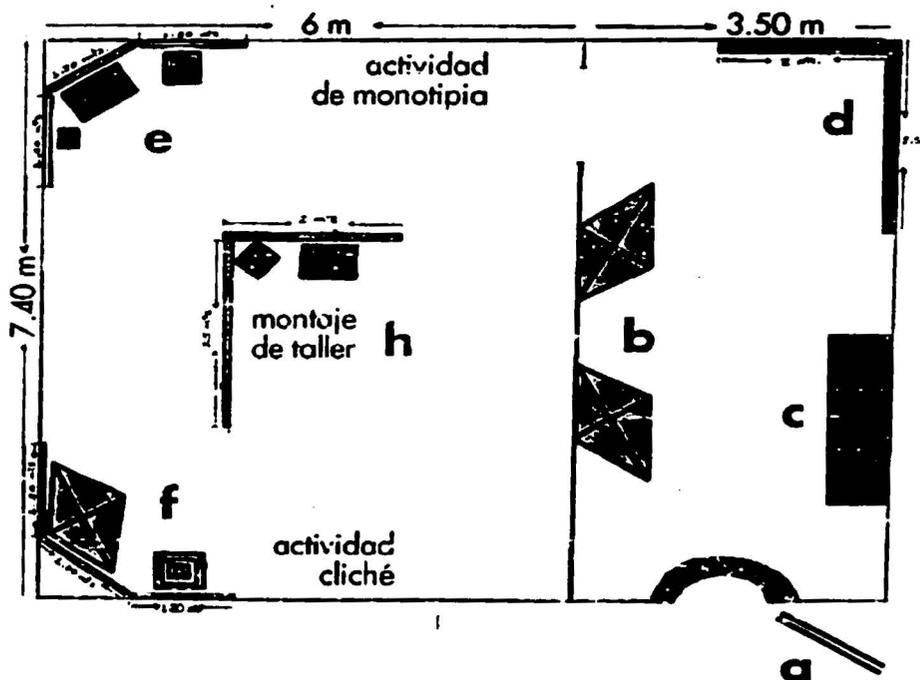
De esta forma se consiguió orientar al público al espacio lúdico, después de que visitaran la sala de Posada.

En el diseño del espacio B, utilizado para mostrar el material didáctico, folletería y ABC de grabado, se pensó en utilizar dos módulos romboides encontrados en bodegas, que estarían separados el uno del otro, por la imagen de Caralampia Mondongo, quien ofrecería una explicación sobre el origen de los materiales que ahí se presentaban.

Se dejaron, en primer plano, las figuras de las bases romboides, para así manejar en segundo y tercer plano a Caralampia y su globo de información respectivamente. Se buscó el contraste de el fondo (piso negro), con las bases de color rosa y el vestido Verde con Rojo de Caralampia.



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



En esta imagen se ilustran las áreas en las que se separaron de la "a" a la "h", para que los espacios se acoplaran a las necesidades de circulación y actividades.



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Se intentó conseguir que el impacto de los gráficos a tamaño natural atrapara al público, y lo hiciera participe de lo que Caralampia, en este caso, le recomendaba e informaba.

En el espacio C diseñado para el descanso e información a través de la publicación del MUNAL, en un libro dedicado a Posada, sin incluir el ABC de grabado que no se imprimió a tiempo, se colocó (anexando esto al final por iniciativa del museografo), una mesa de 3.30 mts. de largo, con tres de estas publicaciones y una imagen del Padre Cobos al final de la misma, que le abría los brazos al público para darle la bienvenida a el espacio lúdico que él había preparado sólo para ellos.

En el diseño del área D, en donde se pensó en diseñar un espacio para consultar dudas e informar sobre el grabado en general, se utilizó una mampara en "L", de color amarillo con fondo en una gran pared color chocolate, en donde la tipografía sobre la mampara amarilla tenía el mismo tono chocolate, antes mencionado.

El guía de esta área resultó ser Chepito mariguano, quien fue colocado en el vértice inferior izquierdo de la mampara, con una actitud que sugería el observar la mampara que se tenía al momento de entrar a mano derecha, lugar en donde resaltaba en primer plano al momento del acceso, y que después del recorrido del espacio lúdico ofrecía la opción de ser leído dicho glosario una vez más, con las dudas ya resueltas o con información ya un poco más codificable o asimilada.

Como espacio E, identificamos concretamente la primera actividad en donde el público podía realizar con los materiales ahí dispuestos, una monotipia.

La monotipia dentro del espacio lúdico cubría con la necesidad del público, por conocer materiales reales que utilizaría un grabador actual. Se contó con un espacio delimitado con tres mamparas como lo muestra la gráfica correspondiente, con el personaje de Doña Caralampia Mondongo fungiendo como guía de dicha actividad.

Esta actividad fue apoyada con un texto explicativo que Doña Caralampia ofrecía a el público, y que se transcribe a continuación. ¿Listo para tu primera actividad? Pues entonces utiliza la información que aparece en las hojas de sala (que se anexaran a este trabajo posteriormente) y así podrás hacer una monotipia que como es una sola impresión, resulta una obra única. Así se complementó, con el globo de dialogo al espacio de la actividad de monotipia.

Se utilizaron dos módulos rectangulares, en gris, amarillo y rosa, en donde se tenía fijo en una base, el acrílico sobre el que se realizaron las monotipias, partiendo de un ejemplo que existía bajo del acrílico. 57

57 Sobre los materiales que se utilizaron y su costo, se hablara en el apartado de Actividades, y en el de Recursos materiales.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



Se maneja el acento dado a través de la ilustración de Doña Caralampia Mondongo, el contraste de los colores, utilizando el más claro para fondear a los módulos y bases.

El diseño del espacio F, se trabajó según los lineamientos ya planteados, con el manejo de ilustración, en este caso del Padre Cobos, en donde la actividad que nos propone es la de realizar una Calcografía, que resultaba de pasar en un papel revolución una imagen trabajada en un CLICHÉ, que ofrecía la oportunidad de hacer una combinación de imágenes, pues se ofrecían varios personajes para ser los protagonistas de un fusilamiento.⁵⁸

Se utilizaron tres mamparas unidas, color gris, con una base rectangular y una más romboide, en colores rosa y amarillo respectivamente, al igual que un globo informativo complementario en tono amarillo.⁵⁹

Toda la explicación sobre la actividad, más detallada y con imágenes se dará en el apartado de Actividades

El espacio G, fué destinado a la actividad de frotage, y a pocos días de ser inaugurada la exposición de Posada, fue retirado este espacio porque el museógrafo no estaba de acuerdo con la ruta, ni con la situación espacial que se daría al ser colocada dicha actividad.

