



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

“Discurso del objeto: Propuesta museográfica e ilustración de
objetos arqueológicos en la exposición ‘Arte y política de El Tajín,
el gobierno de las imágenes”

Tesis que para obtener el título de
Licenciada en Diseño Gráfico

Presenta
Elsa Villaseñor Franco

Director de tesis: Lic. José Francisco Villaseñor Bello

México D. F., 2007



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.



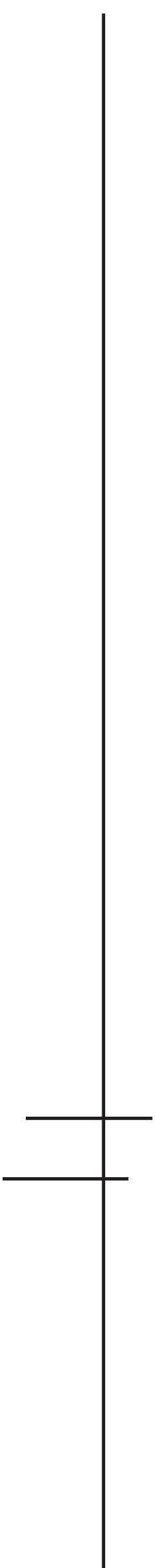


Agradecimientos

A mi madre, Feli, niña de mis ojos, por todo el inmenso amor que me das y que es tan fuerte como el que yo te profeso. A ella, a quién dedico sólo lo mejor y más bello de mi vida, por quién me sobrepongo del inmenso dolor que ésta misma tantas veces me otorga, en este momento de culminación y finiquito del ciclo más tardado en que hube caído. Gracias por tu infinita paciencia, tu ejemplo y por la fortuna de conocer en un mismo ser la belleza y la bondad en toda su expresión.

A mi padre, Ing. Rosendo Villaseñor Águila, a quién tarde muestro mis logros, quién me enseñara el orgullo de superación de nuestra estirpe en el sendero profundo del conocimiento, en la tenacidad por salir adelante teniendo frente a sí la fortaleza de los valores y la dignidad incorruptible. Con todo el amor que le tendré siempre y por quién dignifico mi ser, ante las adversidades procurando alejar la mediocridad a mi paso, con la añoranza de su ser que perdurará en mí hasta el fin de mis días.





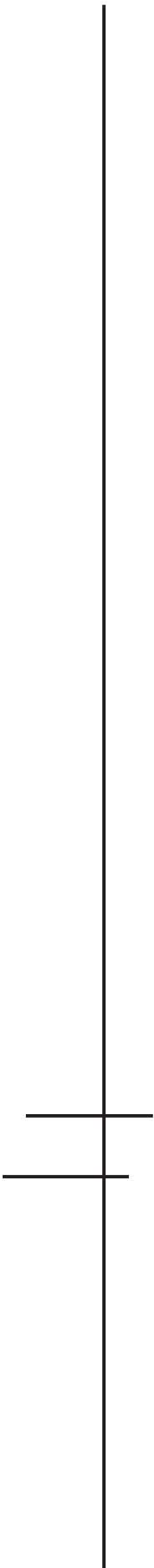
Raúl, Alma, Rocio, Hugo y Edgar, por esa manera tan extraña en que nos amamos, por esa manera tan nebulosa en que se dan nuestras relaciones pero en la esperanza de tenernos siempre en vida y para la eternidad. Gracias por estar en una y otra forma, allí para mí, para amarlos siempre.

Ari, Pau, Li, Wilma, Ro, Ronnie, Michelle, Sammy, Adrián y Raulito, en la ternura que siempre me inspiran y por el amor que les tengo.

A los hermanos Franco Serrato, por lo que significan para mí, en especial a la Srita. Antonia por ser siempre un ejemplo, no sólo mi tía querida, sino un apoyo: una gran amiga. A Francisco (q.e.p.d.), por darme el cielo pleno de estrellas con que cobijo los sueños.

Michoacán, Jalisco, Paris... y la ruta del destino.





À l'espoir, que se transforme et qui devienne très, très lointaine,
à l'amour, tellement fallacieux, tellement vrai, celui-là, que s'on
va... qui retourne et que s'on va encore une fois. À l'être aimé, l'être
à mes rêves, l'être irréel, l'être auquel j'avais donné et je donne
encore tout l'amour à mon âme et que s'en va quelquefois parmi
des ombres du temps, du temps... et moi qui reste seule, moi... en
attendant la recherche du temps perdu...

À toi, avec o sans toi, toujours à toi.

Je t'aime HRMQ



Sra. Josefina Quiroz, Berna, familia Molina Quiroz, gracias por todo
su apoyo y cariño incondicional.

Angie, por siempre especial, por siempre en mi corazón,
en mi vida junto con Orson.

Anita, Jesús, Oscar, siempre están en mí cuando más los necesito
aunque la distancia de repente nos separe, En las buenas y en las
malas seguiré estando para siempre con ustedes.

Andrés, Laura, Elena, Vianey, Irma, Berenice, Iliana, en las sombras
del pasado y a Yozmin en la plenitud del presente.

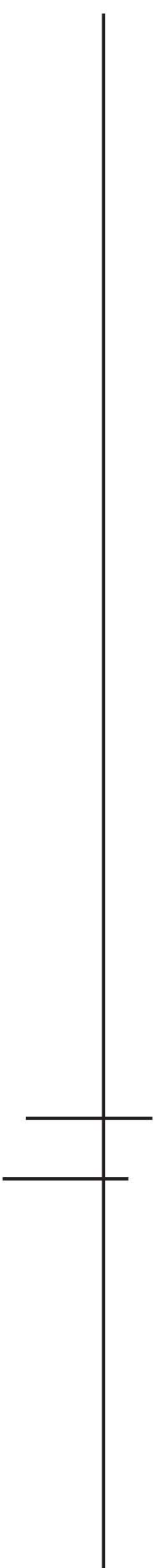
Circe, Daniel, Marilú, Juan y la "banda del museo", todos por
siempre en mi corazón.

Engel y Mair, Amanda y Jimena, gracias por estar ahí en
esta última etapa de transición.

María, Antonello, Juan Antonio, Manolito, Ines, Marianne, Corine,
Emilie, Caroline, Maxime... avec tout mon coeur jusqu'a l'autre côte
du monde. Mihaela et mon nouveau rêve en Roumanie

A todos mis amigos que han sido parte en este camino que es mi
vida y que sin querer omito en lo particular.





A la Universidad Nacional Autónoma de México, con el orgullo de pertenecer a ella, y en espera de poner su nombre en alto. A la Escuela Nacional de Artes Plásticas, por todo cuanto me dió y en espera de contribuir con mi formación a mejorar nuestra sociedad.

A mi amado país, porque algún día pierda la veladura de los espurios y podamos brindar un poco de lo mucho que nos da esta noble tierra, para su noble gente no corrupta.

Prof. Francisco Villaseñor Bello, por creer en mí, por tu trabajo motivador, con el respeto y con la admiración que te tengo.

Dr. Arturo Pascual Soto, por su paciencia, por su ejemplo, por la oportunidad de colaborar en su proyecto, por su gran apoyo en este recorrido académico, artístico y profesional.

A tantos maestros y maestras a quienes me debo y a quienes nunca he de olvidar, aún cuando sus nombres no aparezcan en estas páginas, están por siempre en mí existir.

Gracias a todos.



Índice

Índice	13
Introducción	17
Capítulo I	21
Elementos de evolución en la significación histórica del objeto arqueológico	
1.1. El objeto y el signo: imagen que genera status	23
1.1.1. La moda	32
1.1.2. El gusto por lo antiguo	33
1.2. De la colección al Museo	36
1.3. El objeto arqueológico	38
1.3.1. El objeto arqueológico y el Museo de Arqueología en México	46
1.4. Siglo XX: la teoría de los Museos y su impacto en el ámbito arqueológico	53
1.4.1. La nueva museología	53
1.4.2. Ecomuseos	55
1.4.3. Museos virtuales	59



Capítulo II	61
Marco teórico: El diseño en la expresión museográfica significando al objeto	
2.1. El objeto: fetiche y testimonio del pasado	63
2.1.1. Antecedentes	64
2.1.2. El objeto en el museo: génesis del objeto museable y su puesta en Museo	66
2.2. El conocimiento y el objeto	71
2.3. Museología v Museografía	72
2.4. Museo, objeto y sujeto en la exposición arqueológica	76
2.5. El objeto arqueológico como conformador de nuevos códigos	78
2.6. El diseño en el quehacer museográfico	80
2.6.1. Ilustración como solución de un discurso	82
2.6.2. Ilustración y conocimiento	84
2.7. Utopía del Museo, un camino al museo del Siglo XXI	87
2.7.1. Diseño y exposición	89

Capítulo III	91
Exposición	
3.1. Museo de Antropología de Xalapa	93
3.2. Selección de las piezas museográficas	95
3.2.1. La ilustración arqueológica en el desarrollo de la exposición "Arte y política de El Tajín, el gobierno de las imágenes"	96
3.3. Ilustración y reconocimiento	100
3.4. Criterios espaciales en el lugar de exposición	102
3.5. Guión museográfico	103
3.6. Una imagen que dice más de mil palabras Propuesta de ilustración arqueológica para la denotación del signo. Elementos de Diseño.	105
3.6.1. Diseño y concepción museográfica.	106
3.6.2. Criterios de paleta y valores cromáticos para el espacio de exposición	107
3.6.3. Soportes gráficos	107



Conclusiones	111
Apéndice:	117
A Ilustraciones	119
B Diagramaciones y planos de exposición	131
C Soportes gráficos de la exposición	137
D Glosario	143
Bibliografía	149
Índice de ilustraciones	153

Conclusiones	111
Apéndice:	117
A Ilustraciones	119
B Diagramaciones y planos de exposición	131
C Soportes gráficos de la exposición	137
D Glosario	143
Bibliografía	149
Índice de ilustraciones	153

Introducción

Los objetos arqueológicos quedan en pie sobre las cenizas de las antiguas civilizaciones. Son producto del olvido que tuvo el efecto devastador de la materia, de la historia. En el momento del rescate cultural, salen ante el asombro de las mentes ansiosas de conocimiento las diferentes piezas que conforman el universo del objeto, unidad matérica y conceptual, reducto y ampliación de la invención humana.

¿Cuál es el motivo de la fascinación que los objetos han ejercido sobre los seres humanos envolviéndonos en esa oleada vaporosa de poseerles hasta su veneración inconsciente y subconsciente? Si se pensara en motivos particulares se encontrarían muchos, pero en general, resulta que la aprehensión de objetos tiene que ver con la invención misma del hombre, no sólo a nivel de su conformación física hasta llegar al ser humano que habita en nuestros días, sino y sobre todo en su conformación conceptual, la conciencia del hombre en sí mismo que toma una oleada de disertación durante el Renacimiento, con las ideas surgidas con el humanismo de Erasmo de Rotterdam, que quedarán inconclusas acerca de la conciencia del ser del hombre que se retoma con los trabajos de Nietzsche hacia el siglo XIX.

¿Qué se busca más allá del concepto tan profundo en torno a la invención del hombre? Viviendo una época donde “yo tengo, por lo tanto existo”, la conformación de colecciones de objetos de diversa índole, peligrosos en la conciencia social (existencial y espiritualmente hablando) quizás aquellos que validan nuestra cultura material-capitalista sobrevalorada, pero más bien resultan peligrosos también los objetos conceptuales que validan las relaciones jerárquicas de clase en la sociedad contemporánea del siglo XXI. Objetos que nos llevan al sarcasmo y la crítica social como aquellos que remueven del infortunio de su existencia material funcional artistas como Marcel Duchamp que rescata para la toma de conciencia artística y a la postre social en sus ready-mades con la satirización del objeto puesto en museo.

Existen los objetos porque existe el hombre. La toma de conciencia de la cultura material, no sería sin ver el desarrollo de utensilios y artefactos que han acompañado al hombre en su recorrido evolutivo, que han separado al ser humano de otras especies animales al grado que muchos evolucionistas ven en la adquisición de objetos, el proceso de desarrollo de mecanismos mentales que a la postre desencadenarían los pensamientos e ideas.

No somos los que poseemos pero somos porque poseemos. Sería un reducto conceptual fácil de pensarse, sin embargo, si lo sacudimos del a priori mercantilista y banal en que se ha encharcado la sociedad de los siglos XX y XXI. (lo que implicaría peligrosamente una justificación de los excesos en nuestro pensamiento colectivo contemporáneo tan inmerso en los objetos de consumo y moda), esta frase que me atrevo a postular -vista desde la idea de conceptualizar la ontología particular en cada individuo- con la razón de ser en la evolución del hombre por esa capacidad de afrontar los elementos que crea, que produce, que utiliza, que ornamenta, que posee, que colecciona, que muestra y que le otorgan a cambio una peculiaridad social, económica y cultural hasta su muerte.

En ello recae la inquietud particular de la toma de conciencia del objeto hasta su grado último estudiado en su existencia museal y museográfica, un concepto más o menos contemporáneo que se conceptualiza desde el siglo XVIII, aunque la idea de conformación de colecciones se remonte hasta la antigüedad. Se puede tener completa la visión del ser humano en los objetos que observamos en su desarrollo. Encontrarlos en el tiempo es una labor de arqueólogos, paleontólogos, historiadores, etc. Descifrarlos, conservarlos, mostrarlos, ayudarlos en su función semántica, es labor de varios investigadores y **profesionistas**, entre ellos el diseñador gráfico.

Para ello hubo necesidad por parte del objeto, de hacer un recorrido por los más diversos usos o razones de existencia, que le fueron llevando desde arcones y vitrinas al conformarse como una colección, hasta las sofisticaciones de la labor que circunda en torno a él con la aparición de la institución del museo. Diversas actitudes y acciones se han encaminado a poseer objetos, Las cualidades de dichas actitudes se han mal entendido incluso en nuestro tiempo, tergiversando socialmente la existencia material.

Poseer ha ido adquiriendo poco a poco un estado social, en los resabios del interés cultural colectivo. El complejo conceptual de las culturas, se respalda en la contextualización del universo material que se conserva, trastocada de la asimilación cultural recíproca del mismo con los individuos que le generan y conservan. La formación de la institución del museo contempla las funciones sociales necesarias para justificar la posesión de colecciones, sacudiendo el reducto banal que la posesión de objetos adquirió con el devenir histórico del hombre.

La manera de abordar la relación que se tiene a nivel particular y social con el

objeto, requiere de la labor de diversos profesionistas. En la búsqueda personal de la extensión de la labor del diseñador gráfico más allá de la función servil a los emporios y al sistema en su apartado publicitario-mercadológico en donde se desenvuelve con tanta soltura. La oportunidad social, científica, tecnológica, artística y conceptual del diseño en su inserción al desarrollo museográfico es un campo de trabajo alterno a la relación tan estrecha que durante el siglo XX nuestra profesión de diseñadores tuvo con el servicio al capital, o peor aún a las razones fascistas.

Un diseño gráfico que se desarrolla en la Universidad, por encima de los centros en los que se estudie con preferencias técnicas, tiene por necesidad, que tener su camino alterno, que es su incorporación social. Desarrollarlo en la investigación de los objetos arqueológicos y su desarrollo semiológico, es una labor sumamente interesante y con fines más elevados que la simple idea de obtener dinero y reconocimiento. Las posibilidades creativas que esto conlleva en la práctica museográfica, son infinitas y sumamente interesantes, más allá de la búsqueda de un show, más allá del pan y circo al que nos subordina el sistema, ese más allá que nos acerque a la comprensión misma de la existencia humana. Como incorporar las diferentes aptitudes que se desarrollan en la labor del diseñador gráfico, es tarea de cada diseñador en específico. Llegar a este nivel de producción es tarea de compromiso, esfuerzo y paciencia.

Los diferentes elementos que se conjugan en un guión museográfico hasta la puesta en museo necesitan ese refuerzo teórico-práctico en el cual se desarrolla el diseñador gráfico. Poner en función museal al objeto, es parte de la dinámica de desarrollo creativo en el diseño. Concatenar parte del pasado con la cultura presente, es una manera de contribuir desde la gráfica a la conciencia cultural. Desarrollarla mejora a los individuos que conforman a cada sociedad para poder adquirir el grado de evolución que cada civilización necesita para su existencia, en la sustentabilidad orgánica del todo en que se conforma. Nos acercamos al punto de desarrollo multidisciplinario con el cual cada elemento en el desempeño profesional de los individuos tiene que marchar al compás de los otros (que no en la sumisión a los otros). La museografía y el diseño gráfico con miras sociales están desarrollándose con nuevas propuestas, dando un discurso diferente a los objetos y a la materia. Interesante será la manera en que puedan contribuir a la problemática social de cada región.

D.G. Elsa Villaseñor Franco



Introducción

Los objetos arqueológicos quedan en pie sobre las cenizas de las antiguas civilizaciones. Son producto del olvido que tuvo el efecto devastador de la materia, de la historia. En el momento del rescate cultural, salen ante el asombro de las mentes ansiosas de conocimiento las diferentes piezas que conforman el universo del objeto, unidad material y conceptual, reducto y ampliación de la invención humana.

¿Cuál es el motivo de la fascinación que los objetos han ejercido sobre los seres humanos envolviéndonos en esa oleada vaporosa de poseerlos hasta su veneración inconsciente y subconsciente? Si se pensara en motivos particulares se encontrarían muchos, pero en general, resulta que la aprehensión de objetos tiene que ver con la invención misma del hombre, no sólo a nivel de su conformación física hasta llegar al ser humano que habita en nuestros días, sino y sobre todo en su conformación conceptual, la conciencia del hombre en sí mismo que toma una oleada de disertación durante el Renacimiento, con las ideas surgidas con el humanismo de Erasmo de Rotterdam, que quedaron inconclusas acerca de la conciencia del ser del hombre que se retoma con los trabajos de Nietzsche hacia el siglo XIX.

¿Qué se busca más allá del concepto tan profundo en torno a la invención del hombre? Viviendo una época donde "yo tengo, por lo tanto existo", la conformación de colecciones de objetos de diversa índole, peligrosos en la conciencia social (existencial y espiritualmente hablando) quizás aquellos que validan nuestra cultura material-capitalista sobreevaluada, pero más bien resultan peligrosos también los objetos conceptuales que validan las relaciones jerárquicas de clase en la sociedad contemporánea del siglo XXI. Objetos que nos llevan al sarcasmo y la crítica social como aquellos que remueven del infortunio de su existencia material funcional artistas como Marcel Duchamp que rescata para la toma de conciencia artística y a la postre social en sus ready-mades con la satirización del objeto puesto en museo.

Existen los objetos porque existe el hombre. La toma de conciencia de la cultura material no sería sin ver el desarrollo de utensilios y artefactos que han acompañado al hombre en su recorrido evolutivo, que han separado al ser humano de otras especies animales al grado que muchos evolucionistas ven en la adquisición de objetos, el proceso de desarrollo de mecanismos mentales que a la postre desencadenarían los pensamientos e ideas.

No somos los que poseemos pero somos porque poseemos. Sería un reducto conceptual fácil de pensarse, sin embargo, si lo sacudimos del a priori mercantilista y banal en que se ha encharcado la sociedad de los siglos XX y XXI. (lo que implicaría peligrosamente una justificación de los excesos en nuestro pensamiento colectivo contemporáneo tan inmerso en los objetos de consumo y moda), esta frase que me atrevo a postular -vista desde la idea de conceptualizar la ontología particular en cada individuo- con la razón de ser en la evolución del hombre por esa capacidad de afrontar los elementos que crea, que produce, que utiliza, que ornamenta, que posee, que colecciona, que muestra, y que le otorgan a cambio una peculiaridad social, económica, y cultural hasta su muerte.

En ello recae la inquietud particular de la toma de conciencia del objeto hasta su grado último estudiado en su existencia museal y museografía, un concepto más o menos contemporáneo que se conceptualiza desde el siglo XVIII, aunque la idea de conformación de colecciones se remonta hasta la antigüedad. Se puede tener completa la visión del ser humano en los objetos que observamos en su desarrollo. Encontrarlos en el tiempo es una labor de arqueólogos, paleontólogos, historiadores, etc. Descifrarlos, conservarlos, mostrarlos, ayudarlos en su función semántica, es labor de varios investigadores y profesionistas, entre ellos el diseñador gráfico.

Para ello hubo necesidad por parte del objeto, de hacer un recorrido por los más diversos usos o razones de existencia, que le fueron llevando desde arcones y vitrinas al conformarse como una colección, hasta las sofisticuerías de la labor que circunda en torno a él con la aparición de la institución del museo. Diversas actitudes y acciones se han encaminado a poseer objetos. Las cualidades de dichas actitudes se han mal entendido incluso en nuestro tiempo, tergiversando socialmente la existencia material.

Poseer ha ido adquiriendo poco a poco un estado social, en los resabios del interés cultural colectivo. El complejo conceptual de las culturas, se respalda en la contextualización del universo material que se conserva, trastocada de la asimilación cultural recíproca del mismo con los individuos que le generan y conservan. La formación de la institución del museo contempla las funciones sociales necesarias para justificar la posesión de colecciones, sacudiendo el reducto banal que la posesión de objetos adquirió con el devenir histórico del hombre.

La manera de abordar la relación que se tiene a nivel particular y social con el

objeto, requiere de la labor de diversos profesionistas. En la búsqueda personal de la extensión de la labor del diseñador gráfico más allá de la función servil a los emporios y al sistema en su apartado publicitario-mercadológico en donde se desenvuelve con tanta soltura. La oportunidad social, científica, tecnológica, artística y conceptual del diseño en su inserción al desarrollo museográfico es un campo de trabajo alterno a la relación tan estrecha que durante el siglo XX nuestra profesión de diseñadores tuvo con el servicio al capital, o peor aún a las razones fascistas.

Un diseño gráfico que se desarrolla en la Universidad, por encima de los centros en los que se estudie con preferencias técnicas, tiene por necesidad, que tener su camino alterno, que es su incorporación social. Desarrollarlo en la investigación de los objetos arqueológicos y su desarrollo semiológico, es una labor sumamente interesante y con fines más elevados que la simple idea de obtener dinero y reconocimiento. Las posibilidades creativas que esto conlleva en la práctica museográfica, son infinitas y sumamente interesantes, más allá de la búsqueda de un show, más allá del pan y circo al que nos subordina el sistema, ese más allá que nos acerque a la comprensión misma de la existencia humana. Como incorporar las diferentes aptitudes que se desarrollan en la labor del diseñador gráfico, es tarea de cada diseñador en específico. Llegar a este nivel de producción es tarea de compromiso, esfuerzo y paciencia.

Los diferentes elementos que se conjugan en un guión museográfico hasta la puesta en museo necesitan ese refuerzo teórico-práctico en el cual se desarrolla el diseñador gráfico. Poner en función museal al objeto, es parte de la dinámica de desarrollo creativo en el diseño. Concatenar parte del pasado con la cultura presente, es una manera de contribuir desde la gráfica a la conciencia cultural. Desarrollarla mejora a los individuos que conforman a cada sociedad para poder adquirir el grado de evolución que cada civilización necesita para su existencia, en la sustentabilidad orgánica del todo en que se conforma. Nos acercamos al punto de desarrollo multidisciplinario con el cual cada elemento en el desempeño profesional de los individuos tiene que marchar al compás de los otros (que no en la sumisión a los otros). La museografía y el diseño gráfico con miras sociales están desarrollándose con nuevas propuestas, dando un discurso diferente a los objetos y a la materia. Interesante será la manera en que puedan contribuir a la problemática social de cada región.

D.G. Elsa Villaseñor Franco

Elementos de evolución en la
significación histórica del objeto
arqueológico



CAPÍTULO 1



Capítulo I

Elementos de evolución en la significación histórica del objeto arqueológico

1.1. El objeto y el signo: imagen que genera status



IMAGEN 01

Pensar en todo tipo de objetos que el hombre venera en su afán de permanencia sobre la perennidad de la existencia humana. Esa necesidad inmanente de no desaparecer sin dejar rastro alguno de su andar sobre la faz de la tierra, arrastrado por el tiempo, víctima derrotada de la vida. Subconscientemente el ser humano ha interactuado por milenios con los objetos que encuentra y genera a su paso, razón por la cual poco a poco, desde los albores de las culturas primigenias ha poseído, utilizado e incluso se ha sentido identificado con una inmensa variedad de ellos. Es incluso la utilización de objetos con fines específicos el gran paso que da el hombre para marcar la diferencia respecto a sus parientes cercanos en la evolución animal.

Paulatinamente la conformación de grupos humanos con intereses comunes fue estructurando su identificación étnica, territorial, etc., lo cual dio pie al desarrollo de culturas con características peculiares, cuyos orígenes tuvieron como factor común la simple conveniencia y el afán gregario. En este proceso los objetos fueron interactuando desde un fin utilitario como herramientas hasta ir poco a poco adquiriendo, en algunos casos, otra significación en el lugar en donde fueron generados. De esta manera, objetos con una función determinada, fueron poco a poco denotando otro tipo de significados, connotando poco a poco lo que podríamos llamar un status en las sociedades primigenias, en las que la cantidad y calidad de dichos objetos serían factor decisivo para ubicar en cierto nivel social a sus propietarios y/o portadores a lo largo del desarrollo de los pueblos.

El liderazgo en algunos individuos junto con el poder persuasivo físico o intelectual, tuvo mucho que ver con la posesión de objetos. Se observaron características no inmanentes a la función del objeto, pero también comenzaron a manifestarse en los objetos de uso cotidiano, es decir, cuestiones de índole subjetiva que fueron rebasando poco a poco ciertos objetos, e incluso en algunas ocasiones, tales subjetividades suprimirían la función del objeto para mostrar la metafunción que actualmente podríamos nombrar de índole estética¹.

La función estética es el devenir del desarrollo cultural complejo; si pensamos en

¹ La estética considerada en el ámbito filosófico como una ciencia inexistente ya que el objeto de su estudio, el objeto estético y el arte, carecen de referente, al no partir en apariencia de un acto humano concreto, estuvo relegada a sutileza o apariencia, hasta su exhaustivo análisis en las postrimerías del siglo XIX y el desarrollo del siglo XX.

el desarrollo de la ornamentación de los objetos ubicamos procesos intelectuales complejos “es un hecho fundado... que en ella se expresen con mayor pureza y claridad paradigmática, la voluntad artística absoluta de un pueblo y sus particularidades específicas”² así, de esta manera entendemos la función que se inserta de algún modo en varios aspectos de la vida común del mundo occidental, de otro modo en el resto del mundo. No se separa la dimensión estética de occidente por restar validez a las manifestaciones estéticas de las culturas no occidentales, sino por el contrario se busca enfatizar una diferencia en cuanto a las metafunciones que el objeto estético pudiera tener en las mismas, connotando otra serie de valores cuyo fin tal vez no se justifica en el universo de las necesidades a satisfacer en dichas culturas.

² Worringer, Wilhelm. Abstracción y naturaleza. México: FCE, 1983, pág. 61

De lo anterior surge de pronto la inquietud: ¿en que momento el hombre toma conciencia del carácter museable del objeto? ¿En qué momento un objeto, otrora creado para un fin, adquiere por ciertas características la validez para ser guardado? ¿No es el hombre una especie de dios creador de belleza, que no se conforma con el placer de las bellezas naturales que encuentra a su paso, regalo del o de los dioses que venera?

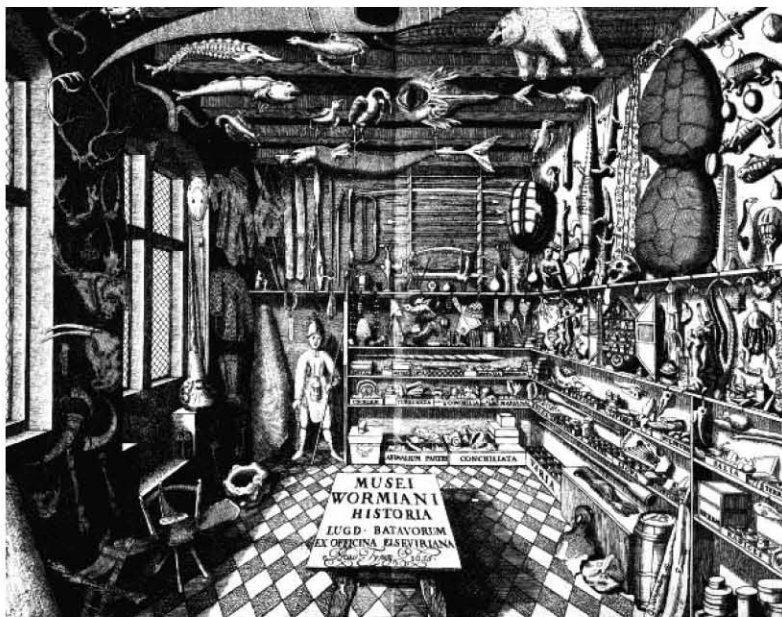


IMAGEN 02

En el vaivén de la historia, forjando cultura y sociedad, se fueron tomando cada vez más apego a conceptos muchas veces yuxtapuestos a las necesidades primigenias. Es decir que, satisfechas una vez las necesidades básicas, surgen como característica o actividad de élite objetos que complementan o enmarcan otro tipo de valores que el ser humano fue construyendo en su evolución

cultural. Dicha élite se ocupará de jerarquizar ese especial tipo de objetos sin una utilidad aparente, “no fue el afán de imitación... lo que obligó al hombre a la reproducción artística de un modelo natural, sino, a nuestro ver, la aspiración a redimir el objeto, en cuanto suscitaba un interés particular, de su vinculación con otras cosas y su dependencia de ellas, a arrebatarlo del curso del acaecer y tornarlo como absoluto”³ y tal vez, ese afán de imitación, fuera parte motivado en la búsqueda de perpetuarse en ellos (transferencia ontológica), y que les iría asignando poco a poco un lugar en el “antropo-espacio”. De manera gradual la utilización del espacio en el uso comunitario (desde el seno de la familia hasta las instituciones, templos de culto, espacios recreativos, etc.) fue adoptando distribuciones para la organización idónea de las actividades del ser humano, el objeto poco a poco se hizo exigente respecto al papel que desempeña en su propia transición de antigüedad, rareza, valor ornamental y estético, etc. junto a otras características que implicaban un espacio único para contenerlo.

³ Ibidem, pág. 35

Las personas que dirigían una sociedad determinada, las que devendrían en gobernantes asignados bajo diferentes títulos, como por ejemplo pudieron ser los de rey, emperador, caltzontzin, trece conejo⁴, etc.; tendrían a su alrededor ya un sentido de pertenencia material muy distinto al del bienestar común, una marca de élite. Pero en qué momento se relaciona este concepto de objetos de élite, con la colección de los mismos hasta llegar a la característica peculiar de exhibirlos, no podemos precisarlo, pero sí podemos decir que del placer, del ocio, hubo un fuerte ejercicio hermenéutico y, paradójicamente, simbólico, para llegar después a la necesidad de observación y estudio de dichos objetos por parte de los sabios, sacerdotes, artistas, intelectuales, investigadores, etc. cuya cercanía a las cortes los pondría en contacto con el comienzo de este nuevo discurso, el museográfico que ha venido evolucionando hasta la actualidad en su sentido moderno desde hace dos siglos.

⁴ Gobernante o élite de gobernantes en la cultura de El Tajín.

La génesis del espacio contenedor de objetos desvinculados de su utilidad práctica, surge con gran auge entre la nobleza y la burguesía (como distinción de élite con la posesión material) en los gabinetes de curiosidades y galerías de los grandes palacios y castillos, donde comienzan a albergarse objetos que por determinadas características se irán agrupando en colecciones (las cuales analizaremos más adelante). Ahora bien, si comienza este universo “protomuseológico” con la finalidad de posesión como marca de clase, la cual fue adquiriendo tal importancia, que hubo necesidad de analizar los contenidos para su posterior clasificación (la cuál tendría una nomenclatura muy peculiar); se tornará una necesidad por la cantidad de objetos albergados el hacer énfasis en las clasificaciones (como bien señalaba el método cartesiano), lo que, junto

con la apertura de mentalidad que se dio en el desarrollo del Renacimiento y el auge intelectual dado con el racionalismo para el desarrollo de las ciencias, las artes, la tecnología, la historia, en fin, contribuyó el desarrollo cultural en los albores de la modernidad.

Durante siglos, únicamente la élite tendría acceso a esos objetos tan elaborados, de cualidades estéticas tan heterogéneas; que de permitirse el acceso a la contemplación de los mismos a hombres “comunes”, esto se debía sólo a las cualidades excepcionales que hubieara en ellos, ya fuera por el intelecto o su papel social representaban entre los poderosos una consideración especial y por ello lo que tuvieran que decir era digno de ser escuchado, ya fuera en la crítica o aprobación a los objetos negados para las matorías. No es raro ver así a un Leonardo Da Vinci quién siendo un “bastardo” ejercería un importante papel en la corte del rey de Francia, a causa de la importancia adquirida como figura de renombre en las ciencias y artes en el contexto de su realidad histórica “...El gran hombre del Renacimiento afirmaba su personalidad de una forma centrípeta, por decirlo así: absorbía el mundo circundante hasta que todo su entorno quedara sumido en su propio yo”⁵, porque en la época humanista por excelencia, los grandes pensadores como Da Vinci generaron aportaciones de caracter intelectual que permitirían expandir los horizontes de la humanidad, aún cuando fuera como influencia de los poderosos: la monarquía y el clero.

⁵ Panofsky, Edwin, El significado en las artes visuales, Madrid: Alianza Editorial, 1980, pág. 161

⁶ Fernández, Luis Alonso, Introducción a la nueva museología, Madrid: Alianza Editorial, 2002, pág. 13

Ahora bien, la institución del museo tal como la conocemos hoy, encuentra su génesis en el siglo XVIII: “cuenta con más de doscientos años de reconocimiento, al menos desde que las élites ilustradas del siglo XVIII se volvieran sensibles a los cambios sociales de la época e impulsaran como derecho el acceso de todos a la cultura y al arte”⁶, razón por la que después de la Revolución Francesa de 1789 se terminó por creer en la práctica, que el arte al ser creación del pueblo, no podía restringirse tan sólo a las clases adineradas. Ello trajo consigo la expansión del arte y la búsqueda de nuevas propuestas, pero también todo el discurso que encierra desde la creación humana (y que es fruto de la observación científica).



IMAGEN 03

Lo anterior incluye la concepción más pura e inherente al ser humano como es el trabajo artístico. Es el siglo XVIII en el que se generan en América las primeras

academias artísticas para expandir el conocimiento sensible en el nuevo continente, de esta manera las academias inician en la colección de arte y la exhibición permanente de su acervo una labor cultural con fines didácticos.

Poniendo de lado el nacimiento de los objetos que con el paso del tiempo tal vez hayan sido sobreestimados, tal vez no, pero cuyos « metavalores » van a denotar y registrar las marcas de élite, poco a poco fueron tomando en ellos un papel secundario cuestiones como utilidad y practicidad: «...les objets ne s'épuisent jamais dans ce à quoi ils servent, et c'est dans cet excès de présence qu'ils prennent leur signification de prestige, qu'ils « désignent » non plus le mort, mais l'être et le rang social de leur détenteur⁷ ».

