

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO  
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS



# MÉXXICO

en el diseño gráfico:

Los signos visuales de un siglo



Antecedentes



1900 - 1920



1920 - 1940



1940 - 1960



1960 - 1980



1980 - 2000

“El Diseño Bidimensional y la Museografía”



E N A P

ESCUELA  
NACIONAL  
DE ARTES  
PLÁSTICAS

TESINA

Que para obtener el título de:  
Lic. en Diseño Gráfico

Presenta:

Brenda Elisa González Domínguez

Director de Tesina:

Lic. José Francisco Villaseñor Bello

México, D.F., 2006



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.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO  
**ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS**

**"El Diseño Bidimensional y la Museografía"**

**TESINA**

Que para obtener el título de:  
**Lic. en Diseño Gráfico**

Presenta:

**Brenda Elisa González Domínguez**

Director de Tesina:

**Lic. José Francisco Villaseñor Bello**

México, D.F., 2006

---

**A DIOS**

*Por iluminar, cuidar y proteger mi camino siempre, porque gracias a El estoy aquí, por la fortaleza que El me da día con día y por todo lo que soy y tengo. Gracias Señor.*

**AMIMAMI**

*Porque gracias a ella yo tengo mi carrera, ya que a base del sudor de su frente, nunca me ha faltado cariño, amor, apoyo, vestido y sustento y sobre todo por la enseñanza que mas le agradezco, el valor para afrontar todos los problemas y luchar siempre por lo que quiero; por todo eso y más, Gracias, Ma.*

**AMIHIJA**

*Por ser el motorcito por el cual yo trabajo y me esfuerzo, ya que por dejarle una enseñanza me titulo después de muchos años, por darme toda su alegría y sobre todo por el amor que constantemente me demuestra. Gracias chiquita linda, te adoro.*

**AMIS HERMANOS**

*A ti Luis por darme el ejemplo, el apoyo y tus sabios consejos. A ti May, porque aunque no lo creas tu me has enseñado mucho, con esa nobleza tan linda que tienes en tu corazón y por todo lo que me apoyas día con día. Por ser como son mis queridos hermanos gracias, los amo.*

**ATIOSWALDO**

*Porque con tu amor me has ayudado, apoyado, cuidado y sobre todo aguantado, te doy las gracias porque sin ti nada de esto sería posible, te amo. Gracias mi amor.*

**AMIABUE**

*Por todo el amor, enseñanza y protección, por ayudarme toda mi vida te agradezco infinitamente, te quiero muchísimo abue.*

---

**AMI TIO ALBERTO**

*Por todo lo que nos ayudas día con día, porque tu también tuviste mucho que ver en el que haya terminado mi carrera y por darnos el amor de un padre. Gracias tío.*

**AMIS PADRINOS FANO Y AMI AMIGA KARLA**

*Por todo el apoyo que me han dado, por sus consejos y cariño, y a ti Karla por ser mi amiga de toda la vida, por todo lo que hemos y seguiremos viviendo juntas, por todo lo que me has ayudado y enseñado, Gracias, los quiero mucho.*

**AMI AMIGA ANGELICA**

*Por estar conmigo en las buenas y en las malas, por todo lo que me ayudas y me quieres, por ser también mi amiga de toda la vida. Gracias, te quiero mucho.*

**AMI FAMILIA Y AMIS AMIGOS**

*Por todo el apoyo que siempre me dan, por que día con día me doy cuenta que tan importantes son para mí. GRACIAS.*

## INTRODUCCION

### CAPITULO I

<b>1. EL DISEÑO GRAFICO PARA LOGRAR INTRODUCIRNOS AL MUNDO DE LOS MUSEOS.</b> . . . . .	<b>1</b>
1.1 Como me acerco como comunicador visual al mundo De los museos . . . . .	2
1.2 Antecedentes Generales... . . . .	3
1.3 Como se desarrollan los apoyos visuales en un discurso museográfico . . . . .	7
1.4 Pero ¿Que es una cédula museográfica? . . . . .	7
1.4.1 Elaboración de un folleto para realizar una cédula. . . . .	11
1.4.2 Elaboración de folletos de la evolución de la tipografía en México, desde la escritura prehispánica hasta el siglo XIX.. . . .	16

### CAPITULO II

<b>2. ASPECTOS IMPORTANTES QUE DEBE TOMAR EN CUENTA EL DISEÑADOR PARA EL MONTAJE DE UNA EXPOSICION.</b> . . . . .	<b>21</b>
2.1 Estructura en el montaje. . . . .	23
2.2 Relación con el objeto. . . . .	24
2.3 Señalización . . . . .	25
2.4 Información Exterior . . . . .	25
2.5 Estética y Formalización . . . . .	27
2.5.1 Expectativas de visitantes. . . . .	27
2.5.2 Presupuesto . . . . .	28

# I N D I C E

---

	Pag.
<b>CAPITULO III</b>	
<b>3. FASE PRACTICA</b> . . . . .	<b>29</b>
3.1 Materiales, colores, texturas y acabados . . . . .	<b>30</b>
3.2 La percepción del Espacio como comprobación final, . . . . .	<b>35</b>
<b>CONCLUSIONES</b> . . . . .	<b>37</b>
<b>ANEXOS</b> . . . . .	<b>38</b>
<b>BIBLIOGRAFIA.</b> . . . . .	<b>39</b>

---

Cuando escuchamos la palabra museografía, tal vez nunca nos ponemos a pensar precisamente en todo lo que implica esta palabra, misma que nos remonta solamente al tema que se está exponiendo y no analizamos que incluye por ejemplo, la iluminación, la señalización, el mobiliario, etc, solamente ponemos atención al objeto expuesto, tal vez éste sea el arte de la museografía, el que no se note, sin embargo, si ésta es lo mejor trabajada posible. nos va a garantizar el éxito de nuestra exposición.

Como podremos ver mas adelante el arte de la museografía implica mucho trabajo, ya que aunque parezcan insignificantes, muchos factores influyen en ella, por ejemplo el color de las paredes, el piso con el que se cuenta, un ventanal, una escalera, la forma en que serán expuestos los objetos, etc., todos estos detalles sí son utilizados de la mejor forma, lograrán la mayor atención del visitante, y aquí es en donde nosotros como diseñadores debemos de intervenir, pues nuestra profesión implica el manejo de materiales, colores, texturas, lenguaje visual, etc. y debemos manejarlos lo mas estéticamente posible ya que son sumamente importantes al momento de realizar el montaje. Si desempeñamos un buen trabajo de diseño, garantizaremos el éxito de nuestro montaje, y éste es nuestro objetivo principal.

# INTRODUCCIÓN

---

C  
A  
P  
I  
T  
U  
L  
O

EL DISEÑO GRÁFICO PARA LOGRAR  
INTRODUCIRNOS AL MUNDO DE LOS MUSEOS.



## 1. El Diseño Gráfico, para lograr introducirnos al mundo de los museos.

El Diseño Gráfico puede ser caracterizado como una forma específica de arte, como praxis poética y como tal responde a una función determinada que es la comunicación visual. Lo diseñado comprende el producto de la acción cuya variedad abarca los mismos sistemas de señalización en libros, revistas, cédulas museográficas, periódicos, carteles, timbres postales, dibujos de animación, folletos, portadas, etc.

Diseñar la comunicación gráfica consiste en proyectar los mensajes que el hombre requiere para establecer un orden significativo a la comunicación gráfica.<sup>1</sup>

### 1.1 Cómo me acerco como comunicador visual al mundo de los museos

Desde el punto de vista como Diseñadora Gráfica y enfocándome directamente a la simbología, pienso que es importante la intervención de un Comunicador visual en el montaje de una exposición, ya que este está empapado en todo lo que se refiere al color, tipografía, símbolos, tamaños y materiales, para que se alcance el mejor entendimiento en la comunicación museográfica que es el proceso en el cual el visitante tiene siempre la última palabra, y cuya experiencia de visita, recorrido y evaluación personal merecen algo más que una reducción descriptiva, dejando de lado los procesos de interpretación por medio de los cuales el visitante interpreta su experiencia de una manera particular en un momento concreto.