Para esta actividad se contaba con tres mamparas de color gris, y bases rectangulares que no fueron pintadas por lo ya mencionado. Resulta interesante observar los bocetos previos al montaje, para precisar esta observación.

El espacio H, fue el destinado a la realización del montaje del taller de José Guadalupe Posada, en donde se utilizaron dos mamparas en "L", de color amarillo para enmarcar a este montaje, la intención era la de permitir la exploración de cualquier objeto que ahí se colocara. Se contó con Chepito en esta ocasión como guía, en donde a través de su globo informativo pudo explicar en que consistía este montaje.

Toda la ruta de la visita dentro el espacio se intentó manejar a través de imágenes de la gráfica de Posada colocadas en el piso, junto con el plástico charol. Esto se manejó con la intención de que los colores que entraran en juego serían tonos contrastantes, pero el museógrafo opinó que los tonos tendrían que ser igualmente tonos pastel. Así pues se colocaron con micas autoadheribles, una ruta que permitía orientar e informar, pues resultó una forma muy novedosa de dirigir al público, además de darse cuenta en que forma Posada imaginó a cada uno de los personajes que en esa ocasión le funcionaban al público del espacio lúdico de guía.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



58. Boceto de espacio donde se muestra el área correspondiente al taller de grabado, bocetado como primera idea, y posteriormente se muestra el final, con los mismos materiales, pero con las modificaciones espaciales pertinentes.

59. Los colores que se utilizaron dentro de las mamparas y bases se presentó ya, pero se anexan los pautones de los mismos una

Finalmente, la iluminación que entró en juego en este montaje fue principalmente natural, pues se contó con un área bastante grande de balcón, y la iluminación eléctrica estuvo a cargo de 8 lámparas de tungsteno dirigidas.

3.2.1 ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

Para apoyar al mejor entendimiento de las actividades que se le presentaban al público en cada una de las actividades, se diseñó una hoja volante que hacía mucho más clara las explicaciones que Chepito, Doña Caralampia Mondongo y el Padre Cobos ofrecían.

Entonces el visitante obtenía de manos de Chepito Mariguano dos hojas que explicaban: una, cómo realizar la monotipia, y la otra, la calcografía. En este trabajo se transcribirán las dos hojas en la parte correspondiente a la descripción de cada actividad.

Estas actividades se desarrollaron con personas de Servicios Educativos, en donde se llegó a la conclusión que serían a las más sencillas y económicas de todo el juego que anteriormente se describió.

Actividad 1.- Se realizará una monotipia, auxiliándonos de un original en fotocopia, y un acrílico, que servirá como soporte para trabajar sobre él.

Se obtiene un original invertido como en cualquier grabado. Se cuenta con un mobiliario novedoso (figuras geométricas) para hacer más atractivo visualmente el área de trabajo. Esta actividad tendrá una explicación dada por "Doña Caralampia Mondongo", y una hoja volante en donde se da la explicación más clara. La hoja volante tenía la siguiente información, realizada en tipografía Times New Roman bold.

Primera Actividad: Monotipia.

PASOS PARA HACER LA MONOTIPIA:

Con tu dedo índice toma tinta y calca sobre el acrílico el dibujo de la fotocopia.

Coloca una hoja de papel revolución sobre lo que lograste dibujar.

Pasa tu mano sobre la hoja de papel.

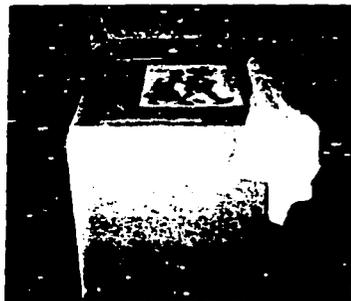
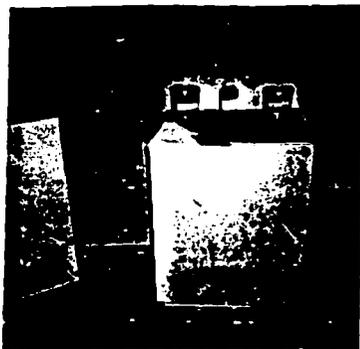
Despréndela y ... ¡listo! Tienes una monotipia.

Limpia tu dedo y la placa de acrílico que haz utilizado con el trapo.



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Montaje actividad de monotipia.



Esto fué el compendio de la información que se encontraba en la hoja volante. Ahora transcribiré lo que Doña Caralampia Mondongo informaba en el globo.

“¿Listo para tu primera actividad?, Pues entonces utiliza la información que aparece en las hojas de sala y así podrás hacer una monotipia que como es una sola impresión resulta una obra única”.

La actividad del cliché, fué señalada como la segunda, y se justifica la utilización de la calcografía de la siguiente forma:

Actividad 2.- Es una técnica de cliché, en donde de un original se obtiene una copia invertida, pero se jugará con la composición de un grabado a través de un juego de clichés. Estos cliché tendrán la imagen de un pelotón de la época, fusilando a un personaje, personajes que serán reemplazados por otros, gracias a la simulación de composición utilizada por Posada en la elaboración de imágenes que requerían en los periódicos de la época, pero que demandaban una solución rápida de trabajo,



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

que únicamente el montaje y reutilización de placas le otorgaba. Es con esto que intentamos jugar y hacer del conocimiento público. Este es un texto que se tenía dentro de un globo explicativo.

“¡Hola amigo! soy el Padre Cobos. Hace muchos años fui tan famoso que un periódico editado por Irineo Paz se llamó como yo. ¿Quieres saber que es una calcografía? Manos a la obra.”

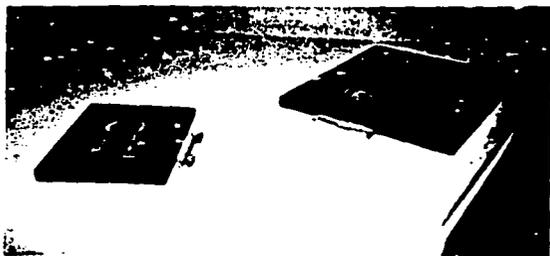
Posteriormente la información se complementa con la hoja volante realizada en la fuente tipográfica Times New Roman Bold, ofreciendo la siguiente información.

Segunda Actividad . Calcografía.

VAMOS A REALIZAR UNA CALCOGRAFIA 1

Sobre la placa de metal coloca un pedazo de papel toma un crayón y pásalo con fuerza sobre tu hoja de papel.

•Fíjate lo que aparece!, ¿Notas que tu copia esta inversa a la placa que está ahí? La placa se llama cliché. Un cliché es un trozo de metal con un dibujo realizado.



Montaje actividad
de calcografía.



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

La tercera actividad, que es la del frotage, se incluye porque formó parte de la propuesta final, aunque su realización no fue posible finalmente, pero es importante mencionarla porque es parte complementaria de la información que se intentó ofrecer al público, al combinar estas actividades entre sí, para lograr un acercamiento sencillo pero real, con el arte de grabar.