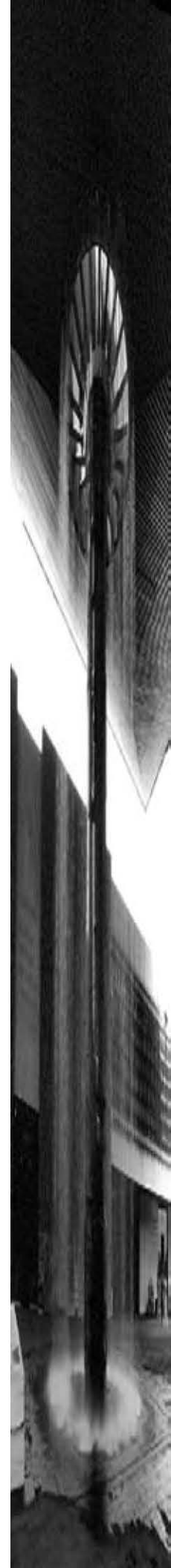
⁷ Baudrillard, Jean, *Pour un critique de la économie politique du signe*: Paris: Gallimard, 1972, pág. 11

En el ámbito contemporáneo, en la sociedad postmoderna que se desarrolla aceleradamente en el transcurso del siglo XX, el objeto que se muestra en el museo parece otorgar la concepción de sí mismo a través de las personas que le estudian y dotan retóricamente de significado. El objeto es un ente cuyo lenguaje silencioso se manifiesta en términos visuales, a grosso modo y en su nivel de sustrato conceptual, se mueve en los terrenos de la ciencia hasta su más alto valor contextual y ontológico. Necesitado de significarse en la sociedad como elemento de cultura, surca algunas veces los campos de la banalidad, pero también los del lenguaje que inmanentemente guarda: el objeto genera un conflicto moral ante la disparidad de los imperativos sociales. De tal manera el objeto funcional aparenta ser decorativo ¿Qué nos impulsa en momentos de adquisición de algún objeto a escoger uno determinado entre muchos con la misma utilidad? Seguramente, en términos contemporáneos, en nuestra realidad histórica, el precio y la calidad son importantes, pero en pleno siglo XXI donde el diseño de los mismos cobra una importancia relevante, dicha característica se manifiesta como “metavalor” que a nivel subconsciente utilizamos en la selección. Y es que no podemos negar que la transformación del objeto en Mercancías en la sociedad contemporánea, es apabullante, puesto que el objeto convertido en ella forma parte de la cadena de dominación económica que nos tiene inmersos en las “benignidades” de una sociedad de tendencias globalizantes. “Las determinaciones que hoy en día parecen pesar sobre esta extensión de nuestro culto de mercancías también reinan sobre los cultos diversos de la imagen a los que nos sometemos para satisfacer necesidades que sólo en apariencia se parecen a las antiguas, laicas y religiosas”⁸.

⁸ Guidieri, Remo, *El museo y sus fetiches*, Madrid: Tecnos, 1997, pág. 85

En la primera mitad del siglo XX la consideración hacia el objeto era una metamorfosis de medio y de testimonio. No obstante, el objeto pasa por una prueba continua y tangible de valor social (*bewährung*)⁹.

⁹ Baudrillard, Op cit



¿Qué posición específica ocupan los objetos en la mira de otros sistemas de signos y qué campo específico de prácticas constituyen la estructura general del comportamiento social? Riesman, citado por Baudrillard, sugiere que a toda necesidad por distinguirse le sucede la necesidad de conformarse. Como carga social el objeto sufre un proceso de aculturación en que no connota la realidad del individuo. Este hecho se manifiesta muy claramente en la sociedad contemporánea, donde una antigüedad valiosísima puede encontrarse en una humilde casa. **“clase mediera” por un sin fin de razones, desde una herencia de un ancestro en mejor situación económica, un encuentro u obsequio azaroso con el mismo, etc., donde sin embargo, el objeto en sí mismo no aparenta revelar la condición sociocultural de su poseedor. Que los objetos son portadores de significación social, valorizados de forma jerárquica, cultural y social, cuya composición, forma, material, durabilidad y distribución en el espacio, conforman un código, de tal manera la sociedad estratificada habla a través de ellos.**

Toda escala social implica una serie de normas y de esquemas generales como signos en una sociedad creyente (en términos de apariencia, no sólo de creencia religiosa), entre individuos que se conforman en torno a los objetos que poseen, que van obteniendo objetos cuyas cargas de valor se traslapan a las aspiraciones del sujeto, por las cargas de valor adquiridas desde su inserción en la sociedad misma. Sin embargo, el exceso en las aspiraciones se transforma en desequilibrio ya que la ideología democrática determina la transición de los mecanismos sociales. Así para Baudrillard la contradicción interna en la sociedad globaliza la movilidad de la creencia, donde las aspiraciones resultan de un compromiso entre una realidad alimentada por los hechos y una irrealidad alimentada por la ideología. Los objetos son sensibles por coacción social.

El objeto no implica la necesidad única de la posesión, denota dos, tres, cuatro, en fin, infinidad de veces redundante en cuanto a lo que se posee, por ejemplo, la fotografía que tenemos en casa, contenida en el portarretratos, sobre la carpeta, sobre una caja, sobre una mesa, etc., así la redundancia de signos en sus connotaciones genera una sobrecarga que habla inconscientemente.

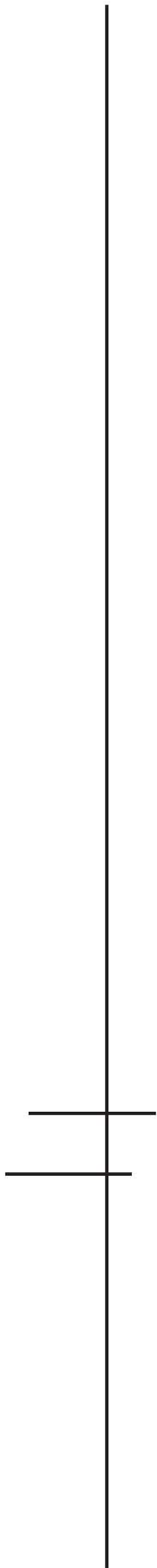
El objeto es una figura de síntesis, de “conspicuous morality” por los dos imperativos que se infieren de él: préstamo de prestigio (valor de cambio del signo) y préstamo de mérito (valor de uso y productividad). Los objetos nos hacen víctimas de ellos mismos, puesto que hablan por nosotros como imagen y presencia en tanto que nos pertenezcan, nos ayudan o imposibilitan el discurrir de nuestras actividades y finalizan por representarnos en nuestros espacios y ante nuestra ausencia.

El estatus cultural del objeto se contradice con su estatus práctico. No es una cuestión del objeto en si mismo, en cuestión exacta, es una cuestión más que de orden histórico, de orden conceptual en el desarrollo e historia de las ideas. Tomando por analogía los servicios que ofrece el personal doméstico que no aparecen contabilizados en estadísticas nacionales por la abstracción de los mismos (tener sirviente es salir de la clase media). Si los encarecimientos, la demanda de objetos, son signos de civilización, la retórica es su finalidad cultural. La "franqueza" del objeto se ve mermada en términos de gusto.

Una falta cultural tiene su corrección en el condicionamiento represivo, como las buenas maneras que fueron antes signos de burguesía y que hoy pueden caer en un refinamiento artificial. Más lejos que las normas postizas que se seguían del "manual de Carreño", las buenas maneras fueron un devenir de necesidades un poco más prácticas. En algunas culturas por ejemplo, saludar con determinada mano era imperativo pues la otra se utilizaba para la higiene sanitaria. Con el uso del agua y el jabón, se quedó la costumbre de seguir esa "norma", que ya no era necesaria. Y como esas costumbres con algunos matices de extravagancia o con otra serie de significaciones, también gestaron la idea de moda, de ser arte de la "modernidad" en turno.

La búsqueda de signos distintivos en el devenir de la moda abre pauta a la innovación formal, pero también a la discriminación social de la función estética. Las discriminaciones sociales más que formalmente distintivas son socialmente distintivas, tal como la bolsa "de mandado" mexicana que a fines de los 90's en el siglo XX se convierte en artículo de lujo "kitch" en el mundo occidental y que se vendió en el climax de la moda a precios estratosféricos; o como, por ejemplo, un muro desnudo que podría connotar miseria bruta, en otro caso denotaría un estilo suburbano, o minimalista, o rústico, etc. En el arte actual vemos como de repente, el hilo bien definido que separa al arte del diseño, se diluye y conforma en obras de arte, a los elementos del diseño gráfico como podría ser la tipografía de un anuncio publicitario.

En los procesos intrínsecos de la sociedad, el objeto obedece a una síntesis armoniosa de función y forma, pero en el universo del objeto estético sólo algunos pueden acceder a la esteticidad combinatoria, ya que las otras clases quedan relegadas a la manipulación "moral" de los objetos domésticos. Los metavalores encontrados en los objetos se cargan de una significación culta de élite, donde se decodifican los signos del "buen gusto" por medio de especialistas (artistas, diseñadores, estetas, etc.), en tanto los estratos inferiores ejercitan la acción de posesión y coleccionismo en términos de apariencia anárquica, sin



orden ni "refinamiento".



IMAGEN 04

La posesión del objeto ha motivado incluso tendencias pictóricas, una búsqueda del buen vivir consumada en la inmanencia del sistema económico occidental que se ha venido instaurando hasta la médula de la sociedad contemporánea globalizante, donde como en una suerte de nostalgia del logrado buen vivir de la sociedad burguesa en la Holanda del siglo XVII, que motivara una peculiar forma de pintura, la posesión se convierte en necesidad intrínseca del objeto; así "la unión de ethos y de la pintura, proviene en ese caso de una situación compleja en la que el hombre cívico, el hombre de historia, es reproducido en su dominación cómoda de la utilidad de las cosas"¹⁰ y no podemos con ello negar el auge de la pintura, de la escultura, las técnicas de representación gráfica, entre otras formas de expresión y cosificación que en la élite de la sociedad occidental se daban. Desde las grandes culturas clásicas vemos los referentes icónicos que podemos ver en las cosas, en los objetos representados por las artes. ¿De dónde surge la belleza inmanente a un bodegón, más allá de su consideración en algunos casos como verdadero arte, o verdadero ejercicio artístico? La representación de objetos inanimados, redundante en la posesión, pero adquiere también otro tipo de situaciones intelectuales como las que se dan en la producción artística, pues existe "la necesidad primigenia del hombre de libertar el objeto sensible, mediante la reproducción artística, de la falta de claridad que acusa debido a su tridimensionalidad"¹¹. Hay que decir que ello obedece a la invisibilidad de los objetos y demás esencias que contienen las sustancias que nos rodean, donde la materia viva o inerte, orgánica o inorgánica aparecen como espectadores pasivos y mudos, que cobran significaciones en sus representaciones plásticas, emergiendo del halo anónimo en el que se esconden.

¹⁰ Barthes, Roland, "Matisse y la felicidad de vivir", en La Torre Eiffel: Textos sobre la imagen: Barcelona: Paidós, 2001, pág. 16

¹¹ Worringer, W., Op Cit, pág. 36

Por otra parte, los creadores “populares” mezclan una estrategia inconsciente: “bellos” objetos modernos asequibles no para la mayoría (al menos no de forma inmediata), que son signos distintivos para quienes saben como decodificarlos y que serán quienes sabrán identificarlos posteriormente, dando las características de unidad estética, en tanto que los demás no lo harán ni sabrán darles significación. En la crítica que Vischer hiciera del arte medieval, vemos algunas cosas de elaboración artística, algunas de elaboración artesanal, en que se conjuga una “extraña mezcla y síntesis de arte y no arte, de intención artística y ofuscación artesana... lo esquemático es consecuencia forzosa de desconcierto, perplejidad e ignorancia... por otra parte es producto de una libre voluntad y se halla realizado de acuerdo con una acusada sensibilidad estilística.”¹²

¹² Ibidem, pág 104



IMAGEN 05

De alguna manera se lleva la esencia del espíritu humano en la necesidad estética en la producción de objetos. Ella se manifiesta en los objetos creados no sólo con la intención de ser estéticos, sino también en aquellos utilitarios que mantendrán ese secreto hasta su hallazgo futuro, desencadenando el misterio de lo sagrado y lo profano, de la interiorización de su creador hablando en signos de las reminiscencias de una época dilatada, sepultada en el tiempo. En la sociedad industrial, móvil, estratificada, cada grupo se distingue por su adhesión más o menos fuerte a lo efímero y a lo durable, la respuesta de los grupos de diverso y su posición en la escala social a los imperativos de la renovación acelerada de la moda.

Los objetos son testimonio de la situación adquirida. Muestran una posición, un destino, una movilidad social en términos de Baudrillard. Traducen los sueños, aspiraciones y características de sus poseedores. A medida que se eleva de clase social, los objetos se multiplican, diversifican, se renuevan. « De même les objets ont perdu la substance qui les fondait, la forme qui les enfermait, et par où l'homme les annexait à l'image de soi : c'est maintenant l'espace que joue librement entre eux et devient la fonction universelle de leurs rapports et de leurs valeurs »¹³ ¿es acaso la enfermedad de los objetos? ¿es la búsqueda del hombre por reconocerse en ellos? la substancia del objeto es cada vez más certera en el mundo de las condicionantes subjetivas, es cada vez más

¹³ Baudrillard, Jean, Le système des objets, Paris : Gallimard, 1968 ; pág. 26

cercana a la significación del hombre en sí mismo. Renovar objetos compensa las aspiraciones fracasadas en el progreso social y cultural. Más adelante se ahondará en torno al objeto arqueológico, en el que se encuentra un lenguaje silente cuando se transfiere a la exposición museográfica, pues analizando todas sus lecturas al presente, en él quedan latentes muchos significados que pueden evidenciar información en torno a las diversas características de una sociedad determinada. Un objeto habla por sí mismo, desde su sola presencia.

Disertar acerca de los pormenores de la cosificación hasta la moda, es necesario para revalorar los contenidos que transforman la significación del objeto, el cuál en el devenir de la sociedad contemporánea, como obra del ingenio humano para los más diversos usos o funciones, en un momento de la historia de la humanidad donde ser se transforma en poseer, donde los simbolismos determinan las circunstancias actuales, donde la transformación del entorno depende, de manera extrínseca, en la facultad que tengamos de adecuarnos a los metalenguajes de los objetos que hoy construimos. Hoy hablamos de un sistema que nos inserta en las características culturales de la época en todos los ámbitos del devenir humano, tal es la moda. Nos insertamos de esta manera en un sistema que nace con un carácter material para poder establecer los cánones que han de fungir como línea directriz en la sociedad occidental.

1.1.1. La moda

La moda tiene un compromiso entre la necesidad de innovación y la necesidad de evitar los cambios en el orden fundamental, como por ejemplo la tecnología que se encuentra a través de una cámara y los procesos en la creación fotográfica por contrapunto de la función misma. La moda pone a cada quien "en su lugar" (no es lo mismo vestir con ropa del tianguis de Mixcalco, que vestir "Mango" del Palacio de Hierro o mejor aún en nuestra sociedad mercantilista, comprar ropa de "hâute couture", no es lo mismo poseer una estampa de un cuadro de Balthus, a tener una reproducción litográfica del mismo, o mejor aún, poseer un original del autor.

La moda manifiesta dos tendencias inversas: la necesidad de cambio, de innovación, yuxtapuesta a la necesidad nostálgica de lo antiguo, como por ejemplo lo que hoy llamamos modas "retro" en nuestra sociedad actual. A esto le llamamos el paradigma cíclico de la moda. Así lo moderno, no tiene un cambio real, al menos no en sus estructuras.



IMAGEN 06



IMAGEN 07



IMAGEN 08

Baudrillard habla de una sociedad móvil con construcciones móviles (efímeras). Sin embargo las clases bajas aspiran a lo “durable”, en que la burguesía se ha mantenido. Sin tenerlo plenamente consciente, las personas coaccionan en torno al buen vivir, de ello resulta que los objetos connoten la necesidad inmanente de su posesión. De alguna manera la posesión permite un sentimiento de estabilidad al menis en nuestra sociedad y bajo nuestro modelo económico.

Los objetos, los bienes, los servicios, responden a la motivación universal del antropos individual y social, de esta manera se desarrolla la idea de una Europa homogeneizada en categorías sociales bajo la acción benéfica del objeto, independientemente que ello sea una situación humana. Pareciera que en ciertas épocas, o bajo determinadas circunstancias, los objetos, que redundan en sí mismos, estuvieran determinando el vaivén social. Poseer y tener, una dinámica que caracteriza a las sociedades neoliberales, hijas de la industrialización, van connotando la esencia de nuestra época, por encima de las filosofías religiosas, de las tradiciones, en fin, por encima de la realidad social. De esta manera se manifiesta una doble mitificación: la ilusión de dinámica de consumo, y la alusión de democracia de consumo, lo cual vemos que es falso si consideramos al pensar que en términos de gusto, en su mayoría tenemos en las sociedades bajo el sistema neoliberal un sistema y valores de elección. En nuestros días se cuestiona la función que se da al objeto, como ente aleatorio al de la función original con que fue creado. Las diferentes posturas en torno al objeto, analizan el devenir de una sociología de consumo que toma su ideología en el consumo mismo, que con objetos a los cuales podemos llamar mercantilistas, existen equivalencias de clase (finos, exclusivos, imitaciones, piratería, etc.) dejando un consumo que es igual para clases altas y bajas.

1.1.2. El gusto por lo antiguo

La antigüedad se muestra fascinante en su envoltura de misterio. Desde tiempos remotos se ha dado culto a las reliquias, a objetos que podrían no tener más valor que el aportado por los años de antigüedad en su realización, más que una estética inmanente o una utilidad aún en función. El gusto por la antigüedad, por el pasado, tiene como consecuencia el resguardo y cuidado de objetos, mismo que se pueden conservar de manera formal en galerías, museos, y en instituciones académicas o empresas privadas, aunque también existen las colecciones de particulares, no necesariamente entre la burguesía pues muchas

personas de todas las clases conservan antigüedades familiares.

Las razones del atesoramiento de objetos antiguos son muchas, como diría Remo Guidieri: "las cosas arcaicas son iguales en valor a las que designamos como artísticas, que hay arte por todas partes, que el arte es metacultural, que lo bello es común a todos los hombres etc., es negarse a admitir una diferencia que en sí no es cultural, sino realmente metafísica en la forma que tienen los hombres de considerar su actuar: a nuestra concepción jerarquizada y desmigajada se opone una visión donde el actuar, fatalmente encerrado en el ciclo de la repetición, proclama, sea cual sea, su dependencia de leyes generales que no puede dejar atrás. Esta diferencia es la que separa lo arcaico de lo que no es, o ya no lo es"¹⁴. Empezando por la carga emotiva de la substancia psicológica encontrada en los objetos no recientes, en los objetos evocadores de otras épocas y a los que llamamos como objetos "retro", pero sobre todo, el sin fin de connotaciones encontradas en los objetos antiguos. Arte y antigüedad, con su doble fascinación histórico - arqueológica, estético - hermenéutica, donde el valor estético del objeto antiguo se opone a los parámetros de la producción industrial y sus funciones primarias. Podemos mencionar defendiendo la contemporaneidad, que la transgresión del arte actual, yuxtapone los intereses industriales y lleva a una dimensión sarcástica, los valores de los objetos nacidos del capital. El arte es el origen y el arte es la solución. En arte se trastoca el objeto útil, en arte se trastoca en las postrimerías del kitsch al objeto banal.

En torno a la antigüedad se descartan razones prácticas respecto al objeto, en su carácter de ornamento encontramos diferentes ideas en torno a la antigüedad "...si para Winkelmann la historia permitía recuperar la naturaleza a través de la antigüedad mediadora, para Gesner sucede lo contrario: es la historia... la que nos lleva ante la presencia de la antigüedad como fuente donde la historia brota de la naturaleza"¹⁵, dónde lo curioso es que en enfoques tan opuestos, la esencia nos remite a la impotencia de nuestro vaivén en la cuarta dimensión del tiempo, esa evocación que es probablemente el reducto de la perennidad de la existencia humana. Poseer lo antiguo nos permite crear un lazo imaginario con un reducto temporal, atándonos de alguna manera a la historia del objeto resolvemos nuestra permanencia futura en la transmisión de propiedad.

Muchos de los objetos evidencian una clase, la herencia y legitimidad de la nobleza, en fin, la transición en el objeto antiguo del estatus económico. Y entre la clase media, los objetos antiguos denotan sino un error o confusión de clase, sí tal vez un referente de otra clase dada en signos emblemáticos del pasado anterior. En nuestra sociedad contemporánea, todo objeto, hasta

¹⁴ Guidieri, Remo. Op cit, Pág. 89

¹⁵ Asunto, Rosario, La antigüedad como futuro. Madrid: Visor, 1990, pág. 164

el más simple, desde el punto de vista de la semiótica, no solo está dotado del referente utilitario, sino que enmarca a todas luces muchas lecturas que van más allá de la definición atribuida a dicho objeto. En el camino de la construcción cultural, se salvaguarda por sobre muchas cosas el valor histórico, estético o simple y banalmente económico de los objetos cuando se hacen acreedores de la etiqueta de museables, acepción utilizada en esta tesis para hablar de los objetos cuyo atributo es la espera para formar parte de una exposición, o museografiables en los términos señalados por los profesionistas de la museografía, por señalar su inserción en el camino de la exposición.

Somos seres gregarios, somos seres de memoria. Y la memoria se explicita en el objeto que tiene remanentes de la cultura a la que pertenecemos o de la que devenimos. Valorar en la antigüedad de las cosas lo que no valoraríamos en objetos recientes, es parte de un proceso de concientización de nuestro ser social. En el proceso de conformación cultural, existen significados que encontramos atractivos en objetos del pasado, los que en objetos recientes en general no valoraríamos o no nos interesarían, implica más que el sólo hecho de recordar el pasado: los seres humanos tendemos en todo momento a la evocación, pero también a la identificación y al fetichismo, a dar significaciones a los objetos que son un enlace directo o indirecto con esas raíces ocultas.

Es curioso como los objetos que se valoran del pasado, si se encontraran contextualizando su función o nuestra época, probablemente al adquirirlos, terminarían por ser deshechados al agotarse su función de uso, como probablemente fueron desechados varios de los objetos que veneramos por pertenecer a la época a la que pertenecieron (como muchos objetos que hoy admiramos embelezados en los museos de mayor renombre en el país y en el mundo). Objetos de la más diversa índole, fueron encontrados como relleno arquitectónico, o incluso, colapsados en fosas sépticas. Como paradigma de esta última condición, es el caso de una pieza museográfica muy interesante: una corona y una especie de casco de oro, que se exponen en el área medieval, en el entresuelo del pabellón Sully del museo del Louvre en París y que se hallaron en una antigua fosa séptica. Restaurados en 1984 en Nancy, resultaron estar documentados en un inventario de 1411 como parte de la armadura de Charles VI [img. 09]. Cuán increíble es esa vaporosa emoción de aquello que los ancestros desecharon, y que evoca nuestra ontología.

Uno de los supuestos contemporáneos que nos dejan entrever marcas de élite, aún hoy en uso en algunos países donde aún creen en los valores inventados de la monarquía y la “nobleza”, es la manera en que las clases que ancestralmente



IMAGEN 09

estuvieron en el poder, conservaron vestigios de su linaje. Poder rastrear en la obscuridad del pasado la huella genética, en muchas personas y en muchas culturas genera una necesidad para comprender mejor las conductas actuales, para comprender mejor la situación social contemporánea.

Cuando se trabaja en la investigación conceptual e histórica de las culturas mesoamericanas, los objetos antiguos actúan como la cápsula temporal de su época, son la semilla que espera florecer en la investigación de especialistas que les estudian e interpretan para poder contar la historia contenida en su materia.

1.2. De la colección al Museo

La colección es una razón ontológica del Museo
Perpetuar la cultura es su mayor mérito.

Sunnae Crisée



IMAGEN 10

Desde la antigüedad clásica vemos cuán importante es la posesión de objetos, "el coleccionismo tomaba cuerpo de auténtico mercado y ampliaba definitivamente su concepto: la colección artística como inversión de capital"¹⁶. Anterior a la inserción del objeto en los paradigmas del capital, en la antigüedad clásica, en Roma, -donde se postularan los valores hedonista y económico del arte-, se produjo el principio trascendental que seguiría el universo occidental: la utilidad pública de las obras de arte (recordemos los botines de guerra obtenidos en las tierras conquistadas, como en la antigua Grecia, botines conformados en su mayoría por objetos helénicos artísticos, distribuidos por los grandes palacios del Imperio romano antiguo).

El acto de coleccionar ha sido alentado por todas las culturas e instituciones de relevancia social en los diferentes países del mundo, en diferentes épocas, en diversos contextos. El afán impetuoso de la especie humana por perpetuarse se va consolidando en el devenir de los periodos históricos desde los que se le observa, lo cual está definido ya no en términos de naturaleza, sino en las particularidades culturales del hombre tanto social como individualmente.

¹⁶ León, Aurora, El museo: teoría, praxis y utopía, Madrid: Cátedra, 1990, pág. 18



IMAGEN 11

Se consuma de esta manera el concepto primigenio de patrimonio cultural “de todos”, desde el punto de vista de la organización social y política romana que conformara el imperio. Al mostrar los objetos poseídos como producto de las conquistas del Imperio Romano en las ciudades del mismo, se vio la grandeza en la propiedad, en la pericia militar de los romanos, grandeza que al reflejarse en las posesiones, de alguna manera se hizo parte del contexto colectivo en dicho momento histórico, independientemente que la producción de cada una de las piezas que conformaron el ambiente de las ciudades romanas se hubiera dado en otras épocas, en otras culturas.



IMAGEN 12

En la época constantiniana persiste por algunos el arte del coleccionista (los adornos con que Constantino embellece Constantinopla). Posteriormente, durante el imperio bizantino, Constantino Porfígenito [img. 12] instituye el Pentapyrgion, es decir, una vitrina de exhibición donde se mostraban durante las fiestas políticas y religiosas las obras de la colección real. Se puede decir con formalidad aunque sin afirmaciones absolutistas, que esos fueron los orígenes de las colecciones en el mundo occidental que remonta su génesis en la época clásica. Durante la Edad Media, fue la Iglesia la que funcionó de alguna manera como única forma de museo público, donde los objetos preciosos se inventariaban por monjes ilustrados. En el caso de España durante los siglos XV y XVI, la Iglesia recabaría tesoros del nuevo mundo y dejaría minimizando a veces la labor de sólo algunos monjes que se hicieran cargo de observar el valor cultural de la época y de las culturas recientemente conquistadas. Remontándonos ahora al siglo XVI, en el cual algunas colecciones reunían cosas raras e insólitas, guardadas en gabinetes de curiosidades, en galerías, ya sea como producto del mecenazgo o de las ávidas excursiones de la élite, así como producto de las campañas de guerra, se conceptualizan diversos valores de élite, y se connotan significantes diversos al significado original del objeto poseído, en constatación de su valor de signo.

Evidentemente, el origen del acto de coleccionar ha estado estrechamente ligado a las actividades de la élite, cuyos intereses distan enormemente de los intereses del pueblo, aunque no es la única causa. Sin embargo, al momento

de colocar las colecciones en lugares lo suficientemente grandes para poder albergarlas, llegó a instituirse de cuando en cuando un día para que el pueblo pudiera acercarse a contemplarlas, al menos una parte de ellas (tomemos en cuenta por ejemplo, los orígenes del Museo del Prado). En los siglos de las grandes transformaciones sociales, XVIII y XIX, y a raíz de la Ilustración, comienza el interés por compartir con las clases bajas los conocimientos generados en torno a las colecciones, así como el gusto por el goce estético y la riqueza cultural y científica que se obtenían en la contemplación de los objetos de cada colección.

El Museo surge de esta manera como un instrumento para la conservación de las más diversas colecciones, y el resguardo de sus fondos, para asegurar la transmisión de la cultura a futuras generaciones. Su morfología y funcionalidad deben ir acorde a los objetivos y fines de la institución. Es en este ámbito donde la especialidad de los profesionistas que enfrentan la labor de museografiar al objeto cobra vital importancia, sobre todo aquellos que se despliegan en la búsqueda de comunicar la esencia de su conformación, como lo es el objeto arqueológico que, sometido a las investigaciones que van desde su hallazgo hasta las características formales de su elaboración, adquiere su inserción hermenéutica en el ámbito cultural de la sociedad a la que pertenecieron.

1.3 El objeto arqueológico

El objeto arqueológico está cargado de significantes desde su aparición. Encontrarle: a veces está oculto en un terreno árido, seco, con grietas que denotan la falta de humedad en el ambiente, otras veces tal vez, una espesa vegetación de selva tropical le cubre, en medio de un suelo fangoso; tal vez, inclusive, aparezca sorpresivo, de modo accidental en la excavación [img. 14] para llevar a cabo la realización de una línea del sistema de transporte metropolitano (metro), cuando no en el mejor de los casos un encuentro ocasional con una piedra de forma extraña que se ocupa para abrir unas nueces, pero que al querer transportarla descubre un rostro, unas manos, un cuerpo, y helo ahí, un hombre que muestra a un antiguo morador de la más increíble y oculta civilización [img. 13]. Cualquiera que sea la causa del mágico encuentro, ya sea una afanosa búsqueda realizada por un grupo de arqueólogos mediante los más sofisticados recursos científicos y tecnológicos que el presupuesto contemplado para ello les haya permitido, o sea el



IMAGEN 13



IMAGEN 14

encuentro, tan sólo eso, sorpresivo y azaroso que se tiene en un momento entre un caminante “amateur”, los objetos arqueológicos son una afortunada razón, como testigos de su época, para llevar a cabo la labor de contextualizar épocas determinadas para comprenderlas un poco mejor, aún cuando muchos de ellos tengan en su condición matérica y/o artística señales complejas sin rastros exactamente codificables para su comprensión. Por el contrario, el encuentro da por sí mismo significación a la pieza soñada por muchos amantes de las civilizaciones antiguas, para muchos de los que vivimos inquietos con las eternas preguntas en la búsqueda de comprender nuestra realidad contemporánea: el “cómo”, el “cuándo”, pero sobre todo el “porqué”, como motivación del sofisma ontológico.

Vivimos inmersos en un mundo de objetos imperceptibles la mayor parte del tiempo a nuestra conciencia, que sin embargo alternan día a día con nosotros como portadores de nuestra realidad, objetos que tal vez algún día, al final de los tiempos y para otras civilizaciones a futuro, gritarán en un clamor silencioso su deseo, la necesidad en las sociedades futuras de ser connotados para un mayor o mejor entendimiento de este nuestro momento histórico, pero que, de no tener un código accesible, mostrarán a tientas una marca de la cultura a la que pertenecen y que tal vez se hallará, entonces, perdida quizá para siempre, pues actualmente del mismo modo, no se tienen los códigos para interpretar el pasado exacto de las culturas que hoy estudiamos y que nos producen un sentimiento de lo sublime.

Con esa voz silenciosa, toda serie de objetos que no adquieren el tan buscado valor histórico a falta de un decodificador confiable de sus signos, se aparecen en el camino de la arqueología, en espera de mostrar las ocultas maravillas que encierran en el contexto de lo que ocurría culturalmente en el momento en que se hallaban inmersos en su creación; aun cuando su valor estético, tecnológico y/o cultural no sea el “mayor” en términos actuales, esos objetos se transforman semióticamente en un eslabón de una sociedad o grupo construido en el entrelace de los factores que intervinieron en su creación, que de una u otra forma son parte de su devenir cultural.

Los objetos arqueológicos hablarían de manera diferente si se tuvieran las herramientas de decodificación necesarias para atribuirlos a un momento histórico determinado en la cronología de la humanidad. Con una datación más o menos exacta quedan testificando los mismos momentos históricos a los que pertenecieron, puesto que muchas veces el objeto arqueológico, sobre todo en las culturas más antiguas o enigmáticas, resulta un elemento clave

para la mejor comprensión de las mismas. Con ello en vez de considerar otra serie de significantes formales que van de lo ornamental a lo conceptual, y la cualidad figurativa de los elementos gráficos y visuales, ausentes o no, que conformen al objeto, se tienen elementos más importantes en su carácter de testigos del pasado, además del asombro inherente a su contemplación debido a la antigüedad que tengan o a la extrañeza de sus formas.

¿Cómo se manifiesta esa característica tan importante del objeto arqueológico como evidencia histórica-arqueológica, cuando se ha puesto en tela de juicio el valor de la arqueología como ciencia y la veracidad de sus investigaciones y resultados en yuxtaposición con el carácter de verdad de la historia? Sin pretender hablar al respecto, o emitir algún juicio de valor en la serie de debates en que se halla inmersa la arqueología, y su valoración como ciencia, finalmente como ciencia social, en el universo de las humanidades, puede ser en cualquier momento rebatido cualquier supuesto por la índole especulativa del objeto mismo. Pudiera parecer el caso de la estética en su replanteamiento como área de la filosofía por la vaguedad aparente de su objeto de estudio, que es la razón misma de la existencia de la museología -una ciencia relativamente moderna cuyo objeto de estudio también pudiera parecer incierto en términos de la justificación un tanto subjetiva en que se halla inmersa su técnica (la museografía)- cuando dichas humanidades en términos de prueba y error, de estética e interrelación multidisciplinaria llevan a cabo su cometido respecto al objeto de estudio en cada una de ellas.

Por otra parte del estudio del objeto arqueológico pueden derivarse diversas hipótesis, independientemente de su estado de conservación o del tamaño o porcentaje que se tengan de la pieza que se está estudiando; aún cuando se rodee de muchas dudas, aporta datos significativos de la cultura y el lugar al que perteneció, incluso si lo que quede aún, sean astillas o fragmentos minúsculos de algún objeto incierto, no muy identificable a primera vista; aún cuando se trate de grandes complejos arquitectónicos como lo son las ciudades precolombinas (que además permiten en su contexto la conformación de los maravillosos museos in situ o de los ecomuseos). No se puede creer que el estudio del objeto arqueológico deba pertenecer exclusivamente al ámbito de la suposición. La simple existencia de las metodologías técnicas y conceptuales que sustentan las conclusiones generadas respecto a las evidencias encontradas son un acercamiento importante a la serie de datos que proporciona no sólo el objeto hallado en torno a una excavación, sino también la excavación misma, cuyos procedimientos a mi parecer son de índole científica, como lo son, por ejemplo, el análisis y los estudios complementarios en laboratorio y gabinete.



IMAGEN 15



IMAGEN 16

como la datación mediante el uso de carbono 14 [imags. 15 y 16] para poder determinar una época aproximada en la cual situar al objeto arqueológico, o bien los estudios edafológicos para determinar la composición de suelos. Entre otros muchos estudios, que sustentan el discurso del arqueólogo que revisa, que contempla, entre sus manos objetos ocultos por cientos, cuando no miles de años, vemos ese acecamiento riguroso y científico al que se enfrenta el experto en arqueología con el afán de comprender un poco mejor su propia cultura o aquella que estudia.

¿Cómo fueron generados esos objetos?, ¿qué parámetros tomar en cuenta para poder llevar a cabo su estudio?, ¿cómo hacerlos cantar y contar la historia que albergan, si bien no la de sus propietarios particulares si la del momento o cultura en que fueron realizados? Las respuestas son muchas, y las conclusiones, podrían no hallarse en la certitud, sino en la especulación. Existen metodologías varias que aportan datos diversos. Tomando como punto de partida un enfoque sociocultural, donde es en parte en el papel de la pertenencia y adquisición de los objetos, dónde se encuentran según el contexto, objetos de carácter privado o social, los valores son producto de la imaginación cotidiana, pues desde la perspectiva arqueológica, las evidencias del pasado connotan al objeto en una escala social.

Valorando los hechos en torno a conceptos, surge entonces el cuestionamiento, la necesidad de entender hasta que punto, el objeto privado tiene un carácter social (dicho en términos contemporáneos, pongamos por ejemplo que en la clase media todos poseemos una televisión), pero también hasta que punto es privado el objeto social (señalando como particularidades del mismo, sobra decir que un objeto social puede necesitar de quien le regule, controle, dé mantenimiento, etc.). Es en este momento que el objeto arqueológico va matizándose, que no sólo va connotando una cultura, sino que se denota así mismo con otra carga de valores que ya no pertenecen al ámbito especulativo y que por el contrario, va denotándose como pieza en sí con características de índole estético y funcional, en términos de entender que está sucediendo con los contactos e influencias con que se fue cargando en su periodo de vida funcional.

El objeto arqueológico pasa de ser un objeto utilitario u ornamental y se convierte en un elemento conceptual y signficante en la naturaleza de la o las culturas que representa o a las que va a dotar de significación. En términos de esa significación adquiere preponderancia en varios niveles en la vida de cada pueblo, pues es una manifestación “viva” del paso enigmático de los antiguos

moradores del ámbito etnogeográfico, el cuál mantiene inmersos a los seres humanos.