Como hemos podido observar, en el transcurso de este trabajo no solamente es llegar y poner nuestros elementos



**MUSEO NACIONAL DE SAN CARLOS**

*En la ciudad de México*

museográficos al mejor gusto del diseñador o curador, sino que es todo un proceso de investigación con bases y fundamentos para la colocación de cada uno de los objetos que serán mostrados en nuestra exposición, ya que cada uno tiene una razón por la cual está colocado en cierto lugar.

Concretamente en este trabajo que realiza la Universidad Nacional Autónoma de México, específicamente la Escuela Nacional de Artes Plásticas cuyo nombre es "100 años de Diseño Gráfico en México" en el montaje de la exposición que se realiza con motivo de este trabajo, como Diseñadora Gráfica he de apoyar realizando todo un proceso de investigación, en lo que se refiere a los aspectos gráficos que tiene esta exposición, se elaborarán una serie de folletos para facilitar el trabajo de quienes serán los encargados directamente del montaje. Por lo que a continuación de una manera muy breve mencionaremos los términos más utilizados en el tema de la museografía.

<sup>1</sup> Vilchis, Luz del Carmen **DISEÑO UNIVERSO DE CONOCIMIENTO** impreso en México 2<sup>a</sup> Edición pp 35

## 1.2 Antecedentes Generales

Como parte de la historia de los museos cabe mencionar que durante el Renacimiento se crean los studiolo, las gallerías y los gabinetto que permitían a manera de laboratorios dedicados al estudio y la observación, coleccionar y sobre todo ordenar objetos, con la idea de reconstruir mediante ellos un microcosmos para entender y explicar la tierra y luego el cosmos.

Nacen las wonderkammer (cámara de las maravillas) que conservaban las rarezas naturales, y las kunstkammer (cámara de artes) que reunían las obras de arte producidas por el hombre.

En los últimos cincuenta años del siglo XX, los estilos se han transformado en proyectos originales y modernistas.

En el año de 1972 se resume el concepto de un museo como una institución incorporada al desarrollo de la sociedad contemporánea y basada en el trabajo interdisciplinario y en



*MUSEO ARQUEOLÓGICO PALEONTOLÓGICO  
MUNICIPAL DE ROJALES  
ROJALES (Alicante), España. UE. -*

una estrecha relación con el medio ambiente, que aplica metodologías propias al llevar a cabo una función social consistente en investigar, ordenar, exhibir y difundir el patrimonio cultural.

Por este mismo año Estados Unidos y Canadá, proponen que visitar un museo no solamente fuera irlo a contemplar sino, que el visitante se involucrara desarrollando actividades para descubrir y explorar las exposiciones.

La contribución europea al respecto es obra de dos de los más grandes museólogos internacionales Georges Henri Riviere y Hugues de Varine Voham, quines crean los ecomuseos, que es una idea de museo muy ligada a los parques naturales y a los museos al aire libre, sin muros, en Francia es en donde surgen este tipo de museos.<sup>2</sup>

En la actualidad se define el museo como una institución que obtiene financiamiento gubernamental, privado o mixto, y es creada con el fin de contribuir al desarrollo de la sociedad al preservar, reunir, conservar, estudiar, interpretar, exhibir y divulgar por medio de exposiciones y de un conjunto de actividades paralelas evidencia material y científica (animada o inanimada), histórica y tecnológica, la evolución del hombre y de la naturaleza. El museo es un espacio de exceso. En el museo se acumula y exhibe el exceso de la información.

El elemento mas importante en todo el espacio museográfico es el visitante. Hacia él está orientado o debería estarlo el esfuerzo de planeación, diseño, producción y evaluación que acompaña a todo proyecto museográfico.

<sup>2</sup> Witker B. Rodrigo  
LOS MUSEOS  
México 2001, Consejo  
Nacional para la  
Cultura y las Artes 2,  
3, 4 pp

A través de los museos se puede dar una imagen total del contexto social y su desarrollo histórico, incluidas las causas y explicaciones de los cambios producidos. Un museo debe mostrar los lazos históricos que unen nuestro pasado arqueológico con nuestro tiempo, pues de lo contrario no permitiría que el conocimiento de ese pasado sirva para la mejor comprensión y transformación de nuestro presente. Todos los museos tienen un sustento ideológico el cual se expresa en la selección, organización, estructura y los servicios que ofrecen.<sup>3</sup>



Anuncio publicitario para visitar la exposición de España Medieval montada en el Museo de Antropología, México, 2005.

**EL TRABAJO DE LOS MUSEOS**  
SE DIVIDE EN DOS PARTES



**MUSEOLOGIA:** Realiza todas las actividades que generan nuevos conocimientos para preservar y divulgarlos.

**MUSEOGRAFIA** Crea las exposiciones y los servicios :Que el Museo pone a disposición del visitante.

El museo pretende que la visita de sus públicos resulte una experiencia completa.

Es preciso recurrir a diversos niveles de comunicación, ya que cada tipo de público tiene distintas necesidades y expectativas ante la información que se le ofrece, así como variadas estrategias comunicativas para interpretarlas, de acuerdo con sus peculiares experiencias. Las estrategias comunicativas pueden ser narrativas, informativas, experienciales, ambientales, sensoriales etc.

Gracias a estas evaluaciones, el museo diseña otro tipo de estrategias para otro tipo de necesidades, por ejemplo: para recordar la visita técnica mercadológica habrá venta y promoción de productos culturales, para repetir nuevas visitas, campañas de difusión, elaboración de promocionales y presencia constante en medios como una opinión especializada.

Por otro lado, los visitantes del museo deben ser pensados como seres activos ya que asumen una actitud activa ante la propuesta del museo. Cada visitante interpreta el mensaje expositivo de

<http://www.antropologia.com.ar/>

manera que construye su propia visión en función de sus expectativas, intereses y competencias previas, es decir, interpreta la identidad de las formas con los objetos y su puesta en relación a el espacio recorrido.

Algunas investigaciones que se basan en la observación del comportamiento del público han establecido analogías entre la conducta del público y las actitudes de ciertos animales; el público hormiga por ejemplo, es respetuoso del orden propuesto y evita los grandes espacios : el público mariposa, motivado por el placer y la curiosidad se mueve en zigzag; el público pez se desliza a lo largo de la sala mirando desde lejos lo exhibido con una visión de conjunto; el público chapulín elige sus propios puntos de interés, no duda en dirigirse a ellos y no se preocupa por los espacios abiertos ni por moverse indistintamente avanzando o retrocediendo.<sup>4</sup>

## TIPOS DE EXPOSICION

**DE CIRCULACION DIRIGIDA:** Museos adaptados en edificios cuyos usos y funciones originales se han alterado. Sus espacios determinan los recorridos y las lecturas posibles. Las secuencias temáticas deben ser respetadas por el visitante.

**AL AIRE LIBRE:** No está delimitado por muros. Las zonas arqueológicas y los zoológicos se han avenido bien a este tipo de museo.

**INTERACTIVOS.** Ofrece a cada usuario la oportunidad de elegir libremente los usos y lecturas de las exposiciones. No imponen recorridos obligatorios y generalmente se encuentran en edificios construidos ex profeso.

El público que visitará nuestro espacio museografico influye o depende del tipo de exposición que se tiene, por lo que daremos a continuación una breve reseña de los tipos de museos que existen para darnos una idea del público que lo visitará.

Cuando los bienes culturales, lo requieren, se les somete a procesos de restauración, consistentes en acciones directas sobre los daños o deterioros que han sufrido, respetando en todo lo posible su integridad estética, histórica y física.