Actividad 3.- Es una técnica de frotage en donde se tiene un original en fotocopia, que será pasado a papel bond con la ayuda de algodón y alcohol. Se obtiene una imagen inversa del original.

GLOSARIO

Se contó con un espacio destinado a la colocación de un glosario, en donde se buscó, a través de un diseño tipográfico sencillo, la aceptación del público para con la información. Es decir, se brindó la oportunidad de que el público obtuviera una información sobre el grabado y los elementos más representativos del mismo, utilizando tipografía **ARIAL BOLD**, de tres centímetros de alto, ajustada al espacio con el que se contaba, pero sacrificado tamaño por cuestiones presupuestales.

Se (elaboró la tipografía) utilizó plotter como salida, en color Chocolate para ser colocada sobre mamparas color amarillo. Se utiliza el contraste de ambos colores para ofrecer al público la opción de que la información fuera leída a distancia.

La información que se trabajó en el glosario se describe a continuación, y resulta importante mencionar que las definiciones fueron realizadas en el Departamento de servicios educativos, a cargo de Lic. Angelina de la Cruz.

A continuación se transcriben estas definiciones

PLANCHA DE IMPRESION

Es la base o matriz para elaborar un grabado. Con ayuda de la gubia, el buril, el agua - fuerte y el barniz, se trazan las figuras que al entintarse se fijarán en el papel.

La plancha puede estar hecha de diversos materiales, madera, linóleo, piedra, metal, goma, vidrio, entre otros.

RODILLO

El rodillo es un cilindro cubierto de goma que sirve para extender



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

la tinta tipográfica en la superficie donde se realiza un grabado. De esta manera se logra cubrir con uniformidad el dibujo y así garantiza que la impresión se reproduzca completa.

GRABAR

Dibujar líneas o puntas sobre una superficie dura con ayuda de herramientas, incisiones o lápices grasos con el fin de lograr una imagen original para ser multirreproducida.

MONOTIPO O MONOTIPIA

Como su nombre lo dice, el monotipo es una impresión única que no se puede repetir. Se imprime en un papel a partir de un dibujo hecho a tinta o pintura sobre una superficie no absorbente.

IMPRESION

Marca, huella o señal grabada sobre una hoja de papel con ayuda de la tinta.

La impresión se puede realizar en relieve o en hueco.

El glosario estuvo enmarcado por la imagen en técnica de Acrílico y tinta, de Chepito Mariguano que ofrecía la siguiente información en su calidad de guía.

"Posada me bautizó "Chepito" y en tiempos de Porfirio Díaz me tocó representar las diversiones de la clase media, me subí al globo aerostático, tuve muchos amores, y hasta la hique de torero. ¿Te interesa conocer el significado de los términos que tienen que ver con el grabado?"



Montaje glosario.



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Para el MONTAJE DE TALLER DE GRABADO, se utilizó una vez más a Chepito Mariguano, quien ofrecía una información al respecto de la siguiente forma:

¿Quieres conocer un taller de grabado? Mi amigo José Guadalupe Posada trabajaba en un taller parecido a éste, en donde ilustraba algunos de sus grabados. Aquí nacimos "Doña Caralampia Mondongo, el Padre Cobos y yo. En una mesa de madera, con ayuda de gubias, él trazaba dibujos, luego con tinta y rodillo lograba darles color. Finalmente, con una hoja de papel y una prensa imprimía sus grabados, que hoy son obras de arte.

Así se abre el montaje del taller de grabado, mostrando placas de zinc, y madera en donde se apreciaban algunos grabados, producto de los talleres que yo tuve dentro de la ENAP y fuera de ella, con el propósito de que el público entrara en contacto directo con los materiales reales y con las herramientas propias para realizar dichos trabajos, como lo son gubias, y puntas de metal, a parte del rodillo y buriles que presté también para la muestra.

También se recurrió a una silla de la época y una pequeña mesa de madera, junto a la cual encontrábamos un librerito y un archivero que dio la función de cajones para guardar la herramienta.

Se mostraron botes y frascos con tinta y solventes (los solventes simulados por supuesto) para que el público conociera desde otro punto de vista, la creación de un grabado. Se anexó también un tendedero de grabados en la parte superior de las mamparas, que tenían la intención de mostrar ejemplos de grabados de Posada, y algunos materiales, como lo son las trípticos y hojas de sala que diseñó para anexarlas a la muestra.

Se hace notar que dentro del montaje general se decidió dejar para la recreación del taller de grabado, un espacio libre de la duela que fue protegida con el plástico charol negro, con la intención de que la duela le diera un aspecto más cálido a esta área.

Montaje de taller.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN





Montaje de taller
de grabado.



El espacio destinado a la colocación de material y libros de reforzamiento se dió a través de una imagen de Doña Caralampia Mondongo , quien entre dos módulos romboides y con su globo explicativo decía:

“¡Hola! Soy Doña Caralampia Mondongo. ¿Sabías que Posada me utilizó para criticar al gobierno del presidente Sebastián Lerdo de Tejada? Muchas veces aparecí en almanaques junto al Padre Cobos. ¡Ven !, te invito a conocer las publicaciones de esta exposición.”

De esta foma se intentó integrar al público con el espacio, hacerlo sentir en un lugar donde si se podía participar. Se buscó que a partir de esta información los visitantes tuvieran la opción de realizar las actividades y reconocimiento de las mismas de la manera más apegada a como en su planeación, fueron concebidas. Se intentó lograrlo a través de imágenes de la gráfica de Posada, imágenes no muy reconocidas en general, pero con una gran carga educativa, haciéndolas más atractivas e impactantes al trabajarlas al tamaño real, y con una técnica de acrilicos, carboncillos y tintas de aceite.



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

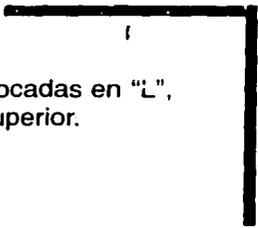
3.2.2 RECURSOS MATERIALES

Sobre los recursos materiales que se requirieron para llevar esta propuesta a su realización, las características formales de cada uno de ellos, al igual que su costo y el presupuesto final que se obtuvo para el montaje, se hablará en este apartado, acompañando la información con bocetos de todo lo que tuvo alguna relación con el Espacio Lúdico de Posada en el MUNAL, siendo la intención también el que sean divididos los recursos materiales en dos partes: Recursos materiales propios del museo, y los adquiridos para cubrir las necesidades del diseño.