La transición a la modernidad, considerada por varios autores a partir de Descartes, cuyos fundamentos fueron madurándose a nivel teórico durante la Ilustración, fue precursora de una oleada de búsqueda y obtención de objetos provenientes de Grecia e Italia, al considerarse las culturas clásicas como cimientos de la civilización occidental. Pero aún cuando los pensadores de la época echaban un vistazo al desarrollo de la humanidad durante la antigüedad clásica, insertando las culturas menos ortodoxas en el ámbito occidental a los cánones clásicos (de ahí esa manera simplista y arbitraria categóricamente hablando, de presentar las épocas en el México prehispánico haciendo alusión a etapas clásicas, preclásicas, posclásicas, etc.), se olvidaron del hombre descubierto durante el humanismo por Erasmo de Róterdam entre otros, que pregonizaban una nueva Edad en la tierra, perfecta, dorada, y real al abrigo de los nuevos descubrimientos, siendo el más grande el descubrimiento del hombre mismo.

Para poder analizar al mundo inteligible como invento de nuestra raza y la apropiación del objeto como parte de las estructuras mentales a las que estamos condicionados no sólo a un nivel particular, sino sociocultural, el racionalismo envolvía a su paso al ser humano en una exacerbada visión de su grandeza. Los humanistas por el contrario, defendieron el alma humana sobre las benignidades de la materia, rescatando en ello la filosofía socrática de Platón. Se buscó una explicación del hombre, desde su dignidad, su puesto en el cosmos, **“il uomo universale” donde cada hombre lejos de ser un especialista se prepara para el conocimiento universal.**



IMAGEN 17

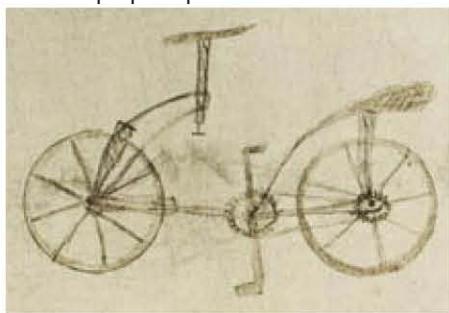


IMAGEN 18

Los objetos, como se conceptualizaron durante el Renacimiento, fueron parte del conocimiento universal, como lo podemos constatar en los bosquejos que aún quedan de los inventos: máquinas y artefactos, los objetos fantásticos ideados por el gran artista y genio inventor que fue Leonardo da Vinci.

Retomando el tema del presente apartado, el objeto arqueológico cobra una nueva dimensión después del llamado siglo de las luces o Ilustración. Recordemos que fue durante esta época que se gesta la revolución industrial, con ello, cómo dijera el maestro Ramón Xirau, una nueva “Edad de los metales”, pues el progreso técnico nos lleva a conocer una nueva generación de objetos.

Los objetos creados a partir de la Revolución Industrial, determinarían a partir de ese momento y mediante la acumulación de los mismos, la transición a un nuevo modelo económico: el paso de la sociedad mercantilista a la sociedad capitalista. La parte triste de este asunto, es que la acumulación de capitales tuvo su verdadero origen en la explotación indiscriminada del oro y la plata en la colonias de América, de piedras preciosas en África, etc., con su no menos amargo estrago hacia los moradores de dichos lugares.



IMAGEN 19

Durante las colonias europeas en América, cabe mencionar como estudiosos de las lenguas y culturas indígenas, a don Carlos de Sigüenza y Góngora, quien nació en 1645 en la capital novohispana y que tenía una colección de manuscritos, pinturas y antigüedades prehispánicas muy importante ya que fue sino la primera, si la primera de consideración e importancia cultural.

En el año de 1692, se registró un motín en el que fue incendiado el Ayuntamiento de la ciudad de México; Sigüenza y Góngora, formó un grupo con amigos y jóvenes, a quienes pagó para que entraran al edificio y rescataran los códices, pinturas y libros de la historia de México. Legó a la Compañía de Jesús su biblioteca, instrumentos, manuscritos, etc.. Su colección es una primicia en estudios de índole arqueológica, científica y humanista en nuestro país.

Las condiciones de los seres humanos explotados en las colonias europeas, en los países sometidos o con los mismos pobladores europeos oprimidos por las monarquías en la misma Europa, despiertan poco a poco el interés de varios pensadores. Los derechos restringidos hasta entonces al hombre blanco, peor aún, sólo al aristócrata y/o burgués, comienzan a vislumbrarse un poco para otras razas. Poco a poco algunos dejan de considerar como salvajes a las culturas no europeas. Si Rousseau en los últimos destellos de esa época, comienza a discernir sobre la educación, con base a esta ola de pensamiento se considera al fin a finales del siglo XVIII e inicios de siglo XIX, la aceptación y estudio, así como la valoración justa que para la humanidad en sí tienen las culturas no occidentales. Claro está que esta aceptación tuvo sus detractores y ha sido un proceso lento que continúa aún hasta nuestros días.

En México durante el siglo XVIII, un joven investigador italiano, Lorenzo Boturini Bernarducci [img. 18], en 1735 por conducto de la condesa de Moctezuma, descendiente directa de Moctezuma II, abriera un proyecto de investigación encomendándole la historia de su linaje real azteca. Para llevar a cabo dicha tarea, le otorgó una cédula real que le autorizaba a una pensión de 2500 reales que correspondían de manera anual de las Cajas Reales de México.

Independientemente que la llegada de Boturini a la Nueva España causara malestar en los círculos del virrey, principalmente porque debieron pagar el dinero que se le debía a los descendientes de Moctezuma. Lo que tampoco agradó fue que Boturini no vivía a la altura de las costumbres ostentosas de los italianos de su época, sino que gastó hasta el último maravedí en la adquisición de códices, mapas y pinturas indígenas (lo que le adelantó ser el primer coleccionista que valorara los objetos arqueológicos prehispánicos). Se rodeó de indígenas para estudiar el idioma náhuatl y el fenómeno de la aparición de la Virgen de Guadalupe en el Cerro del Tepeyac, lo cuál tampoco agrado a la nobleza de la Nueva España.

En 1742, unos meses después que el nuevo virrey tomara posesión de su cargo, Boturini se hallaba en la elaboración de notas de investigación, cuando fue apresado. Su colección fue confiscada. Ocho meses después fue escoltado a un barco que lo llevaría de regreso a España. Y aunque sus valiosos códices y pinturas no le fueron devueltos, se le permitió conservar sus apuntes por considerárseles de escaso valor.

Se dice que poco después de dejar atrás la isla de la Hispaniola, el barco fue atacado por piratas, quienes se dieron cuenta que el preso, Boturini, era un hombre de letras. Le perdonaron la vida y le dejaron conservar sus apuntes, desembarcándolo en Gibraltar de donde se trasladó a la corte del Rey. Se determinó que el Virrey de la Nueva España, el conde de Fuenclara, debía restituírle la colección de códices, y pagarle una cuantiosa indemnización.

En Madrid completó su obra con los textos de autores indígenas que encontrara en la Real Biblioteca de Madrid, recogidos por orden de Felipe II a fray Bernardino de Sahagún y que no habían sido estudiado por falta de conocimiento del lenguaje náhuatl. En el libro "Idea de una Nueva Historia de la América Septentrional, fundada sobre material copioso de figuras, manuscritos de autores indios, últimamente descubiertos" (Madrid 1746), expuso la diferencia entre el calendario "mágico" de 260 días con el calendario solar. Después de que el Rey leyera la obra de Boturini, el conde de Fuenclara fue removido de su cargo. Ciento treinta años más tarde se publicó el libro de Boturini en México.

Esto nos da una idea del aporte tan significativo que tiene para el conocimiento de las culturas mesoamericanas en México la colección de códices y pinturas que reunió Boturini. Dicha colección fue parcialmente privatizada, con lo cual se formaron las colecciones de la Biblioteca Nacional de Berlín, de la Biblioteca Nacional de París, y del Museo Británico. Lo que no fue sustraído con el paso



IMAGEN 20

de los años, hoy puede ser admirado en el Museo Nacional de Antropología e Historia.

Mediante la ayuda de los intelectuales europeos (paradójicamente mediante puesto que el europeo en el origen del encuentro, en el finiquito de las culturas mesoamericanas, nos niega, con mucho esfuerzo y una vez que saqueó hasta la médula a las culturas agonizantes cuando no desaparecidas, les da razón de ser). Los mundos orientales, el continente “nuevo”, comienzan a salir del embalaje de lo primitivo. Aunque fueron consideradas muchas culturas aún como primitivas o salvajes, sobre todo por la estrecha interrelación que mantenían con la naturaleza, hoy se admiran por esa perfecta integración que se dió en el mundo precolombino de América dada su cosmogonía que permitió el desarrollo armónico con el medio ambiente. Esto permitió a muchos investigadores acercarse a las culturas mesoamericanas como la maya, la teotihuacana, la olmeca, la azteca y la inca, principalmente.

Durante la Ilustración, Kant se basaba en servirse de la razón, con el enfoque del orden, el encadenamiento de los conocimientos humanos, comienza así un cambio en la manera de pensar, piensa Diderot. Comienza una actitud crítica, que define al Siglo de las Luces. Los racionalistas del siglo XVIII no son inmóviles ni incambiables como Descartes y Spinoza, cuando Voltaire o Diderot hablan de la razón, ésta va en función de un principio activo, **despierto, capaz de progreso y desarrollo**, como dijera Cassirer, para ellos es más un “hacer” que un “ser”. Esto se refleja en la concientización de las dinámicas internas de los objetos, la valoración de ellos enfrente de la gran institución que es el museo.

Se debe entender, que quiénes han estudiado a las grandes civilizaciones antiguas de América, de la época precolombina que no prehistóricas, construyeron sistemas teóricos con los resultados de sus investigaciones, tales sistemas comparten la característica de ser “**derrumbables**”, **pero siguen siendo** avances para la comprensión y la connotación de los moradores primigenios del continente americano, de su historia y de sus culturas. Las trazas de esta nueva concepción integradora del mundo, aún hoy, en pleno inicio del siglo XXI, lleva su secuela en las investigaciones y discursos que hoy se forman, en tal forma cohesionadas, que muchas de estas investigaciones se integran en la curaduría de una exposición, para conformar un discurso museográfico con fines muy variables, pero todos concatenadores de conocimiento, de cultura.

En el caso de las culturas mesoamericanas en México, la historia reconoce que fue durante el siglo XIX que se dió auge a la búsqueda de las reminiscencias

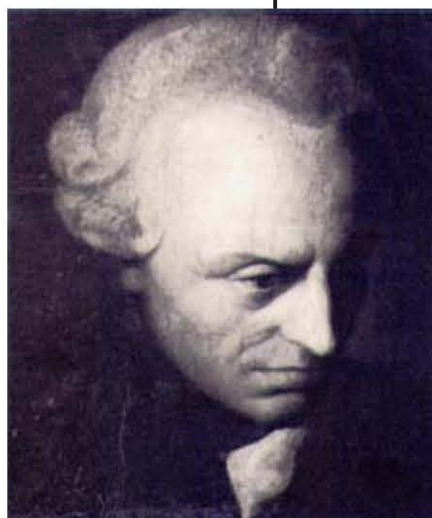


IMAGEN 21

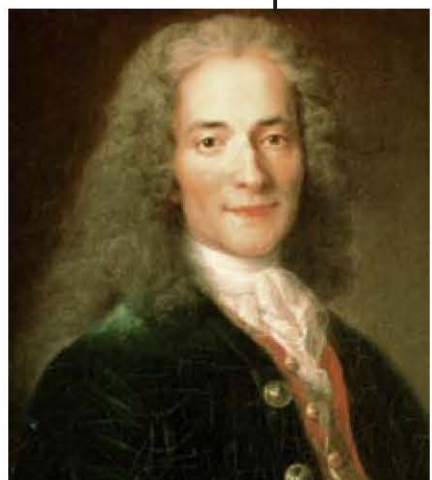


IMAGEN 22

del pasado cultural de los pueblos que habían sido considerados durante su dominación europea como salvajes en todo el mundo. Esto a nivel mundial sería una ola expansiva de conocimiento y rescate del pasado de muchos pueblos. Así los descubrimientos, los hallazgos arqueológicos que en México se dieron por las condiciones históricas del siglo XIX no se vieron mermados, -comenzando por guerras de independencia hasta finalizar con la dictadura porfiriana-, no fueron tan seguidos como durante el siglo XX y su proyecto positivista de nación.

Desde finales del siglo XVIII y durante el siglo XIX, se generaron muchas de las instituciones y de los edificios que albergaron el inicio de las colecciones de índole antropológica, como el Museo Nacional de México, antecesor del Museo de Antropología actual. Este museo se inaugura para el año de 1825, pero no sólo contempla material histórico y arqueológico, alberga también la colección correspondiente al tema de historia natural. “Los orígenes de esta institución se remontan a 1825, cuando se fundó el Museo Nacional de México, ubicado en un primer momento en la Real y Pontificia Universidad de México y, desde 1866, (1872 por mandato de Maximiliano), en el edificio que fuera la Real Casa de Moneda de la Nueva España, en la calle de la Moneda no. 13 con el nuevo nombre de Museo Público de Historia Natural, Arqueología e Historia. Tras retomar su denominación de Museo Nacional en 1867, en 1909 le fueron separadas sus colecciones de historia natural, por lo que fue rebautizado como Museo Nacional de Arqueología, Historia y Etnografía”¹⁷. Este es el origen del Museo Nacional de Antropología e Historia de la ciudad de México, que en 1939 pasaría a la institución que posteriormente se transformaría en el INAH, especializándose en cuestiones antropológicas y material arqueológico.

1.3.1. El objeto arqueológico y el museo de arqueología en México

En los albores del siglo XXI, México está a la vanguardia de los discursos museográficos en el mundo, del discurso museográfico en alusión a la teoría, en alusión a su entendimiento, pero también y sobre todo, en alusión a la ejecución de exposiciones cuyo nivel técnico, conceptual, estético, es muy alto. Sin embargo en muchos casos, los resultados son “milagros” conseguidos mediante la labor conjunta de curadores, diseñadores, museógrafos, investigadores, etc., “milagros” puesto que los presupuestos en muchos casos son ínfimos, al menos los que se otorgan en proyectos de investigación arqueológica para efectos de financiamiento para llevar a galería o a museo una exposición, lo cual no permite que en la práctica se mantenga un nivel de primer mundo en el tipo de materiales y equipamiento, o en la elaboración de displays.



IMAGEN 23

¹⁷ "Museo Nacional de Antropología (México)," Enciclopedia Microsoft® Encarta® 2000. 1993-1999 Microsoft Corporation.

Muchas de las grandes exposiciones son financiadas dentro de los mismos proyectos de investigación que patrocinan diversos organismos e instituciones, como lo es en este caso la exposición en la que he venido trabajando. Ello conlleva la necesidad de moverse en dos terrenos de diseño, el ideal, orquestado a base de un presupuesto utópico, aún no obtenido, y el real, es decir, moviendo la creatividad con los materiales y equipos con los que se dispone en el museo, en este caso, el Museo de Antropología de Xalapa (MAX).

Únicamente las exposiciones que parecen ser de interés general, aquellas que participan del discurso mercadotécnico del sistema neoliberal que nos absorbe, y que en proporción a su plusvalía generen ganancias, contarán con apoyos no sólo del estado, sino también la iniciativa privada, lo que a final de cuentas para muchos museógrafos en el mundo es la solución. En ellas el discurso también se sustenta en el engrandecimiento de la curaduría con la farándula del objeto llamativo. Se cae a veces en el negocio del show, y en el caso de una investigación, esto debe manejarse con mucha creatividad, pero también con la necesaria seriedad del discurso intrínseco de una investigación.



IMAGEN 24

La ya mencionada inserción de las exposiciones al ámbito dulce pero pedregoso del capital, si bien pudiera ser provechosa para efectos de la solvencia en el momento de optimizar las condiciones de las piezas, en muchas ocasiones, dentro de lo que concierne a su “libre” discurso visual apoyado conforme a diseño gráfico, a veces se encadena el discurso a los intereses financieros de los patrocinadores, transformando el discursar museográfico en una amalgama de sucesos que se acercan, como ya mencionamos, más a un show que a la resulta estética de un trabajo de curaduría.

Por otra parte hay que considerar que el coleccionismo arqueológico en México, se encuentra en el debate entre la privatización y comercialización del objeto que lo conforma, el arqueológico. El resguardo del patrimonio se pone en debate en los últimos lustros en choque con el resguardo patriótico y nacionalista de los bienes del país dentro de sus instituciones públicas. Dicha comercialización, que de todas formas se genera ante el descuido de las autoridades en el mercado negro del objeto arqueológico, es un absurdo superado en el discurso del coleccionismo arqueológico en otros países como en Francia que en el Título I, artículos 4 y 5, de las leyes de protección de los vestigios arqueológicos, señala que “El estado decide el futuro de los objetos encontrados”, pero que en el Título III, artículo 14 señala con respecto a los descubrimientos fortuitos la “obligación de

declarar los mismos”, pero en el Título II Artículo 10 la posibilidad de “indemnizar al propietario o propietarios”¹⁸ y se señala en resumen que ninguno de los objetos hallados podrán pertenecer a particulares.

En México, es importante señalar algunas consideraciones antes de analizar la situación de resguardo del objeto arqueológico. La postura que prevalece en siglo XX, sobre todo a partir de la década de los 70's, es la de preservación sobre investigación, pues sin el debido registro del material encontrado in situ o rescatado de particulares, no hay investigación. La investigación, y en general en los sitios arqueológicos del continente americano, sobre todo en las culturas mesoamericanas, comienza con cuidadosos registros de campo. Después de todo, la información que se tiene mediante la metodología arqueológica, puede ayudar a entender el pasado acallado por los conquistadores y su actitud invasora-destructora de aquellas civilizaciones cuya grandeza nos sublima y desconcierta.

La construcción de supuestos en torno al pasado indígena es una labor de concientización a nivel población y de financiamiento a nivel gobierno. “En los países más desarrollados, la interpretación del pasado no tiene importantes consecuencias políticas inmediatas y este sector goza de una capacidad de inversión alta, la preocupación se encuentra en manos de instituciones académicas y organizaciones profesionales, quienes han delimitado el potencial interés que ofrecen estos objetos.”¹⁹. Es de suma importancia que la población sea correctamente educada para poder comprender la importancia del pasado en el desarrollo y entendimiento de nuestra cultura, y exigir que el financiamiento para ese propósito se respete y no sea causa de malos manejos, ni pretexto de políticas inconscientes que se olviden de ello por otro interés.

El señalamiento anterior es de suma importancia respecto al destino de los objetos arqueológicos existentes y los que están en vías de ser descubiertos. Existen propuestas de permitir a particulares la obtención, protección y resguardo de algunos objetos o incluso colecciones de material arqueológico con el fin de tener ciertos ingresos de ello para financiar, al parecer, más investigaciones de carácter arqueológico, con la salvedad por parte de instituciones públicas y/ o académicas se den a la labor de supervisar periódicamente dicho material y responder por el mismo. Que sea lo correcto o no, en aras de la difusión y preservación de la cultura local (que en muchos casos descuida su patrimonio por las políticas que ha habido en nuestro país), es algo que ha generado diversas discusiones. El control por parte de particulares se somete a la disponibilidad del préstamo de objetos adquiridos como propiedad en resguardo. “A medida que nuestro entendimiento del pasado crece y se desarrolla, cambian los objetivos de la arqueología y en consecuencia sus métodos”²⁰, es que no sólo se entiende

¹⁸ Migeon, Gérald; “Protección y gestión del patrimonio arqueológico en Francia”, Ciudad Virtual de Antropología y Arqueología es un emprendimiento del Equipo NAYÁ. Última modificación de esta página 2/1/06 <http://www.antropologia.com.ar>

¹⁹ Drennan, Robert D. y Mora Santiago, “Investigación arqueológica y preservación del patrimonio”, en Investigación arqueológica y preservación del patrimonio en las Américas, pág. 14

²⁰ Drennan, Robert D. y Mora Santiago, Op cit, pág. 21



IMAGEN 25

en el objeto arqueológico a la propia cultura, también se van ampliando los objetivos, la metodología, la aportación y el devenir de la tan cuestionada arqueología como ciencia. El objeto arqueológico es patrimonio de los pueblos a los que pertenecen, y por extensión, patrimonio de la humanidad.

Muchas personas hoy en día siguen adquiriendo estos objetos en el mercado negro, aún cuando existen leyes que prohíben su venta en nuestro país. La investigación llevada a cabo en Morgadal Grande, contó con donación de muchos objetos recogidos y entregados voluntariamente por pobladores de los sitios de excavación en el estado de Veracruz, México. Lo que se necesita es, aún cuando desde hace mucho se hayan conformado redes de museos locales que permiten en zonas de hallazgos importantes la exhibición de las piezas encontradas, es necesario que los pobladores conformen bajo la supervisión de investigadores, sus propios sistemas de conservación y salvaguarda de su patrimonio, con su respectiva indemnización o incentivo económico, pues de lo contrario el saqueo patrimonial se convierte en la pérdida de la información no tangible del objeto, información que proporciona el hallazgo en sí por el contexto del objeto, dotándolo de significado para posteriores investigaciones.

Pero existen aún muchas esperanzas en torno al devenir de los objetos arqueológicos en México. Las instituciones académicas del país desarrollan proyectos de investigación que se ocupan de analizar al objeto arqueológico desde un sin fin de posibilidades y perspectivas del mismo, o hasta dónde el contexto de su hallazgo y las investigaciones precedentes lo permitan. De esa manera se hace su discurso guardado una voz silente que intenta aproximarse a nuestro lenguaje, o mejor dicho, el trabajo en torno al objeto es el devaneo de nuestro pasado sin conocer, esa necesidad de ser los intérpretes del testigo de otras épocas y de la memoria que se resguarda. El problema radica en una falta de divulgación, pues parece que los resultados se siguen dirigiendo exclusivamente al cerrado ámbito intelectual, olvidando sistemas de comunicación más accesibles para la sociedad en general, sin importar su clase o su nivel académico.

En México, existen posturas claras respecto a los sitios arqueológicos y sus objetos. Primero que nada, en toda institución que tenga objetos arqueológicos a su cargo, el resguardo de los mismos se contempla mediante los aspectos concernientes a la arqueología, de preferencia por especialistas en ella. Segundo, se contemplan aspectos técnicos de investigación y conservación en sitios monumentales. Tercero, de enfoque sociológico, se deben establecer las relaciones entre la institución y la comunidad en donde se halla el sitio arqueológico. En México la protección del patrimonio cultural, en especial el arqueológico, es función (aún) exclusiva del Estado. Cuando en 1949 se funda el Instituto Nacional de Antropología e Historia (INAH), queda a su cargo el



IMAGEN 26

manejo de los bienes culturales de la Nación, y se le asigna la labor de proteger, investigar y difundir el legado histórico de México.

Del INAH se desprenden dos instancias que regulan todo lo relacionado con la arqueología, cuyas funciones es necesario conocer cuando se trata de hablar del objeto arqueológico:

1. Coordinación Nacional de Arqueología. Integrada por la Dirección de Investigación y Conservación, la Dirección de Salvamento Arqueológico, la Dirección de Registro Público de las Zonas Arqueológicas, la Dirección de Planeación y Evaluación, la Red de Laboratorios y Apoyo Académico, la Sección de Arqueología de los Centros INAH y el Archivo Técnico (con toda la información escrita y gráfica de las investigaciones realizadas del siglo XIX a nuestros días). Así la coordinación planea, programa, coordina, prioriza y desarrolla las acciones encaminadas a cumplir objetivos y funciones en pro de la preservación del patrimonio cultural, con un sin número de proyectos de investigación, conservación, protección y difusión de los sitios arqueológicos que la integran.

2. Consejo de Arqueología. Esta instancia es la institución colegiada conformada a nivel nacional por representantes de las diversas instituciones que tienen entre sus proyectos aquellos de índole arqueológica, además de contar con investigadores y autoridades del INAH, cuya función es analizar, estudiar y dictaminar los proyectos de investigación arqueológica que se llevan a cabo en territorio y aguas nacionales.

Por otra parte, la regulación legal del material arqueológico se contempla en las Disposiciones Reglamentarias para la Investigación Arqueológica en México. Muchos nombres han pasado por la noble labor de rescate y resguardo del patrimonio cultural en nuestro país. Como pioneros de la restauración y trabajo de las zonas arqueológicas de Teotihuacán, Mitla y Xochicalco por encargo del entonces presidente de la Nación, Porfirio Díaz, trabajó Leopoldo Batres. Alfonso Caso, Ignacio Marquécina, José Reygadas, Alberto Ruíz e instituciones extranjeras como la Carnegie Institution of Washington, trabajando en Monte Albán, Palenque, Chichen Itzá, Tajín, etc, fueron parte también del trabajo a inicios de siglo XX, aún cuando se les critique la tendencia a reconstruir los grandes monumentos, templos, pirámides y edificios mayores.

Surge en muchas formas el cuestionamiento de la apreciación del objeto arqueológico. Los objetos, aún en su versión más rústica, nos transportan al concepto kantiano de lo sublime, por esa sensación de magnificencia antigua, de la grandeza de otras épocas. Por lo general nuestra apreciación es de índole estética, y tenemos que abordarlos por practicidad al menos en dos tipos, pues



IMAGEN 27

²¹ Panofsky, Edwin. Op cit, pág. 27

²² Museo de Antropología de Xalapa, "Bodegas", <http://www.uv.mx/max/2006>



IMAGEN 28

si bien los "objetos fabricados por el hombre que no reclaman ser estéticamente experimentados se llaman comúnmente "prácticos" y se pueden dividir en dos clases: vehículos de comunicación y utensilios o aparatos"²¹, es desde esta perspectiva que se considera al objeto arqueológico, para abordar el contexto desde los más comunes y burdos de los objetos encontrados en torno a una excavación, hasta aquellos que no dejan de admirarnos por sus sorprendentes cualidades estéticas.

No es sólo el arqueólogo quién aborda la importancia material de sus hallazgos. Todo el producto de las investigaciones en una excavación no depende sólo del resguardo de los restos materiales encontrados. Muchos objetos arqueológicos ameritan un estudio minucioso, intrínseco y extrínseco, físico e iconográfico. "El estudio de los materiales prehispánicos depende en gran medida de su buen manejo y preparación, las evidencias en las que se basa el análisis científico deben ser cuidadosamente protegidas y conservadas..."²², y no sólo esto, sino que también es necesario que esas evidencias se transporten a la escala social, desde la erudición hasta el conocimiento popular. Para ello se preparan informes, artículos, y en su más logrado objetivo de difusión, la exposición arqueológica, ya sea temporal, ya sea permanente.

En la década de los 70's en el siglo XX, surge una nueva tendencia llamada la "nueva arqueología", opuesta a la reconstrucción masiva que tanto auge tuviera a principios del mismo siglo. Sin embargo, esta tendencia tuvo en veinte años un grave error: el deterioro de los sitios, pues al pretender que no se dieran labores de reconstrucción, excluyó en muchos casos el mantenimiento que era necesario después de habilitar muchos sitios antes protegidos de la erosión por la maleza. En los 90's fue necesario la labor multidisciplinaria conjunta de restauradores, arquitectos, biólogos, ingenieros, etc, para resolver los errores cometidos.

De lo anterior, ya no se cuenta únicamente con la labor del arqueólogo para hacer del objeto, un mundo de interpretaciones. El resultado de la investigación que se museografía, incluye la labor de todos los especialistas que participen desde sus particulares campos de investigación en la curaduría de las exposiciones. Y es en este punto, a donde compete la labor de los profesionistas de la imagen en el museo, no sólo de museógrafos y arquitectos, sino de artistas y diseñadores que tendrán en su acción un acercamiento aún más estrecho con los objetos y con sus discursos.

La conciencia de la importancia en la labor museística, abre nuevos horizontes a los especialistas inmersos en ella. Abre una nueva posibilidad no comercial, al menos no necesariamente comercial, por parte de diseñadores que buscan otras vías de creación. El siglo recién concluido, dio pie a la evolución del

concepto “puesta en museo”, rompiendo el modelo decimonónico estático de su propuesta primigenia, y transformando el discurso en torno al objeto, en equidad de importancia respecto al objeto mismo. Aún faltan muchas cuestiones por resolver. En torno a la restauración arqueológica, sobre todo de edificios, sólo la Facultad de Arquitectura de la UNAM y la Escuela de Restauración del INAH cuentan con posgrados con maestría en restauración arqueológica.

Es necesario combinar la investigación de los sitios arqueológicos con los intereses de los mismos. Revisar la integración de los conjuntos, la señalización y las cédulas explicativas, dónde el diseñador gráfico juega un papel muy importante. De por sí al abordar la cantidad de objetos arqueológicos que se extraen de los sitios arqueológicos en México se enfrenta uno a la pregunta ¿qué mostrar? y se generan discusiones en torno a las toneladas de tiestos inventariados y extraídos en cada excavación, si devolverlos a la tierra o guardarlos (y entonces los espacios resultan insuficientes o poco óptimos). En los trabajos realizados en Cerro Grande y Morgadal Grande, después de encontrar pisos enlucidos, fue necesario volverlos a cubrir consolidándolos con mucho cuidado para su posterior investigación.

La gente cercana a los sitios cuenta con más o menos apoyo de las autoridades. Tenencia de la tierra, economía, tradiciones y herencia cultural, son factores de peso para la integración de las comunidades aledañas a los sitios en la participación del enfoque de los mismos. Las reformas al artículo 27 de la Constitución generan la necesidad de dar seguimiento a ejidos con sitios arqueológicos para que se titulen a nombre del INAH, o al menos como ejidos de uso común como reserva arqueológica.



IMAGEN 29

Sitios como Teotihuacán, Mitla y Huexotla han sido absorbidos por la mancha urbana y los intereses neoliberales (basta mencionar que las zonas aledañas a teotihuacán estaban protegidas de cualquier excavación por el hallazgo de maravillosas ciudades en sus cercanías, y ahora existe una tienda Wall-Mart muy cerca del sitio). Existen también otras consideraciones importantes a nivel de las movilizaciones sociales indígenas, se observa el reclamo de la propiedad cultural de las zonas arqueológicas por los zapatistas, dónde indígenas reclaman ser herederos directos de los antiguos mayas y piden se reglamente su acceso a los sitios, preferencia de trabajo, parte de las utilidades en su administración, posibilidad de usarlos como centros ceremoniales y proteger aquellos amenazados por megaproyectos o saqueos hormiga.

1.4. Siglo XX: la teoría de los Museos y su impacto en el ámbito arqueológico

La labor museográfica de manera extensa compete no sólo a especialistas de la materia en cuestión en la que se centra el contexto de los objetos museados. Existe el discurso en torno al contexto artificial, el desarrollo de la "puesta en museo". La ciencia de los museos se presenta ya como una realidad en el contexto cultural, artístico y científico en nuestros días. Un huracán de propuestas, de diversos discursos, hace frente a problemáticas que pudieran aparecer en el desarrollo y devenir de los museos, ya porque sean de índole tradicional o porque se contemplen conforme a los preceptos establecidos dentro de lo que se conoce como la nueva museología. Podemos reconocer que el museo es una institución controvertida pero muy presente e influyente en el ámbito cultural.

1.4.1. La nueva museología



IMAGEN 30

En el ámbito académico, la institución se renueva constantemente en términos de investigación y curaduría. Las nuevas técnicas y discursos museológicos, hacen de la museología en pleno siglo XXI una ciencia aplicada, en movimiento, en fin, un paradigma de la praxis discursiva, buscando ir de la mano en todo momento con las tendencias culturales. Antes era más estática: disciplinal y a la vez enciclopédica, casi una especie de diccionario tridimensional. Hoy la búsqueda de la movilidad lleva de la mano al discurso con una nueva serie de elementos, en función del público, con acción del objeto.

En el círculo de la evolución del referente del museo, es la museología una de las nuevas disciplinas en el ámbito de las humanidades gestadas en pleno durante el siglo XX cuyos antecedentes hoy por hoy connotan en pleno siglo XXI, la interacción de la pieza u objeto museable, el objeto en sí mismo que sobre la práctica es considerado ya no como un ente estático, sino como un elemento de cultura e identificación del ser humano en su aprehensión y aprendizaje por sí mismo como ente social.

Existen múltiples actividades que se desarrollan en el Museo. Evidentemente las prioritarias están en función con el resguardo, restauración y conservación de los objetos contenidos en las colecciones, pero también se suma de manera más reciente la interacción del objeto como elemento de gestión y concatenación

de la cultura. Después de todo, durante siglos se había separado al discurso del objeto en sí, en este caso, del objeto material, es decir, se exhibía al objeto como antes ya se había mencionado, sólo por su valor de pertenencia, no por sus características contextuales y formales. Es en la museología, donde el objeto es génesis y morfología del discurso, puesto que, tomando el caso por ejemplo del objeto arqueológico, se dan diferentes sistemas que conforman el código que el arqueólogo pretende decodificar. Uno de estos sistemas es un remanente de cultura, entendiéndose ésta como la memoria longeva de una colectividad, esa capacidad que poseen ciertos sistemas de conservar y acumular información.

Son diversos los sistemas por medio de los cuales la significación de las piezas museográficas se encuentran. En el discurso museográfico de las piezas arqueológicas, no sólo hablamos de iconos, de símbolos, conformadores de códigos que aún no se descifran. El arqueólogo trabaja in situ y en gabinete para conformar diferentes semias que denotarán tarde o temprano los lenguajes ocultos en los sistemas de imágenes presentes en la iconografía del objeto arqueológico, sobre todo los que se refieren a la escultura, como la de los gobernantes, a la pintura mural, así como a la ornamentación arquitectónica en las principales ciudades. Todo ello debido a la fuerte carga iconográfica presente en los diseños de estas manifestaciones artísticas (cuyos códigos son parte del arduo trabajo al que se enfrenta de manera casi científica el arqueólogo).

En la museografía que se lleva a cabo en los museos de enfoque arqueológico en el mundo, se conservan puntos de mucha discusión. En el museo del Louvre se observa que la inversión en restauración y en conservación es alta, así como la serie de propuestas visuales que concatan la curaduría en las exposiciones. Las premisas de restauración, permiten considerar la restauración de la pieza siempre y cuando no sea tan visible que decaiga su exhibición, ni tan perfecta que iguale a los elementos originales. Sobre hacer alusión a todos los conceptos que se tratan a priori en los manuales de museografía y museología, lo importante es señalar que es un todo el que integra la concepción del objeto en torno a su espacio, y que los museos en pleno siglo XXI no descuidan ni la protección de las piezas exhibidas, ni la calidad de propuestas gráficas que soporten temática y visualmente a los mismos. Las propuestas gráficas no actúan minimizando los objetos, por el contrario, en el atractivo visual del inherente a la creatividad de su ejecución, potencian las cualidades del material arqueológico.

En el desarrollo contemporáneo de la metodología de los museos, respecto al devenir de las funciones de la imagen y de la contextualización de las semias que portan los objetos, en este caso arqueológicos, es necesario el reforzamiento de conceptos que parten de la visión de la investigación realizada en torno al objeto museográfico para poder llevara cabo su traducción en el ámbito



IMAGEN 31

de la puesta en museo. Portadores de conocimiento en diversos sistemas iconográficos, la labor del diseñador gráfico no se limita a ornamentar de manera estilizada la exposición museográfica. Partiendo del trabajo de curaduría, el análisis compositivo del espacio de exposición, se refuerza con las diferentes propuestas gráficas realizadas no sólo en soportes tradicionales, sino también con propuestas innovadoras como proyección de gráficos digitales y hologramas para el discurrir de la exposición.

La historia del objeto y su inserción creativa en los museos se sigue escribiendo. La labor del diseñador, confundida y cerrada en muchos casos en terrenos del diseño publicitario se extiende a otros niveles de percepción abriendo el horizonte de la investigación visual. La participación de los conocedores de la imagen también involucra su participación en el proceso de curaduría. Hoy en día la participación de ellos tiene una connotación muy alta en cuanto al rescate cultural de cada sociedad en particular y en lo general.

Los pueblos aspiran a una mayor participación, se busca a toda costa la democracia y la mejora de la calidad de vida, aspiración de años en la búsqueda de toma de conciencia de la realidad en la que actualmente viven, , ha provocado históricamente las legítimas transformaciones en los sistemas económicos, en las formas de pensar y en los modos de vida. La Nueva Museología es un movimiento educativo, un movimiento cultural cuyo reto de indagar el pasado, abordar el presente y pensar en el futuro, proyecta la toma de conciencia en cada pueblo para su particular progreso.