## EL PATRIMONIO CULTURAL:

Comprende el conjunto de objetos producidos por el intelecto y la mano del hombre a los que la sociedad atribuye un particular valor artístico, histórico, documental, estético, científico, etc. Estos constituyen una herencia material y cultura del pasado para las generaciones venideras.

## TIPOS DE MUSEO

### MUSEO DE ARTE:

Encontramos las políticas culturales de cada época,

**DE BELLAS ARTES:** Se exhiben las obras de arte ordenadas según su autor, estilo, corriente o grupo temático.

### DE ARTES APLICADAS:

Se exhibe principalmente la técnica y el uso de diferentes materiales.

**DE ARTES POPULARES:** Se relaciona con la artesanía, sus autores y etnografía de un lugar.

### MUSEOS DE ANTROPOLOGIA

Su tema principal es el hombre y su entorno y la evolución histórica y cultural que ha tenido.

**DE HISTORIA:** El pasado del hombre y de las sociedades humanas.

**DE ARQUEOLOGIA:** Se orientan a estudiar los vestigios de las antiguas civilizaciones a partir de los cuales se formulan conclusiones científicas susceptibles de divulgación.

**DE ETNOGRAFÍA:** Rasgos culturales característicos de grupos humanos vivos unidos por un mismo origen, raza, lengua o religión.

### MUSEOS DE CIENCIAS:

Concentran objetos y colecciones ordenados conforme a la lógica de los paradigmas del conocimiento científico relativos a determinadas categorías de hechos o de fenómenos con sus teorías leyes y procedimientos.

### MUSEOS GENERALES:

Guardan la memoria y el patrimonio de diversas esferas de la vida social que no siempre se consideran en las temáticas de los museos tradicionales: el mar, el perfume los deportes, los juegos olímpicos el teatro, la muerte, etc.

**HISTORIA NATURAL:** Bienes de la naturaleza.

### 1.3 **Cómo se desarrollan los apoyos visuales en un discurso museográfico.**

Es preciso recurrir a diversos niveles de comunicación, ya que cada tipo de público tiene distintas necesidades y expectativas ante la información que se le ofrece, así como variadas estrategias comunicativas para interpretarlas de acuerdo con sus peculiares experiencias.

Las estrategias comunicativas pueden ser narrativas, informativas, experienciales, ambientales, reconstructivas, simulativas, explicativas, valorativas, contextuales, objetuales, rituales, lúdicas, didácticas, sensoriales, etc.

Otro tipo de estrategia que también se debe de utilizar para poder recordar la visita son las técnicas mercadológicas, venta y promoción de productos culturales, para repetir nuevas visitas, campañas de difusión, elaboración de promocionales y presencia constante en medios como una opinión especializada. Para todo lo anteriormente mencionado se debe de estudiar muy detenidamente lo siguiente.

Para poder elaborar la información escrita que formará parte de una exposición surgida de los guiones científicos, se debe trabajar con los

especialistas de la materia que se trate, arqueólogos, historiadores o biólogos. Los temas principales de una exposición y el tipo de audiencia que previsiblemente tendrá acceso a ella, son las referencias que determinarán la redacción definitiva de los contenidos escritos.

En las exposiciones se deben aplicar conceptos y técnicas relativos a la disposición de objetos en espacios determinados, a la circulación del público, y a los aspectos arquitectónicos y las instalaciones del edificio que las alberga.

Ya que hicimos una investigación detallada de todo lo anterior, proseguimos a elaborar lo que es una cédula museográfica, en la cual un diseñador tiene una participación muy importante, ya que contiene elementos en los que el diseñador está empapado.

### 1.4 **¿Pero ¿Qué es una cédula museográfica?**

La cédula museográfica es el principal medio utilizado en las exposiciones de los museos para transmitir y complementar la información sobre lo exhibido. Las cédulas deben ser consideradas como parte del desarrollo del diseño general de la exhibición. La interrelación del texto debe ser funcional aunque esto no significa que no sea estético. El texto y los otros componentes de la exposición deben



*Cédula de objeto utilizada en la exposición España Medieval.*



trabajar en conjunto para hacer el discurso museográfico más efectivo. Además deben o pueden estimular ideas sobre las maneras en que las cosas pueden ser expuestas.

El cedulario, su contenido, su estilo y diseño deberían ser considerados como una parte vital de los sistemas de comunicación y orientación de los museos.

La función mas importante que puede cumplir la cédula es la de animar al espectador a comprender y a reaccionar de una forma positiva ante lo que ha observado, éstas son de gran importancia en la función educacional de los museos. Mediante una secuencia lógica y explicaciones adecuadas, el visitante puede sumergirse en el espíritu y la atmósfera de la exposición lo que la sola vista de los objetos no le permitiría. Pueden ser utilizadas para:

- Informar: dando una clara presentación de los hechos.

- !- Instruir: mostrar a los visitantes cómo opera la exhibición.

- Explicar: por qué cierta cosa es como es.

- Entretener: para hacer una visita agradable.

La fuente de datos para el cedulario es el guión científico. Éste es el resultado del trabajo conjunto del curador y los especialistas en la materia que redactarán los textos pertinentes, a partir de lo cual se indicará que títulos se requieren, qué cédulas generales son necesarias y qué tipo de información deberá revelarse en las cédulas particulares. El guión museográfico establece la cantidad de cédulas y sugiere su ubicación espacial.

La redacción debe ser clara, concisa, didáctica y sencilla. Debe contener explicaciones sintéticas que permitan al visitante comprender fácilmente el carácter y el sentido de la exposición. Hay que tener en cuenta las necesidades informativas, educativas y estéticas de los visitantes.



Cédula Temática

La información escrita de una exposición se divide en tres tipos de acuerdo a su contenido y colocación por orden de importancia:

1. **Cédula introductoria:** se explican los propósitos de la exposición (de 50 a 150 palabras). Suelen ubicarse en la entrada de la sala de exhibición.
2. **Cédula temática:** ofrecen desarrollado el grueso de la información a manera de capítulos de un libro, consignan datos específicos de determinados tópicos, especifican las ambientaciones y los conjuntos de aparatos u objetos (de 100 a 250 palabras).

Se colocan al inicio de un sector determinado.

**3. Cédulas de objetos:** Se detalla o se describe en particular cada objeto expuesto (de 40 a 50 palabras). Se ubican junto al objeto.

En términos generales, para satisfacer las necesidades del espectador las cédulas deben: Identificar al objeto de una forma sencilla y en palabras comprensibles, poner en contexto dando información general, llamar la atención sobre características especiales o comparaciones posibles y sobre todo que hagan que la experiencia resulte interesante, estimulante y que provoque reacciones posteriores.



Cédula Introductoria



## 1.4.1 Elaboración de un folleto para realizar una cédula.

### ¿Para que realizar este folleto?

Dentro del trabajo de investigación que esta realizando la Escuela Nacional de Artes Plásticas de Los cien años de Diseño en México, una de nuestras actividades en él fue la elaboración de un folleto en el cual de una manera muy breve y concisa explicáramos el concepto de una cédula, que tipos hay y como se elaboraran, ya que de esta forma apoyamos al equipos de diseño y montaje de la exposición que se realizo sobre el.

### ¿Cuál es mi propósito como Diseñadora Gráfica al elaborarlo?

El realizar un trabajo real que pueda ayudar y servir al que está observando mi trabajo, es decir en este caso tuvimos que **h a c e r u n a a r d u a**



investigación sobre lo que son los cedularios, en los que encontramos mucha información, pero que debíamos concretarla aplicando un diseño para que pudiera ser funcional.