RECURSOS PROPIOS DEL MUSEO

BASES Y MAMPARAS

Se utilizaron 6 mamparas de 1.20 mts. de ancho por 2.40 mts. de alto, requiriendo las mismas, de resane y pintura nueva, adecuada a los tonos elegidos por el museógrafo. Estas mamparas se utilizaron como fondo, colocadas en la forma como marca la imagen anexa, en las dos actividades mencionadas anteriormente, Monotipia y Calcografía, siendo clara la utilización de tres de ellas, unidas para lograr el efecto que se gráfica. Para el glosario se contaron con dos mamparas que fueron pintadas y resanadas, con una medida de 2.40 mts. de ancho por 2.40 mts. de alto, colocadas en forma de "L" colocadas de la manera en que se ilustra.



mamparas colocadas en "L",
vista superior.

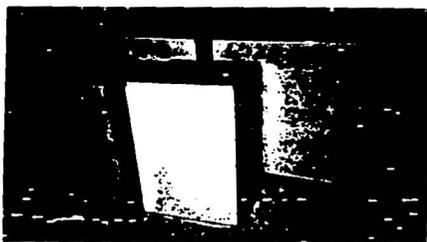
Requiriendo de la misma forma una mampara en el inicio del recorrido de 1.20 cm de ancho por 2.40 cm de alto, en donde se colocó rotulado el nombre de ESPACIO LUDICO únicamente, complementándose con una imagen fragmentada de Posada tomada del grabado "A la cuerda los que quieren echar una maroma", fondeada en gris rata, a la que se llegaba gracias a una ruta de flechas adheridas al piso de mármol, que ofrecían una ruta que iba del final del montaje museográfico de Posada, a la puerta del espacio lúdico. Las flechas fueron realizadas en



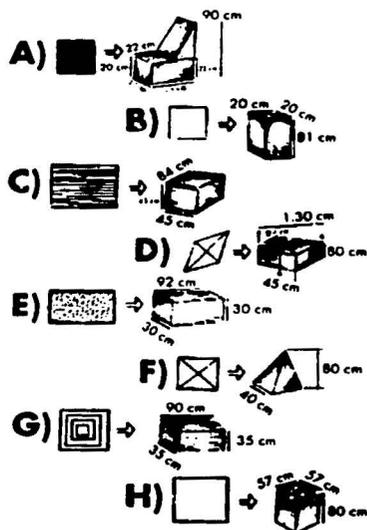
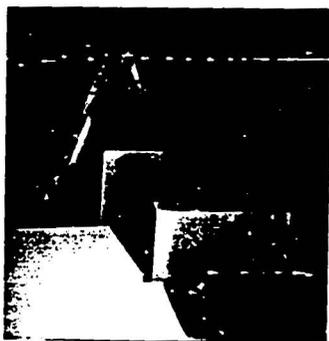
TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

plotter color cafechocolate, midiendo 40 cm de largo por 25 cm de ancho en su área total. Se ilustran los módulos que se utilizaron para formar la propuesta final del espacio lúdico de Posada, a forma de boceto.

- A) Módulo para actividad de cliché con las características que se ilustran a continuación
- B) Base rectangular para módulo de la actividad cliché
- C) Base rectangular para complementar actividad cliché (calcografía)
- D) Tres bases romboides, 2 para la mesa de folletos, y una para actividad de calcografía.
- E) Base rectangular para actividad de monotipia.
- F) Base piramidal para complementar actividad de monotipia.(soporte para materiales.)
- G) Base rectangular (opcional para complementar cualquier espacio en el que se requiera).
- H) Base rectangular para complementar la actividad de monotipia.



Módulos y bases para montaje dentro del espacio lúdico.



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



Es prudente mencionar que todo el mobiliario que se utilizó para el montaje del taller de grabado, dentro del espacio lúdico, fué tomado de bodegas para ser reciclado. Se muestra un boceto de la idea original de distribución de los muebles, y posteriormente se muestra otro boceto en donde se indica cómo finalmente tuvo forma el montaje del taller de grabado.

Aún en las dos opciones el material seguía siendo el mismo, y es el que se describe a continuación:

Un banco de época, tomado de una exposición pasada (30-30), una mesa de madera pequeña que sirvió de restirador, un archivero que se reutilizó como estante de gubias, una vitrina de madera de la exposición de impresionismo que fue reciclada también, recipientes, botes, latas y frascos ámbar tomados del taller de Servicios Educativos, y tres placas de xilografía, punta seca y aguafuerte respectivamente, donadas por mí.

RECURSOS MATERIALES ADQUIRIDOS

Se requirieron de 5 litros por color 59 elegido por el museógrafo para que las mamparas y bases fueran pintadas. Es decir, hablamos de 20 litros de acrílico, que no se contarán dentro del presupuesto final del montaje del Espacio lúdico, por la razón de que esta pintura se contempló desde el momento en que se compró la pintura que se utilizaría en la exposición, la cual se comenzó a trabajar desde un mes antes que se decidiera qué mamparas y bases se utilizarían dentro del espacio lúdico, es por esto que el conteo de litros de pintura requerida no se hizo de la mejor manera, y esta es, sabiendo que es lo que se requería pintar, de que color y con que intención.

Para cubrir el área contemplada para el montaje del espacio lúdico, se requirió de Plástico Charol Negro, doble ancho, cinta autoadherible color negro, mica autoadherible, fotocopias en papel de color. Para las cédulas en mamparas, y glosario se adquirió tipografía en plotter.

Para las guías dentro del espacio lúdico, que como ya se mencionó, se utilizaron personajes de la gráfica de Posada, se requirió de el manejo de ilustraciones de 1.40 cm. de alto, por 90 cm de ancho aproximadamente, en cartón corrugado doble cara, pintadas en acrílico, pinturas de aceite y carboncillos.



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

A estas ilustraciones se les adhirió una placa de triplay por la parte de atrás, para garantizar su durabilidad y resistencia.

Se solicitó también, presupuesto para adquirir dos placas grabadas (clichés) con imagen alusiva a la gráfica de Posada, para complementar la actividad de calcografía, además de todos los instrumentos necesarios para llevarla a cabo, como fue papel revolución y crayolas.

Se necesitó de adquirir un trozo de lámina de acrílico para la actividad de monotipia, además de tinta tipográfica, pasta quitamanchas, tinta no tóxica, papel revolución y toallas o estopa para limpiar los dedos.

Además de todo esto, se recurrió a las fotocopias para realizar hojas volantes, diseñadas por mi, sobre las cuales de hablará en una sección posterior, que fueron fotocopios por parte del MUNAL.

Se anexa a continuación los costo de cada uno de los materiales que se utilizaron, además del desglose de cada una de las funciones que cada material realizaría.