Lo anterior para que la sociedad civil organizada, los gobernantes y la iniciativa privada, promuevan, gestionen, diseñen y ejecuten planes y proyectos inspirados en la filosofía y la misión de la Nueva Museología Internacional, una alternativa para conocer, conservar y difundir el patrimonio natural y cultural de las regiones, con ello humanizar la economía y poder elevar la calidad de vida de los pueblos en vías de desarrollo.

1.4.2. Ecomuseos

Es interesante conocer algunas de las posturas que se han tomado en los congresos de profesionales de los museos, como los principales lineamientos desarrollados en el Encuentro de Ecomuseos, celebrado en Biella (Italia) en octubre de 2003, y que se mencionarán a continuación de manera sintética. Si bien este encuentro tuvo un carácter nacional, por el cual se discutió principalmente con base en las experiencias de los ecomuseos italianos, las conclusiones elaboradas por los participantes permitieron enriquecer el acervo teórico, con base empírica, sobre la temática de los ecomuseos.

El objetivo de presentar dicha información fue contribuir mínimamente a las reflexiones, discusiones e interés respecto a los ecomuseos en Latinoamérica y en todos aquellos lugares en donde aún esta temática tiene un desarrollo teórico y práctico reducido.

De aquel encuentro, se desarrollaron diversos puntos:

- * Un ecomuseo es “una realidad que nace y crece por deseo de la comunidad”. Lo cual implica la no imposición por parte de agentes externos, que solo deben prestar apoyo profesional para organizarlo.

- * Debe conformarse una responsabilidad compartida en todos los niveles de la comunidad para lograr constituir al ecomuseo.

- * La participación de la población que habita el territorio donde se desarrolla el ecomuseo es fundamental para la toma cotidiana de decisiones que eviten situaciones conflictivas.

- * Se destaca la importancia de la relación y del contacto del ecomuseo con las entidades locales, las cuales pueden favorecer el desarrollo del mismo.

- * Las universidades, institutos, expertos, etc., deben sólo cumplir un papel de apoyo, sin perjudicar el papel protagónico de la comunidad.

- * Un territorio determinado, convertido en ecomuseo, debe prever una actividad de investigación (en su dimensión cultural, ambiental y económica) para mantener el control sobre la evolución del mismo.

De lo anterior vemos que se expone la necesidad de la formación, desde el personal del ecomuseo, de los voluntarios, de los operadores económicos, de los productores, realizadores, artistas, etc., con el fin de armonizar métodos y lenguajes que permitan compartir el proyecto de forma completa.

El ecomuseo no es sólo un museo del pasado y de la memoria sino que es sobre todo un laboratorio para construir un futuro compartido por las comunidades, es el eslabón que hace falta para la toma de conciencia en todos los sentidos de los problemas que competen a nuestra época.

Los ecomuseos no deben resaltar solamente la cultura material, sino que tienen que jugar un rol destacado tanto en el aspecto etnográfico como en el antropológico, pues no sólo rescatan la memoria, sino que por su relación con el territorio, se constituyen en un vínculo entre pasado, presente y futuro, intentando ser una especie de barrera contra el avance de la globalización.



IMAGEN 32

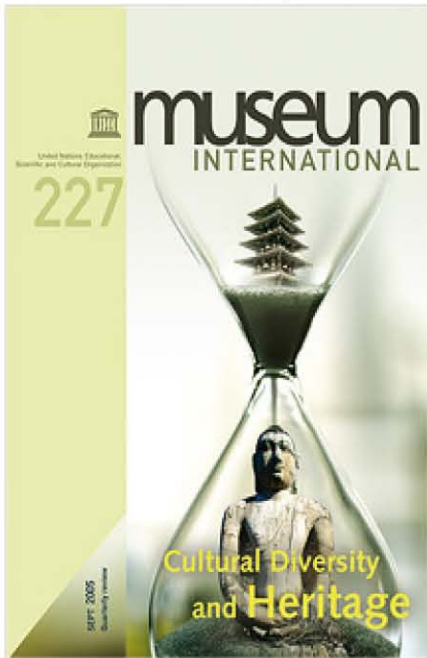


IMAGEN 33

De esta misma manera el ecomuseo transforma a la comunidad, pues la trastoca y concientiza, la ayuda a madurar en el camino de la autenticidad y de la propia identificación social, valoriza el territorio e incide positivamente en el paisaje, y como resultado extra, también en la ecología. Así los ecomuseos son instrumentos que permiten reconocer, estudiar y proponer las relaciones entre la población y el espacio geográfico.

Por la misma dinámica autenticadora y original de los ecomuseos, se propone no construir modelos que encasillen los proyectos, pero sí identificar puntos de referencia para su apoyo, estudio y mejor conceptualización.

Ha habido diversos ecomuseos que nacieron, crecieron y se organizaron para contrarrestar y crear condiciones alternativas a situaciones de abandono y degradación socioterritorial. Inclusive algunas propuestas de ecomuseos urbanos demuestran la validez de estos para valorizar bienes culturales y paisajes urbanos en contextos socioeconómicos diversificados. De tal manera el sistema de valores de los ecomuseos debe estar inmerso en un proyecto colectivo de conservación innovadora.

Los proyectos de ecomuseos implican la puesta en marcha de un proceso participativo de aprendizaje mucho más lúdico y dinámico que los proyectos de museos tradicionales. Los ecomuseos permiten reflexionar críticamente sobre los modelos de desarrollo, que involucran conceptos de sustentabilidad, desarrollo local, étnico, etc.

Cabe mencionar que los ecomuseos deben evitar la “mercantilización” del patrimonio, programando el desarrollo económico sustentable del territorio, identificando nuevas profesiones y propuestas turísticas, siempre teniendo como eje central la calidad de vida de la población. El objetivo de un ecomuseo no es la tutela y salvaguardia de la realidad local, sino la de iniciar un proceso que permita entender como la comunidad puede proteger y conservar, de modo dinámico, sus relaciones internas y éstas con el territorio.

Los ecomuseos tienen una importancia económica fundamental, que es la de orientar el turismo hacia formas sustentables, concientizando acerca del objetivo idóneo del turismo que no es sólo garantizar calidad y hospitalidad al visitante, sino también mejorar la calidad y el nivel de vida de la población local (que es básico en nuestra obstinada sociedad neoliberal).

Tomando en cuenta lo anterior, un Ecomuseo significa “museo vivo de la vida”. Ha ido cobrando tal importancia este nuevo concepto en el ámbito museológico, que ya se han conformado redes de los mismos. Una red de ecomuseos integra las costumbres agrícolas tradicionales y la metodología agropecuaria moderna.

como viveros, productores de licor, vino y artesanías, casas haciendas, criaderos de caballos de paso, de gallos de pelea, de toros, etc. entre otros. También forman parte los restaurantes y centros de recreación, además de lugares de interés cultural-paisajístico como miradores naturales, sitios arqueológicos y centros poblados.

La red de Ecomuseos brinda un aporte importante al desarrollo del turismo. Dispone de una oferta turística diversificada y de calidad para satisfacer las necesidades de esparcimiento, educación, cultura, recreación y deporte.

En resumen, la red de ecomuseos al promover el turismo rural responsable se ayuda a la conservación y desarrollo sostenible de las comunidades, se promueven y desarrollan actividades turísticas que ponen en valor los atractivos naturales, culturales y sociales para el beneficio geográfico y de sus comunidades.

Al desarrollar una oferta integrada de productos y circuitos turísticos rurales, innovadores y vivenciales, se ordena turísticamente el territorio a través de un sistema de señalización, módulos de información turísticos para responder eficientemente a las exigencias de los flujos de visitantes (lo cual además facilita la vida de los pobladores de la zona). Con ello se informa y sensibiliza a la población sobre los valores, los productos, los recursos y las actividades turísticas de la zona.

Como reflexión se puede decir que los ecomuseos, representan e intentan preservar y dinamizar principalmente las interrelaciones tejidas entre los actores de la sociedad local y de estos con el territorio. Este objetivo sólo puede cumplirse mediante un proceso de participación social, que implique un continuo aprendizaje, contando con la ayuda de expertos, que solo deben orientar a la comunidad y no intentar imponer sus ideas, pues los ecomuseos son construcciones propias de cada sociedad.

Finalmente es importante destacar que los ecomuseos pueden constituirse en una estrategia válida para aquellos espacios que están sufriendo procesos de degradación y estancamiento, producto de las crisis socioeconómicas, como en las sociedades latinoamericanas, africanas y asiáticas. Esta es una realidad que, por desgracia, como ya se había dicho vemos en innumerables casos en nuestro continente, por lo cual los ecomuseos podrían ayudar a contrarrestar esta situación, al tiempo que permitirían preservar rasgos identitarios locales y por ende el patrimonio de ese territorio.



IMÁGENES 34 y 35

1.4.3. Museos virtuales

Un Museo Virtual es un museo que aprovecha los medios digitales para mostrar, preservar, reconstruir, diseminar y guardar la cultura material de la humanidad: (pinturas, fotografías, esculturas, cerámicas, antigüedades, textiles, entre otras) como artefactos digitales y bases de datos que son guardadas en el servidor del Museo Virtual.

Los dispositivos digitales también pueden ser tener como soporte digital al aún no desaparecido CD-ROM o las formas comunes de página web (uno de los soportes virtuales preferidos por la comunidad de diseñadores gráficos), en los cuales se muestren colecciones específicas, una muestra general de la colección, así como, material educativo con fines culturales o educativos. Un Museo Virtual hace posible que localidades alejadas accedan a la ciencia, la cultura y las artes. Los sitios web especializados en museología virtual, muestran en algunos casos obras maestras del arte, en otros, información pertinente sobre los acervos y equipos que conforman la temática que abordan. Todas éstas son colección privada.

Existen museos únicamente virtuales, es decir, que no existen físicamente, y sus colecciones son las imágenes precisamente, de los objetos materiales o conceptuales que abordan. Un ejemplo de ellos es el museo Blaisten que está patrocinado por la Fundación Andrés Blaisten. (<http://www.museoblaisten.com/>) Segundo lugar en 2005 del premio INFOLAC WEB Mejores Museos en Línea en la categoría de Museos de Arte .

Mencionaremos que existe un sitio llamado MUSEOS DE ARTE EN INTERNET. Internet reduce la distancia entre cualquier colegio y los cientos de museos que disponen de un espacio virtual. Este sitio brinda a los docentes ayuda lúdica, pues pueden encontrar en este nuevo medio numerosos recursos para apoyar las actividades de apreciación y reconocimiento de las obras de arte en correspondencia con la época en la cual fueron producidas, lo cual exige una gran riqueza de conocimientos históricos



IMAGEN 36



El diseño en la expresión
museográfica significando al
objeto



CAPÍTULO 2



Capítulo II

Marco teórico: El diseño en la expresión museográfica significando al objeto

2.1. El objeto: fetiche y testimonio del pasado

El objeto habla en manos de quién le estudia, pero el museólogo se transforma en la semilla cuya latencia es generar los medios necesarios para decodificar el sentido propio del objeto con el cual pretende transmitir o con el cual pretende ser portador y conformador de los signos que le acompañen, cuando no, inclusive, le ayuda a conformar el lenguaje que se le ha conferido de manera inmanente. Desde la transición del objeto utilitario al objeto artesanal, se observa, desde cierto punto de vista, el diseño gráfico, en su expresión más rudimentaria como mera ornamentación, es una de las muchas consideraciones que pueden tomarse en cuenta en torno a la génesis del objeto. Esto en la perspectiva ontológica del diseño gráfico que como tal, bien sabemos que es un concepto que surge en su máxima dimensión con el proceso de industrialización de la sociedad occidental en el esplendor del siglo XIX y cuyas bases se fortalecen a finales del mismo siglo y a principios del XX con la fundación de la Kelmscott Press por William Morris y los esfuerzos de los grupos de artistas, diseñadores y arquitectos de la Bauhaus en Weimar.

Después de todo con los esfuerzos del grafismo, se dió mayor carácter a la labor que hacían anónimos artistas comerciales, con conocimientos básicos de los sistemas de reproductibilidad mediante la gráfica, aunque los mensajes fueran efectivos en cuanto al fin de comunicación. Sin embargo, el desconocimiento técnico de los sistemas de impresión, causaba una tensa línea de conflicto con la labor de los reproductores de sus obras. Es hoy muy basta la dimensión del ámbito laboral del profesionalista de la imagen reproducible, a nivel bi y tridimensional. De alguna manera, al hablar de una visión primigenia de los albores del diseño gráfico en la historia vemos que la utilización estilística de la imagen como ornamento a veces era un ejemplo de comunicación con las marcas de poseedores y creadores, pues los elementos ornamentales en un sin fin de objetos de uso cotidiano se fueron convirtiendo en distinciones de marca mediante el estilo, y poco a poco comunicarían en cada época significados distintos de las formas realizadas en ellos. Si bien al parecer los diseños en la ornamentación son sistemas aleatorios de índole banal, e independientemente de las premisas del ser funcional del objeto, los diseños utilizados en los objetos de uso cotidiano dotaron de una marca a cada objeto en el que fueron dispuestos. Ello hablaría posteriormente de la época a la que pertenecieron, sin contar la serie de signos que conformaron en su época las características funcionales, artísticas, regionales, etc. de los mismos.

La distinción que el diseño confiere de esta manera, da carácter a todo el conjunto conformado por diversos sistemas que a su vez integran la creación de los objetos, participando formalmente en su significación. Sin embargo, el objeto se ha trasladado, independientemente del fin con el cuál fue concebido en su creación, integrándose en muchas relaciones, siendo la que más le nutre actualmente su carácter mercantilista, de tinte neoliberal contemporáneo, pues “si la forma de mercancía rompe el idealismo interior del objeto... no hay que intentar resucitarla negando la esencia formal de la mercancía, sino que, al contrario, tiene que llevar hasta el absoluto esta división del valor”¹ y el problema de los absolutos, es que una mercancía absoluta, un objeto absoluto, en este caso, “es aquél cuyo valor es nulo, y cuya calidad es indiferente, pero que escapa a la alienación objetiva en cuanto se hace más objeto que el objeto, lo que le proporciona una cualidad fatal”², es esta fatalidad la que se observa en una sociedad que parece restringirse al consumo, donde la calidad de sapiens sapiens se transforma poco a poco en “homo consumis”, salvando en el museo con la crítica al consumo dicha cualidad. Esta condición anterior, es la que propone Baudrillard en la observación del devenir del arte, donde podemos evocar el actual arte kitsch ya que en la lucha contraria, un arte que crítica al boom los parámetros de la sociedad occidental, los anula. Así una mercancía que se obvia en sí misma, perdería las cualidades intrínsecas de ella.

Un objeto utilitario, así esté ricamente ornamentado, siempre tendrá como función primera el fin utilitario para el cual fue concebido. Por otra parte el objeto de arte siempre va a ser inútil a toda vista para algunos puesto que la semia que conforman las características estéticas del objeto, en apariencia, no tienen un fin utilitario. Sin embargo, tendríamos que considerar las características de la elaboración de los objetos, que transmiten una serie de datos muy importantes del plano en que fueron concebidos, la sociedad y épocas a las que pertenecieron, que en el caso de las investigaciones arqueológicas, son datos que participan en la aproximación de la decodificación de algún o algunos de los aspectos del objeto analizado. En el caso del arte, tenemos que ver más allá de nuestra cualidad material de nuestros sentidos, remitirnos a la sensibilidad estética, a las cuestiones que van más allá de la pertenencia estilística, y conferir en pocas palabras, la significación sensible del objeto para ello concebido.

2.1.1. Antecedentes

La conformación del ser humano, del sujeto, ha estado sujeta al esplendor del sujeto sobre la miseria del objeto, relación que en la historia, del ser ha provocado la génesis del conocimiento, sin embargo “el sujeto sólo puede desear, el objeto sólo puede seducir”³. Con todo no es más que la alienación, la parte, digamos, maldita del sujeto como su esclavo, es la encarnación del mal, la alienación pura.



IMAGEN 37

¹ Baudrillard, Jean, Las estrategias fatales, 6ª edición, Barcelona: Anagrama, 2000, pág. 127

² Op cit, pág. 126



IMAGEN 38

Cuando se habla del quehacer museográfico, hay que considerar la relación existente entre sujeto y objeto, así como su interacción dentro de un espacio preestablecido, elegido muchas veces en función a las características del o los objetos en tránsito de ser expuestos. En la vida cotidiana sin darnos cuenta, cargamos los objetos con significados distintos al uso o función primigenios de estos como ya se había mencionado. Se forman colecciones que podrían pertenecer a la categoría de "museables", cambiando los valores de signo del objeto. Si conservan esa idea de la función para la que fueron creados, en realidad sobrepasa aún más el carácter fetichista del mundo de la posesión cualitativa y cuantitativa que son las modas de la colección en la sociedad contemporánea.



IMAGEN 39

El museo se muestra por desgracia como una institución dogmatizada en el devenir de su carga cultural, donde varios clichés se hacen presentes en la carga emotiva y sensitiva del espectador. Una serie de connotaciones y aspectos incómodos para el visitante del museo le rodean, desde la vigilancia, hasta cuestiones más dramáticas como la "carga" del aburrimiento. Esa simbolización de la inhibición del visitante ante la amenaza de su libertad es una realidad en la praxis de las exposiciones, así pues, no es fortuita aquella comparación que hiciera Théodor W. Adorno del museo con el mausoleo [img. 40]. Esta situación se va transformando, debemos tomar en cuenta que los museos que hoy día son visitados, muestran que la institución es el medio por excelencia de acercamiento entre el objeto museable y el espectador, con una serie de dinámicas propuestas, a veces lúdicas y de participación del público, a veces por la dinámica misma en el diseño de la exposición..



IMAGEN 40

2.1.2. El objeto en el museo: génesis del objeto museable y su puesta en Museo

El objeto envuelto en una carga de misterio, de manera teatral y barroca se connota en nuestra sociedad actual, y de manera consciente e inconsciente lo vamos conformando con parámetros que servirán después como identificación de individuos o grupos sociales, además de estructurar características específicas en cada cultura (la función de un mismo objeto será la misma con diferentes representaciones en ámbitos culturales distintos o enmarcadas condiciones de élite en cada cultura). El objeto museografiable redonda en sí mismo en el despliegue museográfico aunque connotado de manera diferente (redundancia de signos, sus connotaciones y sobrecarga donde habla el inconsciente).

Hemos visto como al objeto se le han ido asignando metavalores en el devenir de su inserción en la sociedad donde:

1. No sólo se posee, sino que se posee bien. Signos de pertenencia social (imperativo cultural de clase)
2. Carácter de las conductas de posesión, compromiso de la clase media de superar su clase, no obstante su ritual victorioso y resignado en torno al objeto.



IMAGEN 41

El objeto existe en tanto redonda en sí mismo, es una apropiación simbólica en un ritual tautológico. No sólo en el carácter de objeto físico y de objeto conceptual, sino considerando el carácter de la apariencia. La apariencia es un imperante de la promoción cultural y el objeto denota una posición de clase, de tal manera que se ha individualizado en unidades distintas a su función y a su forma. Pero esta serie de valores de clase, si no se iguala, adquiere una valoración similar al encontrarse en el ámbito museográfico, que en un inicio en algunos museos, simboliza una acción contemplativa de la que depende durante siglos, sacralizando el entorno del espacio guardián de objetos. No es sino hasta los nuevos discursos que se plantean después de la 2ª mitad del siglo XX, que el objeto adquiere valor dinámico en la propuesta del museo contemporáneo al que en su desarrollo se llamará para la década de los ochentas de "5ª y 6ª generación", puesto que estos museos cuentan con un enfoque más humanista en el acercamiento del discurso museográfico en el ámbito multidisciplinario, con alusión a estructuras, a sistemas dinámicos donde el movimiento es eje conductor en la curaduría, fomentando con enlaces lúdicos la participación del espectador, y con éste mismo se apoyan los fines educativos o de difusión del



IMAGEN 42

³ Ibidem, pág. 121

⁴ Guidieri, Remo. Op cit, pág. 86

⁵ Jtrik, Noé, "Sobre la lectura", en Recepción artística y consumo cultural, México, INBA, 2000, pág. 37

⁶ Fernández, Luis Alonso, Introducción a la nueva museología, Madrid: Alianza Editorial, 2002, pág. 14

discurso museográfico, junto con la inclusión de nuevas tecnologías presentes hoy día.

Las implicaciones del acto de "musear", en el acto de asistir a un museo, o de dirigirlo, gestionarlo, etc., no hallarían razón de ser sin el objeto, que material o conceptual, en conjunto con otros de su misma o de diversa índole, conforman la (s) colección (es). Es en el Museo dónde el objeto adquiere diversos estatus como "museable" (en la latencia que tiene de ser expuesto), "museado" (en tanto se encuentre en exhibición), museografiado (en interrelación con los elementos gráficos intrínsecos a su curaduría), junto con la carga de metavalores que adquiere al encontrarse inmerso dentro de este universo de connotación y denotación, de contemplación y apología, de concatenación del sentido que redundan en torno al objeto relegando en muchos casos el significado del mismo. Como sucede con las galerías en que se exhiben y a la vez se pone en venta el objeto museografiado, el museo es un lugar de anclaje ideológico⁴.

En el objeto existen otra serie de sistemas diferentes a los verbales y literarios, pues "todo lenguaje objeto requiere de otro correlativo, el metalenguaje, que en los objetos artísticos, no es lingüístico"⁵. Y sin más ni más, el objeto participa en esa dinámica de corte occidental en el universo de las ideas, en el universo de la disciplina en la cual se imbuye, para permitirnos orientar de alguna manera su significación con base a los análisis obtenidos en las investigaciones resultantes en torno a él.

Es una labor muy importante en nuestros días, lograr en el público la transmisión de los mensajes que contiene el discurso museográfico, es decir, entre otras cosas, el trabajo de curaduría que se lleva a cabo para hacer del objeto un ente de significación, o dar pie a sus posibilidades hermenéuticas. Por desgracia existen carencias conceptuales que dificultan la transición del objeto arqueológico de simples tientos a objetos de referencia de estudio. La falta de educación iconográfica firme y fundamentada en conceptos de raíz cultural, la falsa oposición entre las ciencias y las humanidades, a la par de "una actitud casi endémica de falta de cultivo del sentido crítico en nuestros ciudadanos... obliga a denunciar públicamente esta carencia y el exceso de iconos que sustituye en gran parte del hombre de hoy al discurso reflexivo y racional sobre los valores permanentes y el acceso a los auténticamente nuevos y positivos en nuestro tiempo"⁶ esto sin obviar el excedente de imágenes al que estamos expuestos día con día, lo que nos hace ajenos a los discursos visuales e insensibles a los gráficos que realmente valen la pena en su interacción consciente. Por otra parte, aún existen problemas de educación que no tienen más remedio que resolverse a partir de la imagen, lo cual paradójicamente puede resultar peligroso pues de alguna manera conlleva a la manipulación subconsciente de las masas. El discurso se genera no sólo en el texto del curador, en la imagen cobra una

dinámica lúdica compleja que abriga la posibilidad excelsa de llegar a quienes no tienen al alcance la decodificación de los textos.

El objeto espera ser comprendido por su espectador. Inmerso entre las cuatro paredes de su vitrina, teatralizado con los efectos de iluminación, junto con la carga de impacto que le somete su ubicuidad en relación con el todo una vez que ha sido museografiado, el objeto comienza su discurso, que no es sólo el que se halla escrito en cédulas, en tableros, o en otros soportes gráficos, no, es ese discurso que poco a poco revela al espectador o público que se cuestiona en torno a él un sin fin de consideraciones que van desde las más superficiales, hasta las más complejas en el universo de las ideas en que nos sumergimos ante lo fantástico (lo más bello entre lo bello), lo secreto (que es lo oculto de lo oculto), seducción vertiginosa que surge como efecto “no de la atracción, sino de la atracción redoblada.”⁷.

Decíamos que los objetos que hoy se encuentran inmersos dentro de un contexto totalmente museográfico, adquiriendo una semántica muy distinta (cuando no totalmente opuesta) a esa con la cual surge, surcan diversos espacios en el tiempo. El inicio del contexto museográfico, dentro de la institución y perfilando el discurso que evoluciona hasta nuestros días, lo podemos describir como tal en un proceso paulatino durante los siglos XVIII- XIX, sin embargo, los albores del coleccionismo se remontan a la época de la antigüedad romana en los diversos saqueos efectuados a los pueblos conquistados, sobre todo al griego de cuyas majestuosas estatuas se distribuirían a través de palacios en las antiguas calles romanas en su período clásico, como testigos silenciosos de la victoria en las conquistas del imperio romano. La alusión de este tipo de coleccionismo que connota sus orígenes en un estatus propio y en el mundo occidental, confiere cierto grado o estatus a quién es poseedor de tales colecciones, puesto que la reunión de uno o más objetos de una misma especie con otro tipo de fines ya era llevada a cabo, tal es así la reunión de estatuas que existía en Grecia en el monumento a Palas Atenea como producto de culto en ofrendas, o la Pinacoteca con su reunión de magníficas pinturas en el esplendor clásico, que en este caso podríamos hablar que con diferentes fines, tales objetos tenían una carga social muy fuerte, convirtiéndoles en objetos sociales portadores de rasgos culturales. Cabe mencionar aquí, que las colecciones de los museos de sitio, tanto históricos como arqueológicos en México, no son producto del saqueo. Por el contrario, muchas veces exhiben piezas arqueológicas e históricas que se rescatan de pequeños y grandes saqueadores.

Los objetos que se acumularon en manos de los personajes en el poder por diferente factores, comenzaron a adquirir una semántica muy fuerte como valor de élite, en un proceso dentro del establecimiento de estructuras sociales que se gestaron durante la Edad Media, y cuyos resultados se fueron agilizando en torno

⁷ Baudrillard, Jean: Op cit, pág. 7



IMAGEN 43



IMAGEN 44



IMAGEN 45



IMAGEN 46

al devenir del espíritu aventurero que permitió que durante el Renacimiento se hiciera necesario el surgimiento de espacios propicios para el resguardo de los objetos en posesión (transformados en colecciones importantes), además de la creación de muebles específicos para su contención. Dicho sea de paso, poco a poco y por efectos de la fragilidad que les confería el tiempo a los objetos de las colecciones, también se hizo necesario generar una técnica de conservación y/o restauración, además de una técnica específica para poder manipularlos.

¿Cómo hacer perdurar esos objetos, silentes testigos del paso por el tiempo perenne del ser humano? Gente de ciencia, artesanos, aficionados, artistas, etc., fueron ideando la manera de hacer permanente hasta donde les fue posible, la existencia de esos objetos. Otros personajes por su posición económica y social, fueron poseyendo dentro del estatus al que pertenecieron, objetos de índole diversa que formaron colecciones como parte del tejido de élite que da en las sociedades occidentales la posesión indiscriminada de objetos. Como parte del signo de posesión, los hicieron lucir hasta donde les fue posible en vitrinas y en contenedores tan valiosos como los objetos mismos. Baudrillard llamaría a esa condición una reafirmación de la posesión, pues el objeto en sí, se encontraría en un soporte para asegurar su estabilidad, el cual estaría contenido en una vitrina para ese objeto, además de contar con un espacio especial y específico para uso conforme a la causa de estar así expuesto.

La acumulación de objetos materiales en las colecciones, permitió el surgimiento de galerías, como es el caso de objetos de índole artística, y gabinetes para aquellos objetos de características exóticas, rarezas, etc. Poseer fue significando poco a poco no sólo poder y riqueza, sino también conocimiento, aún cuando en muchos casos el origen de tales colecciones fue producto tal vez de un acto banal o esnobista aunado a saqueos u despojo cultural de territorios conquistados por la fuerza. Entonces, resulta que ya se cuenta con una cantidad de objetos que connotan la distinción entre la élite. ¿De qué sirve poseer sino se muestran, o al menos no se dan a conocer tales colecciones?

Claro está que existe un placer en poseer, pero se reafirma cuando tal placer da pie a diferentes encuentros, entre la gente de la misma élite o entre conocedores que, como fruto de su oficio, son expertos en torno a las pertenencias.

Aristocracia y burguesía comparten reuniones en torno a los objetos poseídos, se habilitan los objetos de tal manera que puedan ser observados, se les confiere una serie de significados en torno a lo que implican en ese lenguaje, en el que se desenvuelven. Como habíamos mencionado ya, siendo silenciosos los objetos encierran una gran capacidad expresiva en torno a todo cuanto puede decirse y especularse del contexto de ellos. "El conflicto de la obra museificada no radica sólo en el cambio de ubicación física, sino en el proceso dialéctico

interno a su propio ser”⁸. El surgimiento del discurso en torno a la puesta en museo del objeto, conlleva al análisis crítico de todas las connotaciones y la historia interna de los objetos. En algunos casos cuestiones de posesión tomarán la rienda para dar origen al planteamiento de una exposición (como cuando asistimos a exposiciones que pueden ser de diversa índole que llevan el nombre del dueño de la colección).

⁸ León, Aurora. Op cit, pág. 11

Es en la postrimería de la modernidad, dónde a partir del racionalismo, se fundamentaría durante la Ilustración, durante el enciclopedismo, nuestra concepción contemporánea respecto al discurso museográfico, desde el rescate epistemológico del nombre, ampliado en la experiencia y diversificado hacia los fines que la exposición conlleva, para dar al objeto coleccionado en relación al entorno que lo resguarda, las características inherentes al museo, sus colecciones, junto con los discursos que se generan en torno a ellos, generar en él los significados propios de esta nueva cultura museográfica.



IMAGEN 47



IMAGEN 48

2.2. El conocimiento y el objeto

Por otra parte, en un mundo que ha cambiado a veces lenta y otrora vertiginosamente, no se puede negar al objeto su cualidad epistemológica. En el contexto de investigación sobre las culturas sin legado histórico, es decir, sin documentos cuya información nos abra camino al conocimiento de las antiguas sociedades, los elementos de que se dispone se basan en el objeto arqueológico. Las culturas precolombinas, no contaron en su mayoría con un factor de decodificación como lo fue la piedra roseta en el desciframiento de otras culturas, debido a la terrible destrucción de los vestigios por parte de los conquistadores, que pudieran servir para decodificarlas, y la masacre contra quienes pudieran haber transmitido la manera de hacerlo. Por evidencia, se cuenta con códigos para decodificar algunas de ellas, mismos que de no haber sido por la labor humanista y desinteresada de los frailes que llegaron con los conquistadores europeos, quizás no hubieran sido del todo comprendidos.



IMAGEN 49

⁹ Cassirer, Ernst, *Filosofía de las formas simbólicas*, Vol. III, México: FCE, 2003, pág. 336

Algunos pueblos indígenas sobrevivientes, conservaron mediante la tradición oral, muchas de las facetas de la vida, organización, en fin, costumbres de sus ancestros. Pero es el objeto, un medio de expresión, aún en sus formas o significaciones más básicas. A veces se trata de un mero ejercicio de intuición, pero “el análisis del conocimiento intuitivo nos ha mostrado que la forma de la realidad intuitiva se funda esencialmente en... una unión peculiar de “composición” (Mitsetzung)”⁹. Reacomponemos el pasado, tratamos de hacer embonar sus partes con todo lo que sabemos, y hoy aún más, que sabemos que ciertos parámetros del conocimiento histórico se ven inmersos en subjetividades, ¿Qué mayor objetividad que la del objeto?

En el trabajo con un objeto arqueológico, -sobre todo-, se da una situación que prevalece sobre las otras, la de los conjuntos de objetos que sirven para hacer marcos espacio-temporales. Cassirer nos cita a Helmholtz, quien se cuestiona acerca de si la comprensión, significa formar conceptos y que si en el concepto de un cierto tipo de objetos resumiéramos los rasgos idénticos que estos presentan, resultaría por analogía que el concepto de una serie de fenómenos que cambia en el tiempo tiene que tratar de resumir lo que permanece igual a sí mismo en todos sus estadios. Se generan entonces grandes dudas en torno a los objetos arqueológicos, pero partimos del ordenamiento, y eso permite que la labor de investigación vaya cobrando forma, y que se pueda hablar de un conocimiento obtenido de la profundización en la observación y análisis del objeto.

El análisis de todas las formas de significación es una labor semiótica, pero también de interpretación que se dan en el conocimiento que se puede obtener de las piezas arqueológicas. “En lugar de recorrer el eje conciencia-

conocimiento-ciencia..., la arqueología recorre el camino práctica discursiva-saber-ciencia. Y mientras la historia de las ideas recorre el punto de su equilibrio de su análisis en el elemento del conocimiento... la arqueología encuentra el punto de equilibrio de su análisis en el saber, es decir en un dominio en que el sujeto está necesariamente situado y es dependiente sin que pueda figurar en él jamás como titular (ya sea como actividad trascendental o como experiencia empírica)¹⁰. El conocimiento está ligado a la substancia, y de esta se distingue su cualidad matérica y la cualidad conceptual. Conocer es aprender pero también es aprehender, es entrelazar la verdad de los discursos hacia el cosmos del objeto.

Queremos retomar el carácter epistemológico de los objetos. En la puesta en exposición de los mismos, se refuerza dicho carácter de una manera en esencia visual. Sin embargo, para tener un acercamiento y ahondar en la relación que pueden tener objetos de índole diversa, la museografía contemporánea se basa, entre otras cosas, en herramientas del diseño. Sin descartar la labor de diversos especialistas, labor que incluso tiene mucho que ver en el discurso y posterior despliegue de la puesta en museo de la exposición como un todo orgánico, sin negar el atractivo visual y la función lúdica que contiene una exposición armoniosamente diseñada.

2.3. Museología v Museografía

La ciencia de los museos aparecía muchas veces en el discurrir social como una perfecta desconocida. No es raro ya que si bien en el medio de museógrafos, conservadores y restauradores, se está viviendo un momento de gran auge e interés por parte de creadores, intelectuales y técnicos en cualquiera de las disciplinas que competen al quehacer museográfico, aunque en la realidad social a la que pertenecemos, se dista en muchos casos de compartir el mismo interés.

Dicho sea de paso, uno de los principales factores de las características negativas en la difusión y aprovechamiento cultural en las sociedades latinoamericanas se debe en parte a la educación tradicional donde se gesta la imagen del museo como un templo extensión de la escuela pública o privada. Sin embargo, en muchos casos también resulta que, con las carencias que la misma educación tiene respecto a sus planes de estudio para hacerla un acto pedagógico realmente efectivo, realmente generador de conocimiento, generador de un medio propicio para la adquisición de mayores conocimientos en el museo y en otras instituciones, donde los rezagos educativos se reflejan en las mismas prácticas externas a ella.

¹⁰ Foucault, Michel, La arqueología del saber, México: Siglo XXI, 2005, pág. 307



IMAGEN 50



IMAGEN 51

Resulta contrario a los fines de la institución y se convierte el acto de visita a los museos en un acto tedioso y no trascendental para los chicos que visitan sus salas con la carga cultural a cuestas de los clichés de visita. Reforzado con los niveles educativos de la audiencia y el exceso de uso de los “mass-media” y mediante lo pobre de los nuevos contenidos en el sistema educativo nacional cada vez más reduccionistas por la apatía de los gobiernos federales hacia la educación del pueblo, se refuerzan sobretodo los vicios de visita en los museos, como la ya antigua práctica de “copy-paste” de la información de las cédulas. Esta actividad es muy curiosa, pues sabemos que muchas cedulas sólo significan si y sólo si están a un lado del objeto, como lo son por ejemplo las fichas técnicas de cada pieza..

Más que un problema regional, la actitud ante las puestas en museo en el caso de nuestro país se debe no sólo a la mala educación, no sólo a las malas políticas en el sistema educativo nacional y la malformación pedagógica de los profesores, se debe también a la apatía del gobierno en turno, con o sin cambio, se debe a los intereses de poder por parte de la élite que, sabiendo que un pueblo que no es educado es fácil de manipular, entonces invertir en la difusión de la escala educativa del museo no es conveniente para el sistema; pues conociendo la dinámica llevada a cabo desde el seno de la familia europea que visita constantemente los museos de su país, donde existe un interés por parte de la población, producido por la educación, de encontrarse frente a frente con el objeto museado contenido en estas instituciones. Existe en México una importante labor por parte de museos como el Museo Nacional de Antropología e Historia del INAH de combinar su labor en pos de una mejora en la educación en México, probablemente el mayor problema radica en la educación dada en el seno de las familias, y la apatía pedagógica de una gran parte de los maestros.