► DEFINICIÓN Y FUNCIÓN

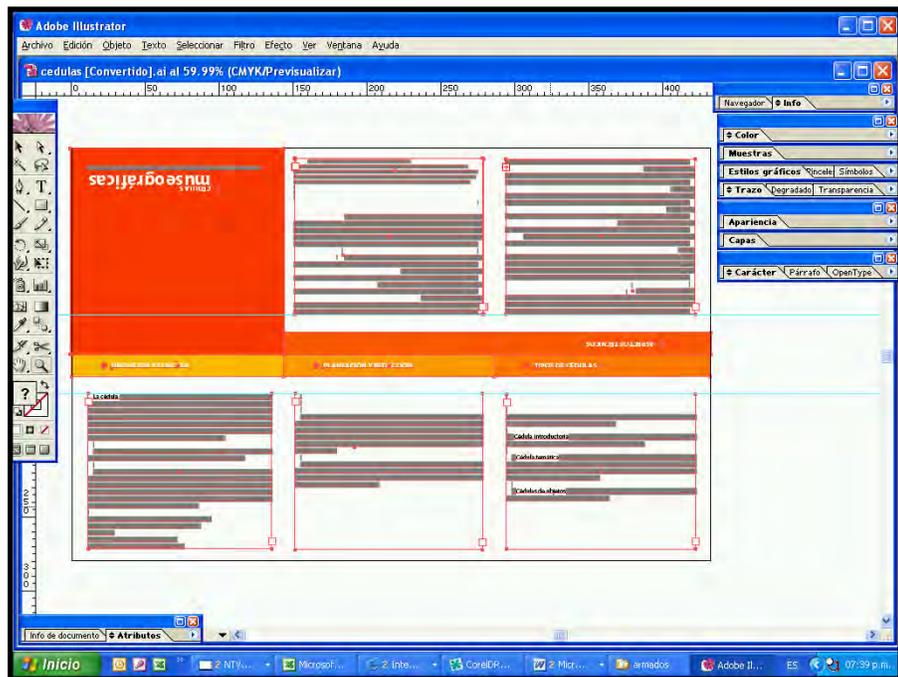
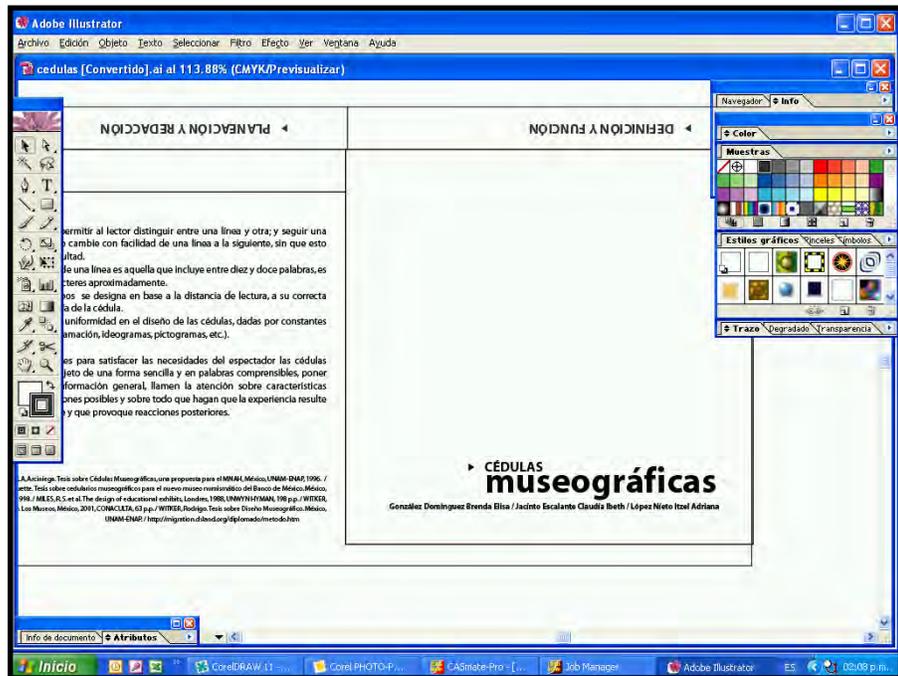
► PLANEACIÓN Y REDACCIÓN

► TIPOS DE CÉDULAS

► ASPECTOS TÉCNICOS

### ¿Cuál fue el proceso para realizarlo?

Se consultaron muchas fuentes, tanto en la biblioteca de la ENAP, como en internet, se encontró mucha información, muchas veces muy dispersa por lo que se fue desechando, resumiendo lo que creíamos era mas importante. Todo esto lo hicimos individualmente mis dos compañeras y yo, posteriormente nos reunimos para juntar toda la información que había recabado cada una, por lo que era mucha información pero repetitiva, proseguimos a tomar lo mas importante hasta que logramos tener ésta lo mas resumida y precisa posible; después debíamos plasmarla en un folleto que fuera vistoso y fácil de guardar además que no tuviera tanta información y que pudiera llamar la atención de nuestro receptor.



*Folleto Realizado por alumnas de la ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS, México, 2005*

*Realizado en el programa de Illustrator*

Este folleto lo realizamos en el programa de Illustrator, haciendo pruebas de tipografía, color y tamaño hasta que llegamos al producto final que es este.

### ¿Hacia donde va dirigido?

Como anteriormente lo mencionamos principalmente va dirigido a los profesores que encabezan este trabajo de investigación y a los encargados del montaje de la exposición de Cien años del Diseño Gráfico en México, como un apoyo, ya que no hay una bibliografía exacta que tenga la información precisa y resumida como nosotros la elaboramos. Todo este esfuerzo se hace para poderles ahorrar el trabajo que tenían, y así evitarles todo el proceso de investigación que nosotros efectuamos y darles la información en sus manos.

Cuando la exposición fue montada observamos que se realizó una línea del tiempo que ocupa una combinación muy

Interesante, ya que se combinó la cédula introductoria con la cédula temática, la cual contiene en un breve espacio el resumen de los 100 años del Diseño Gráfico, está muy interesante pues incluyeron lo que es imágenes e información, por lo que esto nos ilustra de una mejor manera para lograr entender toda la transición del diseño Gráfico. Observando esta cédula podemos hacer una crítica constructiva en lo que se refiere a nuestra



*Línea del tiempo  
en la exposición  
de México en el  
Diseño Gráfico  
Los Signos  
Visuales de un  
Siglo. Montada*



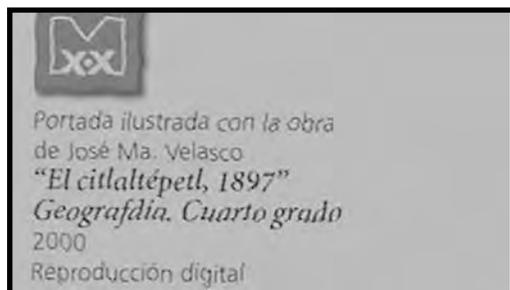
*Imágenes tomadas en la exposición de México en el Diseño Gráfico*

*Los Signos Visuales de un Siglo. Montada en la ENAP.*

*México, 2005*



investigación, podemos ver que no se tomo mucho en cuenta el tamaño ni el número de palabras, ya que tiene demasiado texto, por lo que tal vez no logra atraer demasiada atención del espectador ya esto se le hace un poco tedioso hasta llegar al cansancio y perder la atención.



*Cedulas de objetos en la exposición de México en el Diseño Gráfico*

*Los Signos Visuales de un Siglo. Montada en la ENAP.*

*México, 2005*

Observamos una cantidad de objetos demasiado interesantes e importantes para nuestra historia del Diseño, ya que se hizo una gran recolección de material para el montaje de ésta exposición. Carteles, libros, simbología, propaganda, nos muestran la importancia que tiene el Diseño Gráfico en la vida cotidiana de toda una sociedad. Por lo que se refiere a las cédulas de los objetos, podemos observar un diseño interesante, se realizaron en un material llamado foamboard, con el logotipo de nuestro trabajo llamado los 100 años de Diseño Gráfico en México, con un fondo blanco, la tipografía en color negro de buen tamaño, y con un número de palabras adecuado.