ACTIVIDADES	MATERIAL	COSTO
Monotipia	Acrílico	33.00
	papel revolución	60.00
	original en fotocopia	1.00
	estopa	20.00
	grasa quita manchas	30.00
	tinta tipográfica	45.00
	tinta no tóxica	60.00
Calcografía	Cliché 25*14 cm y cliché 14*10 cm	1,050.00
	papel revolución	60.00
	crayón negro	40.00
		\$ 1,399.00
Montaje taller de grabado	mesa de madera *	
	estopa	
	fotocopias de periódicos	
	mecate	30.00
	ganchos de ropa	20.00



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Guías	corrugado doble	196.00
entrada y	acrilicos colores	540.00
por	tinta acuarelable	75.00
actividades	resistol (cemento)	65.00
	pinturas de aceite	
	en aerosol	200.00
Ambiente	plástico charol	
espacio	negro	651.00
	mica autoadherible	80.00
	papel de color.	60.00
	masking tape	36.00
	canelo	17.00
	resistol 5000	24.00
	cinta negra	100.00

iluminación focos luz tungsteno*

textos		
(guías)	tipografía en plotter	1,300.00
		\$3,394.00

Para darnos un total de inversión en materiales de:

Total \$4,793.00

Total que se obtuvo de 5 gestiones administrativas dentro de el departamento administrativo del MUNAL.

* Materiales obtenidos del Museo, que ya se han descrito como material dentro de las actividades y recursos materiales propios del museo.



**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**

3.2.3. Recursos Humanos

El personal que se requirió para hacer funcional una vez más a los materiales que se escogieron para el montaje de el espacio lúdico, como lo fueron mamparas, bases y módulos, ya mencionados y descritos en su totalidad en apartados anteriores, fueron trabajadores de planta del MUNAL, dentro de los que mencionamos a pintores y resanadores, personal de exhibición que se dieron a la tarea de colocar los módulos, y mamparas en el lugar que se les había destinado, dos prestadores de Servicio Social que se encargaron de conseguir materiales para realizar el montaje del taller de grabado.

Se contó con personal de seguridad para el control de los materiales que se manejaron dentro del espacio lúdico, además de custodios que llevaron un control de el público que asistió, cuanto tiempo paso dentro del espacio lúdico y cuales fueron sus actividades.

Se contó con personal de carpintería que también se encontraron dispuestos a corregir cualquier desperfecto que pudiera surgir.

Además de tres colaboradores más que me auxiliaron en la labor del fijado del plástico charol.

Por mi parte, se realizaron las ilustraciones de los guías para las actividades de el espacio lúdico, aunado a el diseño de materiales complementarios, sobre los que se hablarán en un siguiente apartado, y de la supervisión que también realicé de todo cuanto fué integrando el espacio lúdico en cualquier forma.

Se conto con la colaboración en ideas de el departamento de Investigación y curaduría del MUNAL, a la par del personal de Servicios Educativos, quien a través de sus pedagogas y la Jefa del Departamento: Angelina de la Cruz, se logró obtener el guión que se presentó ya en apartados anteriores.

3.3 MATERIAL DIDÁCTICO

Se tiene también dentro del espacio lúdico, material didáctico diseñado ex-profeso para este montaje, pues con esto se buscó que el público visitante tuviera de alguna forma una introducción a su recorrido, además de ofrecerle un folleto en donde podría resolver algunas situaciones pensadas en hacer reaccionar a un público infantil principalmente.

Así pues, posterior al diseño del espacio lúdico, pero siempre a la par en cuanto a los conocimientos que se abordaron, surge la propuesta de realizar un tríptico informativo sobre lo que es y representa un espacio



lúdico en general, los objetivos que persigue al ser creado y sobre todo la importancia de relacionarnos con la obra de arte (en este caso, con los grabados de Posada) a través del juego.

En segundo plano se crea una hoja volante, a petición de la jefa del departamento de Servicios Educativos, en donde se daría al público la información sobre lo que encontraría dentro del espacio lúdico, y se le invitaba a participar de todas las actividades que se crearon para él, dadas a través de imágenes al igual que textos simpáticos y sencillos, que como ya mencionó tenían como principal función despertar la imaginación, logrando que el público participara con Posada en una situación más entre amigos.

Por último, se ofreció una propuesta de folleto con 4 páginas, diseño que surge como un requisito de la Asignatura Diseño VIII en la ENAP, mismo que cubrió con todos los requisitos de diseño, diagramación y reticulación necesarios para obtener una calificación aprobatoria, y por lo tanto que ofrecía una calidad visual, en donde se encontraba información sobre Posada, sobre el grabado al igual que información de los mismos, aunados de comentarios sobre las obras que de Posada se tocarían en la exposición.

Se incluían juegos y actividades que perseguían el ser como la continuación de la exposición en casa, sería entonces un material de apoyo que podíamos conservar para ser utilizado en futuras ocasiones, previendo que el público infantil requiriera de tener datos más específicos pero claros sobre José Guadalupe Posada, así se intentó cubrir con esa situación que resulta imposible de omitir, que propicia en ocasiones una innecesaria pérdida de tiempo en la transcripción de cédulas, siendo esto un impedimento para el disfrute y diálogo total con la obra.

Dentro del diseño que se calificó dentro de la Asignatura Diseño VIII en la ENAP, como ya se mencionó, se intentó jugar con los planos, con las imágenes, dando movimiento a las tipografías que hacían al diseño algo más dinámico y con un aspecto lúdico. Los textos también están pensados en justificarlos a través del espacio que sobraba de las imágenes que se anexaron, dándole un puntaje apropiado para ser leído con facilidad y que permitiera cubrir con el espacio que se había destinado ya, a la tipografía.

Se tiene como tinta únicamente la negra y porcentajes del mismo en un soporte de papel bond, que finalmente cubría con las necesidades presupuestales que se tenían en aquel momento. En el caso del folleto de 4 páginas, fue diseñado a dos columnas, pero en el caso de las hojas volante y folletos de mano, se trabajó con el margen de la hoja en formato horizontal de 28.0 cm por 21.5 cm.



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Se muestran entonces así, las imágenes de los folletos que integraron el material didáctico, diseñado con la finalidad de complementar al espacio lúdico.

Se nos habla de juego, y nos remitimos a niños, y se toma la idea de jugar únicamente como un sinónimo de inmadurez, juegos a que desconocemos la paternidad que el juego encierra, siendo este una expresión de inteligencia y motivador de capacidades.

El espacio lúdico en un museo, es el área en donde los visitantes tienen la oportunidad de ponerse en contacto, a través del juego, con los objetos que integraron su experiencia museística.

Se habla de maneras lúdicas o de situaciones lúdicas para poder interactuar con el mundo, como una solución a las carencias que se tienen al momento de ver, oír, sentir, probar, todo esto en espacios preparados par que las personas se liberen y vivan una nueva forma de ponerse en contacto con su exterior a través de situaciones que serán...