Sea cual sea su enfoque, debemos suponer que en las escalas básicas de la educación y en los sustratos socioeconómicos más bajos de la población, no se lleva a cabo el medio idóneo del encuentro entre el objeto museable y el público que frecuenta la institución. Antes, por el contrario, se diría que el encuentro se realiza sólo en las primeras salas entre las cédulas que se encuentren en ellas y la capacidad de copiado por parte de padres y alumnos en un afán de llevar mecánicamente una tarea de suyo aburrida pero además donde el objeto museado escapa de la mirada del espectador inexperto o exhausto después del arduo trabajo de “escribano” llevado a cabo en el recorrido de las exposiciones. El “fenómeno del copista” de cédulas es una de las situaciones incómodas que aún se observan en la cultura “museal”, de manera aún numerosa en nuestra cultura, pues aún existen costumbres que chocan con los fines pedagógicos e interdinámicos del museo como institución.

Sin embargo, esta y otras problemáticas, en la historia de los museos se han ido analizando para proponer soluciones lúdicas que embistan las deficiencias metodológicas en los modelos educativos públicos que instan a los vicios antipedagógicos en el interior de la institución. Desde esta perspectiva, los museos son centros de extensión de la cultura. Dentro de su labor de comunicación, los museos divulgan y enseñan las temáticas que contienen. Y cabe señalar que es preciso que los profesionistas que participan de la “puesta en museo” consideren esta labor inherente al carácter pedagógico de la institución.

A partir de que los museos abrieron sus puertas al público en general comenzó una interdinámica sujeto-objeto bastante compleja. Ese sector de la población que tal vez (si nos remontamos imaginariamente a los primeros encuentros objeto-sujeto) no sabría que hacer al encontrarse en un espacio con objetos de no fácil decodificación para ellos, en un silencio mortuorio, en un momento confuso de abstracción completa, pues en muchos de los casos, encontraron objetos que para ellos tenían un valor de uso, el cual no se entendía bien confrontándose con la idea de ponerlos en escena como piezas sujetas sólo a observación. Dicho sea de paso, este ambiente tenía siglos de ser natural entre la élite privilegiada que disponía de sus colecciones particulares.

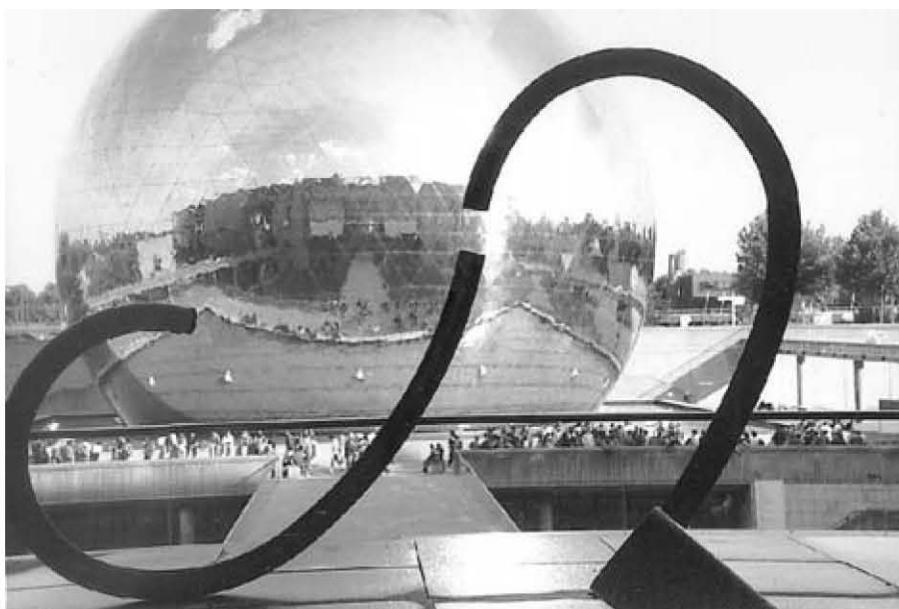


IMAGEN 52

Como sabemos, el museo es una invención europea, es un producto de los postulados gestados durante la Revolución Francesa y la Ilustración, como un devenir de la modernidad que enfatiza el estudio y la comprensión del pasado (evidenciada en sus objetos), para comprender el presente, para no repetir los errores de antaño, para connotar y construir un complejo cultural dotado de valores de identidad local y universal.



IMAGEN 53

¹¹ Fernández, Luis Alonso: *Museología y Museografía*, España, 1999: pág. 17

Ahora bien, considerando lo relativamente nuevo de esta ciencia, no resulta raro encontrar que en el mismo ámbito de concededores del museo aún se generen discusiones bizantinas en torno a la competencia y alcance de esta nueva ciencia, así como el desempeño de los profesionistas que se dedican a esta labor. Lo cierto es que es una cuestión de acepciones, donde en la museología se implica todo tipo de cuestionamientos, discursos científicos y filosóficos generados en torno al museo, donde la museografía es la puesta en escena de los mismos. La museología es la teoría y la museografía es su técnica.

El término de museografía no es reciente, lo encontramos ya en un tratado técnico sobre las consideraciones en torno a la generación, cuidado y despliegue de los objetos en los gabinetes y galerías, surgida como una inquietud del alemán Caspar Friedrich Neickel, en su "Museographia", en 1727¹¹, gestando con ello las bases futuristas (para su tiempo) de las determinantes de un museo ideal preconizando el cientificismo y didactismo públicos, la elección de los lugares más adecuados para contener a los objetos, etc. [img 53].

Y no es nada raro ver como muchos de los postulados con que se considera la técnica del Museo, tengan un origen y desarrollo muy amplio en territorio alemán, de tal manera Gustav. Waagen (1794-1868), famoso intelectual director de la Pinacoteca de Berlín, que innovó en la crítica de arte y en la metodología museológica, junto con su sucesor Wilhelm von Bode realizaron numerosos trabajos de investigación en torno a las apremiantes del museo. Se ve en ello que el enfoque museológico arranca de manera sorprendente en el Berlín finisecular decimonónico y a inicios del siglo XX. En Alemania, se analizan de manera racional los problemas de organización, así como el alcance social del museo logrando sorprendentes propuestas de planteamiento tales como la isla de los museos (Museumsinsel) de Berlín.

Desde el punto de vista académico, las ciencias se especifican en el estudio de su objeto formal. A este nivel "el museo es el objeto propio y específico de la museología y de la museografía... de la primera es tanto material como formal...para la museografía el museo es un objeto físico en el que aplica cuantos principios y normativas sistematiza la museología mediante técnicas cada vez más especializadas que materializan...los objetivos patrimoniales y socioculturales de esta institución"¹². L. A. Fernández, cita una definición bastante interesante en torno al objeto de la ciencia de la museología, considerando al respecto que no debe ser excluyente sino más bien complementaria en términos de lo que se piensa en los albores de los nuevos discursos museográficos. Por

¹² Fernández, Luis Alonso. *Introducción a la nueva museología*. Madrid: Alianza Editorial, 2002, pág. 21

otra parte, para Bernard Deloche la tarea habitual de la museología es la de garantizar la conservación y la presentación de las colecciones. Este último punto, que encierra una de las asociaciones con la museografía, es un carácter que complementa la diversidad de la función del museo, que dicho sea de paso, se desarrolla en torno de los avatares del objeto.

2.4. Museo, objeto y sujeto en la exposición arqueológica

Para hablar del museo en términos contemporáneos, cabe señalar la definición que se contempla en el ICOM: "Un museo es una institución permanente, sin fines de lucro, al servicio de la sociedad y de su desarrollo, y abierta al público, que se ocupa de la adquisición, conservación, investigación, transmisión de información y exposición de testimonios materiales de los individuos y su medio ambiente, con fines de estudio, educación y recreación."¹³

El museo es una institución que hoy en día, tiene muchas variables en sus procesos y objetivos, de esta definición se desprenden dos puntos muy importantes. El primero es el carácter de resguardo y protección de los objetos, de sus colecciones, que la institución alberga. El segundo, no menos importante, es la prioridad de la difusión de los objetos que se resguardan en el museo con sus discursos y paradigmas que se apoyan en el análisis de tales objetos. Los diferentes sistemas que conforman los códigos de la semia o semias a las que pertenecen los objetos museables, se van reconstituyendo con las diferentes perspectivas que los investigadores van aportando después de los estudios que se realizan. Se trata de valorar los objetos en relación con el marco teórico de su propia disciplina. La lectura del objeto sólo es directa considerando sus características físicas, pero su interpretación social o cultural requiere de un análisis riguroso por especialistas de la disciplina en la que el objeto mejor se adecua o a la que pertenece.

Creadores y teóricos en un afán detractor en torno a la univocidad que parecieran adquirir los objetos en su « mise en scène » o dicho de otro modo en el argot museográfico "puesta en museo", olvidan que no todas las exposiciones implican la sacralización del objeto. Esto es un carácter de los fines y discursos contemplados en el museo o en la curaduría de una exposición determinada. Particularmente, una de las razones por las que es admirable la concepción generadora de los ready-mades de Marcel Duchamp, fue justamente el sarcasmo, la crítica hecha con base en la ridiculización del concepto sacralizado de la puesta en museo de una obra, lo cual con su urinoir (cf. 1936) rebate y confronta la acepción de que cualquier cosa expuesta en un museo es arte

¹³ (Estatutos del ICOM, artículo 2, párrafo. 1)
Development of the Museum Definition according
to ICOM Statutes (1946 - 2001) (en inglés)



IMAGEN 54

¹⁴ Déotée, Jean-Louis, « Marcel Broodthaers (MB) et le musée, dans Le jeu de la exposition, France : L'Harmattan, 1998, pág. 242

[img 54]. Claro, ello llevó a la concatenación del concepto sobre el objeto en el arte moderno, lo cual a veces marcha a la par, a veces escinde la técnica y elaboración de una obra en términos académicos. Por otra parte, también sucede que muchos de los objetos museables, cuando se museografían dentro de la propuesta tanto del curador como del museógrafo, parecieran unificarse de manera arbitraria «...le musée fait sortir l'art du règne de la mimesis et d'un rapport de transcendance au supposé modèle. Et il fait entrer l'art dans le règne de la similitude sérielle»¹⁴. Lo anterior sucede en muchos casos con los objetos arqueológicos, que, salvo que correspondan a museos regionales, a veces participan de una misma composición en su ensamble expositivo, lo que muchas veces no permite hacer la correcta demarcación de los objetos. Así, por ejemplo, sucede en relación con algunas culturas expuestas en museos de manera anárquica como las nuevas salas del Louvre dedicadas a los objetos de diversas culturas no occidentales, donde las diferentes culturas a veces se encuentran compartiendo vitrina, y esta situación las empata en un todo no muy justo, pues sólo parecen ser referente globalizador del modelo cultural precolombino y no su sustitución intercontextual. Caso contrario es el del Museo Nacional de Antropología de la Ciudad de México, cuyo último diseño de exposición, aunque ha mejorado notablemente en gráficos, adolece a veces de cédulas de información. Ciertamente es que, la cantidad de piezas, a veces rebasa los discursos en torno a ellas y la posibilidad de añadirlos sería una empresa muy ambiciosa y tal vez poco lúdica. (lo que incluso sería desastroso en una sociedad acostumbrada a copiar cédulas en vez de utilizar la razón). Existen otras alternativas como poner cerca tableros acrílicos, donde el diseño y discurso sirven para optimizar el acercamiento temático al visitante, y que a la vez, uno pueda acceder a información específica respecto a una pieza o grupo de piezas determinadas por medio de las cédulas.



IMAGEN 55



IMAGEN 56

Es determinante la adecuación de los objetos en el despliegue museográfico para captar al sujeto y su posible intervención. Puede haber intervenciones pasivas del sujeto donde éste colaborará con comentarios, con sugerencias; pero la intervención activa siempre es más benéfica pues la interacción se da en la práctica, razón por la cual en vez de espectador, el sujeto se convierte en parte de la realidad de la exposición, en un elemento del despliegue museográfico cuya intervención es pieza clave para el discurrir de la exposición.

De esta dinámica se podría pensar cuando una de las manifestaciones del arte visual y escénico contemporáneos, el "happening", hizo de la respuesta del público parte de su propuesta [img 55]. Lo anterior, sin alejarnos de la perspectiva del museo, nos ayuda considerar, a entender más al elemento final de la exposición, el sujeto, que es finalmente la unidad portadora de cultura, el ser humano.

2.5. El objeto arqueológico como conformador de nuevos códigos

El objeto arqueológico es un remanente de cultura. No siempre aparece en sus contextos originales, es por ello que "la reconstrucción conceptual de los contextos y su interpretación es uno de los objetivos que hace del contexto la unidad de estudio"¹⁵ Cada objeto que miramos en el contexto de culturas ya desaparecidas, contiene un código indescifrable en muchas ocasiones, que calla «a gritos» una serie de sistemas que conforman el único código de significación, intencional o connotada, pero que se generara al momento de su elaboración material. Esas "chispas de chocolate" que la cultura aporta en su momento histórico a cada uno de los seres y entes que participan de ella son improntas de momentos históricos desvanecidos. Las presencias y ausencias que quedan conformadas en torno al complejo social.

"Los signos de una cultura requieren en su articulación un complejo codificante"¹⁶. Conservan los signos en sus características inherentes, bajo la presentación de iconos o símbolos, una información guardada. "El signo figurativo o icónico recoge la imagen única, natural de su significante, se encuentra en una relación motivada con el objeto que representa, lo que determina el contenido del signo, esto es su semántica"¹⁷. Cada objeto concebido dentro de un contexto determinado, en una época específica, es un baluarte de cultura. Lo que podemos descifrar en los análisis realizados a dichos objetos, pertenece a las llamadas variables de respuesta, que son aquellas relacionadas con los efectos de un sistema que "...generadas en el sistema, son proyectadas al entorno como resultado de la acción de las variables de control y el estado del sistema...

¹⁵ García Blanco, Angela, La exposición un medio recomunicación, Madrid Akal, 1999, pág.32



IMAGEN 57

¹⁶ Pascual Soto, Arturo, Iconografía arqueológica de El Tajín, México, UNAM-FCE, 1990, pág. 40

¹⁷ Pascual Soto, Op cit pag. 35

¹⁸ Lara, Rosano, Felipe, "Conceptos básicos en tecnología y sistemas sociotécnicos", en la formación de conceptos en ciencias y humanidades, Madrid, Sequitur, 1999, pág.235

tienen como característica fundamental la de ser observables y servir de base a la evaluación del desempeño del sistema"¹⁸, cada sociedad se mueve en torno a variantes que dan la posibilidad del cambio.

Cada objeto habla de sus poseedores pues en el afán tumultuoso de saber el pasado, podemos decir que lo que queda englobado como historia en el devenir de la humanidad, o lo que se asume en términos arqueológicos como sucesos o evidencias socioculturales, oculta la presencia de lo particular del carácter de los poseedores verdaderos de los objetos arqueológicos encontrados. El encanto del objeto no está en sí mismo, sino en la latencia de quién lo produjo, para qué, e inclusive, quién lo utilizó, llevará a cabo una cierta actividad, no, parte de la fascinación del objeto, como ya se había mencionado, es toda esa serie de significados que permanecen en él.

En los objetos arqueológicos encontramos fenómenos de ruptura, como refiriera Foucault (La arqueología del saber, op cit) respecto a estos actos como umbrales epistemológicos, cuyo efecto de desplazamiento y transformación de los conceptos existentes se observan como redistribuciones recurrentes que se interpretan a veces como varios pasados. Esta es la dinámica a la que se enfrenta el historiador, a veces en la cuadratura de la clasificación y redefinición del tiempo, en cambio es en los niveles en los que se desplaza el arqueólogo, donde nos damos cuenta que los sistemas encontrados en la imagen, permiten, en la evidencia material, recuperar la "lozanía" de los recuerdos de las culturas. La arqueología es la disciplina de los monumentos mudos, de los objetos que callan una verdad indescifrable a nosotros los seres del presente efímero, con nuestros ojos ciegos de los rostros inertes, observadores necios de los objetos descontextualizados y abandonados por otros en el pasado. "La arqueología... tendía a la historia y no adquiría sentido sino por la restitución del discurso histórico... en nuestros días, la historia tiende a la arqueología, a la descripción intrínseca del documento"¹⁹, la arqueología se prende del objeto que está interpretando, no se vale de las interpretaciones para construir su objeto, insistiendo en el punto discutible en el Colegio de arqueólogos sobre la científicidad o técnica que caracterizan a dicha materia de estudio, se infiere un carácter científico de la evidencia que no permite mentir en las interpretaciones de los análisis hechos a los objetos arqueológicos.

¹⁹ Foucault, Michel. Op cit, pág. 11

Por el contrario, la veracidad de la historia, radica sobre todo en su principal característica, la del registro mediante los documentos escritos dejados con el paso de los siglos por la mano del hombre, que si bien o son escritos realizados por testigos que estuvieron presentes en el hecho histórico, o fueron parte de esa realidad como contemporáneos de la época en que se dieron los hechos. Y no podemos entonces negar que en las realidades de los hombres no sólo se manifiestan los hechos, sino las creencias, las tendencias políticas,

sociales, las consideraciones de clase, que entre otras cosas, podrían influir en la interpretación de los hechos. ¿Dónde queda entonces la cientificidad de la historia? En los vestigios materiales que conforman parte de la memoria presente en nuestros días (entre otras cosas). De allí que por tanto tiempo la historia dejara entrever una noción de discontinuidad en su discurso al relacionar culturas contemporáneas (sobre todo cuando la nomenclatura de los periodos de cada cultura se basa en los modelos occidentales, lo que no cuadra en periodicidad con las culturas clásicas europeas). Y es que en los resultados de la descripción del objeto, a veces se busca encajar a la fuerza los límites de los diferentes procesos en que intervinieron los mismos.

Es por estas razones que la idea de una historia global comenzó a borrarse, aunque aún quieran mantenernos en tal paradigma, por el contrario, la regionalización de los museos de índole antropológica y arqueológica, permiten sino una mejor comprensión de la cultura local, sí una manera más clara de acercarse a ella para visualizarla donde la contemplación de la riqueza cultural, su rescate y respeto, son razones de peso para tomar una postura antiglobalización. El tiempo arqueológico es una interpretación temporal de las distancias y superposiciones de los restos materiales y de sus ausencias.



IMAGEN 58

2.6. El diseño en el quehacer museográfico

La imagen se estudia contextualizada, en su grado iconológico, en el grado de coincidencia o similitud entre el signo y lo que representa. Al pensar en la imagen, como creadora, "...me vuelvo un poco dios, puesto que me hallo, no ya debajo de la imagen, sino delante de ella, en medio de ella, separado de ella por esa distancia ideal, necesaria para la creación, y que ya no es la de la mirada, sino la del brazo (Dios y los pintores siempre tienen el brazo largo)..."²⁰, trabajar con la imagen no es un acto de sumisión, es un acto de creación y comunicación, con la idea, con el entendimiento, con la aprehensión de los mundos internos y externos.

"Así como en el pensamiento el espíritu cultivado valora el orden, la luz y la claridad, de igual modo en el arte lo que está bien dispuesto, lo que es fácil de observar y comprender ha de tener preferencia sobre lo que, por el contrario, resulta intrincado, enmarañado y confuso", diría Moritz en su *Einfachheit und*

²⁰ Barthes, Roland, « En el cinematógrafo », en *La Torre Eiffel*, Barcelona: Paidós, 2001, pág. 14

Klarheit, cita que Asunto utiliza en su libro para connotar uno de los apartados de su obra y con la cual comienzo a disertar en este apartado sobre los valores en el diseño museográfico. Y que mejor que el discernir museográfico en su conjunción teórico-visual para ordenar y dar luz, para encontrar la claridad en la disposición de los elementos, los objetos arqueológicos museografiados, mismos que guardan una estrecha relación con la historia del pensamiento.

Cuando el diseñador fue encasillado por la sociedad contemporánea actual para satisfacer las necesidades publicitarias y de mercado del sistema neoliberal en el que estamos atrapados los occidentales, se dejó de lado la relevancia y el impacto social que genera el diseño mismo, como portador y manipulador que de la imagen es, lo cual aunado a su negación por parte de los creadores artísticos, respecto a la importancia del discurso visual bien generado, llevó a un efecto de sumisión de los creadores. El diseño que se genera en el discurso museográfico, tiene un imperativo de obviar el sentido del objeto, pero también las posibilidades creativas de más de una de las áreas en que el diseño gráfico se sustenta mediante el uso de sus diversos soportes, técnicas y líneas de discurso. La ilustración ha sido una de las áreas básicas para resolver muchos de los grandes problemas de diseño.

Por otra parte no podemos dejar de lado la función metalingüística que ejerce el diseño, aún cuando ésta se confunda muchas veces con la tradición estilística del mismo. Una de las características más importantes de considerar en torno al diseño es precisamente, que al abordar al objeto, se construye en torno al contexto, y se incorpora al contexto exterior a todo objeto.

Cuando abordamos el diseño en su dimensión museográfica, no podemos perder el objeto de diseño, que en este caso cobra dos dimensiones, el espacio y el objeto museografiable. La combinación de paradigmas y sintagmas que es el objeto en sí, siempre será una premisa a la síntesis formal en la museografía. Existen elementos in-textuales de un objeto, que son aquellos que se demuestran propios y comunes a todos los elementos de una misma serie. En el discurso museológico de esta exposición, esta característica del objeto se reconoce desde la dimensión de su área de estudio que es la arqueológica.

El diseño apunta en nuestros días hacia una función metasemiológica, que es su comportamiento funcional y éste, en la dimensión museográfica, adquiere un alto valor significante. La función metasemiológica del diseño gráfico, ha permitido invariablemente su articulación, su dimensión no pasiva en el discurrir de la historia, y su ineludible participación social. La formalización proyectual del diseño conforma el discurrir de la historia. La lingüística se ha salido de sus cauces, y el diseño cobra vida en el discurrir de nuevas formas de articulación de paradigmas comunicativos.

2.6.1. Ilustración como solución de un discurso

Se podría hacer todo un tratado acerca de la historia de la ilustración desde sus orígenes hasta la versatilidad que cobra en nuestros días. Para ello existen muchos textos especializados. Lo que aquí es necesario poner por escrito, es la intensa relación que ha existido entre el pensamiento y la imagen, que nace en la mente a través de la sensibilización del objeto, donde su resultado visual por excelencia es la ilustración, en su determinación práctica, además de todas las formas de expresión artística visual, en su valoración estética-creativo-conceptual. Debido al tipo de exposición museográfica en el cual se va profundizando, se observa por las características de significación de los objetos museables, que éstos en su mayoría son fragmentos apenas reconocibles de objetos de uso y herramientas, es la ilustración, la que va a dar pie a la génesis del diseño de exposición, para volver reconocibles los elementos de los cuales estamos hablando, debo enfatizar que el tipo de ilustración manejado en este proyecto es de carácter técnico científico, en tanto que concierne de manera formal al objeto arqueológico.

Portadora de un lenguaje científico y artístico, la ilustración arqueológica es herramienta y a la vez fin en el despliegue teórico-conceptual de los trabajos en arqueología. Durante el desarrollo del proyecto El Tajín en tiempos de cambio, debido al estado de erosión de las piezas escultóricas albergadas en la bodega de escultura del museo de sitio de El Tajín (mismas que serán utilizadas en el discurso de élite de la exposición museográfica del proyecto) se tuvo la necesidad de llevar a cabo la realización de dibujos arqueológicos de las mismas piezas resaltando los detalles propios de la mano del artista por encima del estado de erosión de las mismas. Se planteó la problemática de la necesidad de obviar las cualidades iconográficas de dichas piezas, pero se enfatizaron sus cualidades en la exposición al momento de necesitar una ayuda visual para hacerlas intelegibles al público poco versado en el tema. Lo anterior se desarrolla a consciencia al ser uno de los objetivos de la exposición, dar a entender características culturales de una cultura tan importante como El Tajín.

De las investigaciones hechas en torno a la cultura de El Tajín, algunos de los planteamientos más novedosos se han hecho dentro de los proyectos a cargo del Dr. Arturo Pascual Soto cuya investigación en el marco arqueológico, artístico-iconográfico de la cultura de El Tajín, ha intentado esclarecer tanto los albores de dicha civilización como su auge y desvanecimiento, siguiendo el modelo cultural teotihuacano. Dar a conocer estos aspectos a la sociedad en general desde el Museo de Antropología de Xalapa, permite comprender otros aspectos que conforman poco a poco ese rompecabezas eternamente inconcluso que es y será la historia de las majestuosas civilizaciones primigenias del continente

americano, particularmente en las culturas mesoamericanas. Estamos siendo el “remiendo” conceptual del gran entramado que se forja en el afán de reconstruir la historia de las civilizaciones mesoamericanas más enigmáticas, que más que historia, es discernir acerca del acontecer cultural de prehispánico.

Es interesante ser parte de la génesis ilustrativa dentro del proyecto, pues además de tener a cargo el diseño de la exposición, la creación de imágenes alternas a las originales, permite imbuirse en el conocimiento iconográfico de la cultura en cuestión, pues “el diseño o el hecho artístico no se entiende ya investido exclusivamente de componentes estéticos, sino que su razón de ser atiende y encuentra motivos explícita o implícitamente epistemológicos”²¹. Es a partir de la ilustración como diseño alterno a la génesis museográfica dentro de este proyecto, que se plantea en la presente tesis el discurso y la puesta en escena en el espacio que existe en el área de exposiciones temporales del MAX para las piezas arqueológicas museables y sus discursos. No como elemento ornamental sino como justificación metodológica en la que se muestran los avances de la investigación.

El pensamiento visual se transforma a partir de que se ilustra. En la época contemporánea, los conocimientos artísticos y visuales son un aliado esencial, son los cimientos que permiten la formalización y consolidación de conceptos. Más ¿qué es una imagen? ¿Qué significa? ¿Cómo funciona, actúa o se comunica? ¿Qué efectos tiene? ¿Hasta dónde serían sus alcances inimaginables? A veces “suponemos fatalmente que las civilizaciones anteriores practicaban poco la comunicación icónica”²², pero es que a veces desconocemos y subestimamos el alcance que las imágenes tuvieron en sus culturas, y que participan activamente de la vida de los habitantes de antaño. En cambio, “en esta civilización de la imagen, la imagen no queda por así decirlo privada de la palabra”²³. El discurso museográfico permite elaborar paradigmas de acción donde los iconos prehispánicos puedan moverse en las líneas delicadas de la comprensión de nuestra época, y es el diseño gráfico, no sólo una herramienta para brindar posibilidades estéticas a la exposición, es creación y metodología, es la disciplina que construye puentes entre los trabajos de curaduría y el espectador.

Si en términos del conocimiento es la imagen la que va a dar el acercamiento de los conceptos gestados en la investigación durante las excavaciones y consensados en gabinete para su valoración y entendimiento, es necesario no escatimar recursos visuales para fortalecerlos, sin viciar la atención del espectador. Así mismo, se abre el camino a las labores de investigación de la imagen visual, misma que es una labor necesaria en manos de los especialistas de la imagen, y quién mejor que los creadores, artistas y diseñadores para abordar los elementos inherentes a ella. La labor de especialistas teóricos es necesaria, sin embargo, y cito “cuando se trata del significado y la valoración

²¹ Martínez Moro, Juan. La ilustración como categoría. Asturias: Trea, 2004, pág 172

²² Barthes, Roland, Op cit, pág. 82

²³ Idem

en las artes, nuestros mejores informadores son los artistas”²⁴, puesto que como creadores, el manejo de las formas no es ajeno, la comprensión de las mismas se concatena en el pensamiento visual y genera una dinámica perceptiva mucho más profunda que la de un crítico o analista, independientemente de la formación que estos tengan.

Llegamos en este punto, a una visión mucho más extensa de los fines y la práctica museística, para poder dar rienda suelta a las exposiciones más heteróneas concebidas en un plano artístico.

2.6.2. Ilustración y conocimiento

En los siglos XVI y XVII, el eco gnoseológico que se da con la oportunidad de abrir el horizonte conceptual y descriptivo al que orillase el encuentro con un mundo de tal modo diferente, apoyado con la invención de la imprenta, tuvo repercusiones en el ámbito gráfico y visual. Se mencionó que el Renacimiento significó un cimiento estable de búsqueda de la realidad. Después, la expansión de textos con apoyos visuales, tuvo un aliciente durante la reforma europea, periodo en el cual se buscaba llegar al pueblo, en su mayoría iletrado, a través de la imagen impresa. Las ilustraciones realizadas, cumplían no sólo con su papel difusor, sino también con la orientación lúdica con que fueron realizadas.

En esa época de la Reforma, se dió una crisis en el desarrollo cognoscitivo con las pesquisas que mediante la Inquisición cometiera la Iglesia en contra de los propulsores de nuevos caminos del conocimiento, pero con la inestabilidad retórica del Barroco, se dió pauta a la investigación representativa y perceptiva de las artes plásticas, basada en el engaño y manipulación a que estaba sujeto el sistema visual humano. Eso nos recuerda, lo “impresionante” del Impresionismo, que da pie a un manejo de color puro perceptible en el acercamiento al lienzo, pero que se fusiona en el ojo, llevándonos a una representación técnicamente onírico-realista de el color.

El acercamiento cognoscitivo que se da en la imagen, se considera incluso antes de la invención de la escritura. Diversos estudios realizados a otros sistemas de escritura, como los del lejano oriente, China, Japón, etc., muestran el devenir iconográfico en la escritura, de tal modo que la nuestra que está basada en el alfabeto fenicio, también tiene una razón de ser en ideogramas. Retomando el tema de la ilustración, diversas culturas desarrollaron otro sistema de valores con respecto a las imágenes representadas pictóricamente o escultóricamente, tomando como paradigma a las culturas prehispánicas, la representación de imágenes tienen como origen cuestiones sociales, políticas (se han demostrado movimientos iconoclastas en función del poder en la cultura de El Tajín), incluso

²⁴Steiner, George, Presencias reales, Barcelona: Destino, 2001, pág 22



IMAGEN 59

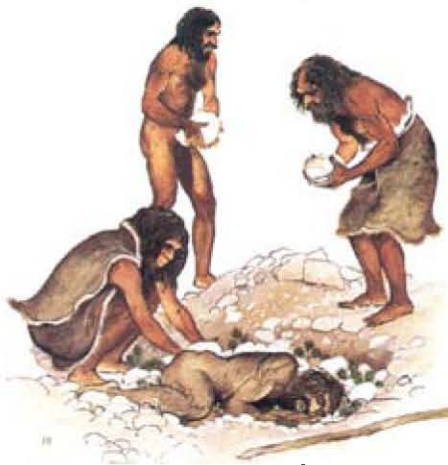


IMAGEN 60



IMAGEN 61

mágicas y/o curativas. El estudio de estas imágenes proporciona un registro alterno ampliamente descifrable, pero que en la libertad de sus trazos no revela una realidad oculta en el velo de los siglos en tales representaciones. Recordemos que al ilustrar existe una fuerte relación con el pensamiento a través de la imaginación y la memoria.

La ilustración arqueológica, permite dar sentido a imágenes inconclusas, pero también, de alguna manera al seguir los trazos de los creadores, se pueden encontrar elementos que faciliten la observación y decodificación de imágenes abstractas. Ilustrar en este caso, no sólo significa generar imágenes informativas en términos analógicos con la realidad, sino que por medio de la representación que otorga un interés visual en el manejo de líneas de tensión, sentido de lectura, encuadre, orden, ritmo, etc., se orienta la identificación neutra de elementos importantes en la comprensión iconográfica.

La ilustración es más que ornamentar un texto, alude siempre a la expresión de ideas a través de la imagen, se hace pluralmente metafórica, y por lo tanto, alegórica, simbólica, cabalística, paradójica, surrealista, sintética y abstracta. Después de todo el reconocimiento del ser humano, como fuente primera de conocimiento, se da a través del sentido de la vista. Ilustrar es un elemento de reconocimiento, pero también de conocimiento, pues la ilustración es una forma germinal del mismo y acción. En este punto la ilustración puede ser reaccionaria y actuante. Lo que cabe mencionar, es que aún en la imagen más técnica, siempre existe un imperativo estético inherente a toda formalización visual.

La imaginación participa de diferentes tipos de espacios semánticos, el mental, como invención o ideación y el de la creencia o ilusión. Todos son un devenir de las formas perceptivas, y en estrecha relación con el arte han sido estudiadas por la psicología de la Gestalt. La anticipación a cierto tipo de eventos funciona conforme a la experiencia adquirida, conformada desde nuestras sensaciones percibidas. Mediante una base psicofísica, podemos hablar no sólo de un pensamiento visual, sino también de un lenguaje del cual forma parte la ilustración. Con propósitos artísticos y comunicativos ha venido funcionando el arte del siglo XX hasta nuestros días, pero sobre todo el diseño gráfico.

Con base en lo anterior, podemos mencionar que la representación creativa de objetos y de hechos, amplían la experiencia sensorial y existencial. La memoria de nuestras sensaciones percibidas está en estrecha relación con el conocimiento. Platón y Kant plantean la delicada tarea de conformar la génesis, los intereses y objetivos del conocimiento con los del arte. Una estética cognoscitiva real profundiza los parámetros de la realización y conceptualización artísticas sin estar peleada con los límites de la creatividad. Existe una multiplicidad en el origen del quehacer creativo, así como en la formulación de la expresividad

humana, por lo que lejos de asistemática e inconclusa en términos ontológicos, la ilustración no es un fenómeno limitado y circunstancial del arte, sino por el contrario, rico, complejo e ilimitado en su categorización.

En el desarrollo de una investigación, existe una importancia del aporte de la ilustración. “Lo que es humano, no me es ajeno”, frase famosa entre los realizadores del teatro de Valencia, que nos permite plantear con lucidez el evento cognitivo en la investigación iconográfica. No se requiere un tratado de razón y lógica en la realización de imágenes, la ilustración comunica formas de conocimiento sistemáticas y universales. Mediante diferentes técnicas se puede buscar o minimizar la intertextualidad de las imágenes creadas. Después de todo, desde finales del medioevo, la ilustración ha aportado pleno uso de la imagen con fines epistemológicos entre las ciencias positivas y experimentales. Basta recordar que los artistas aportaron un nuevo sistema de representación basado en las reglas de la perspectiva y la óptica, así como en la experta observación visual de la naturaleza. Y viceversa, en pleno desarrollo de la Edad Moderna, los conocimientos sobre medicina, mecánica, astronomía, óptica, etc, hicieron aportaciones importantes para que los conocimientos artísticos sirvieran de cimiento en su formalización y consolidación. De tal manera se transformó radicalmente el pensamiento visual occidental.

Aunque la imagen científica pretenda ser neutral, siempre hará suyos determinados cánones estéticos, aún cuando tenga tendencia hacia la economía y efectividad comunicativa, y aunque se busque una mayor objetividad, la física reintroduce en los últimos tiempos, esa parte insoslayable de la observación. Desde Baumgarten, cabe mencionar, la ilustración tuvo su momento de rigor gnoseológico, equiparable al auge que ha cobrado no sólo la ilustración científica contemporánea, sino esta misma, como elemento sustentable en la fundamentación del marco teórico-conceptual-pragmático en una investigación.

Recuperar la valorización perdida de la imagen ilustrativa en una época en que la cantidad de ellas merma las cualidades intrínsecas de las mismas, es tarea de los ilustradores en todas las ramas del conocimiento científico y social. Participar en el enriquecimiento interdisciplinario de las investigaciones académicas realizadas, abre la pauta de nuevos discursos en torno a la labor gnoseológica de la ilustración y las representaciones gráficas, donde también, es importante no dejar de lado, la pericia técnica en su elaboración, el desarrollo conceptual, así como los lineamientos estilísticos y estéticos que refuercen los fines de las investigaciones donde los trabajos ilustrativos sustenten un desarrollo visual de relevancia y trascendencia.