### 1.4.2 Elaboración de folletos de la evolución de la tipografía en México desde la escritura prehispánica hasta el siglo XIX.

Se elaboraron cinco folletos en los que se dividen y se titulan de la siguiente manera:

1. Escritura Prehispanica
2. Siglo XVI y XVII primera parte.
3. Siglo XVI y XVII segunda parte
4. Siglo XVIII
5. Siglo XIX



*Se realizó en un papel que simula un pergamino.*



*Se realizó en un papel bond color beige.*

*Todos fueron realizados en un tamaño tabloide doblado en forma de triptico.*

!Estos folletos contienen una breve reseña de cómo se ha ido transformado la escritura hasta llegar a nuestros días, incluimos ejemplos de tipografía actual que nos remontan a esa época. Podemos observar como en la actualidad el Diseño Gráfico se ha ido formando con muchas tendencias antiguas, que tal



*Los folletos de los tres siglos siguientes se realizaron en papel bond Color blanco*

vez si no hubiéramos hecho esta investigación no podríamos habernos dado cuenta, trazos, color y formas son utilizados en muchos Diseños interesantes de la actualidad.

### ¿Para que realizar este folleto?

Principalmente el folleto de los cedularios lo realizamos como apoyo a las personas encargadas del montaje de la exposición de los 100 Años del Diseño Gráfico en México, ya que inicialmente se tenía la idea de que iban a ocupar tipografías diferentes según la época de la que estaban hablando en la línea del tiempo, pero finalmente se ocupó una tipografía estándar para toda la exposición, aunque en lo personal nos sirvió para lograr entender todo el proceso de transición que ha tenido la tipografía.

### ¿Cuál es mi propósito como Diseñadora Gráfica al elaborarlo?

El lograr un objeto final que serían nuestros cinco folletos con un diseño e información interesante para nuestro receptor, el cual contenga, información, ejemplos e imágenes que logren el mejor entendimiento posible.

### ¿Cuál fue el proceso para realizarlo?

Se realizó una ardua investigación, desde enciclopedias, revistas, internet, y libros, en los cuales hablan mucho de historia de esas épocas pero no muy frecuentemente de lo que se refería a la escritura, por lo que nos fue un tanto laborioso el encontrar la información. Posteriormente nos dedicamos a resumirla considerando únicamente una breve introducción, características principales de la escritura de esa época, y

*Ejemplo de la tipografía que fue utilizado en la línea del tiempo.*



**Cien Años de Diseño En México • El Diseño Bidimensional y la Museografía**



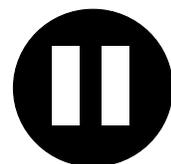




---

# C A P I T U L O

**ASPECTOS IMPORTANTES QUE DEBE TOMAR  
EN CUENTA EL DISEÑADOR PARA EL MONTAJE  
DE UNA EXPOSICION.**



## 2. Aspectos importantes que debe tomar en cuenta el Diseñador para el Montaje de una Exposición.

Antes que nada es importante señalar que para lograr un buen montaje se debe realizar la fase teórica, la cual consta de todo un proceso de investigación que abarca preguntas como: ¿Qué se pretende?, ¿Cómo se quiere transmitir la información? ¿Qué conclusión queremos que se lleve el visitante? según los criterios del diseñador ¿que concepto quiere lograr?, tomando en cuenta dentro de este desarrollo dos criterios, el estético que incluye los materiales, diseños, medios técnicos, etc. y el dinámico que abarca la percepción visual, sensaciones, movimiento del espectador, circulación, etc.

Después de considerar estos aspectos importantes para marcar la pauta que seguiremos, continuamos con recolectar toda la información sobre el tema, definir las necesidades físicas, recolectar objetos y piezas que se exhibirán, y el mobiliario con el que se contará como vitrinas, protectores, etc.



*En el caso de la Exposición de Cien Años de Diseño en México, se contaba solamente con este mobiliario.*



*A pesar de los pocos recursos con los que se contaban se logró montar una exposición bastante interesante.*

Es importante considerar todos los aspectos con los que contamos, desde los objetos a exponer como el ¿donde se exhibirá? El espacio, la iluminación, y la forma ya que en la actualidad se recurren a muchas nuevas expresiones plásticas que requieren nuevos espacios, así como un soporte técnico más sofisticado.

Según el tipo de obra, ya sea tradicional, tridimensional, manipulada, o un performance debe de llevar un tratamiento diferente, en todos los casos lo que se debe de marcar muy bien es el margen de seguridad que deberá contener.

Las **Características semánticas** son algo que debemos tomar muy en cuenta, ya que la cantidad de información que debe llevar una exposición debe ser vaciada en textos lo mas cortos que se pueda, que contengan el concepto concreto, pues que esta demostrado que el visitante no lee largas longitudes de

textos, además que se debe tener mucho cuidado desde el tamaño de la tipografía, como el tipo, los símbolos y dibujos con los que será presentada, vista y leída. El lenguaje debe ser los mas habitual y comprensivo evitando demasiados aspectos técnicos y científicos, estos deben ser redactados y compuestos por expertos en la materia.

**La ubicación de la información** Según los estudios queda demostrado que la parte superior ocupa el primer lugar en atención de una superficie plana, continuando la central y después la esquina izquierda.

Para que la información cumpla todos los requisitos técnicos de su cometido, el apartado anterior, debe complementarse con la formalización de sus caracteres que dependerán del formato (tamaños medios, grandes paneles o elementos exteriores) de los sistemas técnicos utilizados (gráfico, medios lumínicos y visuales, informática, etc.) y de la creatividad de nosotros como diseñadores (características tipográficas, color, materiales, soportes, etc.)

**La ubicación** es algo que debemos tener muy presente ya que debemos evitar continuas inclinaciones, o movimientos del cuerpo incómodos, giros, circulaciones contrarias, cambios bruscos de sentido, etc. cosa que no haría mas que cansar a nuestro visitante.

## 2.1 Estructura en el montaje.

Conocer antes la ubicación en la muestra, tomar en cuenta la altura ya que no debemos olvidar que puede haber niños que les interese la información que estamos exponiendo.

La información debe de ser concentrada ya que el visitante la toma como explicación o aclaración de lo que esta observando, ésta se ubica **al principio** donde toma el lugar de una instrucción muy eficaz para exposiciones complejas, **durante** para casos de dificultad en el proceso explicativo, y **al final** donde le sirve al visitante como conclusión de ciertos puntos conflictivos.



*Como se observa en la imagen, la Exposición que realizó la ENAP consideró lo que hablamos sobre la altura del objeto expuesto, ya que vemos como ocupan el espacio plano en diferentes alturas.*

## 2.2 Relación con el objeto.

Su colocación es importante ya que según el soporte (pared, plinto, basa, suelo, etc) es importante estudiar las inclinaciones para su óptima visión y la forma de sujeción (pegado, atornillado, colgado, apoyado, etc.)

La colocación del objeto en forma individual es muy diferente, ya que depende si se trata de un plano en la pared, en grupo, o un objeto tridimensional, la decisión depende de la movilidad que el visitante necesite para verla, es muy importante tomar en cuenta la posibilidad del techo.



*En esta imagen se observa como aprovechan el espacio ya que utilizan vitrinas en la parte central y ocupan el techo para colgar lo que es la línea del tiempo, y en la pared colocan muchas imágenes más.*

Un problema que se debe tomar muy en cuenta ya que muchos de los museos lo tienen es la seguridad que se le debe de dar al objeto expuesto, ya que muchas veces esto evita que el visitante no se lleve la información al máximo.

En cuanto a tamaño en función de la distancia que se debe de tener se debe combinar tres opciones, colocación, diseño, y tamaño ya que por estética y equilibrio, la cédula de una obra de arte por ejemplo debe estar debajo y en medio de un cuadro; para evitar la incomodidad de agacharse se puede inclinar la información según el ángulo de visión y aumentar el tamaño de la tipografía según la distancia que se tenga. Si las cédulas van a los lados, hay que tener en cuenta el problema de la percepción del antes y después y la confusión de cuadros paralelos, habrá que distanciar en consecuencia las obras.