La percepción, juicio y experiencia estética se pueden obtener con una didáctica expositiva, con estímulos visuales y perceptivos en el espectador, y con la obtención del diálogo visual conseguido por lo que no el objeto y lo que requiere el visitante.



Espacio Lúdico



La experiencia didáctica



TESIS CON FALLA DE ORIGEN

4 DESARROLLO DE LA PROPUESTA

Ahora que ya se tienen los antecedentes necesarios para la realización formal del espacio lúdico de Posada y la Prensa ilustrada: signos de modernidad y resistencia, se procede a mostrar de que forma fueron terminados los trabajos de diseño y montaje de forma real y definitiva.

Se mostrarán los espacios que se utilizaron finalmente, al igual que los colores, formas y actividades que ya se mencionaron anteriormente, pero que aquí apreciaremos de forma final. Ahora bien, tenemos de la misma forma, un mantenimiento que se le tuvo que dar al espacio lúdico, en sus tres meses de existencia. De ello también se darán datos precisos en este apartado.

4.1 Montaje

En primera instancia, el personal de museografía se dio a la tarea de colocar las primeras mamparas, las que separarían a las actividades entre sí, fijándolas al piso, y comenzando desde ahí su reparación. Se les dió un mantenimiento que incluía resanar, lijar y pintar de los colores antes mencionados para cada actividad.

Posteriormente se les dió el mismo trabajo a cada una de las bases y módulos que yo había marcado en bodegas con anticipación.

Así pues se me presentó la primera parte del material para el montaje del espacio lúdico, las bases, módulos y mamparas estaban listas para ser ubicadas dentro del área que ya se les tenía destinada.

Después me di a la tarea de colocar el plástico charol en el área que se utilizaría para el montaje del proyecto final, área que ya con anterioridad se describió, requiriendo para el tensado del plástico de la ayuda de dos personas más para que este fuera colocado de la mejor manera.

Lo primero fué el medir la superficie para así poder cortar exactos los trozos de plástico a colocar, posteriormente este mismo se expuso al sol por tiempo aproximado de 15 minutos para que así se prestara más fácilmente al tensado, inmediatamente después fue colocado y sujetado con cinta de color negra a los costados y a todo lo largo para evitar las arrugas que se pudieran formar, evitando así que lo óptimo del piso se viera afectado.

El siguiente paso sería el acomodar los módulos y bases sobre el recién colocado plástico, módulos que ya estaban pintados en los colores ya destinados para cada actividad, y que fueron dispuestos según lo marcaba el diseño final del espacio lúdico.

A partir del acomodo de módulos y bases dentro del área destinada al montaje del espacio lúdico, sobre el plástico charol negro, antes mencionado, se colocó una ruta sugerida para visitar el espacio, dada a través de fotocopias de los personajes de la gráfica de Posada. Estas fotocopias fueron fijadas sobre el plástico charol con mica gruesa autoadherible.

Cada área integrante del espacio lúdico, contaba con actividades específicas que requerían de cierto material fijo sobre los módulos. Este fue el caso de la actividad de MONOTIPIA y el de CALCOGRAFIA, que tuvieron que ser reforzados en el caso de la primera con un acrílico fijo en la parte superior de una base rectangular y para el segundo caso con dos clichés .

Seguido de esto, se dio pie a la colocación de las ilustraciones que servirían de guías en cada una de las actividades, distribuyéndolas según el plan de trabajo que aparece en el diseño final (Propuesta final).

Las ilustraciones se colocaron fijas sobre triplay, posteriormente se recortaron y fueron fijadas a un soporte de madera en ángulo (45 grados), para que se sostuvieran al piso.

La actividad de monotipia requirió de una base que se utilizaría para colocar exclusivamente el material que se necesitaría en la elaboración de la misma. Se requirió entonces, que la base se colocara a una distancia de 30 cm. con respecto a la otra que contenía el acrílico, para que así se pudiera trabajar de forma más cómoda.

Para el montaje de el taller de grabado se requirió de dejar un área con duela que nos daría visualmente ya una separación, para después proceder a colocar todos los muebles que ya se habían solicitado y darles forma. Se intentó en este espacio darle una sensación de un área de trabajo real, por lo que se trató de colocar los objetos de forma en que el público que visitaba esta área pudiera tocar los instrumentos, y ver de que forma comúnmente se colocarían estos, dentro de un taller de grabado.

Para el montaje del glosario, únicamente se requirió de la colocación del personaje de la gráfica de Posada, conocido como Chepito mariguano", además de la colocación en plotter, de cada uno de las definiciones que se utilizarían dentro del recorrido por el espacio lúdico. El vinil fue colocado por personal de el departamento de museografía.

Cabe aclarar que se colocaron de igual forma unas ilustraciones para hacer más claros los términos que se manejarían dentro del glosario, pero las ilustraciones no fueron diseñadas ni realizadas por mí, así que el espacio que utilizaron fue destinado a última hora y no tomando en cuenta midiseño final.



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Se montó también una mesa rectangular que formó parte del diseño final, en donde se colocó un libro-catálogo de la obra que se mostraba dentro de la exposición de Posada y la prensa ilustrada: signos de modernidad y resistencia, en donde el público podía sentarse a trabajar y consultar la obra del maestro Posada, precedido por una ilustración de el Padre Cobos, que extiende los brazos al público visitante.

También se tenía para la consulta del público un espacio en donde supuestamente se colocarían todos los materiales didácticos y de consulta para los niños. Únicamente se contó con los folletos diseñados por mi, y uno más que fue diseñado por un guía de los Servicios Educativos del MUNAL. Este espacio únicamente contó con una ilustración de Doña Caralampia Mondongo, amén de la información que ofrecía.

Se montó, también, en la puerta del espacio lúdico, una mampara que indicaba la existencia de el espacio lúdico.

El Museógrafo de la exposición de Posada y la Prensa ilustrada, me pidió desistir de la idea original de hacer un montaje con un padre Cobos en la entrada para invitar a todos al recorrido por el espacio lúdico, argumentando que si se exhibía algún personaje por fuera del área destinada, los visitantes entrarían primero al espacio lúdico que a la exposición y de eso no se trataba. Así pues se rotuló únicamente el nombre y se colocó por fuera del espacio.

Por último el texto que acompañó a cada una de las actividades y que se colocó sobre globos de comics, fue puesto gracias a la colaboración del personal de Museografía del MUNAL, quienes se dieron a la tarea de colocarlo y además de colocar una señalización que yo sugerí para ser adherida al piso y escaleras, en forma de flechas indicado hacia adonde se deberían de dirigir al termino de su recorrido por la exposición para llegar a el espacio preparado para la interacción, el Espacio lúdico.