IMAGEN 62

2.7. Utopía del Museo, un camino al museo del Siglo XXI

Hoy por hoy los discursos que se muestran en la labor museográfica en torno a los diferentes tipos de objetos museografiados, enfrentan nuevas perspectivas teóricas y metodológicas. Una de ellas, que es la que aún prevalece desde siglo XX corresponde al cuestionamiento semántico, dónde los valores de signo de la pieza afloran en el discurso; sin embargo “El escepticismo ha puesto en duda el acto de confianza semántica. Las filosofías escépticas han ironizado, han intentado negar completamente, la correspondencia entre discurso humano y “realidad” o correspondencia del mundo”²⁵. Existe en nuestros días una corriente, la hermenéutica, gestada en su madurez conceptual desde finales del siglo XIX, donde son los valores interpretativos la esencia de su esquema teórico, en muchos casos un tanto riesgosos en su utilización hacia el acercamiento científico de los objetos museografiados, sin embargo, en los objetos artísticos, la hermenéutica cobra nueva vida dotando de ella las capacidades inherentes a la obra del artista. Podemos decir del trabajo arqueológico, aún en su devenir significativo y simbólico, que es un ejercicio que aflora de una labor hermenéutica casi pura.

²⁵ Steiner, George, Op cit, pág. 121

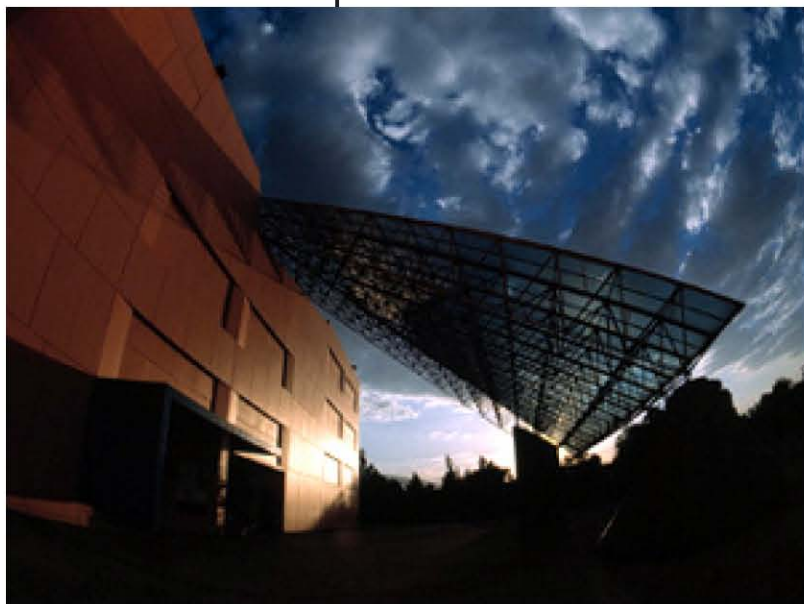


IMAGEN 63

Las características del discurso en el museo, nos permiten valorar el tipo de soportes gráficos que habremos de utilizar para hacer frente al objeto con los elementos que lo transforman y aprehenden en la exposición. Existe una búsqueda tanto si se valora desde un punto semiótico como si se valora desde perspectivas hermenéuticas. Los diseñadores trabajamos en los niveles textuales del discurso, pero también desde la perspectiva de la imagen visual para desarrollar el discurso, el objetivo de la exposición y la investigación que a ésta respalda. Debe de haber una armonía entre la imagen, el objeto, el discurso interno y el discurso museográfico, aún en las exposiciones más vistosas.

¿De qué sirve llegar cada vez más directamente, incluso invadiendo la intimidad del receptor en busca de interactividad, si el emisor no cuida el contenido y la forma de sus mensajes? El soporte gráfico da al problema, manifiesto a veces en la insistencia del personal académico que labora en estos museos de supuesta quinta generación en que se ofrezcan visitas guiadas como quien ofrece pepitas calientes. Pasamos de un santuario aburrido a un centro donde existe un acoso molesto al visitante en un afán por darle las herramientas de comprensión hipertextuales de la exposición. Esto aunado a lo que Paul Valéry

llamaba capitalización de la obra (en la dinámica que cobraba al exponerse), han hecho de lo museografiado un acto mercantilista.

La exposición como medio de comunicación participa de un proceso interactivo entre sus dos referentes principales que son el público y el objeto. Es en la actualidad cuando el objeto participa de la experiencia colectiva que lo hace referente cultural y remanente ancestral. La sociedad contemporánea, altamente visual, toma conciencia de los sistemas de lenguaje a un nivel más eficiente, tanto más impacto tengan en su percepción visual.

Dentro de las actividades idóneas que pretendemos como respuesta del público anhelado en el despliegue museográfico se encuentran el ver, mirar, observar, explorar, percibir, contemplar, reconocer, visualizar. Y si tenemos el cuidado de diseñar una exposición interactiva, la meta también es la participación y la retroalimentación. Lo anterior conlleva a ver la necesidad de que sea un equipo de profesionales de diversas disciplinas los encargados de hacer posible todo ese discurso que prevalecerá en el momento de concebir y desarrollar una exposición, reflejándose además en el momento de su ejecución.



IMAGEN 64



IMAGEN 65

Sucede que cuando hablamos de los museos en pleno siglo XXI, las propuestas teóricas y los debates se encuentran con posiciones sumamente diversas. Cuando la comunicación se aplica a la divulgación del significado de los objetos, se corre el riesgo de la "disneylandización", un hecho sin precedentes que se da cuando el capital y sus intereses económicos vierten su influencia en las manifestaciones culturales. El marketing entra en el museo en una estrategia basada en la demanda.

La concepción básica del museo en el siglo XXI son las redes y la virtualidad en servicio del museo, no en apoyo al capital. Si bien es cierto que el que sea atractiva, puede llevar a que su éxito en visitas se refleje (en el caso de cobrar la entrada), en los ingresos obtenidos, mismos que pueden ocuparse posteriormente para otras exposiciones a futuro o para la manutención del museo, no debemos dejar que sea éste y no el fin humanista el que nos dé los



IMAGEN 66

²⁶ Belcher, Michel, Organización y diseño de exposiciones: su relación con el museo, España, Trea, 1997 pág. 72

parámetros para diseñar la puesta en museo de una colección.

2.7.1. Diseño y exposición

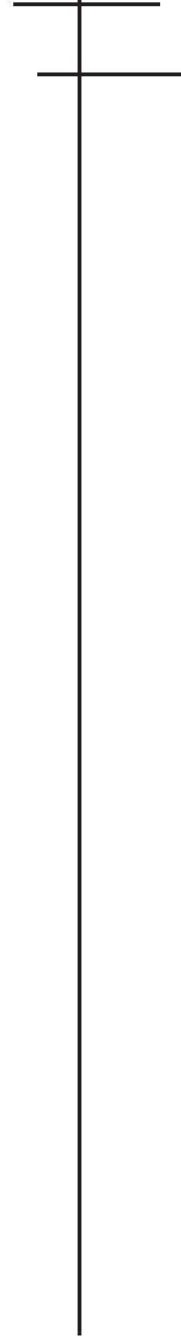
Aún cuando sea posible pensar en cualquier objeto como materia de exposición “serán aquellos que redacten el proyecto quiénes, junto al diseñador, habrán de dar solución y decidir la orientación que se le quiera dar a la exposición”²⁶ El museo no puede sentirse ajeno a todos aquellos medios que influyen la sociedad contemporánea. Primero porque se necesita llamar la atención activa del espectador lo que posibilita una mayor comunicación, y segundo porque así es posible brindar mayor información.

La utilización del diseño para alcanzar los objetivos de la exposición, tiene como base el referente de las relaciones intersubjetivas que nos conforman socialmente y que son punto de apoyo para nuestro pensamiento. Siendo que los usuarios del museo son cada vez más esclavos de la estructura económica mercantilista que nos bombardea arbitrariamente con imágenes, la manera de neutralizar la injerencia visual en nosotros es a través de medios visuales inteligentes. Los profesionales de la imagen visual, de la misma manera que apreciamos con otras herramientas, ciertos elementos no perceptibles para otros en las imágenes, de esa misma manera no somos tan influenciados con el bombardeo de ellas que vivimos a diario, aún cuando por nuestra profesión sintamos una fascinación ante ellas. Con los elementos de orden psicológico, se convierte con premeditación al sujeto en algo tan objetivo como los objetos del mercado. En una dinámica de prêt-à-porter y prêt-à-jetter, pues en nuestro mundo se objetiviza al sujeto. Producción y consumo, la droga de la contemporaneidad.

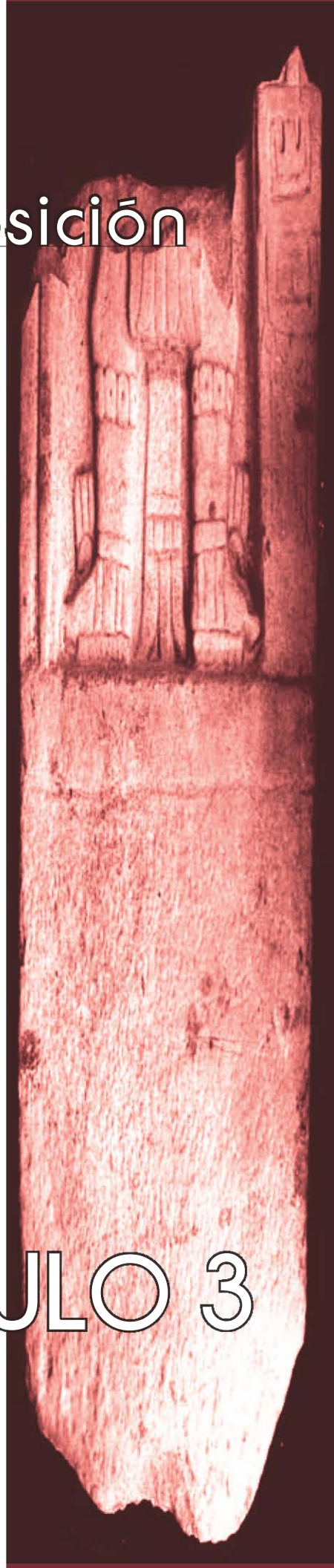
El diseño al frente del quehacer museológico no queda inmune al beneficio mercantilista, pero, se abre la oportunidad de estar, no llamaré en servicio de la investigación, sino en conjunción, ser partícipes del desarrollo de diversas temáticas enfocadas desde la característica extrínseca de las imágenes visuales generadas y el discurso interno de ellas como partícipes culturales y/o científicas; el diseño gráfico puede equilibrar muchas de las dinámicas sociales visuales que contaminan nuestra cultura. Esa es la fascinación que representa el diseño gráfico en el quehacer del museo, un diseño que puede sobrevivir al mundo mercantilista o brindarle nuevas posibilidades de creación.

Después de todo, estamos inmersos en esta realidad sumamente visual. El Museo no se escapa de ella, sino al contrario, en la imagen tiene sus bases también en las imágenes en resguardo, los objetos en resguardo, pues tienen esa finalidad intrínseca aún cuando permanezcan meses, años, incluso siglos en

cajas en una bodega. Son susceptibles de ser museografiados. Después de todo, todo objeto es un objeto museable. Los objetos arqueológicos que se exhibirán a mediados de 2007 en el Museo de Antropología de Xalapa, son una semilla que aflorará en manos del discurso no sólo de la investigación de la que forman parte, sino también del discurso visual del cuál serán actores principales en la exposición "Arte y política de El Tajín, el gobierno de las imágenes".



Exposición



CAPÍTULO 3



3.1. Museo de Antropología de Xalapa



IMAGEN 67

El Museo de Antropología de Xalapa (MAX), cuenta con un área muy interesante para llevar a cabo exposiciones temporales de índole diversa. La arquitectura del museo, en cantera rosa, cuenta con grandes espacios de luz, con una serie de salas dispuestas linealmente en rampa, cuyo recorrido descendente da pauta a recorrer de manera alternada las salas y las áreas a la intemperie, que en combinación con una fastuosa y elegante vegetación, muestra como en un entorno de descubrimiento arqueológico en su medio, objetos escultóricos de las culturas precolombinas oriundas del Estado que asombran en su contexto y que guardan una armonía entre el discurso de las piezas y las exigencias de sus cuidados.

El ambiente que este bellissimo museo de antropología ofrece a los visitantes, en esta dinámica que podría describirse de ecomuseo, es muy intenso a la par que propositivo en su discurso.



IMAGEN 68



IMAGEN 69

El espacio distribuido en torno a un gran jardín en su ala, derecha, permite captar el interés de los visitantes por los espacios manejados que resuelven de manera estética la relación interdinámica sujeto-entorno-objeto, mismos que están construyendo ya, por sí mismos una semia con base en las piezas y dentro del discurso museográfico. Se puede decir que sin que el uso del espacio remita en un área tipo parque de diversiones, se pueden evocar ambientes contextuales dónde gente que, apartada de los temas arqueológicos, históricos, etc., dónde

se puede encontrar una manera a la vez exótica y con reminiscencias de un pasado en plena integración con la naturaleza que llama mucho la atención y que permite contextualizar el objeto en un espacio similar al de su origen. La peculiaridad del MAX frente a otros museos de antropología, no sólo se debe a sus discursos, sino a su diseño que lo vuelve dinámico y a la vez lúdico por su ambientación natural.

Se cuenta con vitrinas nuevas que permiten por sus dimensiones optimizar el espacio del área de exposiciones temporales. Hay disponibilidad de mamparas en diferentes formatos, como se ve en las ilustraciones, para poder desplegar gráficos y la información pertinente que llevara el discurso escrito de la exposición así como también para hacer las separaciones por sección del discurso museográfico, que en este caso cuenta con tres partes para hablar de la grandeza de El Tajín y sus gobernantes a través de los objetos cerámicos en la primera sección, de las esculturas de sus gobernantes en la segunda, y de los dioses esculpidos y la pintura mural en la tercera sección.

En el área de exposiciones temporales, la altura del espacio es un buen problema para los objetos que se colocarán en la sección tercera, pues en el caso de las vitrinas que contendrían la pintura mural, y en el caso de las esculturas que en su mayor parte, llevan a la horizontal, uno de los planteamiento del diseño de esta exposición, será romper con la vertical de la tercera sección.

Sin embargo esa misma altura es una gran ventaja, pues la posibilidad de incluir una mampara de proyección de una propuesta audiovisual, queda latente para reforzar el script de trabajo de dicha área. Es uno de los lugares donde el trabajo en el las áreas superiores, debe pensarse muy bien para no perder las piezas arqueológicas con un exceso de elementos visuales aéreos.

La cuestión se resuelve en la pared izquierda, a donde sería proyectado el trabajo multimedia en caso de su aprobación (se contempla dentro del presupuesto).

3.2. Selección de las piezas museografiadas

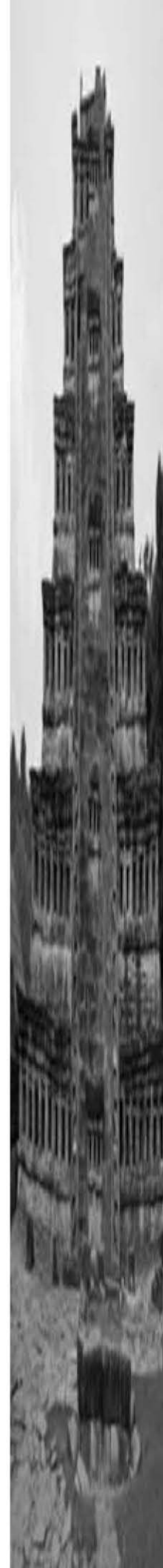
En esta exposición Arte y política de el Tajín: el gobierno de las imágenes, que se llevará a cabo en la sala de exposiciones temporales del Museo de Antropología de Xalapa, se tiene como finalidad, dentro del proyecto Morgadal Grande a cargo del Dr. Arturo Pascual Soto, mostrar la grandeza de la cultura de El Tajín en sus gobernantes, marcada por una élite de ellos representada por la dinastía de los 13 conejo. Aún no sabemos a ciencia cierta si se trata de un gobernante o de una dinastía, sin embargo por la naturaleza de la iconografía que denota a trece conejo, para los efectos de esta investigación, se trata de una élite de gobernantes.

El arte y la política de El Tajín, como cultura plena de imágenes signicas, están interrelacionadas de tal manera con sus artistas, quienes plasmaron rostros y expresiones de los gobiernos locales y regionales, con una influencia importante por parte de las grandes culturas que les precedieron, sobre todo de la cultura teotihuacana con la cual compartieron entre otras cosas religión y la influencia artística que se manifiesta en las transformaciones estéticas que se dieron en el apogeo de esta cultura mesoamericana dentro de su periodo clásico y epiclásico local.

Que los gobiernos se sucedieran mostrando a algunas de las manifestaciones artísticas y estilísticas más relevantes de la sucesión como fue la destrucción iconográfica que muestra la historia o la marca de élite, es algo que está en proceso de investigación. Pero que es un hecho que las excavaciones más recientes van descubriendo una serie signica, una semia aún indescifrable al no tener "la roseta" que nos lleve de la mano a la posible decodificación de los lenguajes, de las expresiones y significados que se mantienen ocultos en torno a la iconografía magistralmente compuesta y que guarda una parte de la historia de la cultura de El Tajín cuya totalidad tal vez nunca será conocida.

Que si la arqueología es o no una ciencia, como antes señalaba en el capítulo I, no es objeto de esta tesis, sin embargo, los estudios que dentro del proyecto a cargo del Dr. Pascual Soto, abren una serie de hipótesis en torno a los objetos encontrados, permite referir dicha materia en el contexto de las ciencias sociales. Reside en la imagen la alusión de las piezas y su lenguaje oculto que pretende saltar a la vista de quienes estamos en contacto con ellas.

A propósito de las ilustraciones generadas dentro del proyecto "El Tajín en tiempos de cambio". La investigación que el equipo de trabajo conformado por diseñadores y artistas en torno a la recomposición de formas y figuras evidentes en los vestigios arqueológicos, ha permitido el conocimiento de otros aspectos



de la cultura de El Tajín muy interesantes. En el caso de la ilustración del material glíptico del que se compone la exposición, se han venido resolviendo por medio de la ilustración problemas formales ocasionados por la erosión.

Para connotar la condición de élite, se escogieron piezas de manufactura diversa que abren el camino de la exposición. En primer lugar se muestra la serie de objetos de manufactura cerámica de los talleres artesanales de la época. Algunas de estas piezas son figurillas cerámicas, exquisitos restos de algunas de las cerámicas que probablemente pertenecieron a la élite que alguna vez fueron potes, vasijas, platos, candeleros ovalados y redondos que me en conjunto forman una semia significativa, en un proceso cognitivo que de reconformarse y estudiarse a fondo, tal vez llegue a mostrar una época que produce la angustia de su lenguaje mudo.



IMÁGENES 70-71

3.2.1. La ilustración arqueológica en el desarrollo de la exposición “Arte y política de El Tajín, el gobierno de las imágenes”

Como ya se ha dicho, la exposición temporal en proceso de preproducción y diseño de desarrollo museográfico, que es el objetivo de la presente tesis, es uno de los propósitos dentro del Proyecto Morgadal Grande a cargo del Dr. Arturo Pascual Soto, en el Instituto de Investigaciones Estéticas de la UNAM. Dicho proyecto contempla el desarrollo de exposición museográfica teniendo como eje conductor la grandeza de una de las culturas más enigmáticas en el contexto prehispánico, la de la cultura de El Tajín. Delimitada temporalmente en el periodo del clásico temprano, la fase llamada Cacahuatal (ca.). resulta del éxito obtenido en varias de las temporadas de excavación más importantes dentro del proyecto.



IMAGEN 72

Por los resultados obtenidos, dónde el encuentro de material arqueológico inédito, sobre todo en pintura mural, ha sido fructífero en la obtención de material arqueológico importante en su fase de investigación interna. Los encuentros con entierros de características estéticas por demás interesantes, orillan a vislumbrar metas a mediano y largo plazo, como la búsqueda específica de restos que permitan conformar un marco teórico más amplio para la comprensión de esta grandiosa cultura.

La fase de trabajo de gabinete del proyecto es una labor sumamente



IMAGEN 73



IMAGEN 74



IMAGEN 75

intensa. Conformada por un equipo de varios estudiantes de arqueología, dos antropólogos y la diseñadora que presenta esta tesis, todos a cargo del Dr. Arturo Pascual Soto, quienes participamos en la labor de limpieza del material arqueológico producto de las temporadas de excavación del año 2003. Estar presente en el descubrimiento de las piezas que conforman el acervo de pintura mural prehispánica del proyecto es una experiencia enriquecedora en varios sentidos. Uno de ellos fue haber comentado con el Doctor Pascual Soto mi parecer particular respecto a que el mural tenía un contenido zoomorfo, reconociendo en los fragmentos elementos con referentes tales y reconocibles sobre cabezas de guacamayas, manchas garras y colmillos de ocelotes o jaguares, elementos ornamentales compuesto por cenefas de diferentes diseños y colores, todo ello reconocible por los elementos de color y figura de los restos de pintura con los que estábamos trabajando.



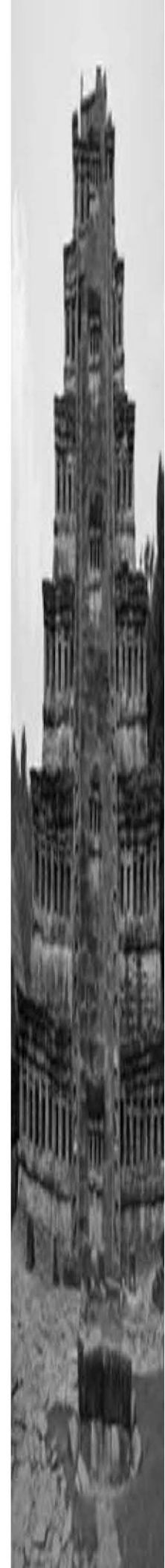
IMAGEN 76



IMAGEN 77

Apareció una imagen que no pareció identificable para los arqueólogos, pero que identifiqué con la misma naturalidad de los rasgos de sus trazos con las patas de un ave pintada de perfil, probablemente de una de las guacamayas (pues las cabezas también estaban pintadas de perfil). En ese momento el Doctor se mostró escéptico, dijo que tenía razón en cuanto a que se trataba de las patas de algún otro animal, y aunque reconociera las imágenes que yo estaba viendo, aún no daba el voto total de confianza a la identificación de las imágenes de dichas piezas como pertenecientes a una misma figura. Después de todo, no hay signo visual completamente transparente, pues funcionando en conjunción con otros, componen imágenes de consistencia legible en un modo objetivo, lo que da una peculiaridad específica, creando un espacio relativamente autónomo. Las formas se resuelven en figuras que contextualizan en la cosmogonía de la cultura de El Tajín, donde los temas que éstas connotan, atestiguan un contacto de fricción entre sí que involucra al intercambio entre la estructura total y sus fuentes ubicadas en el ámbito real

Se empezó con la labor de experimentar bocetos con calcas en acetato y pruebas de color probando con pigmentos diversos, acrílicos, temple y acuarela. Dada la cantidad de piezas y la falta de consolidación de las mismas, el trabajo quedó parado por unos meses. En ese espacio abarqué otro proyecto bastante



ambicioso y del que formé parte: una propuesta de rediseño del material gráfico en el recorrido del sitio arqueológico de El Tajín, que no llegaría a su culminación por burocracia y retención de fondos para su efecto. El Dr. Arturo Pascual Soto tomó a su cargo la dirección del sitio arqueológico de El Tajín por unos cuantos meses y ya no siguió a la par con los trabajos que teníamos encargados.

A inicios del periodo escolar 2005-1, dada la envergadura que el proyecto había adquirido, tuve la oportunidad de hacer la propuesta para habilitar el primer servicio social a dos chicos de la ENAP, uno de la carrera de Artes Visuales y otro de la carrera de Diseño y Comunicación Visual. Al término de este servicio, uno de ellos, el diseñador cuya especialidad es en ilustración, retomó los trabajos de pintura mural que yo había empezado, coincidiendo conmigo en que las patas del fragmento de pintura mural correspondían a alguna de las guacamayas que se encontraran representadas en los fragmentos. Hoy sigue en la línea de reconstrucción de dicho mural con resultados muy satisfactorios en la línea de la simulación. Todo lo anterior lo voy refiriendo como parte del discurso acerca de la importancia de la formación visual entre creadores, pues especialistas de la talla del Dr. Arturo Pascual Soto, que han venido trabajando con la imagen visual prehispánica desde hace un tiempo ya, a veces no reconocen en los fragmentos los elementos visuales o las características visuales específicas que en ellas se representan, por lo confusas que pudieran ser, pero que por la formación que artistas y diseñadores tenemos, se reconocen con la familiaridad del medio en el que nos movemos.

El trabajo de pintura mural es un proyecto que retomaré más adelante como propuesta de maestría, en este nivel del proyecto mi trabajo ha dado un giro dentro del discurso museográfico, pues aunque en esta exposición se contempla mostrar algunas de las piezas inéditas que conforman la colección de pintura mural, el enfoque recalca a la élite del clásico temprano, con esta temática se tienen los elementos escultóricos que muestran una labor iconoclasta por parte, tal vez, de una nueva forma de gobierno al entrar al clásico medio, se trata de esculturas y bajorrelieves que tienen el rostro despedazado en su mayoría, pero se cuenta con una pieza inédita que aún se encuentra en la casa de un campesino como parte de la barda de un chiquero de cerdos. Dicha pieza representa a un personaje, probablemente el rostro de un gobernante específico, quizás alguien de la dinastía de los 13 Conejo, que nos observa oculto en la humillación de su actual morada, de los siglos que le ultrajaron su trono, su poder, en espera de recuperar su esplendor en un nuevo sitio, la exposición que será el pretexto para recuperarlo.

Como la pieza anterior se tiene también tres bajorrelieves representando tres dioses Tláloc que probablemente formaron parte de las laterales de un juego de pelota (muy característicos en El Tajín pues es el sitio arqueológico en



IMAGEN 78

Mesoamérica que cuenta con mayor número de ellos) que por el momento se encuentran en una escuela primaria rural como bancas, a las cuales han tenido a bien (hablando sarcásticamente) protegerlas con pintura vinilica. El punto es que tengo a mi cargo la ilustración de las piezas escultóricas que connotarán la élite de El Tajín. Esta labor es más profunda que el mero registro fotográfico que también utilizaré como referente en los diseños y en algunas cédulas, la cuestión es la parte humana del trabajo de ilustración, donde nada queda oculto al ojo del ilustrador, donde además esa pequeña o gran reinterpretación de las imágenes hace más amable, más accesible el reconocimiento de elementos visuales en ellas, donde se conforma una extensión del trabajo de un artista de hace cientos de años, con uno de la contemporaneidad.

Aparte de estas piezas que se encontrarán en la exposición en el Museo de Antropología de Xalapa (MAX), he ido haciendo ilustraciones de paneles de la pirámide de los nichos, con interesantes personajes representados en ellos. Obviar los trazos de aquellos maestros escultores que los esculpieron haciendo uso de la ilustración arqueológica, por encima de la erosión del material glíptico, (que en muchos casos al ser piedras porosas han dejado poco descifrable a la vista del observador inexperto los detalles), permite esclarecer como había mencionado antes, algunos de los elementos compositivos que por su estado de conservación no saltan a la vista.

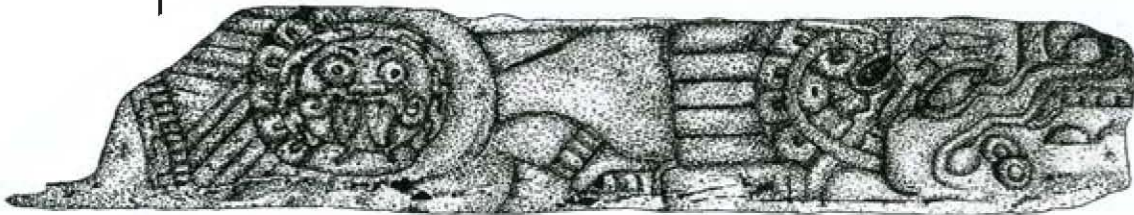


IMAGEN 79

Ilustrar es dar luz, su acepción misma lo dice, aclarar lo que estaba confuso, oscuro. Nos muestra verdades que no nos da la misma fotografía como documento de referencia. Nos lleva a la conformación de criterios visuales: ¿qué se ilustra?, ¿qué no? Conformar un universo visual y categoriza las concepciones intrínsecas del creador, de su obra. El sistema que nos muestra permite profundizar en los elementos que se disponen para llevar a cabo su elaboración.

Independientemente de las características científicas del trabajo de ilustración arqueológica, no queda de lado la intención ni el estilo del ilustrador(a) que lo ejecuta. La significación del quehacer ilustrativo en esta dinámica recorre un triple discurso, el museográfico como elemento de refuerzo visual en los soportes gráficos a utilizar durante la exposición, el carácter científico y técnico de la ilustración, conformando un resultado dentro de la investigación, como parte de la metodología. Adquieren importancia las visitas a las piezas en su

conocimiento iconográfico, se van descubriendo épocas, estilos, se desarrollan imágenes visuales dentro del rompecabezas significativo de la cultura, pero sobre todo, (y eso como motivación personal del ilustrador), independientemente del cuestionamiento conceptual de la labor del “copista” de la imagen como nuevos “tlacuillolis” (tlacuillolli era el pintor de códices en el mundo náhuatl).

Existe el rasgo artístico en el estilo del ilustrador, pues independientemente que sea diseñador o artista, dará la intensidad intrínseca que un verdadero ilustrador posee. Y esto último es un mérito inherente a cada creador.

3.3. Ilustración y reconocimiento

Hoy por hoy la ilustración en México sigue siendo uno de los trabajos peor pagados a menos que se cuente con un nombre reconocible en la categoría de aquellos que se encuentran en catálogos de ilustradores (mundo al que se accede en su mayoría por medio de un pago). Ni siquiera mostrar el trabajo en catálogo augura las posibilidades de vivir bien sólo de esta actividad. El reconocimiento a los ilustradores ha incrementado en el último par de décadas, sin embargo aún no se les da el lugar merecido, pues a veces sólo se les reconoce como artesanos de la imagen. La importancia de la participación activa de la ilustración en proyectos de investigación, eleva la categoría de ésta y permite que se reconozca la validez de esta actividad gráfica. No es precisamente una labor ornamental, como suelen decir muchos que no entienden el oficio social y artístico de la ilustración. Aún en ésta existe una fuerte carga estética e iconológica (recordemos a los iluministas del barroco). En trabajos de investigación, las partidas para los pagos de ilustración y diseño, siguen estando muy por debajo de la norma en otros países. Prácticamente se paga la cantidad, no cada pieza de material ilustrativo y/o gráfico, cuando no, se asigna una simbólica cantidad mensual.

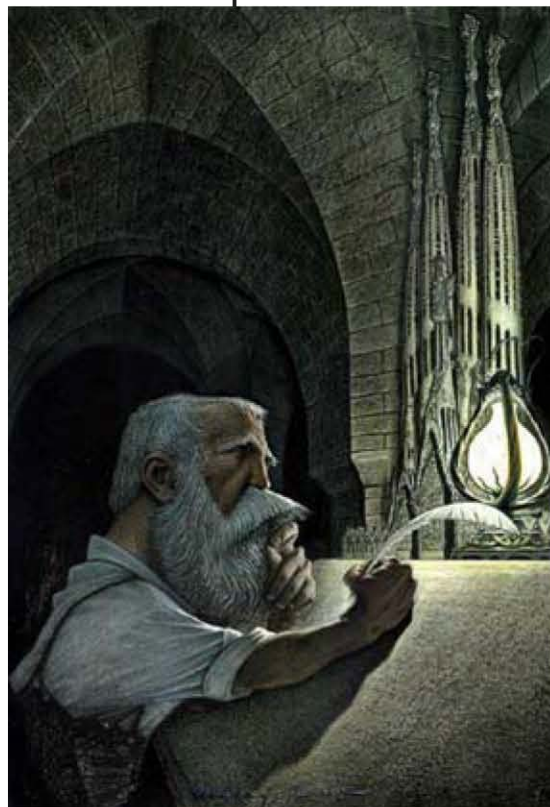
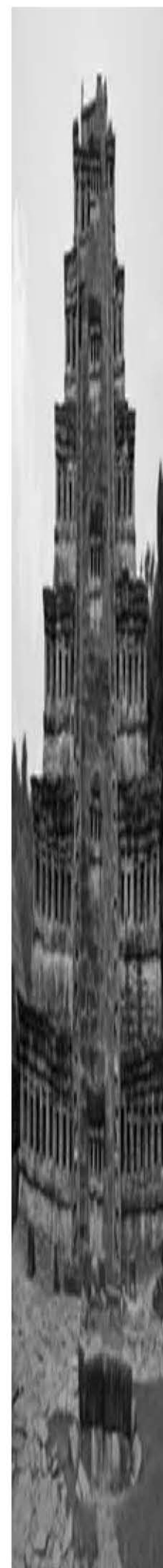


IMAGEN 80

Evidentemente en muchos casos sobra decir que incluso a un nivel institucional, se dan casos en los que, el material elaborado para la UNAM, por descuido de algunas persona, omite el crédito, lo cual después de ceder los derechos de reproducción a la institución, es lo mínimo que se espera para los creadores. En el proyecto, esta parte no se somete a discusión, toda ilustración, lleva el crédito de quién la realiza.

Seguimos luchando por que exista un mayor nivel de participación de artistas y diseñadores en los proyectos de investigación en la UNAM. De esta manera, la interdisciplinariedad de los proyectos, podrá mostrar como en la labor de la creación visual existe una necesidad y no un lujo. Debemos fortalecer las bases de la perspectiva gráfica y visual en toda actividad, pues sólo de esta manera podemos asegurar que perdure la labor artística como necesaria en nuestra institución. No es posible que sólo se contemple al Diseño Gráfico en su interesante (para muchos) labor mercantilista y publicitaria, actividad por excelencia de nuestro sistema económico neoliberal. Personalmente pienso que el arte y el diseño tienen alcances infinitos, como creadores debemos enfocarnos a lograrlos, mostrar que van más allá de cuestiones banales, que si bien nuestra realidad está exageradamente contaminada en la cuestión de imágenes visuales, donde el sometimiento de la población en los mensajes ocultos o descaradamente evidentes para mantener a raya al pueblo para que exista este sistema económico que hoy vivimos de gran desigualdad entre las clases sociales sobre todo en países latinoamericanos y en países tercermundistas, como lo podemos observar en nuestra cultura contemporánea. Podemos decir que hay una nueva función de los creadores de la imagen visual, que por el contrario, conforman una red alterna en su trabajo, con fines más ambiciosos que el fútil afán de lucro. Parece una contradicción, pero en algunos casos lo mejor pagado, es aquello que muchas veces adolece de la ética de masas, sumiéndose en el sistema económico imperante. Si bien menciono la falta de reconocimiento al trabajo creativo del ilustrador, respecto a que hace difícil a veces vivir con esta actividad en proyectos de relevancia como éste que menciono y en el cuál participo como diseñadora gráfica en labores de ilustración, fotografía y museografía, aún cuando existan diversas subvenciones.

La inclusión de ilustraciones en el proyecto museográfico, es tan sólo una de las propuestas de participación de la gráfica en todos los niveles de la creación visual. De manera tímida y discreta, con tableros pensados en técnica mixta de vidrio esmerilado e impresión serigráfica, con cédulas impresas a color en acrílico texturizado, las ilustraciones parecieran no sobresalir como elemento importante. Sin embargo, por las características anteriormente mencionadas de su necesidad en el desarrollo no sólo de la exposición, sino de la investigación misma del proyecto, cuando el visitante las observe, podrá conformar un propio criterio visual con el cuál moverse dentro del contexto iconográfico de la exposición. Espacio y gráfica se conjugan en esta mezcla de imágenes visuales connotando, cuando no substituyendo al objeto arqueológico (y aquí rebasamos una de las premisas de los discursos museográficos del diseño de exposición y su participación contextual en torno al objeto).



3.4. Criterios espaciales en el lugar de exposición

La mise en scene, es el momento de la verdad. Un encuentro de espacios, composición, color y objetos, donde es el diseño gráfico el portador de un código, que sin pretender ser arbitrario, permitirá llevar de la mano al espectador con la curaduría planteada para esta exposición. Dentro de las razones de ser del museo el espectador es pieza clave, la presentación que este trabajo marca, es justamente la divulgación de los estudios más recientes para conocer la cultura en cuestión.