*En esta imagen se utiliza la cédula museográfica en el centro de la obra que se está exponiendo, esta se encuentra en la Academia de San Carlos en la exposición de Cien Años de diseño en México.*

*México, 2005*

## 2.3 Señalización.

Ocupa un lugar importante en este campo, esta tiene las siguientes características:

**Grafismo:** Que debe seguir normas establecidas en el lenguaje universal.

**Ubicación:** En puntos muy específicamente colocados.

**Tamaño:** Ser perfectamente visibles, desde una distancia también definida y en cualquier caso mayor que la de la información.



*Stand colocado fuera del museo para atraer la atención del visitante, este logra atraer la curiosidad.*

## 2.4 Información Exterior

Pueden contener simplemente el título de la exposición, pero de una forma que sea lo mas visiblemente atractiva para lograr mayor atención.

Normalmente un cartel que se coloca en el dinter o lateral de la entrada, o bien una banderola que cuelga en la fachada, son algunas propuestas que sirven para este fin, así como para delimitar nuestra exposición considerando y limitando las fronteras en caso de que sea compartida



*Señalización utilizada en la exposición de Cien Años de Diseño en México combinandola con la información exterior:*

*México, 2005*

Normalmente un cartel que se coloca en el dinter o lateral de la entrada, o bien una banderola que cuelga en la fachada, son algunas propuestas que sirven para este fin, así como para delimitar nuestra exposición considerando y limitando las fronteras en caso de que sea compartida con otras salas que contengan diferentes exposiciones.

Expresar de alguna forma muy detallada y específica lo que veremos dentro de nuestra visita, para así lograr crear cierta curiosidad y sorpresa, para esto podemos recurrir a ciertos trucos y transformaciones de la arquitectura formando falsas fachadas, estructuras que cortan el edificio, diseños que alejan la información de la sala, etc.

**La difusión y la publicación:** La forma en la que puede aumentar o disminuir la audiencia depende mucho de la difusión que se ha dado a cada uno de los eventos expuestos. Del anuncio puntual y especializado, estamos pasando a la publicidad a más alto nivel. Mencionaremos los tres aspectos que nos marcan la pauta para este punto.

*Difusión tradicional:* Hasta hace poco tiempo la forma de dar a conocer una exposición se hacía colocando carteles en universidades, galerías, etc. invitaciones institucionales o personales, una pequeña reseña en los medios escritos mas conocidos y una pequeña y breve rueda de prensa.

*Los medios de comunicación de masas:* Con la llegada de las macroexposiciones de carácter internacional se recurren a medios mucho mas sofisticados como es la radio, los diarios mas conocidos y en casos muy especiales hasta la televisión.

*La publicidad y el marketing:* En los últimos años podemos observar en algunas exposiciones internacionales como la mayor parte del presupuesto lo dedican a la difusión del evento ya sea montando banderolas y carteles por toda la ciudad, así como los anuncios y comentarios en los programas mas importantes de la televisión y organizando grandes inauguraciones.



Cartel colocado en la Escuela Nacional de Artes Plásticas. Para la exposición de los Cien Años de Diseño en México.

México, 2005

## 2.5 ESTÉTICA Y FORMALIZACIÓN

Se debe aplicar perfectamente lo que es el diseño y la tecnología, llegando al punto más estético que el responsable del montaje debe lograr. El diseño tiene un resultado formal importante, pero a su vez deriva de una búsqueda de soluciones funcionales que son en sí su principal cometido. Desde este punto de vista podemos observar la cantidad de opciones que tiene y que muchas veces son desaprovechadas por la faceta formal que sufre; cuantas veces se recurre a poner un objeto que impide el paso para crear un camino evidente para el visitante, cuando podrá ser el diseño quien lo hiciera de una manera más elegante.

Conforme el tiempo va pasando, se va logrando tener mucho más posibilidad de utilizar la tecnología dentro del montaje de una exposición, muchas veces se tiene el temor de usarla, pero esto es un gran error, pero claro para no caer en este debemos siempre hacernos la pregunta de ¿cuánta tecnología puede soportar nuestra exposición?.

En las **salas tradicionales** lo que muy frecuentemente hacen es separar la tecnología de la exposición, utilizando salas independientes para vídeo, área de información e informática.



*En la parte superior encontramos lo que será la exposición de los Cien Años de Diseño en México, sin utilizar ningún diseño todavía y en la parte inferior mostramos como quedó la exposición mostrando métodos de diseños a los que se recurrió para hacerla de la forma más atractiva.*

*México, 2005*



**Los medios científicos o industriales,** recurren mucho a la tecnología, aunque muchas veces provocan confusión con esta combinación.

Una alternativa es el camuflaje de la tecnología, este es un recurso que no esconde a la misma sino que la prepara estéticamente para lograr un mayor efecto.

### 2.5.1 EXPECTATIVAS DE VISITANTES:

Uno de los aspectos que debemos tener, muy en cuenta nosotros como diseñadores, cuando montamos una exposición es considerar que número de

visitantes habrá, haciendo un estudio detallado de edades, nivel socioeconómico, etc, para saber hacia donde podemos encaminar la exposición, y que tipo de seguridad debemos de dar, por ejemplo si el museo es dedicado al público infantil, pues debemos considerar colores, tipografía, y formas, para lograr la mayor atención de nuestro visitante.

### 2.5.2 PRESUPUESTO

Algo que debemos tomar muy en cuenta es este punto, ya que, depende mucho de

esto para saber que tanto podemos nosotros extendernos en cuanto a diseño y tecnología, aunque no por esto nos debemos limitar, ya que no debemos olvidar que un diseñador no depende tanto del dinero que se utilizará en su proyecto sino en la calidad de su creatividad que utilice, tal es el caso de la exposición de los Cien Años de Diseño en México, ya que a pesar de que no se contaban con muchos recursos se realizó una exposición con un alto nivel de calidad en cuanto a información y diseño.



*Realmente no se contaba con muchos recursos, para la exposicion de Los Cien Años de Diseño en México, pero esto no impidió el que se logrará hacer un buen e interesante montaje, el cual logra tener un contenido muy importante para nosotros los diseñadores y para el demás publico.*

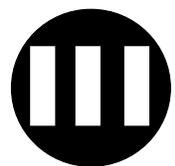
*México, 2005*



---

C  
A  
P  
I  
T  
U  
L  
O

FASE PRACTICA



### 3. FASE PRACTICA

Una de las cosas que debemos hacer nosotros como diseñadores al estar al frente del montaje es observar nuestro espacio y sacarle el mejor partido que sea posible, considerando los materiales, colores, texturas, acabados, y que relación puede tener con lo que vamos a exponer.

También debemos tener muy en cuenta el tipo de sala con el que contamos, si ésta es temporal, especial, ó histórica, muchas veces no basta solamente con observar planos por ejemplo, sino es muy importante llegar a la sala y observarla muy detalladamente para ver con los recursos técnicos con los que contamos, el acceso que va a tener el visitante, si hay escaleras, el ancho de los pasillos, rampas, ventanas, etc.

Tomar muy en cuenta el acceso que se va a tener en cuanto al traslado de las obras, si habrá paso por ejemplo para el camión que las transporta, si se cuenta con suficiente espacio para el paso en los pasillos y escaleras, que tanta seguridad puede haber en el almacén y que capacidad, tiene, etc.

Estudiar planos y alturas, utilizar paredes, techos, el suelo, saber que dimensiones podemos utilizar, hacer un recuento de cuantas mamparas y vitrinas tenemos, etc.