4.2 Mantenimiento

El mantenimiento que el espacio lúdico requirió, no fue más allá de el renovar materiales consumibles como lo eran, la tinta tipográfica, estopa y papeles aproximadamente una vez por semana y el de verificar que el plástico charol no tuviera ninguna arruga para impedir que se atorara en un zapato de algún visitante y se rasgara.

En tres meses de vida de el montaje, nunca se rasgó el plástico charol, además de que las actividades tuvieron una afluencia bastante aceptable, pero que le daban un trato rudo a los materiales, materi-



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

ales que nunca tuvieron que ser reemplazados por otros, a no ser los que ya se mencionaron, que fueron tintas, papel y estopa, pues éstos eran los que los visitantes consumían por supuesto dentro de su recorrido. Los materiales impresos que se obsequiaban tuvieron que ser fotocopiados en cuanto se terminaban, esto es a razón de 150 por día.

El espacio lúdico contaba de igual forma con dos custodios por día, para asegurar el mantenimiento de cualquier espacio dentro del montaje.

Se limpiaba el plástico charol dos veces por día, a las 9:00 a.m. y a las 6:30 p.m. aproximadamente, cuando la afluencia de público los fines de semana sobre todo, exigía una limpieza extra a mitad del día, también se recurría a el personal de limpieza para que con un tapete húmedo quitaba el excedente de polvo.

La actividad de monotipia exigía una limpieza por semana, en lo que se refiere a el acrílico en donde se trabajaba, limpieza dada por el personal de aseo del mismo museo, o por la gente de servicios educativos.

El personal de vigilancia se encargaba de avisar al departamento de servicios educativos del MUNAL, en el momento que se terminaba alguno de los materiales, esto aseguró la existencia de los mismos en cualquier circunstancia.

En general, se requirió de una limpieza superficial que incluía el desalojo de polvo de cualquiera de las mamparas y de los materiales que se encontraban, sobre todo en el del montaje del taller de grabado, que utilizaba dentro de su área, con muchos utensilios pequeños como gubias, rodillos, y frascos que se tenían que limpiar con mayor cuidado.

Ruta de plástico con fotocopias.



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



5 RESULTADOS



En este apartado se enumeraran parte de los resultados obtenidos o generados por el montaje del espacio lúdico dentro del MUNAL, en su exposición Posada y la prensa ilustrada : signos de modernidad y resistencia, en donde se anexará material recolectado por el departamento de difusión del mismo museo, tomado de los periódicos con la fecha que se encuentra al margen, así como la fecha de la publicación y el nombre de el periódico que lo publicó. Se anexan también datos tomados de la carpeta de Servicios Educativos, en donde se muestran la cantidad de público asistente a el espacio lúdico, firmado por los custodios, mismos que se dan a la tarea de contar la cantidad de visitantes que hicieron uso de las instalaciones y en que actividades participaron.

En mi particular punto de vista y a partir de los datos que aquí consigno, puedo adelantar el éxito de el montaje de espacio lúdico, en dos niveles:

1) A nivel visitante en cuanto a su experiencia, reforzamiento y convivencia dentro del espacio lúdico.

2) A nivel institución, pues el museo logro una gran aceptación del proyecto para con los patrocinadores y responsables de todo el trabajo de exposición, además de la trascendencia que se hizo ver en el montaje posterior de espacios lúdicos mas trabajados en diferentes museos.

Presento en forma de lista la entrada de adultos, jóvenes y niños al espacio lúdico, tomando en cuenta que en la mayoría de ellos se utilizaba para visitar el montaje más de 15 min., en donde se dedicaba mucho tiempo a la realización de cada una de las actividades diseñadas para ellos, también se dió la lectura de cédulas, de glosario y posteriormente la consulta de los folletos y libros que se anexaron para complementar su recorrido. Gracias al apoyo del personal de custodios se cuenta con una lista de entrada que nos da, la cantidad exacta de los visitantes que hicieron uso de las instalaciones del Espacio Lúdico.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

**FALTA
LAS
PAGINAS**

106

A

114

5.2 Asistencia del público.

FECHA	ADULTOS	JOVENES	NIÑOS
6/X/96	299	234	92
5/X/96	110	344	45
3/X/96	35	154	3
2/X/96	52	108	45
1/X/96	32	47	7
29/IX/96	390	297	111
28/IX/96	136	322	33
27/IX/96	54	95	9
26/IX/96	25	85	2
25/IX/96	18	48	7
24/IX/96	22	35	1
22/IX/96	323	174	66
21/IX/96	105	220	30
20/IX/96	52	70	0
19/IX/96	50	100	2
18/IX/96	56	97	5
17/IX/96	20	50	1
15/IX/96	120	56	55
14/IX/96	143	185	45
13/IX/96	34	33	19
12/IX/96	36	97	11
11/IX/96	38	27	0
10/IX/96	25	94	2
08/IX/96	219	186	0

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN





CONCLUSIONES

La experiencia que se adquiere cuando uno se interna y explora nuevas fronteras de conocimientos es invaluable. El poder haber tenido la oportunidad de llevar a la práctica una propuesta de diseño de un espacio lúdico en forma real, que tiene como antecedente seis meses de servicio social dentro del área de Servicios Educativos, se convierte en una experiencia extraescolar; pues no solo pude conocer una aplicación mas para el egresado de la carrera de Diseño Gráfico, si no que a la par se descubre lo fascinante que resulta aplicar el Diseño Gráfico para servir y trabajar con los niños.

Sería conveniente hacer hincapié en lo indispensable que resulta tener experiencias de aprendizaje extra escolares dentro del área que cualquier diseñador elija para desarrollarse como profesionista, pues el enriquecimiento de cada uno de nosotros depende en mucho de la calidad de experiencias que se puedan obtener. De esta manera cualquier profesionista podrá "especializarse" dentro de su área desarrollándose quizá, en un lugar donde pudiera prestar un servicio social dentro del espacio en el que quizá se desee obtener una mayor experiencia.

Dentro de este proyecto se propuso lograr un área interactiva para el público que le resultara atractiva, con contenido, visualmente y gráficamente lo más cercano a lo funcional, en donde la gente y sobre todo los niños se acercaran en una situación mas entre amigos con una institución tan importante e imponente como lo es el museo, que en este caso lo fue el edificio del MUNAL; y que en donde, en medio de todas las escaleras de mármol, grandes esculturas y espacios tan amplios se encontrara con un sitio para el intercambio de comentarios y juegos: el espacio lúdico.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Concebimos ahora a un espacio lúdico al área en donde se proponen modelos interactivos de comunicación desde la perspectiva del visitante, que le permite apropiarse del contenido de la exposición y hacerlo significativo, ofreciendo posibilidades, a los visitantes de interactuar con las obras expuestas y personalizar sus significados.