La disposición del espacio rectangular, al parecer posee pocas alternativas creativas. Es en este momento que el papel del diseño gráfico en interacción con la museografía, se manifiesta en la alternancia con los elementos compositivos, permitiendo dotar de dinamismo la sala con todas las posibilidades espaciales que ésta permite.

Es un elemento muy interesante la altura del lugar. El aire suntuoso que la magnífica arquitectura posee en su elegante cantera rosada, genera de primera impresión una significación que se puede aprovechar en el tema de la curaduría de este discurso. La iluminación natural salpica tenuemente en las primeras horas una de las laterales del espacio, y los efectos de sonido de los animales que viven en la vegetación distribuida en las salas al aire libre, alcanzan a salpicar el silencio de exposiciones temporales. Cuenta con varias lámparas halógenas suspendidas del enorme tablero de madera calado que decora el techo, y la posibilidad de bajar mediante varillas de metal otras lámparas más pequeñas para direccionar las fuentes hacia donde se necesiten, de manera directa o indirecta.

El espacio de exposición constituye la construcción del mensaje que se está elaborando. El diseño de exposición responde a la cuestión de cómo se crea el escenario donde se expone el mensaje expositivo. La formulación compositiva de este espacio responde de manera física, intelectual y emocional al significado de las piezas arqueológicas, sobre todo aquellas que proceden de excavación reciente, junto con la inserción de su dinámica contextual, puestas en escena por vez primera.

3.5. Guión museográfico

El guión museográfico permite retocar detalles, vislumbrar esquemáticamente en el plano donde vamos a previsualizar los elementos de diseño que reforzarán nuestro discurso, diseñar la disposición de los elementos matéricos, gráficos y textuales de la mejor manera dentro de la función semántica de los signos que se van a utilizar en la composición espacial dentro de la exposición. La conversión del lenguaje científico (que provee el tema), donde los objetos convertidos en signos significativos en función a dicho tema en mensaje es una de las características a posteriori que se dan en esta etapa del diseño museográfico. El objeto se traduce en soporte material de significados concretos. Para allá va dirigido el sistema compositivo de la puesta en museo.



IMAGEN 81

Como primer elemento tomamos en consideración al objeto arqueológico. Es ésta una exposición cuyo discurso está determinado por los objetos que participan en ella. Sin embargo la mayoría de las piezas arqueológicas están fragmentadas o lo suficientemente erosionadas como para no ser del todo entendibles. Por la características formal de la investigación que hay atrás de cada una de las piezas, lo idóneo es acercar al espectador a las formas que está observando, esto para que entre en contacto con la debida capacidad de observación iconográfica, ya que para entender los elementos de élite, es necesario indentificarlos como signo imbuido en las características visuales de los objetos.

También se consideran las características formales y matéricas para las tres áreas de exposición dentro de la sala de exposiciones temporales del Museo de Antropología de Xalapa (MAX). Así, el primer espacio está compuesto sobre todo de material cerámico, como rússis (cerámica fina), figurillas zoomorfas y antropomorfas, algunas cuentas, etc. En el siguiente espacio, se muestran en su esplendor los restos escultóricos de los gobernantes de la dinastía 13 conejo, al final, en el área número 3, algunos elementos escultóricos, procedentes de unidades arquitectónicas y que en bajo relieve muestran los enlaces tan

característicos de El Tajín, así como algunas deidades que presidirían los encuentros de los juegos de pelota.

La disposición de las vitrinas, permitirá la lógica diestra del recorrido. El empleo de algunos pendones, sobre todo en el área número tres, permitirá romper un poco con la percepción de horizontalidad que tienden las piezas escultóricas en dicha área expuestas. Se cierra la exposición con broche de oro, en la muestra de algunos fragmentos de pintura mural inédita, procedentes de la investigación, con un tablero con la imagen del mural fruto de la propuesta de reconstrucción que lleva a cabo uno de los ilustradores del proyecto.



IMAGEN 82

3.6. Una imagen que dice más de mil palabras: Propuesta de ilustración arqueológica en la búsqueda del signo. Elementos de Diseño

Es importante reconocer que el tipo de material diseñado determina la percepción de la exposición museografiada, que extiende sus alcances hasta el mismo museo que la alberga. En exposiciones de montaje de calidad ínfima, se genera una alteración de la percepción del museo en general. Así, tuve la oportunidad de estar presente en 2004 en la exposición de un artista catalán cuya obra se mostraba en la sala de exposiciones temporales del MAX. Realmente lamentable fue el hecho de encontrar terribles errores en el trabajo de montaje de tal exposición, en la que debido a falta de recursos por parte de la institución o del mismo artista, se mostraron errores graves de técnica museográfica, por ejemplo el hecho de haber usado chinchetas para montar sobre mamparas blancas y en tonalidades beige algo sucias, la obra original sin montar en marco del pintor, lo cual demerita los estudios de índole museológica a favor de las piezas museografiadas (suponiendo que haya habido una planeación museográfica en el desarrollo de dicha exposición). En este caso, el grato sabor de la visita a éste casi ecomuseo se perdió al visitar la sala de temporales, pues la falta de profesionalismo en el montaje, la mala iluminación, la falta de conciencia de resguardo de los objetos museografiados junto con las soluciones tipo periódico mural alteraron la percepción del despliegue museográfico ya recorrido. (Y una desilusión de pensar en lo que sería exponer en ese espacio dónde no se procura el cuidado mínimo indispensable de las piezas en préstamo).

Sobra decir que entre los diversos discursos en relación al museo y la definición de las directrices del mismo, existe una declaración de principios que contempla el resguardo de las colecciones internas y las colecciones en préstamo. Independientemente que se trate de artistas contemporáneos, es labor de los mismos artistas junto con los curadores, diseñadores, museógrafos y demás profesionales que debieran participar en la mayoría de las exposiciones, vigilar el desarrollo del objeto puesto en museo.

Los diseñadores componemos las reglas de una semántica nueva. Del material gráfico anexado al discurso museográfico, se obtiene un medio más de comunicación que reforzaremos con el empleo de técnicas creativas gráficas y visuales. Pero también en esta dinámica de la puesta en museo del objeto museable, se contemplan los principios de resguardo necesarios para el cuidado de dichos objetos. Si bien cualquier esfuerzo creativo necesario en torno al discurso museográfico es contemplado para dar mayor lucidez y coherencia a la exposición, no se sacrifica la integridad del objeto en pos del "espectáculo".



La coherencia de la exposición redonda en torno al ejercicio de la curaduría, en el caso de esta exposición a museografiar, la curaduría es la resulta de todo un proceso de investigación. Parte esencial de las investigaciones propuestas dentro de este proyecto, es localizar y registrar (fotografía y dibujo) en el área de estudio el mayor número posible de relieves escultóricos de esta época con el propósito de conformar el corpus escultórico del que habrá de valerse esta investigación. Para la exposición "Arte y política de El Tajín, el gobierno de las imágenes" se han identificado diferentes relieves y esculturas, la mayor parte de ellos se conservan en el museo de sitio, bodega y patio de esculturas de El Tajín. Otro grupo -no menos nutrido-es el que se custodia de manera informal en distintos poblados de la región en donde por falta de movilización por parte de la burocracia de cierta institución gubernamental que debería haber procedido ya al recate de este material escultórico. Cabe resaltar que uno de los relieves es producto de la actividad arqueológica que lleva a cabo el Dr. Arturo Pascual Soto y su equipo de trabajo en la región y que otro, de factura realmente notable, fue encontrado en las bodegas del Museo de sitio de El Tajín por su entonces director (el mismo Dr. Pascual Soto) hará apenas un par de años.



IMAGEN 83

Es necesario dejar constancia respecto a que no son pocos los relieves escultóricos que se encuentran en condiciones que no garantizan su preservación. En la exposición se pretende mostrar algunos de ellos para comenzar su remoción de los lugares en los que aún se encuentran. Si bien es cierto que los hay en patios de escuelas, también se les encuentra formando parte de corrales o de varias construcciones locales, y puesto que es una de las metas asegurar su adecuada conservación, la exposición dará pie a la consolidación de esta propuesta de rescate y resguardo. Claro está que dichas acciones quedarán enmarcadas por el proyecto PAPIIT y se sujetarán a la normatividad establecida por el Instituto Nacional de Antropología e Historia en esta materia y mediante los convenios que se generen desde el Instituto de Investigaciones Estéticas.

3.6.1 Diseño y concepción museográfica.

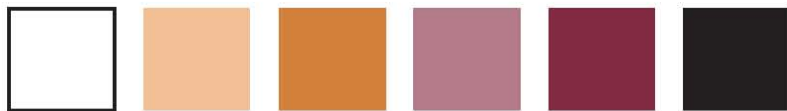
Hemos mencionado cuán importante es el apoyo visual para caracterizar las interpretaciones del objeto arqueológico en su propuesta de exposición. En el caso de la exposición Arte y política de El Tajín: el gobierno de las imágenes, tenemos un pequeño problema con la horizontalidad hacia la que tienden la disposición de vitrinas (pensadas en torno al objeto, al recorrido, tienden en la

tercera parte de la exposición a irse hacia la horizontal, por el tipo de esculturas que pesan en ella) el discurso se torna interesante puesto que se incluirán algunas de las ilustraciones realizadas en puntillismo para el libro del Dr. Pascual Soto que se encuentra en proceso de edición este año. Mediante la elaboración de tableros verticales de formato medio que no compita con las esculturas, a tamaño cartel de 40 X 60 cms. se puede hacer más legible la lectura de las piezas, puesto que algunas tienen un marcado deterioro que no facilita su observación. Los dibujos en los que trabajo, son parte de la investigación que se desarrolla en el proyecto El Tajín en tiempos de cambio en el Instituto de Investigaciones Estéticas, a cargo del Dr. Arturo Pascual Soto, presentarán en un modelo redundante, la redundancia en el concepto de élite de las piezas que serán museografiadas.

Dado que la exposición ha evolucionado en su campo de información, se transforma a través de los elementos gráficos al mismo tiempo en canal y espacio de interacción entre los visitantes y la exposición. Después de todo, reconociendo la dificultad del lenguaje de los objetos para el público, a quienes podemos llamar “profanos”, se les posibilita el entendimiento del discurso.

3.6.2. Criterios de paleta y valores cromáticos para el espacio de exposición

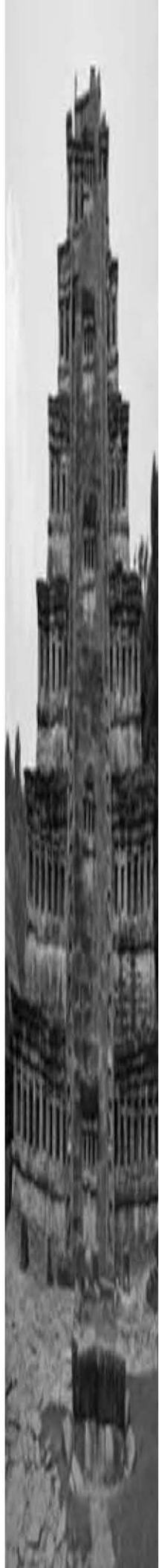
La cultura de El Tajín tiene características cromáticas inherentes a cada una de sus épocas. Para el periodo que comprenden las piezas considerada en esta exposición, pensamos en la riqueza de colores rojos muy intensos y líneas crudas de un ocre muy matizado al blanco, este es básicamente el criterio a seguir en la paleta de los soportes gráficos que apoyaran la curaduría impresa en cédulas y tableros. Por otra parte, la gama cromática manejada en la pintura mural, nos permite tener otros elementos cromáticos para combinar en los soportes que manejemos.



PALETA DE COLOR

3.6.3. Soportes gráficos

Independientemente del presupuesto que se asigne para llevar acabo la exposición, el diseño ideal que estoy contemplando, incluye el uso no sólo de cédulas y tableros que contengan la información base del discurso museográfico, sino también una serie de pendones distribuidos a lo largo del



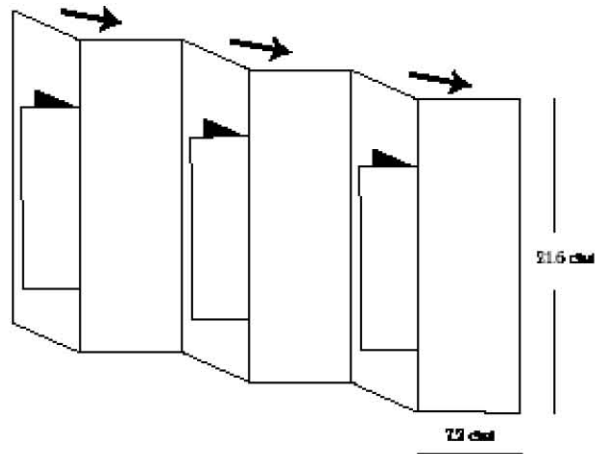
área de exposición, nuevas mamparas independientes de las que preste el museo, displays verticales donde mostrar mapas e información enfática, así como un bastidor en donde se proyectará el trabajo multimedia. Sin embargo la flexibilidad del guión museográfico contempla una exposición "B", que utilizaría los recursos de que se dispone en el MAX a falta de infraestructura para llevar a cabo la proyectada o exposición "A".

- Cartel. La selección de la pieza que se considera eje de la exposición, estuvo a cargo del Dr. Arturo Pascual Soto, por la significación que esta otorga a la investigación del proyecto. El fondo dicromático del cartel, de paleta clásica en torno a la época, connota el juego de pelota que es una de las actividades de élite más relevantes en el sitio arqueológico de El Tajín, puesto que es el sitio arqueológico con mayor número de espacios para la práctica del Juego de pelota. El diseño orientado hacia la vertical equilibra el exceso de horizontales en la exposición. Su formato (40 X 60 cms.) está contemplado para secuenciar las exposiciones anteriores que han mantenido esas dimensiones. Las fotografías resueltas en el fondo a modo de sello de agua, muestran algunas de las piezas que sobresalen en la exposición. [Apéndice C, Soporte 1]
- Tableros e Ilustraciones arqueológicas. El formato de los tableros no es el más grande (60X45 cms), lo cual se debe a tratar de equilibrar el peso de los gráficos presentados para que no sobrepasen a las piezas expuestas. La mayor parte de los tableros lleva la ilustración de las esculturas presentadas en la exposición. Como ya habíamos mencionado en el capítulo II en torno al uso de ilustraciones puntillistas para denotar las formas ya erosionadas en las piezas expuestas, es necesario darle al trabajo realizado su justo papel de "decodificador" (al menos visual) ubicándole cerca de la pieza. Con ello se resalta a los elementos compositivos de la pieza. [Apéndice C, Soporte 4]
- Cédulas. El logograma que se mantiene en cada cédula, es el símbolo de la élite de los gobernantes que sustentan el despliegue de la exposición. Esa élite que conformaron los gobernantes 13 Conejo. Se usarán tres colores que se justifican en torno a la temática en la cual se sustenta el discurso museográfico de cada área. Nuevamente reforzamos la verticalidad con el formato empleado. [Apéndice C, Soporte 2]
- Pendones. Éstos aunque estén en formato vertical, se utilizan como presentación de las áreas de exposición, además de ser atractivos

apues el techo de esta área de exposiciones es muy alto. Se imprimirá digitalmente en lonas de .6m por 3m. Se da un juego con la iluminación natural a lo largo del día en la parte más altas de las dos paredes con que cuenta el espacio, que permite dar una mejor ambientación. [Apéndice C, Soporte 3]

- Políptico informativo y catálogo de exposición. Hoy en día, los lineamientos seguidos, no como requisito obligatorio, sino como referencia y testimonio, en el diseño de exposiciones temporales, contemplan la realización de estos soportes no sólo como estrategia de mercadotecnia para apoyar los recursos económicos tanto de la institución como del proyecto, sino también como registro y catálogo monográfico de exposición. La parte más importante de la realización de estos soportes, es que se deja registro gráfico y conceptual del uso de las piezas, lo que llamamos la monografía de cada una de ellas.

Una de las cuestiones más necesarias al considerar toda clase de pasquines en el diseño de una exposición, es que ayudan a liberar un poco los cuellos de botella que ocasionan los malos hábitos educativos que fomenta la educación en el país, donde la copia de cédulas convierte a los visitantes que visitan por "obligación" una exposición en visitantes virtuales y apáticos que difícilmente se hacen parte de la dinámica del discurso museográfico. La información que pueda aparecer en un pasquín, en este caso, un políptico informativo, permitirá que se recorra la exposición con miras más cercanas a los propósitos de aprendizaje que toda puesta en museo lleva en sí misma. [Apéndice C, Soporte 5]



ESQUEMA DE DOBLEZ DEL POLÍPTICO





Conclusiones



IV. Conclusiones

Fernando Savater discierne en uno de sus escritos acerca de las argumentaciones a favor de la palabra escrita y su fuerza, en confrontación con el argumento “una imagen dice más que mil palabras”. Ciertamente es que podemos maravillarnos de la palabra, de los monemas, en la conformación y aprehensión de varios sistemas que conforman el código del lenguaje hablado y que se extiende al código del lenguaje escrito. Sin embargo “...la imagen como signo, como elemento de un sistema de comunicación, tiene un valor impresivo considerable”. La dificultad de la imagen como signo se debe a su valor polisémico, en el lenguaje la polisemia se disminuye por el contexto. El quehacer del diseñador en la maniobrabilidad de imágenes, es contextualizarlas para su mejor comprensión.

¹ Barthes, Roland, Op cit, pág. 89



IMAGEN 83

La exposición museográfica, es un medio de comunicación. Es ideal en la generación de conocimientos e ideas creativas y complementa la información. Sin embargo, proyectos de investigación como del que participa la presente tesis, son importantes a muchos otros niveles. De allí lo importante de su difusión en el sistema de codificación museográfica.

Se considera al objeto al que se ha llamado en el transcurso de la presente tesis como objeto museográfico, vemos que la nueva museología lo aborda desde todas sus facetas, con todos los sentidos que le contextualizan. En el caso del objeto arqueológico que es en el que se centra el presente trabajo de investigación, la problemática que se da en la ausencia de referentes históricos que contextualicen de manera óptima las características formales -y es el caso en el contexto de varios objetos arqueológicos en general-, es una labor considerable y muy difícil. Dependiendo la consecuencia, una labor poco ética en el ámbito arqueológico es dotar a dichas piezas las investiduras de signos, puesto que muchas veces las condiciones de su creación no pueden quedar más que del lado de un ejercicio hermenéutico, pues que la función signo, a falta de un manual decodificador, no puede evidenciarse, apartándonos del camino semiótico. Como ya habíamos mencionado, el tiempo arqueológico es una interpretación temporal de las distancias y superposiciones de los restos materiales y de sus ausencias, y es en este nivel que los objetos arqueológicos

cobran una investidura sublime y casi mítica.

La institución del museo, abre el camino a nuevas consideraciones que se adaptan a las necesidades culturales de nuestro tiempo: "los museos almacenan los objetos, no ya como exvotos del culto religioso o civil... sino como piezas válidas en sí mismas por la autoría, la rareza, la singularidad técnica, o como objetos-documentos históricos de otras épocas: nace el arte como objeto cultural e histórico"².

Artistas y diseñadores, aportan nuevos sistemas de representación basados en las reglas de la perspectiva y la óptica, aunado a una experta observación visual de la naturaleza. Con ello, sabemos que la utilización de medios visuales en el discurso del museo, Genera posibilidades de acción para fortalecer o generar los signos necesarios dentro de la puesta en museo del proyecto museográfico.

Es la ilustración una categoría dentro de las muchas en que podemos dividir al Diseño Gráfico, la situación que hija de la razón, produce una solución directa y enfática a las necesidades del discurso museográfico. Su solución en puntillismo permite mostrar los elementos que componen a las piezas ilustradas para poder reconocer en los objetos las formas que están soportando la temática de élite en la curaduría de la exposición.

La necesidad de signos como acercamiento entre significante y significado a través de una imagen analógica (icono), puede ayudar a la fabricación del sentido. Diseñar en el espacio museográfico, intenta no crear signos arbitrarios para la comprensión de los objetos museografiados, sino abrir opciones retóricas para la captación conceptual del sentido de la exposición.

El diseño gráfico es más que mercantilismo y publicidad, es más que esclavizaje en torno a un sistema económico opresor, es considerable la labor del diseñador anónimo en la conciencia enfática de los grandes discursos sociales y artísticos en la cultura, su participación en los avances de la ciencia y los aportes más allá de la ornamentación o embellecimiento de una obra. Se necesita confirmarlo más que comunicador, como un pensador visual, el intelectual de la imagen (aunque suene poco modesto). El desarrollo del diseño en el discurso museográfico, permite su avance de mano a la curaduría de las exposiciones, y determinar aportaciones con base a la experiencia visual de los profesionistas de la imagen.

Preparar el camino de los discursos en torno a las piezas arqueológicas, es una

² Fernandez Arenas, José, Introducción a la conservación del patrimonio y técnicas artísticas, Barcelona, Ariel, pág. 15

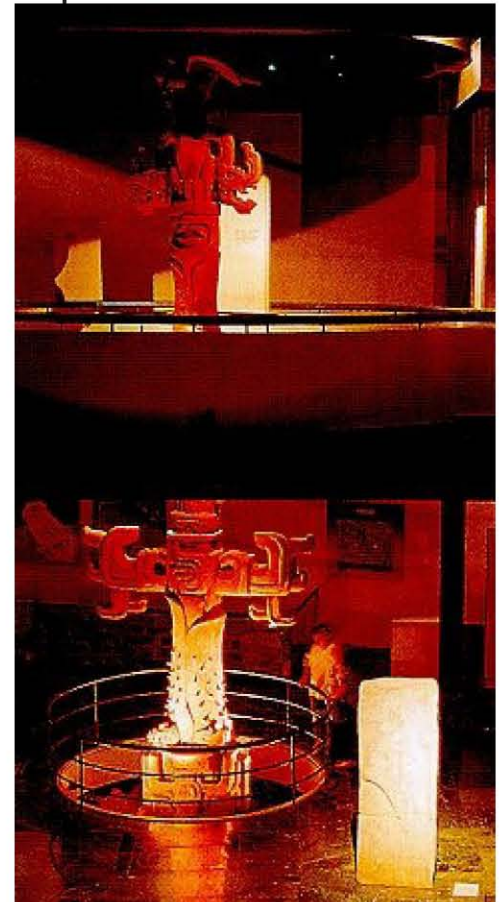


IMAGEN 84

labor titánica, sin embargo se heredan los trabajos visuales para recuperar piezas en los rompecabezas perdidos de la civilización, y si bien no se tendrá al 100%, descubrir el pasado abre nuevas posibilidades en los discursos visuales futuros, donde será tarea del diseñador gráfico participar con su trabajo, en la labor de conservación, curaduría y resguardo de los objetos museografiados, en este caso los objetos arqueológicos, así como tomar partida no pasiva en el ámbito de la investigación, pues dentro de las labores que resultan del tratamiento de las imágenes, es posible participar y desarrollar premisas y propuestas iconográficas.

Los diseñadores gráficos debemos desarrollar propuestas de trabajo alternas a las que por costumbre se nos han encasillado. El tratamiento, rescate y conservación patrimonial, dan elementos a discursos sociales en los que puede intervenir la labor gráfica. En el desarrollo de las propuestas museográficas, considerando la disciplina del diseño como parte activa, es decir, como una herramienta en el desarrollo de cualquier investigación en la que intervenga.

La integración social del arte y del diseño, es parte del camino a seguir para replantear la organización social de nuestra época. En la búsqueda de soluciones visuales, dentro de la sensibilidad misma del acto estético, se pretende contrarrestar los efectos de una sociedad materialista e insensible. La defensa de los valores culturales puede ampliar el horizonte del individuo mediante la concientización de cuanto significa el ser humano, visto en sus objetos dejados como migas en el camino, al paso de los tiempos, para encontrar nuestra esencia y la razón de ser, para encontrar en la genealogía de nuestra especie, un punto que nos permita mantenernos al margen de los grandes errores y enmendar los trastabilleos que podamos dar.





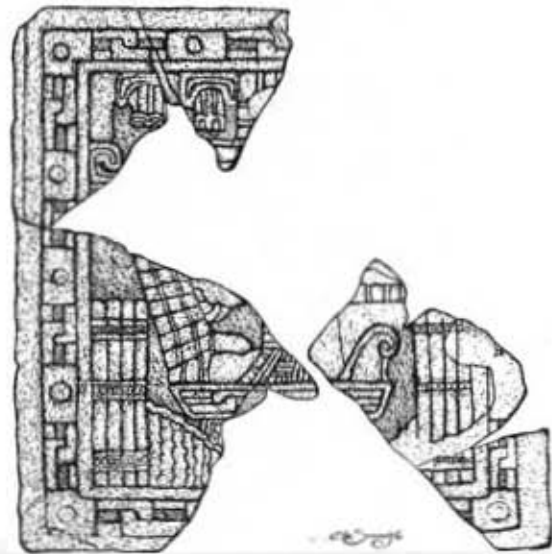
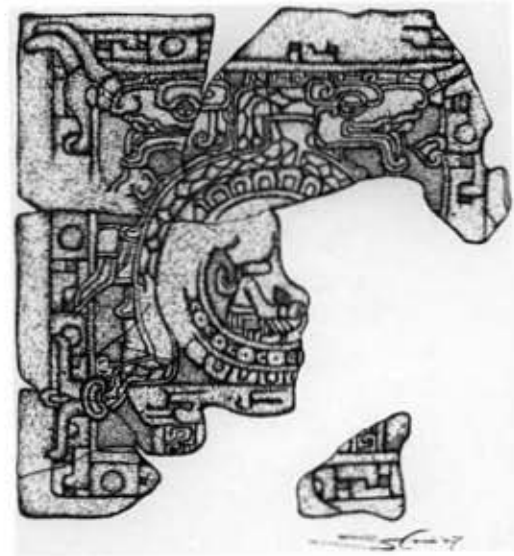
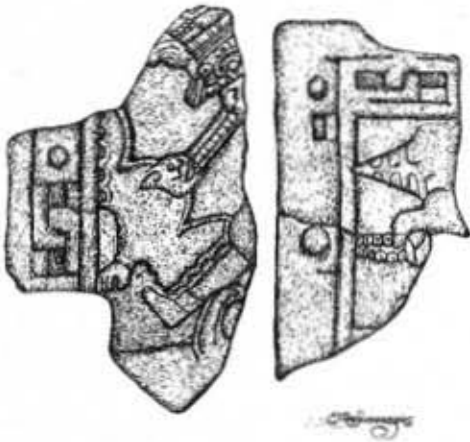
Apéndices y Bibliografía

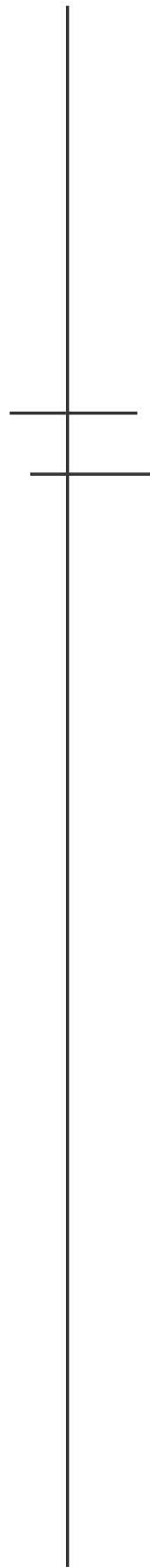


Apéndice

A. Ilustraciones

Paneles de la Pirámide de los Nichos:

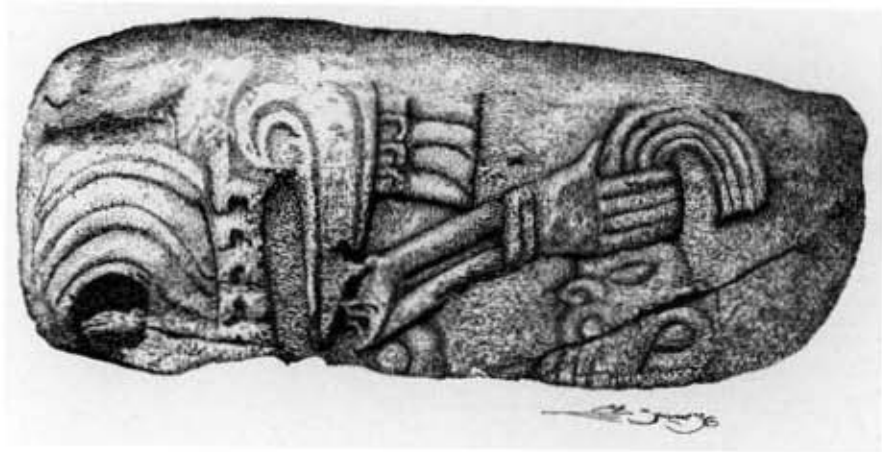


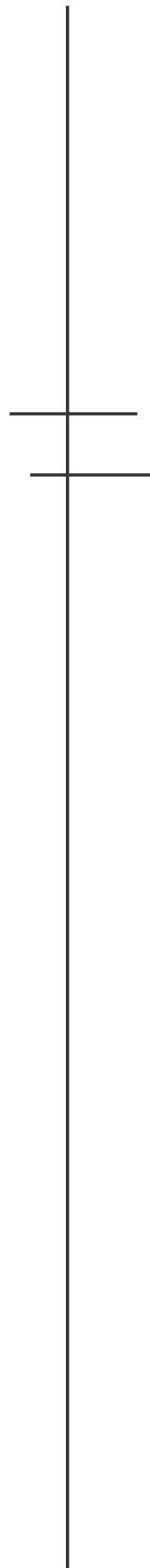


Esculturas Plaza del Arroyo

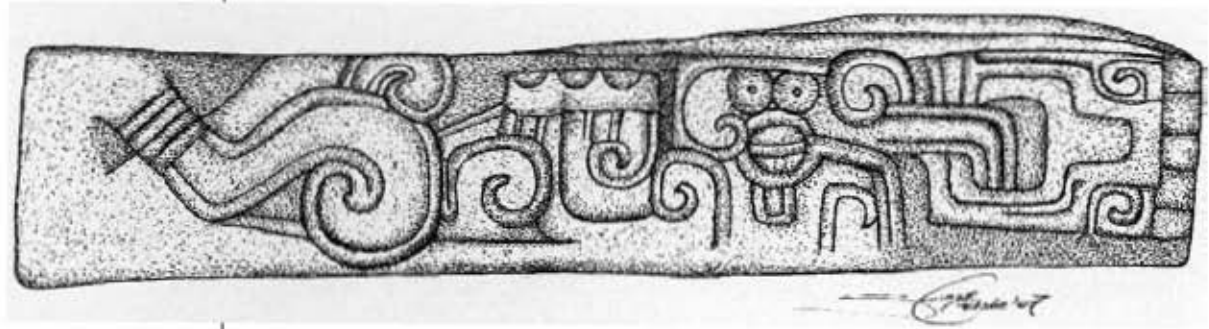
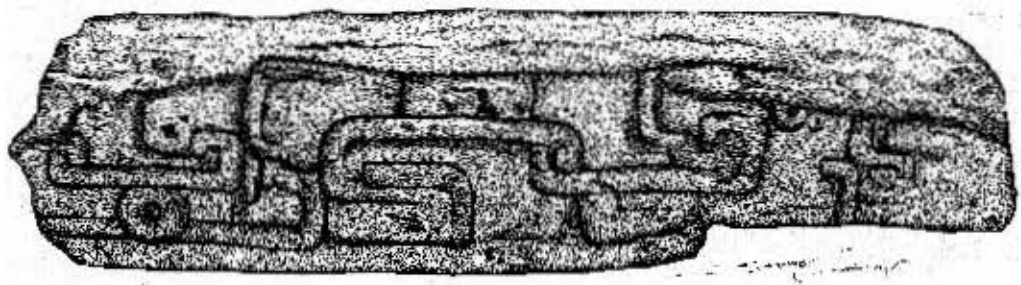
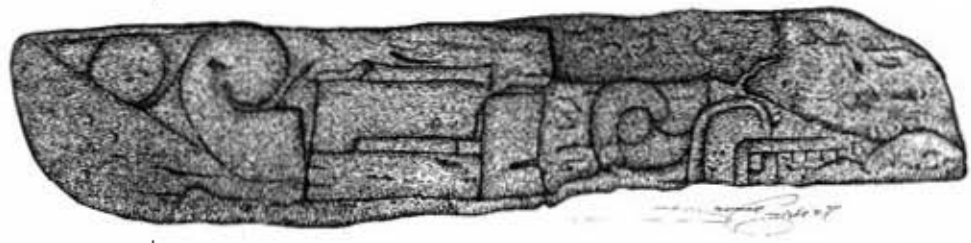
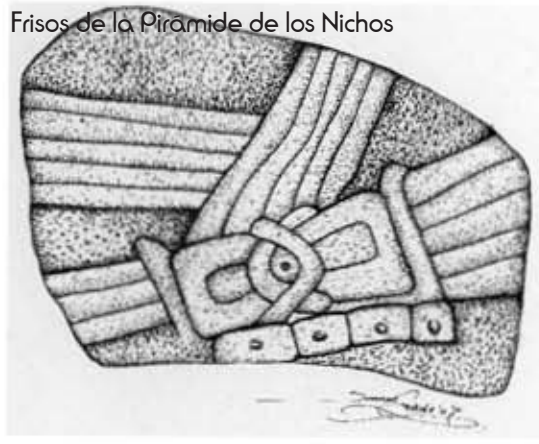


Escultura Vista Hermosa





Frisos de la Pirámide de los Nichos

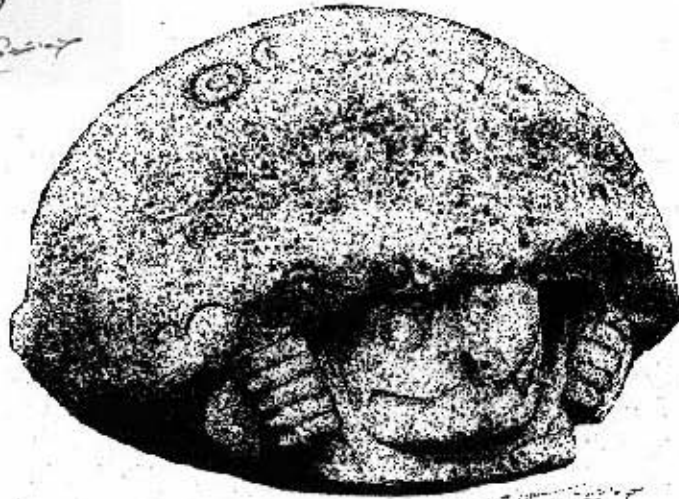




Esculturas









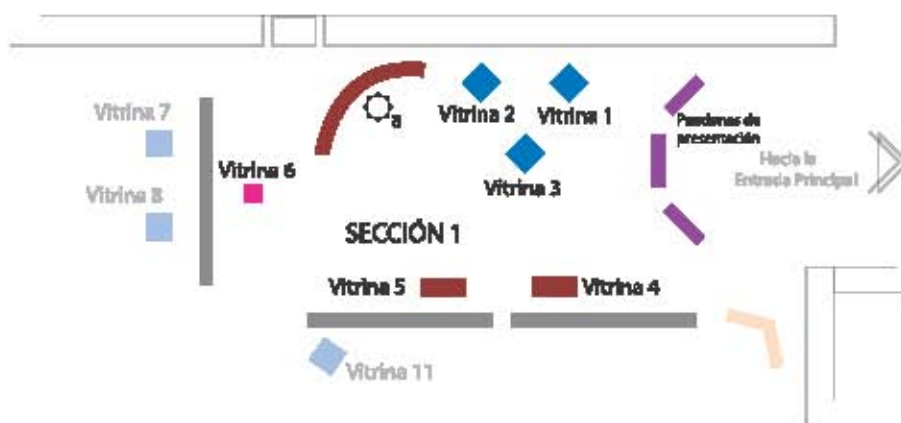




B Planos de exposición y simbología



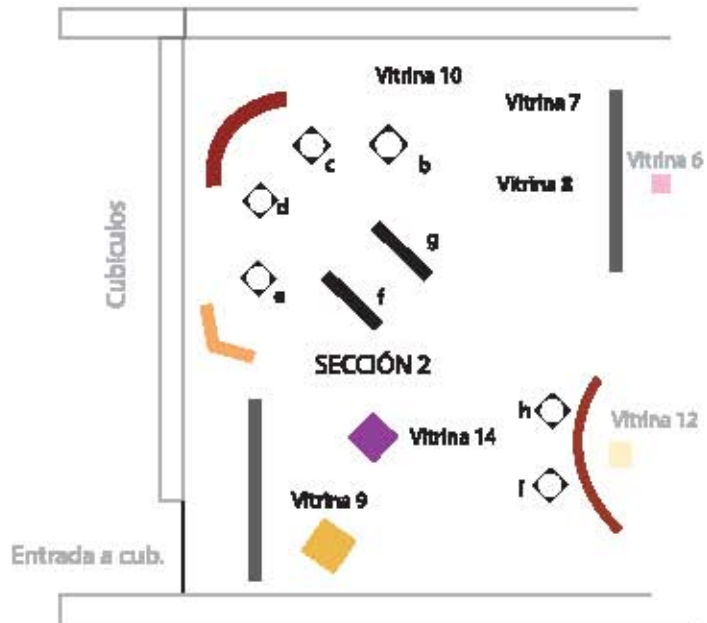
SALA DE TEMPORALES Sección 1





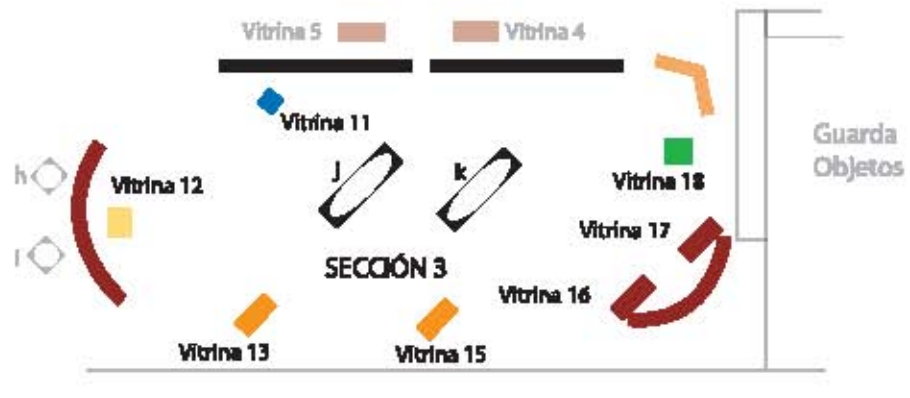
SALA DE TEMPORALES

Sección 2


















SALA DE TEMPORALES

Sección 3





-  Elementos escultóricos b-e, h-i, sección 2
-  Elemento escultórico a, sección 1
-  Elementos escultóricos f, g, sección 2
-  Elementos escultóricos h, i, sección 3
-  Vitricas 1, 2, 3, 7, 8, 10 y 11: base de 60 cms de frente y fondo, altura 90 cms, capelo de 57 cms de frente x 57 cms de fondo con 1m de altura
-  Vitricas 4, 5, 16 y 17: base 1m de frente por 40 cms de fondo, altura 90 cms, capelo de 1m de fente por 40 cms de fondo y altura de 1m
-  Vitrina 6: base 40 cms de frente por 40 cms de fondo, altura 90 cms, capelo de 39 cms de fente por 39 cms de fondo y altura de 60 cms
-  Vitrina 9: base 95 cms de frente por 95 cms de fondo, altura 90 cms, capelo de 93 cms de fente por 93 cms de fondo y altura de 1 m
-  Vitrina 12: base 50 cms de frente por 60 cms de fondo, altura 91 cms, capelo de 49.5 cms de fente por 59.5 cms de fondo y altura de 70 cms
-  Vitricas 13 y 15: base 90 cms de frente por 40 cms de fondo, altura 40 cms, sin capelo
-  Vitrina 14: base 80 cms de frente por 80 cms de fondo, altura 95 cms, capelo de 74 cms de fente por 74 cms de fondo y altura de 1m
-  Vitrina 18: base 60 cms de frente por 60 cms de fondo, altura 90 cms, sin capelo
-  Dos mamparas colocadas a modo de esquina, cada una de 1.10mts x 2.20 mts
-  Mamparas alargadas, realizadas en metal, cada una de 4.20mts x 2.20 mts
-  Mamparas de media luna irregular y de media luna regular, de 2.50 y 3 mts de ancho x 2.20 mts de largo
-  Pendones para techo en el recibimiento a la entrada, de 60 cms de ancho x 3 mts de largo





C Soportes gráficos de la exposición

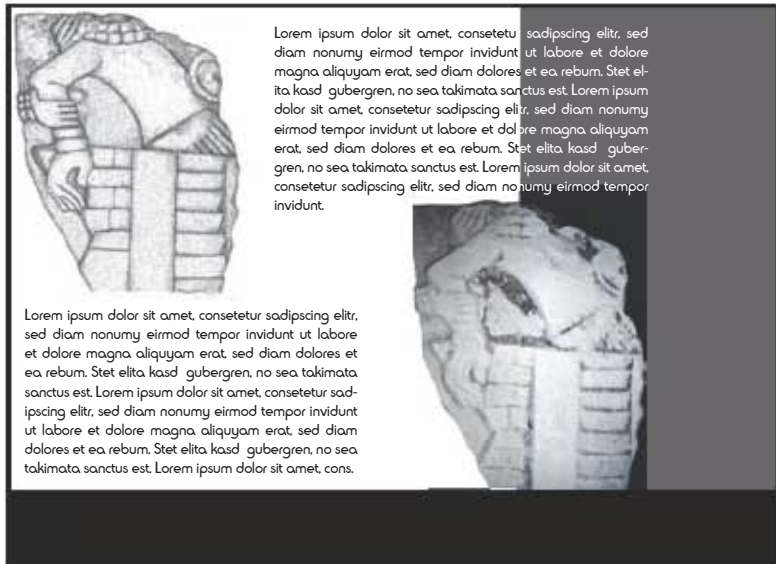
Cartel



60 cms.

90 cms.

Tableros



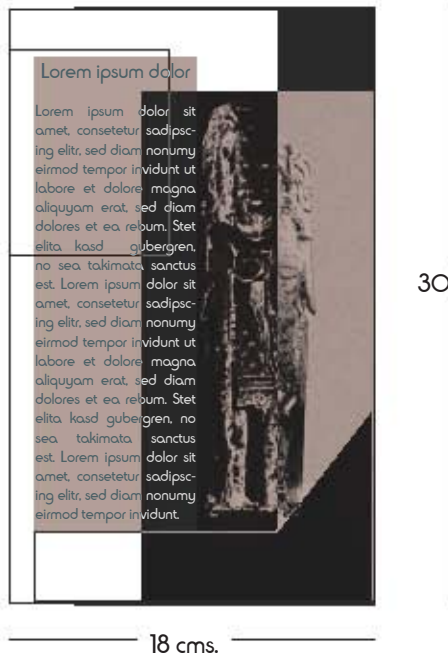
45 cms.

60 cms.

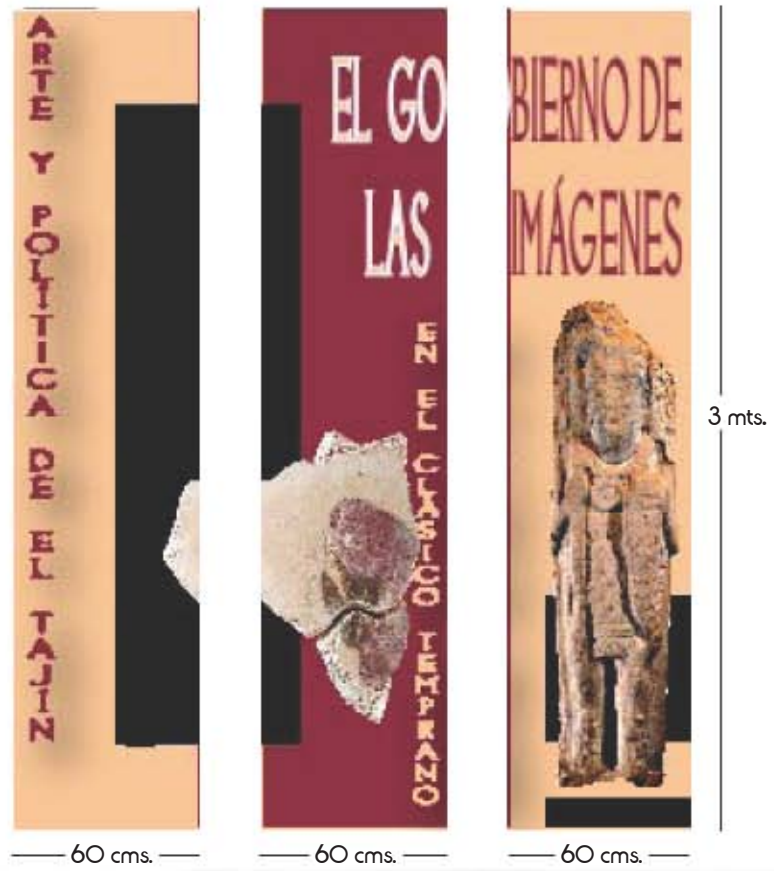




Cédula



Pendones

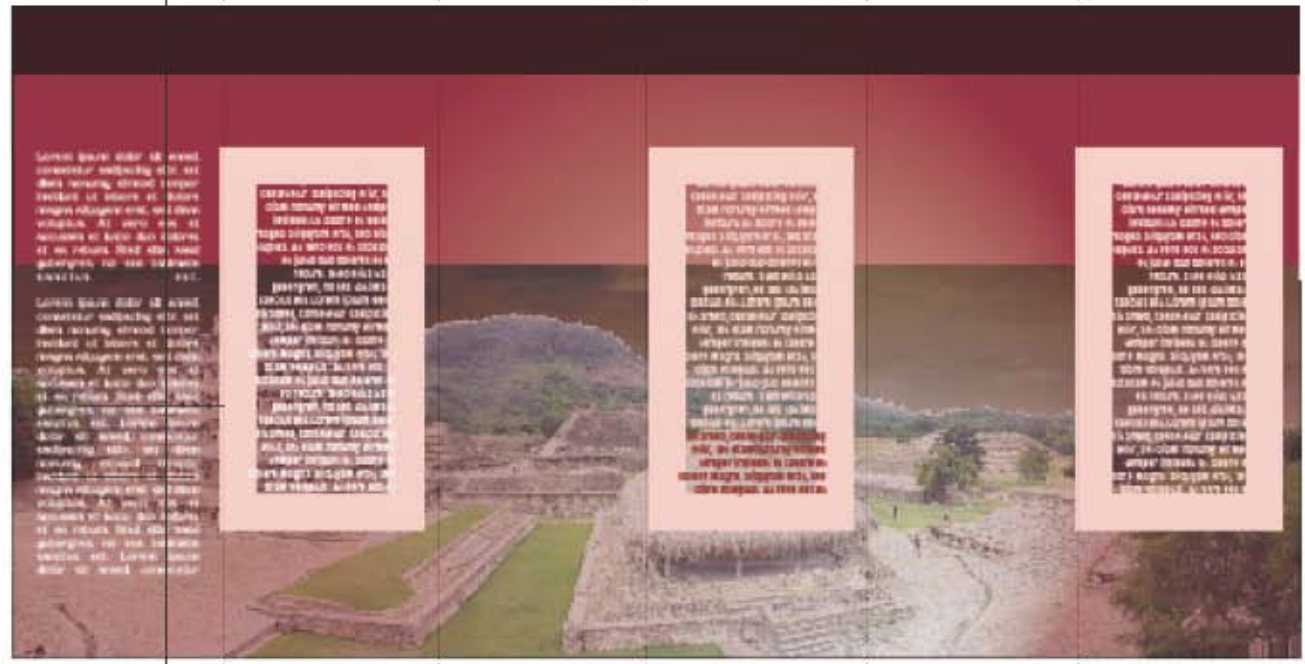






215 cms.

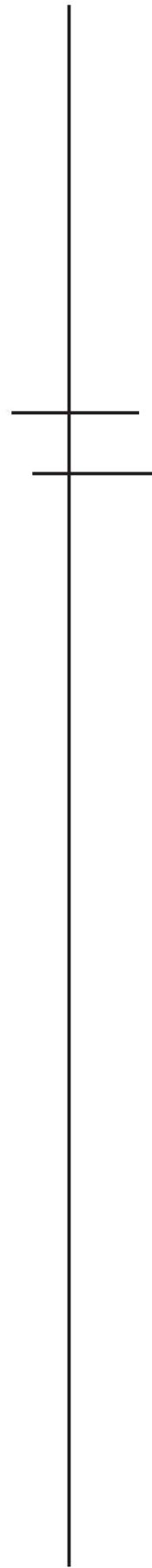
35 cms.



215 cms.

35 cms.





D Glosario

Edafología. La edafología (del griego -δαφος, edafos, "suelo", -λογία, logía, "estudio", "tratado") es la ciencia que estudia la composición y naturaleza del suelo en su relación con las plantas y el entorno que le rodea. Dentro de la edafología aparecen varias ramas teóricas y aplicadas que se relacionan en especial con la física y la química. El suelo se origina a partir de la materia madre producida por los procesos químicos y mecánicos de transformación de las rocas de la superficie terrestre. A esta materia madre se agregan el agua, los gases, sobre todo el dióxido de carbono, el tiempo transcurrido, los animales y las plantas que descomponen y transforman el humus, dando por resultado una compleja mezcla de materiales orgánicos e inorgánicos.

ICOM. El Consejo Internacional de Museos, fundado en 1946, está consagrado a la promoción y al desarrollo de los museos y la profesión museológica en el ámbito (a nivel SACAR) internacional. Su relación con el Centro del Patrimonio Mundial será más significativa con la expansión de la Red de Información del Patrimonio Mundial. El ICOM también servirá como posible promotor del Patrimonio Mundial.

Misión y Objetivos: Como estructura permanente de cooperación entre los hombres, el ICOM tiene como misión lograr que los museos del mundo-salvaguarda del patrimonio cultural de la humanidad-contribuyan a:

- :: Fomentar la fundación de museos, lograr su óptimo desarrollo y manejo.
- :: Impulsar el conocimiento, por parte de la sociedad, de la función que los museos desempeñan dentro de la misma.
- :: Fortalecer la vinculación entre las instituciones museísticas no sólo a nivel nacional, sino expandir fronteras para así poder impulsar los intereses tanto de los profesionales como de los visitantes.
- :: Promover la interdisciplinariedad con todas las ramas afines a los museos, pues ella permitirá promover y difundir el conocimiento de la museología a todos los ámbitos.

Iconología. Es la representación de las virtudes, vicios y otras cosas morales o naturales, con la figura o apariencia de personas. También se le considera la ciencia que estudia las imágenes, emblemas, alegorías y monumentos con que los artistas han representado a los personajes mitológicos, religiosos o históricos.

La iconografía es un concepto diferente pues tiene por objeto la simple descripción de imágenes, mientras que la iconología las estudia bajo todos sus aspectos, las compara y clasifica, llegando incluso a

formular leyes o reglas para conocer su antigüedad y significado.
La iconología considerada en toda su amplitud puede dividirse en tres ramas en razón del objeto representado:

- * Iconología pagana. Comprende las imágenes propias de la idolatría o religiones no cristianas.
- * Iconología profana o civil. Comprende las figuras de personajes históricos que no sean objeto de culto religioso.
- * Iconología religiosa. Se refiere a Dios, los ángeles, santos y otras imágenes procedentes de la religión.

Monemas Es una secuencia de fonemas (o una transformación abstracta de fonemas) que provoca cambios sistemáticos regulares de significado allí donde se añade o aplica y es mínima (en el sentido de que no puede ser descompuesta en significados regulares más simples).

Una definición clásica y no tan explícita es que un monema es la unidad mínima significativa del lenguaje o de la primera segmentación o articulación. Informalmente se dice que son también las unidades mínimas que componen la palabra en la gramática (aunque entonces debemos explicar que significa aquí componer, cuando no se trata de monemas segmentales).

Museable. La museología debe entenderse como ciencia global de lo que es museable. El objeto de la museología no puede ser el museo, este es un medio, una de las formas posibles en que se asume la relación humano-sociedad, donde el museo siempre representará una realidad fragmentaria. La museología es la ciencia que examina la relación específica del ser humano con la realidad y, a través de estas relaciones, tiene lugar la elección de todo lo museable para ser preservado en lo inmediato y para el futuro. Al proponer sustraer ciertas obras del espacio burocrático, se convierte en bien museable un repertorio local que había crecido fuera de toda dinámica de galería.

Museal Debe asumirse desde una concepción amplia de museo y de lo museológico

Museografiable. En el entendimiento de aquello que va a ser expuesto, es la latencia del objeto en tránsito de exposición.

Museología. (del griego μουσειόν = museión 'museo', lugar de las musas y λόγος = logos, razonamiento, argumentación, habla) es la ciencia que trata acerca de los museos y sus potencialidades, su historia, su influjo en la sociedad, las colecciones de objetos y las técnicas de conservación y catalogación de los mismos.

Puesta en museo. Como analogía teatral, es el acto mismo de llevar a cabo la ejecución de la exposición museográfica.

Relleno arquitectónico. Son todos aquellos materiales que se usan para rellenar consolidando huecos en una construcción arquitectónica, por lo general se utiliza "cascajo" que es el residuo de otras construcciones ya derrumbadas.

Semiología. La semiología es la ciencia que estudia los sistemas de signos: lenguas, códigos, señalizaciones, etc. y durante el siglo XX fue uno de los pilares en la conceptualización del diseño gráfico. Ferdinand de Saussure la describió "como la ciencia que estudia la vida de los signos en el seno de la vida social". No se le puede categorizar a modo de manual. Sin embargo es conveniente saber sobre todo para muchos de sus detractores que se le considera incluso en torno a ciencias rales como la medicina dónde esta disciplina capacita al médico no sólo para llegar al diagnóstico, sino para tener una apreciación pronóstica y plantear las líneas generales del tratamiento. De ahí la aseercción de Laubry: "La semiología no es la gramática de la medicina, sino la Medicina misma Se propone que la semiología sea el continente de todos los estudios derivados del análisis de los signos, sean estos lingüísticos (semántica) o semióticos (humanos y de la naturaleza).

Semiosis. Es un proceso que se desarrolla en la mente del intérprete; se inicia con la percepción del signo y finaliza con la presencia en su mente del objeto del signo. Es un proceso inferencial.

Semiótica. (estudio de los signos y comunicaciones no verbales o lingüísticas). Su conocimiento actual se desarrolla en torno al complejo fenómeno de la significación o de las situaciones significantes, que han desembocado en las actuales prácticas de desmontaje, de la más diversa índole, aplicadas a distintas configuraciones culturales, interesadas en los sistemas y mecanismos de la significación.

En efecto, hoy en día circulan existen varias definiciones de semiótica que, corresponden a diversos enfoques. Pierre (Collected Papers) considera a la semiótica como "la doctrina de la naturaleza esencial de las variedades fundamentales de toda posible semiosis"; para Ferdinand De Saussure se trata de "una ciencia que estudia la vida de los signos en el seno de la vida social" a la que propone que se dé el nombre de "semiología". Erik Buyssens (La comunicación et l'articulation linguistique), en cambio, se trata del "estudio de los procesos de comunicación, es decir, de los medios utilizados para influir a los otros, reconocidos como tales por aquel a quien se quiere influir", la llama semiología. Mientras Ch. Morris (Signos, lenguaje y conducta) define la semiótica como una "doctrina comprensiva de los signos". Umberto Eco la define como "una técnica de investigación que explica de manera bastante exacta como funcionan la comunicación y la significación".

Este evidente desacuerdo sobre lo que debe entenderse por semiótica, plantea un serio problema de terminología. De primera instancia el nombre, pues unos llaman semiótica lo que otros llaman semiología. En segundo lugar, más allá del nombre, interesa el desarrollo de la semiótica como una práctica analítica. Una cuestión importante, de acuerdo con esto, es qué significa, en concreto, para cada uno de estos proyectos, la expresión "hacer semiótica": qué significa saber, realizar un "análisis semiótico" de un determinado texto, sea verbal o no, según la idea que cada uno de ellos se hace sobre la disciplina. Por lo general, parece existir un acuerdo en que el análisis semiótico no es un acto de lectura, sino, más bien, un acto de exploración de las raíces, condiciones y mecanismos de la significación. Cómo está hecho el texto para que pueda decir lo que dice. "Hacer semiótica" significa no sólo identificar los distintos componentes de la semiosis, sino clasificar los distintos tipos de signos y analizar su funcionamiento en sus diferentes niveles.

La disciplina que tiene por objeto estudiar los sistemas de signos se ha desarrollado, como antes se vio, bajo dos nombres: semiología y semiótica. El uso del término semiótica o semiología remite a un diferente ámbito de origen: la disciplina emanada de Peirce y desarrollada especialmente en Estados Unidos prefirió el nombre de semiótica; mientras la engendrada en por Ferdinand de Saussure, más ligada al universo europeo, prefería el de semiología.

Sin embargo en general, se puede decir que durante una parte del siglo XX se mantuvieron los dos ya usándose indistintamente, ya dividiéndose civilizadamente en el campo. De tal manera, el uso del término "semiología", se dió sobre todo en Francia, tanto a la disciplina que tenía por objeto el estudio de los signos en sistemas verbales, como a la corriente europea (saussurreana) de la semiótica. Por otra parte, se llamó semiótica ya a la disciplina que se ocupaba de los sistemas de signos no verbales, ya a la corriente anglosajona de base lógico-filosófica (Peirce, Frege, Russell, Odgen y Richards, Morris, Carnap, Wittgenstein, Tarski, etc).

Resumiendo, la semiótica se ocupa de signos, sistemas signícos, acontecimientos signícos, procesos comunicativos, funcionamientos lingüísticos y cosas así. Es decir, la semiótica se ocupa del lenguaje entendido tanto como la facultad de comunicar que como el ejercicio de esa facultad. La semiótica, por tanto, se ha ocupado de los ámbitos más variados, desde el diseño gráfico, la arquitectura, el cine, el teatro, las modas, las señales de tránsito, la publicidad, la literatura, el arte, los juegos, las normas de cortesía, la televisión, los gestos, y demás áreas de tal índole.

Signo. Es el objeto de estudio de la semiótica, fue preocupación de los filósofos de la antigua edad media y el renacimiento, los griegos

utilizaron el término semiótica aplicándolo a la medicina.

El signo es algo muy complejo y abarca fenómenos sumamente heterogéneos, que, por otro lado tienen algo en común: ser portadores de una información o de un valor significativo. El signo se encuentra compuesto por un significado, la imagen mental, la cual varía según la cultura y un significante, que no siempre es lingüístico, puede incluir una imagen.

Simbolismo. El simbolismo fue uno de los movimientos artísticos más importantes de finales del siglo XIX. En un manifiesto littéraire ("Un manifiesto literario"), publicado en 1886, Jean Moréas lo definió como "enemigo de la enseñanza, la declamación, la falsa sensibilidad, la descripción objetiva" (Ennemie de l'enseignement, la déclamation, la fausse sensibilité, la description objective). La poesía simbólica investiga para una forma sensitiva ("la poésie symbolique cherche à vêtir l'idée d'une forme sensible"). La literatura simbolista posee intenciones metafísicas, pretende el uso del lenguaje literario como instrumento cognoscitivo, por lo cual se encuentra impregnada de misterio y misticismo. Intentaba encontrar lo que Charles Baudelaire, gran poeta de este movimiento, denominó "correspondencias", las secretas afinidades entre el mundo sensible y el mundo espiritual. Para ello utilizaban determinados mecanismos estéticos, como la sinestesia.



BIBLIOGRAFÍA

- ADORNO, Theodor W. et al, El arte en la sociedad industrial, traducción de María Teresa La Valle, Buenos Aires: Rodolfo Alonso editor, 1973; 159 p, Colección argumentos
- ASUNTO, Rosario, La antigüedad como futuro: Estudio sobre la estética del neoclasicismo europeo, España: Visor, 1990; 179 p, Colección La balsa de la Medusa
- BARTHES, Roland, El orden del discurso, Barcelona: Paidós, 2002; 357 p; Colección Paidós comunicación 28
- BARTHES, Roland, La Torre Eiffel, trad. Enrique Folch Gonzáles, Barcelona: Paidós, 2001; 185 p; Colección Paidós comunicación 124
- BAUDRILLARD, Jean, Las estrategias fatales, 6ª edición, traducción de Joaquín Jordá, Barcelona: Anagrama, 1984; 205 p; Colección Argumentos.
- BAUDRILLARD, Jean, Le système des objets : la consommation des signes, Paris: Gallimard, 1968; 245 pp
- BAUDRILLARD, Jean, Pour un critique de l'économie politique du signe, Paris: Gallimard, 1972; 268 pp
- BELCHER, Michael, Organización y diseño de exposiciones: su relación con el museo España: Trea, 1997; 277 pp
- BENJAMIN, Walter, La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica, (1936) traducción de Jesús Aguirre, Madrid: Taurus, 1973
- CASSIRER, Ernst, Filosofía de las formas simbólicas: Fenomenología del reconocimiento, Vol. III, 2ª edición, traducción. Armando Morones, México: FCE, 2003, 558 pp., Col. Sección de Obras de Filosofía
- CAULTON, Tim, Hands-on Exhibitions : Managing Interactive Museums and Science Centres, London and New York: Routledge, 1998; 155 p
- DAVENPORT, Guy, El museo en Sí: 19 ensayos sobre arte y literatura, traducción de Gabriel Bernal Granados, México: FONCA-ALDus, 1999, 253 pp
- DÉCTTE, J.L. et Huyghe, Pierre-Damien, Le jeu de l'exposition France : L'Harmattan, 1998 ; 249 p
- DONDIS, A. Donis, La sintaxis de la imagen: introducción al alfabeto visual, Barcelona: Gustavo Gili, 1992; 211 p, Colección GG Diseño

- ECO, Umberto, Apocalípticos e Integrados, traducción de Andrés Boglar,
Barcelona: Lumen, 1975, 403 pp
- ECO, Umberto, La definición en el arte, traducción de R. de la Iglesia, Vol. 4
Barcelona: Destino, 2002, 303 pp, Colección imago mundi
- ECO, Umberto, Signo, traducción de Francisco Serra Canterell,
Barcelona: Labor, 1988, 217 pp
- FERNANDEZ Arenas, José, Introducción a la conservación del patrimonio y técnicas
artísticas, Barcelona: Ariel, 1999; 203 p, Colección Historia del Arte
- FERNANDEZ, Luis Alonso, Introducción a la nueva museología
Madrid: Alianza Editorial, 2002; 208 p, Colección Arte y Música
- FERNANDEZ, Luis Alonso, Museología y museografía
Madrid: Serbal, 1999; 383 p, Colección Cultura Artística
- FOUCAULT, Michel, La arqueología del saber, 22ª edición en español, traducción de
Aurelio Garzón del camino, México: Siglo XXI, 2005, 355 pp
- GARCÍA Blanco, Angela, La exposición, un medio de comunicación
Madrid: Akal, 1999; 236 p, Colección Arte y Estética
- GONZÁLEZ Casanova, Pablo y Roitman Rosenmann, Marcos (coordinadores)
La formación de conceptos en ciencias y humanidades, Madrid: Sequitur,
1999; 267 p, Colección Libros del proceder, 5
- GUIDIERI, Remo, El museo y sus fetiches, traducción de Isabelle Touet de Matallana,
Madrid: Technos, 1997 ; 112 p, Colección Metrópolis
- HALL, Eduard T.; El lenguaje silencioso, México: Alianza editorial, 1990
- HERNÁNDEZ Hernández, Francisca, Manual de museología, Madrid: Síntesis,
1994; 318p, Colección: Biblioteconomía y educación
- KUBLER, George, La configuración del tiempo, tr. Jorge Luján Muñoz
Madrid: Nerea, 1988; 219 p
- LEÓN, Aurora, El museo: teoría, praxis y utopía, 5ª edición
Madrid: Cátedra, 1990; 378 p
- MALREAU, André, Le surnaturel, Vol. I, Col. La métamorphose des Dieux
Paris: Gallimard, 1984; 387 p
- MALREAU, André, Le voix du silence, Vol. I, Col. La galerie de la pléiade
Paris: NRF, 1951; 657 p

- MUNARI, Bruno, Cómo nacen los objetos
Barcelona: Gustavo Gili, 1997; 230 p.
Colección GG Diseño
- PANOFKY, Erwin, El significado en las artes visuales, 2ª edición, traducción de Nicanor Ancochea, Madrids: Alianza editorial, 1980; 386 p
- PASCUAL Soto, Arturo, El Tajín en vísperas del clásico tardío, Tesis doctoral,
México: UNAM 1997, 258 p
- PASCUAL Soto, Arturo, Iconografía arqueológica de El Tajín
México: UNAM (Instituto reinvestigaciones estéticas)-FCE, 1990, 327 p
- PENNDORF, Jutta, De la cámara del tesoro al museo,
Madrid: Gente nueva, 1993; 89 pPICCINI, Mabel et al (coordinadores),
Recepción artística y consumo cultural
México: INBA/Centro Nacional de Investigación, Documentación e
Información de Artes Plásticas, 2000; 413 p
- STEINER, George, Presencias reales, 2ª edición, traducción Juan Gabriel López-Guix,
Barcelona: Destino, 2001; 301 p, Col. Áncora y Delfín
- RUBINO, Vicente, Sueños, arquetipos y creatividad
Argentina: Lumen, 1995; 175 p
- WALSH, Kevin, The representation of the past: Museums and heritage in the post-
modern world, Great Britain: Butler & Tanner Ltd, 1995; 204 p
- WORRINGER, Wilhelm, Abstracción y naturaleza, traducción de Mariana Frenk,
México: FCE, 1983; 137 p Colección Breviarios
- XIRAU, Ramón, Introducción a la historia de la filosofía, 7ª edición,
México: UNAM, 1980; 501 p Colección Textos Universitarios

Paginas WEB consultadas

- Migeon, Gérald: "Protección y gestión del patrimonio arqueológico en Francia"
Ciudad Virtual de Antropología y Arqueología es un emprendimiento del
Equipo NAYÁ. Última modificación de esta página 2/1/06
<http://www.antropologia.com.ar>
- Museo de Antropología de Xalapa, "Bodegas",
<http://www.uv.mx/max/2006>



Índice de ilustraciones

Imagen 01	Hombre prehistórico
Imagen 02	Gabinete de curiosidades del museo Wormiani de Historia
Imagen 03	Eugène Delacroix: La Liberté guidant le peuple, 1830 (Museo del Louvre)
Imagen 04	Vista de Delft, Jan Veermer, 1660-61.
Imagen 05	Revolución Industrial
Imagen 06	Sombrero, moda a principios de siglo XX
Imagen 07	Cámara fotográfica antigua
Imagen 08	Boutique Mango, sucursal Nueva York
Imagen 09	Casco dorado de Charles VI (copia) rey de Francia. Louvre médiéval, pabellón Sully.
Imagen 10	Foro romano. Ilustración que muestra la influencia griega, además del uso de algunas esculturas saqueadas.
Imagen 11	Forum Romanum. Ruinas del Imperio Romano antiguo, Roma, Italia
Imagen 12	Constantino Porfirogénito
Imagen 13	Señor de las limas, escultura olmeca, MAX, Veracruz
Imagen 14	Piso estucado, Cultura de El Tajín
Imagen 15	Prueba de carbono 14
Imagen 16	Laboratorio de análisis de C14
Imagen 17	Erasmus de Rotterdam, 1523, gouache sobre madera pintado por Hans Holbein el joven. (Museo del Louvre)
Imagen 18	Boceto de bicicleta, Leonardo da Vinci
Imagen 19	Don Carlos de Sigüenza y Góngora
Imagen 20	Lorenzo Boturini Bernarducci, imagen de archivo de la Biblioteca Lorenzo Boturini
Imagen 21	Immanuel Kant
Imagen 22	François-Marie Arouet, (Voltaire) a la edad de 23 años, 1728, pintado por Nicolas de Largillière.
Imagen 23	Museo de las Culturas, Calle de Moneda no. 13, Cd. De México
Imagen 24	Rescate arqueológico en España (img de archivo)
Imagen 25	Saqueo de momias en Egipto (img de archivo)
Imagen 26	Instituto de Investigaciones Estéticas, UNAM,
Imagen 27	Dr. Alfonso Caso y Andrade
Imagen 28	Excavación arqueológica en Perú.
Imagen 29	Museo Nacional de Antropología e Historia, México
Imagen 30	Museo Comunitario de Santa Teresa del Nayar, Nayarit, México. 2002.
Imagen 31	Área de restauración de un museo
Imagen 32	Ecomuseos de la región del Yon en Borgoña, Francia
Imagen 33	Revista MUSEUM Internacional N°227
Imágenes 34 y 35	Ciudades museo: los pueblos de Cuetzalan y Taxco
Imagen 36	Museo Virtual de Arte MUVAP
Imagen 37	Potes recuperados durante la invasión a Iraq por soldados alemanes
Imagen 38	Objeto utilitario marroquí ricamente ornamentado
Imagen 39	Vigilante de museo
Imagen 40	Mausoleo en Ankara, Turquía
Imagen 41	Exposición sobre el Tequila
Imagen 42	Museo de la Luz, DGDC, UNAM

Imagen 43	Sopa Campbells, Andy Warhol
Imagen 44	Exceso visual en las grandes ciudades del 1 ^{er} mundo
Imagen 45	Gruta de Tiberio. I siglo a.C.-I siglo d.C., Sperlanga
Imagen 46	Vitrina antigua
Imagen 47	Gabinete de curiosidades
Imagen 48	Coleccionista
Imagen 49	Vitrina moderna para exposición
Imagen 50	Visitante en museo de antropología
Imagen 51	Educación pública (img de archivo)
Imagen 52	Geoda en el museo de ciencias de la Villete en París, Francia
Imagen 53	“Museographia”, Caspar Friedrich Neickel, 1727
Imagen 54	Fontaine, «Richard Mutt», Marcel Duchamp, 1917
Imagen 55	Ecomuseo del Hábitat Rural Tradicional, Zerain, España.
Imagen 56	Spencer Tunick en Düsseldorf, Alemania
Imagen 57	Vitrina con objetos arqueológicos (img. archivo)
Imagen 58	Objetos de la etnia Chorti al oriente de Guatemala (img. archivo)
Imagen 59	Liebre y rinoceronte, ilustraciones en acuarela y grabado realizadas por Alberto Durero
Imagen 60	Entierro neanderthal (img. archivo)
Imagen 61	Ilustración de cráneo de tortuga, Staci L, Washington, E.U.A.
Imagen 62	Ilustradora del Museo Smithsonian de Historia Natural
Imagen 63	Museo UNIVERSUM, DGDC, UNAM
Imágenes 64 y 65	Cuates del museo Papalote y anfitriones del Museo de la Luz, interactuando con el público, ambos en México, D.F.
Imagen 66	Epcot Center y su «marketing de la ciencia»
Imagen 67	Museo de Antropología de Xalapa, (MAX), Veracruz
Imagen 68	Vista de una de las salas interiores al aire libre (MAX)
Imagen 69	Interior del MAX, Veracruz, México.
Imágenes 70 y 71	Ilustración y fotografía, escultura de la pirámide de los nichos.
Imagen 72	Pintura mural inédita, excavación en el Edificio de las columnas de El Tajín dentro del proyecto Morgadal Grande
Imagen 73	Cerámica fina, Vasija
Imagen 74	Escultura menor, hacha
Imagen 75	Figurilla antropomorfa «descarnado»
Imagen 76	Fragmentos de pintura mural con patas de guacamaya pintadas
Imagen 77	Fragmento de pintura mural con cabeza de guacamaya pintada al temple.
Imagen 78	Escritura en bajorrelieve que representa el signo de la élite de 13 conejo
Imagen 79	Ilustración de una escultura que representa a Tlaloc y a un guerrero serpiente (EVF)
Imagen 80	Gaudi trabajando, ilustración realizada por Marcelo Marchese de Mendoza, Argentina
Imagen 81	Pintura mural Las Higueras, interior del MAX, en Veracruz, Méx.
Imagen 82	Figurilla cerámica antropomorfa, Morgadal Grande
Imagen 83	Escultura inédita en la Bodega del Museo de sitio de El Tajín, tal vez perteneciente de los tableros del Juego de Pelota