#### 3.1 MATERIALES, COLORES, TEXTURAS Y ACABADOS.

La relación entre el objeto y la arquitectura es muy importante ya que esto nos marca la escenografía que nosotros como diseñadores podemos

*Al plantarme en la sala me di cuenta que no hay escaleras, hay un gran ventanal, no hay muros que obstruyan el paso y está pintada de blanco.*

*México, 2005*



utilizar para lograr un ambiente en el cual sea mas confortable e interesante para nuestro visitante.

También lo que se recomienda es utilizar en las salas muy grandes colores suaves y si es lo contrario se pueden utilizar colores muy fuertes, analizar lógicamente el color puede disminuir un poco la fatiga del visitante, cuando hay poca iluminación en una pared se recomienda pintarla en color claro, y si la luz es directa se pueden pintar de colores fuertes y tonos intermedios a las demás áreas.

En otros aspectos un suelo duro, frío y deslizante cansará a nuestro visitante, se recomienda el linoleum, los suelos de goma y de caucho.

Un punto importante es que al momento de querer montar una exposición, sobre todo en el caso de las que van a durar mas tiempo, se debe de hacer un estudio muy bien preparado en relación a los materiales, colores y texturas que utilizaremos para lograr un buen equilibrio en el dialogo que se da entre nuestro fondo o entorno y nuestro material expuesto.

Después de que ya tenemos en consideración todos los puntos anteriores, debemos tomar muy en cuenta la iluminación, en la que debemos considerar que tanto calor dará

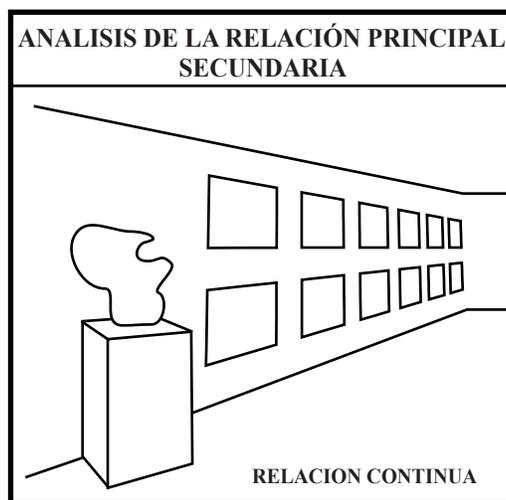
a los objetos a exponer así como el tener una norma de seguridad obligado en toda exposición.

Otro punto es decidir el acomodo de nuestro material a exponer, ya que hay varios tipos los cuales son:

**Separadas espacialmente:** En donde visualmente no tiene ningún contacto, y solamente el visitante puede decidir la relación que les de.

**Relación directa:** Realmente no hay separación entre los objetos dentro del espacio, solamente que según el acomodo que nosotros le demos es como vamos a marcar la importancia de cada cosa, las podemos separa de la siguiente forma:

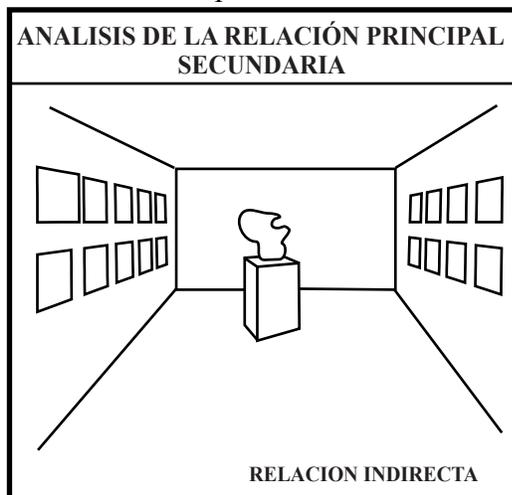
A) Continua: Es situar un objeto detrás de otro, este caso es muy recomendable cuando queremos que se observen los objetos secundarios hasta llegar al principal o viceversa.



B) Simultanea: El visitante puede observar todas las obras al mismo tiempo sin tener que saltar de una a otra.



C) Indirecta: Es cuando el visitante desde el lugar donde se encuentra parado puede observar todas las obras eligiendo cualquiera que el decida, este es recomendable cuando se requiere que en una exposición se vean los objetos secundarios y los principales al mismo tiempo pero de una forma separada.



D) Alternativa: En esta se requiere que para que pueda ser observado el objeto nuestro visitante se mueva físicamente de donde está para poder observar, esta se recomienda cuando tenemos muchas obras que se relacionan pero que se deban observar individualmente.



La circulación en un museo debe ser lo más claramente posible, evitar la colocación de puertas y direcciones que a nuestro visitante lo confunda, algo que se recomienda es tapar con una mampara por ejemplo, en caso de cuando el visitante llegue por la puerta principal, no observe la puerta de salida que se encuentra y se observa de frente, ya que esto hace que el visitante se distraiga y que en su subconsciente este solamente pensando en la hora de que saldrá de la exposición.

En donde el objeto principal esta en un punto específico aunque las piezas secundarias que es importante que se observen, se encuentren en el transcurso

De la exposición, en donde se da la relación simultanea, en donde la obra principal y la secundaria se observan al mismo tiempo, indirectamente.

La circulación en un museo debe ser lo mas claramente posible, se debe evitar la colocación de puertas y direcciones que a nuestro visitante lo confunda, algo que se recomienda es tapar con una mampara por ejemplo, en el caso cuando el visitante llegue por la puerta principal, no observe la puerta de salida que se encuentra y se observa de frente, ya que esto hace que el visitante se distraiga y que en su subconsciente este solamente pensando en la hora de que saldrá de la exposición. El manejo del espacio no es solamente el factor importante, todos los factores influyen, el acomodo de las obras, la iluminación, y el diseño en general.



*El ventanal que tenemos logra hacer descansar la vista por un momento si que por esto se pierda la secuencia de la exposición.*

El visitante no observa todas las obras expuestas al 100%, no dedica el tiempo necesario y no da el recorrido como debe de ser, sino lo hace linealmente, esto muchas veces se debe a que la señalización no cumple con su objetivo sino la mayoría de las veces es meramente estético, el museo propone el recorrido pero el visitante es el que decide si lo sigue o no.

Se propone como una opción que se incluyan en una exposición áreas de descanso, tanto físico, visual y psicológico, ya que el exceso de información que está recibiendo nuestro visitante provoca que se canse y no siga observando como en un principio.

Yo como diseñadora tengo que recurrir a ciertos tips para lograr un buen montaje, como por ejemplo el mostrar un paisaje que logre llamar la atención, y que en cierta forma descanse la vista por un momento del visitante, en el caso de la



*En esta imagen se observa uno de los recursos que mencionamos, el ocupar el cartel para ocultar visualmente la salida.*

exposición de Los Cien Años del Diseño en México, el ventanal que está a un costado de la sala de Luis Nishisawa por ejemplo provoca que se descanse momentáneamente la vista,

Cuando iniciamos un montaje debemos tomar en cuenta tres aspectos:

Recolectar la información.

Redacción del preyecto

Dirección de la obra.

### **Recolectar la información:**

En el caso de la Exposición de los Cien Años del Diseño en México, se consiguió toda la información dándole a uno de los equipos de este proyecto la tarea de investigar y conseguir imágenes, historia y toda la información referente al tema que se debía exponer.

### **Equipo de montaje:**

Después habrá que analizar que finalidad debemos dar a nuestra exposición, posteriormente seleccionar la información teórica que se tenga, después aparece lo que es el coordinador que es el que se encarga de conseguir las piezas, los trámites, los permisos, saber perfectamente bien toda la información y es la única persona que puede proporcionarnos la información recolectada de todo el demás equipo de trabajo. En el caso de la exposición fue como lo trabajaron, posteriormente se hace un inventario de todo el material para el montaje con el que contamos,

como en nuestra exposición las vitrinas, mamparas, iluminación, etc., aunque estas no eran muy numerosas, y el presupuesto era escaso.



*Estos son los recursos con los que contabamos en la exposición de los Cien Años del Diseño en México.*

En el caso del diseñador su trabajo comienza desde el espacio en sí, revisar los accesos de personal y de la obra, almacenes, seguridad, requerir el equipo técnico que necesite.

“La complejidad de los montajes actuales ha hecho crecer en todos los sentidos el proyecto de diseño en su forma clásica, recurriendo en otros casos a nuevas técnicas como la informática y en los últimos casos nuevas técnicas como la información y en los últimos tiempos incluso, a la imagen virtual y su posible aplicación en este campo.”<sup>5</sup>

Cuando se realiza el trabajo de montaje se debe tomar en cuenta que se debe realizar una memoria técnica donde contiene todos los datos y cálculos de

<sup>5</sup> Rico, Juan Carlos, “MONTAJE DE EXPOSICIONES” España 2001 pp 244

todas las estructuras construidas, toda la documentación gráfica con todos los requisitos de los proyectos.

### 3.2 LA PERCEPCION DEL ESPACIO COMO COMPROBACION FINAL.

Siempre hay que tomar en cuenta este punto ya que esta comprobado que el manejo del espacio puede influir psicológicamente al visitante, por lo que es algo sumamente importante que aunque no hay estudios científicos al respecto, nosotros como profesionales debemos manejar, intuir y aportar de la manera mas adecuada para no saturar al visitante y agotarlo visualmente, todos los factores que pueden influir en el logro de una buena percepción como es el uso de la iluminación, información, climatización movimiento, etc.

A continuación presentamos algunos aspectos demasiado básicos, sin que por esto no sean importantes para lograr una buena percepción (Leyes de la percepción).

**Espacio Matemático:** Este se maneja por medio de la geometría, rigiéndose por medio de las leyes matemáticas, para representar el espacio físico o perceptual.

**Espacio Físico:** Es el espacio real existente, objetivo real de toda percepción.

**Espacio Perceptual:** Es el espacio tal y como uno lo ve.

**Visión Binocular:** El espacio visual contiene tres características que los definen: Riquezas y variedad en las informaciones proporcionadas, relaciones simultaneas en el espacio de varios elementos, da información sensorial del espacio aunque se esté lejos.

**Visión Valorativa:** El cual contiene tres ámbitos, el elemental (forma, color y movimiento), estructural (orden, secuencia y frecuencia) semántico (realización, expresión, comunicación) y elemental (como percibimos el valor de los objetos).

**El Ambito elemental:** El espectador percibe dando un orden jerárquico, a continuación analizaremos diversas propiedades.

**Forma :** La cual para comprenderla debemos dividirla en determinados conceptos como en *cantidad de forma*, esto no quiere decir que deben ser muchos elementos sino que con el simple tamaño que sea mas grande el espectador dará mas importancia; *calidad de forma*, es el elemento que debe exhibirse de una forma que se

Cuando vamos a exhibir una obra, nosotros como encargados del montaje debemos siempre pararnos en el punto donde el espectador observará nuestra obra para lograr una apreciación óptima, otra de las cosas que debemos tomar en cuenta es que si caemos en la simetría tendemos a que toda nuestra exposición sea simétrica, además que de la posición de un objeto depende mucho su importancia ya que la parte central y alta es la posición que mas llama la atención y mayor rango tiene.

Se debe considerar la percepción del color en el ojo humano, este percibe lo que es la luminosidad principalmente ya que es la esencia del objeto, este es el grado de negro y gris que hay en los colores, y posteriormente el color, que es la propiedad por la que se diferencian los colores físicamente.

Otro aspecto importante es el movimiento, que su percepción es tan fuerte incluso cuando no percibimos la

cromática, este se percibe en alto y bajo (no vemos por ejemplo el movimiento de la luna).

La Dirección o forma del movimiento, este es mas directo de percibir si es rectilíneo que nos da la idea de llegar a un punto final (meta), que el curvilíneo que se percibe como algo cerrado en sí mismo.

Una estructura muy rica y compleja, si está ordenada es mas fácil de ver que una sencilla.

La conclusión de nuestro trabajo, es que en una exposición, no es tan preocupante la complejidad de los objetos y su correspondiente montaje como su perfecta ordenación espacial, a un visitante lo desconcierta mas el desorden que la complejidad, si nosotros como diseñadores presentamos una información escrita y montada, por muy bien diseñada que esté, en cuanto a tipografía, color, tamaño, pero no seguimos un orden de lectura, habremos perdido todo lo funcional de nuestro diseño.



*En la Exposición de los 100 años encontramos un acomodo simétrico en donde mezclamos colores para lograr llamar la atención de nuestro visitante.*



Para lograr realizar este trabajo se elaboraron varias lecturas las cuales, son:

**“DISEÑO UNIVERSO DE CONOCIMIENTO”**

De: Vilchis, Luz del Carmen

**“EL MUSEO TEORIA, PRAXIS Y UTOPIA”**

De: Leon, Aurora

**“HISTORIA DE LOS MUSEOS DE MEXICO”**

De: Fernández, Miguel Angel

**“LOS MUSEOS”**

De: Witker B., Rodrigo

**“NUEVA HISTORIA MÍNIMA DE MÉXICO”**

De: Pablo Escalante, Gonzalbo

**“POSIBILIDADES Y LIMITES DE LA COMUNICACIÓN MUSEOGRAFICA”**

De: Zavala, Lauro

Silva, Ma. De La Paz

Villaseñor, J. Francisco

# A N E X O S

Costa, Juan "IMAGEN GLOBAL" Edit. Visión Brasil  
1985

Vilchis, Luz del Carmen "DISEÑO UNIVERSO DE  
CONOCIMIENTO" Centro Juan Acha A.C.

Erdman Lango Minette LA EXPERIENCIA  
MUSEOGRAFICA EN LOS MUSEOS DE ARTE"

Fernández M. A. "HISTORIA DE LOS MUSEOS DE  
MÉXICO" Ed. P. C. D. Banamex Mex. 1988

Fernández M. A. "MUSEOS EN MEXICO"

Lafont Prales Ibvette "CEDULARIOS  
MUSEOGRAFICOS PARA EL NUEVO MUSEO  
NUMISMATICO DEL BANCO DE MEXICO"

.Leon Aurora "MUSEO TEORIA, PRAXIS Y UTOPIA"  
Sexta Edición Ediciones Catedra S.A. 1995

Miranda Martinelli, Hector N. EL COMUNICADOR  
GRAFICO EN LA PLANEACION, DISEÑO Y  
MONTAJE DE EXPOSICIONES.

Navarrete Barrera Verónica "PROPUESTA GRAFICA  
PARA LA SALA DE EXPOSICION PERMANENTE"

Portillo Gerardo, Martínez Ofelia, López Monroy Manuel  
"EL MUSEO DEL FUTURO"

Schmilchuk G "MUSEOS COMUNICACIÓN Y  
EDUCACIÓN" Colección Artes Plásticas INBA  
Méx. 1987

Silva, Maria de la Paz, Zavala, Laura, Villaseñor, Francisco  
"POSIBILIDADES Y LIMITES DE LA

# B I B L I O G R A F I A

Stafford Cliff "DISEÑO DE STANDS, GALERIAS, MUSEOS Y FERIAS" Editorial Gustavo Gilli Barceloa 1992

Tesis elaborada por Elsa Espindola Arciniega "CEDULAS MUSEOGRAFICA"  
DISEÑO GRAFICO México, 1996

Witker Barra, Rodrigo "DISEÑO MUSEOGRAFICO"

Witker B., Rogrigo "LOS MUSEOS" Consejo Nacional para la Cultura y las Artes.

Wong, Wuicius "FUNDAMENTOS DEL DISEÑO BI Y TRIDIMENSIONAL" Edit. G.G.  
Barcelona 1981

Wong, Wucius "PRINCIPIOS DEL DISEÑO EN COLOR"