A través del espacio lúdico se dan alternativas para la exploración, experimentación y comunicación gracias al juego; alternativas verbales y no verbales que intentan satisfacer las diferentes necesidades y estilos de conocer que tienen cada uno de los visitantes que a su vez, encontrarán un

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

ambiente que propicie su relación con otros visitantes, además de esparcimiento y relajación.

Con todo esto, concluimos que el espacio lúdico funge como el vínculo perfecto entre el visitante y las relaciones simbólicas con lo expuesto, a través del juego, de lo imaginario, y de la experiencia de los otros visitantes; y finalmente me resulta muy alentador que la gente asistiera y jugara dentro de este espacio.

Indudablemente esto me deja un muy grato recuerdo, pero como diseñadora me invita a seguir adelante con investigaciones como esta y sobre todo con el deseo enorme de algún día poder colaborar de forma permanente con una institución tan importante como lo es un MUSEO, para que la experiencia que hoy he obtenido como diseñador gráfico, dentro de el mismo, pueda seguir alimentándose y lograr aplicarla en lo sucesivo, y que en un futuro los niños tengan una experiencia agradable y motivante, que por mínima que sea, yo le consideraría como un gran logro.

El adentrar un poco en el mundo de la museografía, me compromete a seguir profundizando en el tema para que en adelante pudiera especializarme en esta rama, que ofrece una gran cantidad de terreno para desarrollar a un profesional egresado de la Lic. de Diseño en los montajes, propuestas, desarrollo de discursos museográficos, acercamiento con los objetos, etc. buscando hacer de esto, un trabajo al que dedique el tiempo que se le tiene que dedicar y del que se ocupen profesionales que realmente lo sean.

Se valora también el hecho de que este trabajo práctico permitió estar en contacto con gente muy profesional en sus áreas de trabajo, como lo fueron historiadores del arte, pedagogas, guías del museo, maestras de primaria, gente de mantenimiento, de las que tuve apoyo incondicional a favor del enriquecimiento de una sola causa: un espacio para los niños.

El egresado de la Escuela Nacional de Artes Plásticas, debe sentir que la investigación y preparación que se debe seguir adquiriendo, es totalmente indispensable, ya que la formación profesional es un proceso que no termina nunca.

El Diseñador gráfico es entonces un profesionista que debe seguir en la punta de todo lo que tenga que ver con lo suyo: comunicar a través del manejo de imágenes.



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

BIBLIOGRAFIA

- Ambrose, Timothy., Museum Basics, Estados Unidos, ICOM, 1993, 316 pp.
- Arroyo, Miguel G., Arte, educación y museología, Caracas, Biblioteca de la Academia Nacional de la Historia, 1989, 293 pp.
- Bazin, Germain, El tiempo de los museos, Barcelona, Ediciones DALMON, 1969, 150 pp.
- Cliff, Stafford, Diseño de stands, galerías, museos y ferias, México, GG., 1992, 224 pp.
- Depto de Servicios Educativos del MUNAL, Serie de hojas de información de la ley para personas con discapacidades, en Hoja de información 5: Alternativas para la eliminación de Barreras, 1992, fotoc.
- Dujovne, Marha, Entre musas y musarañas, en tercera reunión de sensibilización, 1995, fotoc.
- Dujovne, Martha, Ver y aprender: como hacer visitas guiadas a museos, sitios arqueológicos, conventos, murales, mercados, fiestas..., México, Prisma Mexicana, 1981, 74 pp.
- Revista de la ENAP, S.S.V.V., Museografía Contemporánea, num 17, 1995, 75 pp
- Fernandez, Miguel Angel, Historia de los museos de México, México, Promotora de Comercialización directa, 1978, 248 pp.
- Fuentes, Teresa, Panorámica histórico y org. de los museos, Cuba, Pueblo y Educación, 1973, 120 pp.
- Glusberg, Jorge, Museos fríos y calientes, Buenos Aires, Complejo Cultural Museo de Telecomunicaciones, 1991, 38 pp.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

González, M., Mireya, Materiales y Juegos, en Primera reunión internacional de los servicios educativos en los museos, 1996

Herreman, Yany, El arte de comunicar y educar: como enriquecer al museo contemporaneo, en Información científica y tecnológica, Vol 8, num 121, octubre 1986, 69,70,71 p.

Hoga, J., Psicología y artes visuales, Barcelona, GG., 1980, 149 pp.

Huber, Johanna, Ocupaciones infantiles, Buenos Aires, Kapelusz, quinta edición, 1972, 151 pp.

Josep, Ma. Montaner, Nuevos museos: espacios para la cultura, España, GG., 1990, 192 pp

Kellogg, Rhoda, Análisis de la expresión plastica del preescolar, España, CIN-CEL, 1979, 299 pp.

Leon, Aurora, El Museo: Teoría, Praxis y Utopía, Madrid, Ediciones Cátedra S.A., 1982, 378 pp.

López, Gabriela E., Jugando con Tamayo: una experiencia de acercamiento al arte, Museo Rufino Tamayo, 1996, 6 pp

Maier, Henry W., Tres teorías sobre el desarrollo del niño, Buenos Aires, AMORROTO Editores, 1979, 178 pp.

Montiel, Alejandro, Museos de Nueva York, España, Océano, 1988, 11-13 pp.

Oliveras, Jordi, The museums of the last generation, Barcelona, G.G., 1986, 144 pp.

Olmedo, Patiño, Dolores, Primera reunión internacional de Servicios Educativos en los museos, Conferencia de presentación, Julio de 1996

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Pujol-Gratacós-Aymerich, Expresión y arte en la escuela: la expresión plástica,
Barcelona TEIDE, quinta edición, 1981, 96 pp.

Raymon, V. Wiman, Material didáctico, México, Trillas,
3a reimpresión, 1985, 174 pp.

Rivière, Georges Henri, La museología: curso de museología, textos y testimonios,
Madrid, AKAL, 1993, 533 pp.

Salvat Editores, S.S.V.V., Los museos en el mundo, Madrid,
Salvat, 1975, 143 pp.

Schmilchuk, Graciela, Museos: Comunicación y Educación, México,
CENIDIA P, 1987, 537 pp.

Schmilchuak, Graciela, "Un pacto entre los dos", en tercera reunión de sensibi-
lización, 1995, fotoc.

SEP, Historia de los Museos, México,
SEP, 1987, 227 pp.

Servicios Educativos, Reporte Anual de depto. de Serv. Educativos,
MUNAL, 1995

Stein, Michael T., Museos de Nueva York, Barcelona,
Océano, 1993, 270 pp.

Zavala, Lauro, Posibilidades y Límites de la comunicación
museográfica, México, UNAM, 1993, 109 pp.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN