



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MÉXICO

ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS PROFESIONALES  
CAMPUS ARAGON

**LAS EXPOSICIONES INTERACTIVAS EN  
LOS MUSEOS DE ARTE. Reportaje**

**T E S I S**  
QUE PARA OBTENER EL TITULO DE  
**LICENCIADO EN COMUNICACIÓN Y PERIODISMO**  
P R E S E N T A N:  
**ALATRISTE ELIZALDE MONICA**  
**SANCHEZ PAZ KAREN A.**

ASESOR: LIC. EDITH BALLEZA BELTRAN

México

1999

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

2754999

2ej



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.

Gracias...

*A DIOS, por guiarme en el silencio de su dulzura...*

*A MI PAPÁ, porque no necesito que estés aquí para sentirte...*

*A MI MAMÁ, porque hombro con hombro has luchado conmigo y sabes que sin ti no hubiera logrado este anhelo... Gracias! Te quiero!*

*A MI HERMANO SAÚL, porque aún sin palabras sabes que te quiero de verdad*

*A MI ARMANDO, por enseñarme a soñar, por hacerme tan feliz y por empujarme a ser mejor cada día... TE AMO!*

*A KAREN, por tu amistad, tu buen humor y tu disposición, lo logramos!!*

*AL LIC. CARLOS LEVY, por su inmensa paciencia y su gentil trato conmigo. Mil gracias por confiar en mi!*

*A LIC. EDITH BALLEZA, por estar ahí para nosotras*

*Y a todas las personas que intervinieron con su fuerza y magia en este sueño convertido en realidad.*

Gracias...

A Judith, Oliver y Miguel por su amor, su confianza y por dejarme decidir cada día de mi vida.

A ti Mónica Alatraste por ser mi amiga y una gran compañera.

A la familia Alatraste Elizalde por su hospitalidad y paciencia

A todas esas personas que han estado, están y seguirán estando para apoyarme, quererme, aconsejarme y por todos esos buenos momentos que hemos vivido.

A usted, maestra Edith Balleza por su confianza y ayuda en la conclusión de este trabajo.

<b>Índice</b>	<b>Pág.</b>
Introducción	1
<b>Capítulo 1 El corazón de un museo</b>	<b>3</b>
El inicio	4
El Gabinete de las maravillas de la humanidad	5
El arte afianza su futuro	13
Museos de hoy. Su vocación y función	15
<b>Capítulo 2 El Museo Rufino Tamayo. Brote de las exposiciones interactivas</b>	<b>26</b>
El sueño de Tamayo	27
Genios Invitados	32
“Jugando con Tamayo”. La creatividad al máximo	34
“André Bretón: Festival de lo imaginario”. La otra cara del surrealismo	37
<b>Capítulo 3 Las exposiciones interactivas. Hoy y mañana</b>	<b>43</b>
Un mar de ideas	44
Interactividad para rato	51
Consideraciones finales	61
Puentes	65

## INTRODUCCIÓN

Hace tres años comenzamos a visitar, por propia voluntad, aquellos lugares a los cuales sólo asistimos por mandatos escolares, nos referimos a los museos.

El resultado fue tan grato e intenso que de la simple curiosidad surgió una pasión que nos empujó a realizar esta investigación.

En un principio nuestras visitas tenían como objetivo encontrar un poco de tranquilidad, ese silencio que sólo los museos pueden poseer. Con estas visitas empezamos a recordar algunos periodos históricos y a reconocer ciertas características sobre alguna corriente artística.

En septiembre de 1995, ingresamos a un curso impartido por la Normal de Maestros llamado “El museo como herramienta didáctica”; fue en la primera sesión cuando conocimos el museo Rufino Tamayo, que en ese momento exhibía la exposición interactiva “Jugando con Tamayo y André Bretón: Festival de lo imaginario”, ésta fue la primera vez que encontramos en un museo un sentido menos formal y más comprensible en lo referente al trato del tema de la exposición.

La exposición no se limitaba a ser una sala con cuadros puestos en la pared, no se limitaba a que un guía o conductor de la exposición diera fechas y explicaciones de la composición de alguna obra, sino que significó toda una experiencia. El hecho de interactuar con la misma exposición y entender el arte desde otra perspectiva nos dio la oportunidad, el reto y la motivación para seguir visitando más exposiciones en otros museos, pero principalmente en éste.

Asimismo, en la asignatura Teoría de la Comunicación III tuvimos un mayor acercamiento con el arte; realizábamos algunas visitas a museos y estudiábamos ciertas corrientes. Sin embargo, nunca hablamos de la museografía (procedimiento de armar la exposición), ni de la museología (guión de la exposición, qué se quiere decir).

Consideramos que no todas las exposiciones requieren una museografía interactiva, sin embargo, creemos que ésta da más vida a una muestra y en consecuencia atrae a un público más amplio, rompiendo el estereotipo de “exclusividad”.

Nuestra investigación se presenta a manera de reportaje, ya que consideramos que por excelencia es el género periodístico más completo.

Así, en el capítulo uno titulado “El corazón de un museo” se encontrarán antecedentes del arte en la antigüedad y la creación y evolución del museo así como su función hasta nuestros días.

A continuación, en el apartado “El Museo Rufino Tamayo. Brote de las exposiciones interactivas” estarán desarrollados varios aspectos como la historia del Museo Rufino Tamayo –pionero en planeación y realización de exposiciones interactivas-, se encontrarán narraciones de estos trabajos y su apreciación.

Por último, en el capítulo tres titulado “Las exposiciones interactivas. Hoy y mañana” se presentan definiciones y críticas de expertos en el trabajo de cuatro museos de arte en la ciudad de México (Museo Nacional de San Carlos, Museo Rufino Tamayo, Museo de Arte Moderno y Museo Nacional de Arte). Además se narrarán actividades y proyectos en el campo interactivo del arte en México y específicamente en los museos señalados.

La intención de la investigación no es descubrir el hilo negro, simplemente tratamos de recrear un reportaje interesante, ameno y sobresaliente en el periodismo cultural tan poco prolífico en nivel tesis.

Tomamos en cuenta las exposiciones “Jugando con Tamayo y André Bretón: Festival de lo imaginario”, debido a su original montaje y presentación así como por la gran cantidad de gente que las visitó, y finalmente porque son las únicas de su tipo en los museos de arte de la ciudad de México.

Creemos que el tema es apropiado para una investigación, por lo cual hemos decidido unir nuestro interés por el tema y nuestros conocimientos, esfuerzos y disponibilidad y así sumergimos juntas en la aventura y el riesgo de encontrar un equilibrio de pensamiento, juicio y aportaciones válidas que nos permitan guiarnos y alentarnos mutuamente –como en toda nuestra carrera- para concluir satisfactoriamente un escalón más de los muchos que debemos alcanzar en nuestra futura vida profesional.

## EL CORAZÓN DE UN MUSEO

"Mira pequeña: el éxito de un museo, no se mide por el número de visitantes que recibe, sino por el número de visitantes a los que ha enseñado alguna cosa.

No se mide por el número de objetos que expone, sino por el número de objetos que los visitantes han logrado aprender en el entorno humano.

No se mide por su extensión, sino por la cantidad de espacio que el público puede de manera razonable en aras de un verdadero aprovechamiento, disfrutarlo. Eso es el museo. Si no, no es más que una especie de matadero cultural del que se sale reducido en forma de salchichón".

George Henri

## El inicio

A pesar de su cuerpo inmóvil, sentimos su mirada fija, nos parece que la conocemos de toda la vida y sin embargo nunca antes la habíamos visto.

Aquí, en su casa, nos sentimos relajadas y lejos de la neurosis de correr en los semáforos, taxis y gente apretujada en el metro.

Desde hace ya cuatro años venimos a este lugar y nunca nos hemos sentido defraudadas o molestas; sabemos que siempre que queramos encontrar caras nuevas, este es el sitio correcto.

Sin embargo, cómo puede ser posible que ella, una pintura, y su casa, el museo de arte, nos inspiren esas sensaciones; cómo podemos considerarlas algo tan nuestro y a la vez saber que le pertenecen a otras personas que quizá jamás lo sepan.

Sabemos que no es tan fácil entender nuestro sentir, pero tal vez ayudaría viajar un poco en el tiempo y descubrir los orígenes de este mágico y a veces solitario lugar que es el museo y su historia, a través de nuestra propia historia como seres humanos.

No se trata de algo sencillo; para hablar de la conformación de un museo y descubrir su esencia es imprescindible tocar el concepto de *coleccionismo*; saber cómo surge y en qué condiciones se ha desarrollado.

¿Coleccionismo?, ¡Dios mío, qué es o con qué se come! No hay por que asustarse, se trata de la reunión de objetos de la misma especie; sin embargo, Francisca Hernández Hernández, experta en planear exposiciones de arte, afirma en su libro *Manual de Museología* que el coleccionismo es "aquel conjunto de objetos que, mantenido temporal o permanentemente fuera de la actividad económica, se encuentra sujeto a una protección especial con la finalidad de ser expuesto a la mirada de los hombres"<sup>(1)</sup>

<sup>1</sup>Manual de Museología, Hernández Hernández Francisca, Ed Síntesis

Esta actividad que primordialmente confiere al poder, ya sea por la acumulación de riquezas o por prestigio social, no siempre se obtuvo por medio de la compra, sino que se consiguió a través del saqueo a ciudades o pueblos que más allá de dejarlos sin riquezas monetarias, los despojaron de sus bienes patrimoniales borrando parte de su historia.

Ahora bien, sin importar el momento histórico, económico y social, el coleccionismo se desarrolló por todo el mundo con distintos fines, por ejemplo por respeto al pasado y a las cosas antiguas, por instinto de propiedad, por verdadero amor al arte o simplemente por coleccionismo puro.

Francisca Hernández Hernández, en el *Manual de Museología* retoma a M. Rheims que en su libro *Les Collectionneur* reconoce tres tipos de coleccionistas: "Los primeros del siglo XVI o curiosos, reunían cosas raras o insólitas, a veces verdaderos juegos por naturaleza; más tarde aparece el amateur, cuyo criterio de elección es su propio placer o al menos la contemplación de la belleza del objeto; y finalmente el coleccionista propiamente dicho que será el grado más avanzado, más culto y especializado. Desea unir series de colecciones y va a la búsqueda del objeto que le falta para completar dicha colección". (2)

Se puede imaginar entonces que el proceso de evolución del coleccionismo no fue tarea fácil; es por ello que consideramos pertinente presentar paso a paso el origen de éste.

### **Un gabinete para las maravillas de la humanidad**

Bueno, ya que entramos en esta aventura, diremos que el origen del coleccionismo está considerado en el antiguo Oriente (donde por cierto se mostraban tesoros artísticos, consecuencia de saqueos en otros lugares). Un espacio totalmente característico de este periodo fue el Palacio del rey Nabucodonosor que fue nombrado como "el gabinete de las maravillas de la humanidad".

Mientras tanto, en otro punto de la tierra, en Egipto, el coleccionismo se llevaba a cabo por órdenes de los faraones y de los sacerdotes, quienes indicaban que los objetos fueran depositados en tumbas, santuarios y palacios. Actualmente algunas de estas obras se exponen en el museo de Louvre, en París y en el museo del Cairo, en el mismo Egipto.

Sin embargo, a pesar de que se contaba con lugares para la apreciación de los objetos, no tenían un nombre específico. Fue en Grecia donde por primera vez comenzó a usarse la palabra "*Museion*" que se empleaba para designar a los santuarios consagrados por las musas de la mitología griega, como las escuelas filosóficas o de investigación científica.

Así, los recintos sagrados se convirtieron en espacios donde se almacenaban obras de arte que se exponían en los templos, y los tesoros de los atenienses en Delfos (siglo V a. de C) son considerados el primer núcleo museológico en el mundo, según Francisca Hernández Hernández, en su *Manual de Museología*.<sup>(3)</sup>

Dentro de las tradiciones del pueblo griego, los sacerdotes realizaban inventarios donde describían con precisión los objetos que generalmente eran de oro, plata y bronce. Del mismo modo se preocupaban por el cuidado de las obras y algunas veces la protegían de la corrosión.

Grecia funcionó como un centro importante para la vida artística, debido a que Pericles (político y orador ateniense ¿495?-429 a. de C. desarrolló un programa político y estético para embellecer la ciudad de Atenas, el cual culminó durante el periodo helenístico. Esto trajo como consecuencia que en muchas ciudades aflorara un arte exquisito y popular que incluyó la firma del autor en las obras, dando paso a una concepción individual del artista.

Toda esta nueva cultura se extendió y en poco tiempo la ciudad de Alejandría utilizó por primera vez el término museo para una institución fundada por Ptolomeo II en el año 285 a. de C. En este lugar se reunían poetas, artistas y sabios. Había salas de reunión, observatorios, laboratorios, jardines botánicos, además de un zoológico y una biblioteca con más de 700 mil volúmenes manuscritos

Obviamente, Roma no podía quedar fuera de esta novedad y utilizó el concepto de museo para hablar de una villa particular en la que se realizaban reuniones únicamente de carácter filosófico.

Sin embargo, los romanos poco a poco adquirieron obras de arte mediante asaltos a otras ciudades o por compras, ya que un acervo representaba un alto grado de prestigio social. Debido al nutrido número de colecciones que poseía el imperio romano, éste se vio obligado a exhibirlas en lugares públicos.

Esta población en particular fue la pionera en la instalación de un mercado de arte, donde se vendían copias de obras auténticas y además se llevaban a cabo restauraciones en donde en ocasiones lo único que se obtenía era la pérdida total de la obra.

A consecuencia de la caída del imperio Romano, nacieron en Europa otras culturas. Surgió la formación de tesoros con piezas de orfebrería litúrgica, relicarios, piedras preciosas, etc., y lógicamente los lugares para guardar dichos objetos eran las iglesias, salas especiales de monasterios y catedrales.

Se consuma una nueva clase artística que es nada menos que la Iglesia; ésta, al igual que sus antecesores siguieron con la antigua técnica de los saqueos a otras ciudades para conseguir un patrimonio artístico. Algunos de ellos han perdurado hasta la fecha como el de San Marcos en Venecia y en la de Sainte Chapelle en París.

Pero regresemos a la antigua Roma, esto no termina aún. Todavía tenemos que contar que ya para finales del siglo XVI se construyó el primer edificio destinado a exhibir una de las colecciones más importantes del momento; para realizarla ampliaron el *Palazzo* del Giardino de Sabioneta, cerca de una ciudad llamada Mantua en Italia.

A partir de ese momento quedó bien establecida la relación entre colección -que ya no sólo eran piezas de arte, sino también objetos naturales como minerales, especímenes botánicos y zoológicos- y el museo.

La cultura de adquirir obras de arte llegó también a Francia donde el rey Francisco I se interesó por la pintura, adquiriendo trabajos de Ticiano, Miguel Ángel y Leonardo Da Vinci entre otros, las cuales se establecieron en el Palacio de Fontainebleau.

Este lugar pronto se volvió famoso debido a su peculiar colección de objetos preciosos y raros que guardaban en pequeñas salas a las que bautizaron con el nombre de "gabinetes de curiosidades".

Por otro lado, la preocupación por ordenar y clasificar las obras. Se buscó una mejor ubicación y colocación de las mismas y surgieron colecciones con un tema específico.

Un ejemplo de esto lo encontramos con el archiduque Fernando de Tíron que reunió una serie de colecciones en el castillo de Ambras, cerca de una ciudad rara (por el nombre, no porque nos conste otra cosa) llamada Innsbruck, en Austria. Su colección era de armería y se consideró la mejor de la época pues estaba formada por piezas antiguas y contemporáneas. Todos los objetos se guardaban en armarios de madera y dependiendo de su naturaleza y técnica de elaboración estaban clasificadas.

Y como "de todo hay en la viña del señor", Rodolfo II de Praga, archiduque de Austria, rey de Hungría y de Bohemia, finalmente nombrado rey de los romanos, fue conocido como un coleccionista asiduo de objetos raros y antiguos, tenía gente que le llevaba noticias acerca de otras colecciones de Europa y si le interesaban inmediatamente las compraba, por lo cual llegó a ganarse a pulso el título del principal comprador al norte de Italia. Sin embargo, sus colecciones estaban celosamente guardadas en el palacio de Praga y él era el único que podía contemplar las obras. En fin, diríamos que era algo así como un comprador compulsivo de objetos no muy comunes y además envidioso.

Otro de los grandes coleccionistas de la época fue Guillermo V; un año después de su muerte se realizó un inventario de sus posesiones, donde los objetos de arte y curiosidades ascendieron a 3, 407 piezas.

Su sucesor, Maximiliano I, se enfocó en la pintura y arquitectura; Durero fue su artista favorito y reunió las mejores obras en la *Camer Galería* instalada en su dormitorio. Con los sucesores de Maximiliano se inició otro estilo de coleccionismo, más especializado donde la pintura ocupó un lugar preferente.

Sin embargo, ya para 1671 existían colecciones para todos los gustos las cuales podían ser divididas en instrumentos mecánicos, vasos preciosos, cofrecillos de tesoros y cuadros artísticos así como objetos artísticos, matemáticos, espejos artísticos, objetos de la naturaleza, figuras de piedra, metal y otros materiales.

El siglo XVI sobresalió en la historia de las artes debido a la conformación de grandes patrimonios artísticos de Europa, en torno a las casas reales, donde nacieron los museos europeos.

Graciela Schmilchuk, experimentada investigadora de arte, ahonda un poco más sobre este tema en su libro *Museos: comunicación y educación*: "paralelamente al enriquecimiento de los tesoros artísticos acumulados por algunos príncipes soberanos, destinados a convertirse tarde o temprano en museos públicos; en diversos puntos de Europa se constituyen depósitos de obras de arte que pertenecen a colectividades. Así en 1629, la ciudad de Zurich funda una biblioteca y una galería de Bellas Artes..." (4)

Lo anterior explica por qué el siglo XVII significó también un periodo de transformación y de movimiento de obras por toda Europa. Un ejemplo de ello fue la compra de la colección de Gonzaga de Mantua por Carlos I de Inglaterra que fue confiscada por el gobierno puritano y se puso en subasta durante el periodo de 1650 a 1653. Algunos compradores fueron la reina Cristina de Suecia, al archiduque Leopoldo Guillermo y el cardenal Mazarino.

En este momento de la historia del arte se desarrolló un género denominado *pintura de gabinetes*, el cual representaba pequeñas habitaciones llenas de esculturas, pinturas y objetos de diversos personajes.

1 Museos Comunicación y Educación, Schmilchuck Graciela, Ed. INBA

Y una figura que influyó de manera importante en este periodo fue el archiduque Leopoldo Guillermo, pues con él se dio la colección ecléctica y universal de la especialización de la pintura, así como la difusión de las obras, sin olvidar la edición de un catálogo impreso por David Teniers, que era el encargado de la colección y también el conservador de la pintura en 1660.

Ahora bien, todos nosotros hemos vivido en este mundo y por ello sabemos perfectamente que desde que el mundo es mundo el dinero ocupa una parte inherente en nuestra vida; y para variar el arte no pudo escaparse.

Así que por el año 1600, comenzó a manifestarse un fenómeno de mercadeo y debido a una vigorosa actividad comercial surgió una nueva clase social conocida como la burguesía de los Países Bajos, la cual tenía acceso al mundo del coleccionismo. Esta nueva clase se caracterizó por la posesión de grandes viviendas, objetos valiosos como orfebrería, cristales venecianos y muebles; además de muestras artísticas de esculturas, pinturas, dibujos y grabados.

Esta compra venta sin control trajo como consecuencia que los grandes movimientos de arte se redujeran y a su vez se dañaran colecciones enteras debido a que estaban repartidas en diferentes manos.

El comercio de piezas de arte estaba en su apogeo y lo regulaba un grupo de negociantes denominados gremio de San Lucas. Las operaciones se llevaban a cabo por medio de exposiciones organizadas por los propios artistas

Una ciudad clave para este proceso fue Amsterdam, en Holanda, pues era concebida como el centro artístico europeo, y eso si todo muy bien organizado pues las ventas se realizaban en subastas públicas, con perito tasador (valuador de la obra), catálogo de venta y voceador. Todo un sistema implantado.

Sin embargo, debido a la libre circulación de las obras y a la formación e independencia del comercio artístico, hubo terribles pérdidas y sólo se salvaron las colecciones del Vaticano y de los Médici, importante familia de Florencia.

Se podrá imaginar entonces qué sigue. El arte se convirtió en una mercancía, los pintores vendían sus cuadros a desconocidos y ya no trabajaban por encargo; surgió la figura del marchante, el mercado se inundó de copias y falsificaciones. Aunque para aminorar un poco este fenómeno, en 1621 Giulio Mancini escribió un libro llamado *Considerazioni sulla pittura* en donde se trataba de diferenciar una obra falsa de una original.

Y así como este libro, vinieron muchos deseos y proyectos que buscaron seguir enriqueciendo ese espíritu estético que el ser humano había descubierto en sí mismo y que de igual manera le permitía reconocer con orgullo su gran naturaleza creadora.

De esta manera, en 1748 Carlos III fungió como patrocinador en los trabajos de excavación en Pompeya, continuando con el trabajo diez años antes comenzado. En el lugar se descubrieron los tesoros de la ciudad de Herculano en Italia, que posteriormente fueron expuestos en las salas de Villa Real en Portici en Francia, lo cual dio pie a los estudios arqueológicos y la creación de colecciones que serían la base de futuros museos.

Entonces, comenzaron a surgir Academias de Arte que siguieron las orientaciones de la Real Academia de Pintura y Escultura de París. A raíz de esto, se realizaron exposiciones a las que acudía un gran público y los fondos recabados servían como donaciones a otros museos.

Al respecto de las Academias y de sus funciones, Graciela Schmilchuk en el libro *Museos Comunicación y Educación* profundiza diciendo: “el arte en lugar de limitarse a un aprendizaje en el taller del maestro, se enseña y profesa en clases especiales. Estos establecimientos poseen obras de arte que sirven como modelos a los alumnos”<sup>(5)</sup>

Poco a poco fue creándose una cultura de respeto al artista, al aprendiz y a las colecciones mismas que incluía la inauguración de nuevos espacios y la planeación para hacer uso de éstos.

Un ejemplo claro sucedió en 1778 cuando por órdenes de José II se centralizaron las colecciones imperiales en el palacio de Balvedere, en Francia, quedando a cargo de esta misión una persona llamada Chrétien de Mehel. Su labor consistió en la publicación de un catálogo en donde describía un juicio cronológico de la colección y escuelas que participaron en la misma, así como permitir la entrada al público tres veces por semana.

Otro caso particular tuvo origen en París, cuando Luis XVI nombró director de edificios reales a una persona de nombre Angivillier que propuso exhibir las colecciones reales al público, sin perder de vista que primero tenían que completar dichas colecciones; se dio a la tarea de hacerlo por medio de una política de compra, pero el proyecto se interrumpió por la Revolución Francesa en 1789 y esto originó de modo apresurado la creación del primer museo público en Francia.

Tiempo después, en 1791 por medio de un decreto, el palacio de Louvre (que hoy es el Museo de Louvre) quedó destinado a funciones artísticas y científicas, llevando a éste todas las colecciones que pertenecieron a la corona. También se nombró a un grupo de cinco artistas y un erudito para organizar los bienes nacionalizados.

Sin embargo, es hasta el 10 de agosto de 1793 cuando abrió sus puertas con el nombre de Museo Central de las Artes, conocido también como Museo de la República. La organización quizá no fue la más acertada pues la comisión destinada a planear la exposición lo hizo de una manera caprichosa más que específica, y aunque se editó un catálogo no salvó en mucho el trabajo presentado.

Con la conformación de este museo, surgió el nuevo concepto de propiedad, ya que el espacio y las obras fueron consideradas patrimonio cultural del país, lo que dio origen a un patrimonio colectivo que fructificó en el siglo XIX y que estaba por comenzar

## El arte afianza su futuro

Se han recorrido cerca de tres siglos de la historia de las colecciones y el museo; poco a poco hemos tratado de narrar las experiencias y características clave de cada etapa y ahora, siguiendo con el papel de guías, demos un paseo por el siglo de la experimentación y la añoranza, el siglo XIX.

Bien, en este siglo Europa se convierte en testigo de la expansión de los nuevos museos. Un ejemplo específico que podemos tomar es Alemania, protagonista ejemplar de la sistematización y organización de los museos; lo que permitió que en Munich se iniciara la edificación de otros museos que pertenecían a un proyecto urbanístico y que conformaban lugares tales como la Gliptoteca, la Antigua Pinacoteca y la Nueva Pinacoteca, entre otros.

Berlín fue otra ciudad que se unió al proceso de construcciones ubicadas entre el río Spree y K pfergraben y que despu s se conoci  como Isla de los Museos.

Posteriormente, casi llegando al siglo XX aparecieron una serie de planteamientos te ricos que pusieron en crisis la situaci n de los museos.

Por un lado, aparecieron los detractores como Quatr m re de Quincy, inaugurador de la cr tica de los museos, quien fue retomado por Francisca Hern ndez Hern ndez en su *Manual de Museolog a* donde opina que " las obras de arte tienen una belleza absoluta. Sin embargo, al perder  sta su primitivo destino en su continua relaci n con otras obras de diversas colecciones de los museos pierden parte de su propiedad y su singular belleza".<sup>(6)</sup>

En contraste con esta postura tenemos el caso de Malraux, disc pulo del historiador y fil sofo alem n Spengler: "En definitiva, el museo ha impuesto al espectador una nueva relaci n con la obra de arte y representa la idea m s alta del hombre". Afirmaci n nuevamente retomada por Hern ndez en su *Manual de Museolog a*

<sup>6</sup> Manual de Museolog a. Hern ndez, Hern ndez Francisca Ed. Sintesis

Todas estas posturas y sentimientos encontrados ayudaron a la evolución práctica no sólo de las colecciones y las exposiciones, sino también en el concepto y los objetivos del museo en sí.

Ahora los concebimos como lugares de interpretación, estudio, e investigación; pero antes de llegar a esta definición, el Comité Internacional de Museos (ICOM International Council of Museums) creado en 1946 para promover el desarrollo de los museos en todo el mundo, fue la primera institución que dio una definición oficial de los museos: "Se reconoce la cualidad de museo a toda institución permanente que conserva y presenta colecciones de objetos de carácter cultural o científico con fines de estudio, educación y deleite". (8)

Más tarde, en el año de 1974 el ICOM otorgó otra definición que enriqueció aún más el contexto artístico "Un museo es una institución estable sin ánimo de lucro al servicio de la sociedad y de su desarrollo, abierta al público, que adquiere, conserva, investiga, transmite y expone con fines de estudio, educación y recreo, los vestigios materiales del hombre y de su entorno". Ambas clasificaciones retomadas por Hernández en el *Manual de Museología*.

Con el concepto de museo ya mejor cimentado, fueron incluidos en la lista de nuevos lugares artísticos que cumplieran con los requisitos de las definiciones a "los institutos de conservación y galerías de exposición dependientes de las bibliotecas, así como los centros de archivos; los sitios y monumentos arqueológicos, etnográficos, naturales y lugares y monumentos históricos que tengan las características de un museo para su actividad de adquisición, de comunicación y de conservación; y las instituciones que presentan especímenes vivos tales como jardines botánicos, zoológicos, acuarios, viveros, etcétera."

Ya para 1983 se anexaron a la familia los parques naturales, arqueológicos e históricos, así como los centros científicos y planetarios.

Todas estas transformaciones rompieron barreras físicas y temáticas en los museos; es decir, ya no importó tanto la edificación monumental, sino que todo se ambientó en su propia naturaleza dejando como modelo para años venideros la idea de que además de contener colecciones, una buena exposición debe contar con un tema bien tratado y definido.

### **Museos de hoy. Su vocación y función**

Podemos cerrar los ojos y encontrarnos ahí de inmediato. Quizá nos tome un segundo o mil años la visita; en nuestra imaginación no hay límites para conservar y retener, a través de los objetos que miramos, los grandes hechos históricos y culturales que reclaman nuestras raíces.

Lo anterior no es sólo un sentir vano que se nos ha ocurrido contar, representa la evolución que hasta el momento ha tenido el museo de la mano de la historia del hombre y más importante aún por nuestras mentes. El museo de hoy nos toca la sensibilidad de diferente manera y de diferente manera hay que entenderlo

Hoy, en términos generales, los museos tienen como objetivo conservar el patrimonio cultural, generar la cultura, promover identidad, recursos educativos, elementos de desarrollo e instrumentos de recreación; además de servir como medios de comunicación.

Siguiendo con los expertos, según el Lic. Samuel Morales, jefe del Departamento de Exposiciones Educativas y Coordinación del Centro de Documentación del Museo Rufino Tamayo, en entrevista concedida el día 26 de enero de 1999, en las instalaciones del propio Museo Rufino Tamayo, opinó que un museo es "una entidad en constante cambio...es una institución de tipo social...receptáculo en donde se integran las cosas de la vida que vale la pena seleccionar..."

Aunque de manera un poco más práctica también puede definirse al museo como “un ente social que va a responder a las necesidades de la población”, como afirmó el historiador Angel Eduardo Ysita Chimal, encargado de visitas guiadas y asesorías educativas en el Museo Nacional de Arte de la ciudad de México, en conversación del día 8 de febrero de 1999 en su oficina del Departamento de Servicios Educativos.

Al respecto, está de acuerdo Elaine Reynoso Haynes, colaboradora del centro Universitario de Comunicación de la Ciencia UNIVERSUM quien afirma en la publicación del INAH *Gaceta de Museos* núm. 5 “El museo, cumple con un amplio espectro de objetivos que van desde ofrecer una alternativa para el tiempo libre hasta ser un complemento de la educación en todos los niveles”.

Se comprenderá que el tratar de obtener una definición universal de museo es una actividad titánica y casi utópica, pues el temperamento y la mente de los hombres no tiene límites, viaja y se transforma de tal manera que cada ser humano tiene dentro de sí, su muy particular manera de ver la vida, la cual pone en práctica a lo largo de su actividad, sea cual sea, y con mayor razón si dedica su existencia al arte, que es igual o quizá más complejo que definirse a sí mismo.

Sin embargo, a pesar de los esfuerzos del museo por interactuar con la comunidad, éstos se han estereotipado como lugares aburridos y fuera de dinámica, como lo explica el maestro Jorge Alberto Manrique, crítico e historiador de arte e investigador del Instituto de Investigaciones Estéticas de la UNAM.

“Hace mucho que se protesta contra los museos diciendo que se convierten en tumbas de objetos momificados. Quizá haya en su queja algo de exageración...Pero es indudable que para insertarse convenientemente en una comunidad y cumplir su función, el museo debe ser una institución viva con una gama muy amplia de actividades que van desde la atención a los niños y escolares, a las exposiciones temporales, agenciarse y poner en práctica recursos

didácticos a otro tipo de actividades como mesas redondas, conferencias, conciertos, espectáculos, cineclubes, y otras del mismo tipo... Estas actividades mantienen el interés de los potenciales visitantes y dan posibilidades de comprensión más amplias..."definió el Maestro Manrique en el Primer Coloquio *Los Museos y el Arte en México*, llevado a cabo en 1962.

El crítico Manrique no está muy lejos de la realidad, pues en esta época en donde recibimos diariamente un bombardeo de movimientos y actividades, no podemos seguir sumergidos en lugares estáticos, estamos ya acostumbrados al movimiento continuo.

Además, es obvio pensar que este cambio en los museos requiere de diversas tecnologías que están presentes en nuestra vida cotidiana y, sobre este tema, la maestra Graciela Reyes Retana, historiadora y Directora del Museo Nacional de Arte comentó en el coloquio de 1962 antes mencionado: "Es un hecho que las posibilidades de la tecnología de punta como el video, las proyecciones, el láser, los monitores, los discos compactos, los sonidos, las luces, las multiplantallas y los efectos especiales, se incorporan recientemente al ámbito museográfico del museo tradicional mexicano. El propósito es proporcionar una mayor información al tiempo que un tipo de interacción para el público. La tecnología se gana su lugar dentro de la autoeducación, sustituye paulatinamente a los métodos tradicionales (cédulas, visitas conducidas)".

Ciertamente la concepción de esta historiadora nos conecta inmediatamente con la reflexión sobre el papel que desempeña actualmente el museo; ya no puede ser el recinto exclusivo para unos cuantos, hoy debe ser un centro dinámico en el cual las colecciones jueguen un papel primordial pero no total, hay que hacer uso de otros recursos complementarios que contribuyan a que el museo sea un instrumento productivo para la parte más importante, el público.

Pero tampoco puede olvidarse la encrucijada que representa el hacerse cargo de este público tan complejo, problemática analizada desde 1962 en el V Seminario Regional de la UNESCO, en donde se afirmaba:

“El público en los museos está formado por personas de diferentes edades que no tienen los mismos intereses, el mismo nivel de instrucción, el mismo nivel de vida ni la misma posición social. Como el museo no es más que una especie de complemento de la escuela, no se puede imponer la visita obligatoria; es preciso atraer a los visitantes prometiéndoles que encontrarán cosas interesantes. Se ha comprobado que, una vez en el museo, la atención que el visitante dedica a cada objeto expuesto, no pasa de treinta segundos. Para algunos, es la primera visita y quizá la última”.

Por tanto no hay que perder de vista los tres elementos mencionados anteriormente: creatividad, tecnología y público. Si el museo trabaja con los tres podrá cumplir plenamente su papel educativo, comunicativo y recreativo, sin faltar a su función de conservador del patrimonio cultural.

Ahora bien, un museo puede diferenciarse por el tipo de colección o contenido que presente y por el público que asiste a ellos. De manera general encontramos diversas clasificaciones: museos nacionales de arte, de arte contemporáneo, cívicos, monográficos, de ciencia y tecnología, así como galerías y centros, entre otros.

Los **museos nacionales** se caracterizan por exhibir colecciones de objetos que simbolizan la identidad cultural del país. Se ubican en edificaciones monumentales y poseen una completa estructura organizacional. Ocasionalmente se llega a presentar exposiciones temporales de otras culturas.

La distribución espacial, a base de galerías y salas, permite presentar la evolución del arte en forma lineal, ordenada, con itinerarios claros y definidos. Sus colecciones reflejan los valores de una sociedad concreta y su devenir histórico. Además ya se han actualizado en la presentación de las obras instalando control de climatización, iluminación y seguridad.

Actualmente esto tiene varios problemas como la actualización y renovación en criterios de la exposición y un contenido ideológico-político muy fuerte. Ejemplo de este tipo son: El Museo Nacional de Historia (Castillo de Chapultepec) y el Museo de la Revolución.

Por otro lado, los **museos de arte** tienen por objetivo poner de relieve la diversidad y la universalidad de las formas de expresión y estéticas del hombre. Del mismo modo presentar la historia de la expresión artística y subrayar la relación que existe entre la civilización del hombre, el medio donde vive y sus modos de expresión artística.

Tienen también como finalidad, organizar exposiciones en honor a los grandes artistas, centrando la atención sobre lo que se debe al esfuerzo artístico de los hombres y de los pueblos que les precederán. Asimismo, obligan a presentar las artes afines como son la arquitectura, la cerámica, la orfebrería, los textiles, la fotografía, la música y la danza. Ejemplos de estos, son: Museo Nacional de Arte y Museo de San Carlos.

Hablando ahora de los museos de **arte contemporáneo**, contaremos que se encuentran en espacios de dimensiones medias. Son centros activos y debido a la fisonomía de las obras que presentan requieren un lugar específico, ya que en ocasiones necesitan una estructura especial y de alto contenido tecnológico. Podemos clasificar en este rubro al Museo de Arte Moderno y al Museo Rufino Tamayo.

Tenemos también, las **galerías y centros de arte contemporáneos**, en los dos casos su finalidad es mostrar objetos de arte, la función de las galerías surge de iniciativas privadas y pretende impulsar a distintos artistas y no tiene una exposición permanente; mientras que los centros de arte contemporáneos surgen de iniciativas públicas; en estos centros es necesario que la construcción del edificio sea nueva para prever espacios más amplios y propios del arte contemporáneo.

Un contenido diverso y un discurso expositivo caracteriza a los **museos cívicos y monográficos**. La distribución de las salas, la forma y tamaño de éstas, su color e iluminación mantienen un laso muy bien definido. Aquí se incluyen museos municipales y arqueológicos.

En la segunda mitad del siglo veinte surgen los museos de **ciencia y tecnología** que se plantean como centros didácticos e interactivos, ofrecen al público la posibilidad de intervenir y manipular instrumentos y máquinas. Tiene una finalidad experimental y pedagógica.

Su contenido es muy diverso, desde objetos naturales hasta técnicos e industriales. Tratan de ser lo suficientemente explicativos con la ayuda de páneces, fotografías, esquemas, proyecciones y audiovisuales. Es lógico pensar que este tipo de museos poseen un alto nivel científico que comprende desde el soporte técnico del edificio hasta los aparatos y sistemas de información para los visitantes. Su principal objetivo es la interacción entre los objetos expuestos y el público.

Asimismo, el Instituto Nacional de Antropología e Historia (INAH) está de acuerdo con la creación de este tipo de museos y al respecto de este tema en su publicación mensual *Gaceta de Museos* de junio de 1998, afirma "Entre museo y ciencia se tienden lazos fundamentales: objetivos y estructuras complementarias que al fusionar simultáneamente son capaces de producir uno de los modos de comunicación más provechosos de nuestro tiempo".

En contraste con esta postura, el historiador Ángel Eduardo Ysita Chimal afirmó que "este tipo de lugares tiene un problema serio, pues corre el peligro de perder la concepción de ser un museo como tal para convertirse en sólo un centro recreativo".

En estas categorías podemos citar al Museo de las Ciencias UNIVERSUM, el Papalote, Museo del Niño y El Museo de la Electricidad.

Hasta este momento, hemos comentado acerca de los diferentes tipos de museos que a la fecha se encuentran funcionando en nuestra ciudad; sin embargo, qué sería de estas instituciones culturales si no existieran objetos para exponer.

Debemos entender que no sólo se requieren los recintos como locales y mostrar los objetos uno después de otro; todo se debe alinear a un proceso de exposición que se planea y estudia con tiempo para que ésta tenga éxito.

Al respecto, el Maestro Eugenio Sisto (+), quien fuera director del Museo Franz Mayer, y dirigiera el Boletín bimestral del mismo museo, afirmó en la publicación número 26 que: "El éxito de una exposición, como de cualquier otra actividad humana, radica en una

buena planeación. Una planeación cuidadosa permitirá una comunicación cuidadosa del mensaje que se pretende transmitir al público, reducirá los tiempos de producción y montaje y disminuirá considerablemente los costos...”

“Una exposición es un proyecto que comienza con una idea. Cuanto más original, interesante y oportuna sea ésta, mayor éxito tendrá el evento...La única limitación que tiene una idea para ser desarrollada es que esté de acuerdo con los objetivos y políticas del museo”.

Lo anterior nos da la pauta para entender por qué existen tan diversos tipos de exposiciones, pues no todos los museos son iguales o pretenden los mismos objetivos, lo que de alguna manera ayuda a que cada persona encuentre un espacio en el que se identifique con la actividad artística que busca admirar. Es decir, sería incongruente que una persona a quien le gustan las exposiciones de artesanías, aquella que desea encontrar un marco de folklore, asistiera a un museo contemporáneo internacional de arte.

Es por eso que aquí, donde existe una variedad de museos y objetos para exponer, es necesario contar con distintas maneras de mostrar y apreciar el arte, que al igual que la creatividad humana parece no tener fin. Podemos entonces clasificar a las exposiciones en: exposiciones especiales, itinerantes, portátiles, móviles, emotivas, evocadoras, didácticas, sistemáticas, temáticas y participativas entre otras.

Las **exposiciones especiales** son mejor conocidas como exposiciones de éxito, la temática está relacionada con las bellas artes. Son las que comúnmente se oye decir que son únicas porque no va a existir otra ocasión para volver a conjuntar los mismos objetos o para volver a salir de su país de origen.

En ocasiones no son tan importantes para el mundo académico, como para atraer a las masas. La visita puede tener un doble objetivo; el primero la gente fue atraída por la publicidad y, el segundo los visitantes son conocedores o por lo menos tienen el interés de enterarse de la obra.

Debe tener una excelente planificación para todo el público que se espera. Además, cada uno de los espacios y recursos deberá de tener una completa y precisa organización.

Por otro lado, las **exposiciones itinerantes** están diseñadas para desplegarse en distintos lugares. Algunas de sus ventajas son que pueden ser vistas por un número mayor de personas. Los costos de producción serán compartidos por los museos que van a disponer de la exposición; y por último, se puede promocionar con mayor amplitud en cada centro en que se presente la exposición. Conviene sin embargo, antes de empezar el proyecto, llevar a cabo un estudio de viabilidad para definir el mercado, los costos y personal que serán requeridos además del mantenimiento y la administración.

Otras de este tipo, son las **exposiciones portátiles**. Como su nombre lo dice son aquellas que se pueden trasladar a cualquier sitio, por esto son pequeñas y autosuficientes, fáciles de montar y después de su periodo de exhibición deben ser desmontadas sin mucho trabajo. Se componen de unos cuantos paneles gráficos y los objetos no son muy delicados, por el constante traslado en el que se encuentran, además por su conservación y cuidado.

Siguiendo con este rubro, tenemos a las **exposiciones móviles** que son aquellas autosuficientes que funcionan en cualquier lugar que se les sitúe. Tienen su origen en caravanas y camiones publicitarios, pero actualmente ya cuentan con unidades hechas a la medida. En ocasiones se presentan objetos pertenecientes a alguna colección, también exhiben material interpretativo. Se abren talleres o existe alguna persona que conteste preguntas al público.

Asimismo, existen las **exposiciones emotivas**, que a su vez se dividen en **evocadoras, didácticas e interactivas** de estas últimas hablaremos ampliamente más adelante debido a su importancia en este relato. Estas tienen por objeto que el visitante aprecie la belleza de los objetos expuestos y para lograrlo hace uso de una interferencia visual como los gráficos y otros materiales interpretativos, sin dejar a un lado el suscitar emociones en el público mediante las presentaciones de la relación con una atmósfera teatral ilustrada con animaciones y figuras.

Lo rescatable de estas exposiciones es que no olvidan la intención de instruir y educar. Además de fomentar en el público un proceso de aprendizaje, pues como sabemos, el estímulo intelectual es muy importante. De esta manera, por medio de una buena explotación de recursos artísticos, discurso y diseño, el mensaje es satisfactorio.

Ya hemos contado los momentos históricos del museo y los objetivos institucionales de su concepción; por último, hablaremos de algunas de las áreas más importantes de los museos dentro de su organización lo cual incluye una coordinación técnica, curaduría, investigación, servicios educativos, difusión, administración, apoyo técnico y mantenimiento.

Sin embargo, debido al objeto de estudio de nuestro trabajo, se tendrá contacto con la parte generadora de proyectos para poner en marcha una exposición y por lo tanto base importante de nuestro relato, se trata del Departamento de Servicios Educativos.

Esta área surge en los museos de México “ En 1964 cuando se inaugura el Museo de Antropología, surge para la atención del público, pero un público infantil con un sentido pedagógico”. Según la licenciada Paola Araiza, jefa del Departamento de Servicios educativos del Museo de San Carlos, en entrevista, del día 20 de febrero de 1999 en un taller de pintura infantil realizado en un parque de la colonia Tabacalera.

En este Departamento de Servicios Educativos se valen de la investigación para realizar su trabajo, pues según el maestro Eugenio Sisto (+), en la publicación de julio-agosto, 1988, del Boletín del Museo Franz Mayer: “la investigación es indispensable para poder hacer una buena presentación museográfica de las piezas y para ofrecer información adecuada a quienes se interesen por las colecciones del museo y por los temas propios del género del mismo. El trabajo de investigación también proporciona ayuda para establecer criterios de adquisición de piezas y datos para la conservación y restauración de las mismas...la labor de investigación que se realiza en los museos debe llenar dos aspectos, que son el descubrir hechos, datos y situaciones no conocidas y por otro lado, la aplicación de los hallazgos para documentar las colecciones, para la conservación y exhibición de las piezas y para la publicación del fruto de las investigaciones”.

Partes fundamentales del museo son, entonces, las áreas de Investigación y Curaduría; las cuales tienen como función estudiar a fondo la obra, el artista, el contexto y el discurso, que no es otra cosa que la manera en que el museo explicará al público la temática de la exposición. Lo que los expertos definen como museología.

Por otro lado, siempre ligado a los departamentos anteriores, se encuentra la actividad museográfica, al respecto Graciela Schmilchuk en su libro *Museos: Comunicación y Educación* retoma al experto museógrafo Fernando Gamboa quien explica: "La museografía es un arte que se desarrolla con el fin de exaltar los valores artísticos y educar la sensibilidad y la imaginación del espectador que esté en condiciones de disfrutar y recrear el arte".

Por eso es necesario destacar que la museografía da forma y cuerpo a la exposición, ayudando al público a conducirse por las salas para lograr un pleno entendimiento que vaya de la mano con la sensibilidad.

"La obra de arte visual, por más grande que sea, es incompleta. La completan, interpretan y recrean el museógrafo y después el espectador. El buen museógrafo es como un poeta traductor de la poesía de otro poeta o como un director de orquesta que interpreta una partitura" afirma el mismo Fernando Gamboa.

Todo lo que hemos dicho acerca de un museo y su historia dentro de la historia de la humanidad, refleja fielmente la importancia de éste en nuestra sociedad. Descubrimos que la obra expuesta, la sensibilidad e historia del autor, la investigación que enriquece la temática creada especialmente para ti como espectador y la museografía y museología que te llevan de la mano al viajar dentro de un mundo quizá desconocido y misterioso, hacen que clasifiquemos estos elementos como una brillante combinación de técnica y arte que tiene el desafío de traducir el sentimiento del arte mismo.

Elementos que aprovechó a la perfección el museo Rufino Tamayo para conjugar el arte, la ilusión y el juego en exposiciones como "Jugando con Tamayo y André Bretón: festival de lo imaginario" las que por sus características han marcado una pauta dentro de las exposiciones interactivas, motivo por el cual serán abordadas en el siguiente apartado gracias a su inigualable estilo.

## **EL MUSEO RUFINO TAMAYO. BROTE DE LAS EXPOSICIONES INTERACTIVAS**

"El juego en su despreocupación  
máxima; es a la vez la seriedad  
más sublime y la única verdadera"

Hegel

Por qué elegir el museo Rufino Tamayo; porque desde que existe se ha catalogado como un museo lleno de vanguardia, siempre ha sorprendido su originalidad, acervo y museografía.

Además de que el entorno de su ubicación en el Bosque de Chapultepec transporta hacia un lugar relajado.

Por si fuera poco este museo creo conceptos como "Jugando con Tamayo y André Bretón: Festival de lo imaginario", proyectos novedosos que sin duda permitieron innovar en el mundo cultural y sobre todo en los museos de arte, pues rompieron con el estigma elitista que dio pie a que todo tipo de público disfrutara las exposiciones.

Incluso estos trabajos llegaron a considerarse grandes en imaginación, color y alegría, pues nutrieron el espíritu aventurero y sacudieron la sensibilidad artística mexicana.

Finalmente este tipo de exposiciones han sido las únicas interactivas museográficamente hablando que se han admirado en un museo de arte.

Por tal es importante destacar la actitud del Tamayo, ya que se pensó en el público potencial o mejor dicho en aquel que no es precisamente conocedor del arte.

En el transcurso de estos proyectos, se quitaron el traje de contemporáneos serios, y se dieron y nos dieron la oportunidad de aprender jugando.

### **El sueño de Tamayo**

Sueños...quién no vive de ellos; si renunciáramos a soñar inmediatamente hecharíamos por la borda nuestra esencia misma como seres humanos.

Quizá existan sueños de diferentes tipos; los habrá irreales o imposibles, alocados o realistas, interminables o con un plazo cercano por cumplirse, pero creemos fielmente que quien no sueña no vive...o por lo menos no vive completamente feliz.

Alguien que tal vez pensó de la misma manera fue el maestro Rufino Tamayo; quien tuvo sueños que definieron el anhelo de su vida entera, la creación de un museo lleno de colorido e historia en donde él pudiera colaborar con su nombre en el nombre del arte mexicano.

Fue en 1926 cuando comenzó la aventura; Rufino Tamayo quiso viajar a Nueva York y para lograrlo vendió algunos de sus cuadros, esos que hoy se valúan en miles de dólares, en unos cuantos pesos.

La intención de Tamayo era ensanchar un horizonte que ya no le satisfacía. En la gran manzana encontró un enorme muestrario de lo que en materia artística se estaba produciendo en el mundo y esto le permitió sumergir su pintura en el río revuelto de las expresiones artísticas de su siglo, lo que reafirmó su afán de contemporaneidad.

Según el pintor oaxaqueño "todo artista para hacerse de un lenguaje propio, tiene que conocer el arte de su tiempo, ser actual. Del mismo modo el público al que va dirigida la obra, pues para apreciarla, requiere mantener un contacto estrecho y constante con los logros estéticos de su época. Todo ser creativo, productor o espectador, necesita ser contemporáneo de sus contemporáneos"

Ésta fue quizá una de las preocupaciones que condujeron a la integración de una de las más importantes colecciones de arte del siglo XX, la que Olga -esposa del pintor- y Rufino Tamayo reunieron a lo largo de muchos años con el propósito de donarla a los mexicanos. Esa misma colección que abarca 175 obras, es hoy custodiada en el museo que lleva el nombre del artista.

Comenzemos por el principio; el proyecto de lo que hoy es el Museo Rufino Tamayo visualizaba diseñar un edificio para un conjunto de más de 200 obras de arte moderno y además se contemplaba construirse en el Bosque de Chapultepec, ya que para el maestro "los establecimientos culturales deben ubicarse en los lugares dispuestos para el esparcimiento y el disfrute del tiempo libre de amplios sectores de la población".

Tamayo estaba convencido de que cualquier otra localización no garantizaría una asistencia nutrida y popular a la nueva institución. Sin embargo, algunas personas aconsejaron a Rufino y Olga Tamayo que abandonaran la idea de ubicarlo en el bosque. Sugerían a su vez el Pedregal, la tercera sección del propio bosque, entre otros.

Pero Tamayo permaneció firme en su posición inicial y con la comprensión del gobierno del Lic. José López Portillo, cambió su estrategia; formó un patronato con un grupo de personalidades de la iniciativa privada que se comprometieron a construir el edificio, administrar y enriquecer a la institución en el futuro.

En estas condiciones, el estado permitió el uso del bosque. Rufino y Olga Tamayo donaron la colección y el patronato constuyó el edificio. Esto último con el apoyo del arquitecto Pedro Ramírez Vázquez, quien sugirió que el museo se ubicara en el terreno que ocupaba el antiguo Club Azteca –club de golf para gente adinerada en el sexenio de Miguel Alemán- y así no se quitaría al bosque ni un metro cuadrado de área verde.

Rufino Tamayo se salió con la suya, el museo se construyó a finales de los setenta en el Bosque de Chapultepec (1ª sección); y aunque el proyecto sufrió cambios, conservó las mismas características del diseño original.

Comenzó siendo un edificio de 7,000 metros cuadrados con posibilidades de crecimiento, las cuales se cumplieron cuando en el ajuste final el edificio quedó con 2,800 metros cuadrados de ocupación de suelo y 4 500 metros cuadrados construidos, de los cuales aproximadamente la mitad corresponden a salas de exhibición.

Para dar vida y diversidad al espacio del recinto, se manejaron tres estilos arquitectónicos para su creación. El estilo prehispánico, al realizar el edificio en forma piramidal; el colonial, dándole a éste una distribución con un patio central y los salones alrededor; y por último, el moderno, al utilizar materiales como el concreto, el vidrio y el plástico.

El problema de iluminación fue resuelto extraordinariamente al colocar grandes domos y espaciosas jardineras que permiten a la luz natural introducirse en los espacios de exhibición combinándose en perfecta armonía con el uso de luz artificial colocada en los techos dentro de los casetones.

Ya con todo preparado, el afamado pintor no tuvo que esperar mucho tiempo para ver cumplido su deseo; el museo Rufino Tamayo se inauguró el 19 de mayo de 1981 bajo el patrocinio del propio Tamayo, Grupo Alfa y Fundación Cultural Televisa A.C.

El mes de agosto de 1986, por decreto oficial, pasa a formar parte del circuito de Museos de la Secretaría de Educación Pública, a través del Instituto Nacional de Bellas Artes.

Y como todo esfuerzo merece una recompensa, este lugar no fue la excepción; el edificio construido, por los arquitectos Abraham Zabludovsky y Teodoro González de León, se hizo acreedor por su acertado diseño y manejo de la espacialidad al Premio Nacional de Arquitectura en 1981. Tal vez ese fue un buen augurio para la historia del museo y el principio de muchos triunfos venideros que guían hasta la fecha el prestigio del arte mexicano contemporáneo en este pequeño rincón que significa el corazón de un hombre y su sueño por unirlo al de miles de mexicanos.

En opinión del Lic. Samuel Morales, jefe del Departamento de Investigación de Exposiciones y Coordinador del Centro de Documentación del Museo Rufino Tamayo: "Ese era Tamayo..." un artista que piensa como pintor... que une la coherencia en aspectos como el color y la forma de una manera netamente representativa... que utiliza para ello materiales que derivan en una gran obra poética que permite elevar a un fenómeno de recreación a partir de cosas cotidianas que transmiten estados de ánimo y atmósferas... el gran logro de Tamayo es que no tiene una corriente en particular, las combina y da como resultado la originalidad".

Hemos contado los inicios del museo Rufino Tamayo, sin embargo todo evoluciona y con mayor razón una institución pública. Actualmente, el museo de Arte Contemporáneo Internacional Rufino Tamayo, ocupa un espacio casi inédito en el panorama cultural mexicano, ya que constituye el primer acervo internacional y contemporáneo de los espacios que integran la red nacional de museos de la Secretaría de Educación Pública.

Este museo se basa en un propósito no lucrativo, cuyo gobierno descansa en un director con un cuerpo colegiado de asesores. Sus fondos proceden de las asignaciones derivadas del presupuesto global del Instituto Nacional de Bellas Artes, así como las probables aportaciones de una Asociación civil ya existente.

De igual manera, el programa de exposiciones temporales busca ser financiado de manera compartida entre el museo e instituciones o particulares con intereses afines al museo. Sin embargo, los recursos económicos provienen fundamentalmente del Estado.

Los trabajos esenciales de este departamento consisten en organizar actividades que de manera integral signifiquen el acercamiento entre las obras y el público por medio de cursos, talleres, visitas guiadas y actividades complementarias encaminadas a enfatizar los contenidos derivados de la colección permanente y de las exposiciones temporales.

Asimismo, trabaja en coordinación con el área de Curaduría la cual centra su trabajo en la conservación, documentación y optimización de la colección del museo; así como realizar los estudios necesarios para asesorar en lo relacionado a políticas de incremento, decremento, préstamo e intercambio de las obras con otros recintos.

También colabora con el área de Investigación y Exposiciones la cual tiene como tarea proponer, asesorar y coordinar que los trabajos de investigación se apliquen en los campos de la educación, la exhibición y la difusión, además de la organización de exposiciones temporales y de la formación del centro de documentación.

Este talentoso y entregado equipo de trabajo es el responsable de conseguir obras artísticas y planear el proceso adecuado para que se conozcan, se disfruten y se interesen en ellas. Y qué mejor recurso que una exposición. En este sentido el Museo Rufino Tamayo no ha descansado y desde sus orígenes ha reunido una amplia gama de exposiciones que junto con grandes artistas nacionales e internacionales han enaltecido al museo con su presencia.

¿Quieres conocerlos? ¡Adelante!

### **Genios Invitados**

Como habíamos comentado, en este rincón se han presentado máximos exponentes del arte a nivel mundial, y para prueba basta un botón.

Podemos mencionar algunas de las exposiciones más representativas como son **la IV Bienal de pintura Rufino Tamayo** en 1989, la cual fue integrada por 98 obras de 67 artistas seleccionados y que obtuvo diversos premios internacionales.

Otro evento fue el titulado **Rufino Tamayo. Pintura y gráfica**, realizado en el mismo año pero ahora con 125 obras, y el cual fue organizado por el mismo Museo Rufino Tamayo en coordinación con el Instituto Nacional de Bellas Artes. (INBA).

Además, el museo siempre contó con artistas invitados como **Armando Morales**, quien presentó en 1990 una **exposición retrospectiva** integrada por 54 obras y que fue organizada con ayuda del Museo de Monterrey y la Galería Claude Bernard.

En 1991 surgió **Tamayo 20's 50's** que significó la integración de 106 obras entre pintura, gráfica y dibujos, acto realizado en el marco de un programa llamado "Ciudad de México".

Sin embargo, no sólo la pintura ha sido la protagonista en este museo; prueba de ello fue **De la máquina al mito**, en 1992; original de **Edgar Negret**, quien presentó 45 esculturas, nuevamente en coordinación con el Museo de Monterrey.

De igual manera, el Museo Rufino Tamayo ha buscado apoyar el arte hispanoamericano y muestra de ello fue **Artistas Latinoamericanos de la Colección Permanente. Pintura**, que se presentó del 6 al 29 de mayo de 1997.

Ya para 1998, incluyó más participación de artistas internacionales como: Richard Deacon, Jorge Yázpik y Georg Baselitz, quienes presentaron esculturas. Al igual que Ignacio Iturria con **El tiempo de las cosas**, y la más reciente que abarcó del 12 de noviembre de 1998 al 20 de enero de 1999; con el nombre de **César. Retrospectiva**. Esta última contó con un taller al final del recorrido en donde el público participó libremente en la elaboración de esculturas siguiendo el modelo del artista invitado, lo cual resultó muy atractivo.

Sin embargo, el Museo Rufino Tamayo tenía bajo la manga un par de sorpresas que demostrarían a propios y extraños lo genial y sublime que puede ser el arte en cada mente y en cada corazón...

A continuación narraremos los primeros brotes de la museografía interactiva dentro del museo de arte Rufino Tamayo que abrieron una nueva expectativa de cómo mostrar el arte.

## **Jugando con Tamayo. La creatividad al máximo**

Rufino Tamayo solía decir “No debes conformarte con lo que haces, debes buscar nuevas formas de expresión”.

Esta filosofía fue retomada por el museo, y de este modo se inauguró el 19 de agosto de 1995 a las 12:00 horas, la exposición **Jugando con Tamayo. Arte y Juego para todos**, que pretendió poner de manifiesto que “la imaginación es una facultad inherente al ser humano y que la obra de arte para surgir requiere, tanto de la imaginación del artista, como de quien la observa, para otorgarle valor, sentido y significado” comentó en el boletín de prensa de la exposición el 19 de agosto de 1995 el Lic. Samuel Morales, jefe de Investigación y Exposiciones del recinto en ese momento.

Ratificando la posición anterior, Gabriela López, encargada del Departamento de Servicios Educativos en ese periodo afirmó en el mismo boletín: “En nueve años de trabajar en este museo, hemos aprendido que para la gente es complicado entender el arte contemporáneo”.

Esto dio pie a iniciar un proyecto que fuera además de ambicioso, único, que rompiera las barreras de lo establecido en materia de exposiciones de arte; lo que representó jornadas exhaustivas de discusión, presentación de ideas novedosas, investigaciones documentales tanto de las obras como del autor. En donde el discurso estuvo a cargo del pedagogo e historiador de arte Samuel Morales.

Sin embargo, para materializar esta nueva concepción, se requerían recursos monetarios que obviamente el museo no podía cubrir. A pesar de que contaban con la fundación “Olga y Rufino Tamayo A.C.” Pensaron entonces en contactar a la empresa de telecomunicaciones AT&T, quien otorgó un “jugoso donativo” de 40,000 dólares. Que traducido en un valor real de este tipo de exposiciones, la inversión es mucho mayor, ya que por lo regular asciende a 100 000 dólares.

Tanto así, que Margarita González, colaboradora especial del Museo de Arte Moderno, en conversación en su casa ubicada al sur de la ciudad de México el día 26 de diciembre de 1998, catalogó el trabajo como “una buena labor con mucho ingenio y poco presupuesto”. Lo que aceptan conscientemente Samuel Morales y su equipo.

Pero, imaginamos que la parte que más te interesa conocer es el contenido de la exposición. Así que continuemos.

*Te has bajado del pesero en Reforma y Gbandi, antes la calle de la Milla, estás en Chapultepec, el globero te indica cómo llegar, sigues el camino rodeado de árboles y distingues el museo. Entrás con la idea de que vas a una exposición como otras tantas, donde tu recorrido se resume en apuntar todos los datos de las cédulas, pero ¡alto!, alguien te da la bienvenida, te reúne con otras personas y te asegura que te vas a divertir además de que después de esta experiencia no volverás a ver la pintura de Tamayo de la misma manera (no sueltas tu cuaderno, aunque al final te arrepentirás de haberlo traído).*

*Te colocan frente a una pintura titulada **El niño saltando**, te dicen que hoy eres el invitado de honor y que todos en el museo están contentos con tu presencia, al grado de que la misma pintura empieza a brincar como el niño de la obra.*

*Enfrente observas un gran retrato de Olga (esposa de Rufino Tamayo), sus rasgos son rígidos, su mirada pesada y sus colores intensos. Predomina el rojo; la guía te hace notar las características de la forma y el color, que por el momento no captas completamente.*

*Posteriormente, entras en un cuarto en donde todo es blanco, el techo, el piso, las paredes y hasta los mismos bancos donde te invitan a sentarte. Empiezan a hablarte de los colores predominantes en las obras de Tamayo, que son el azul, el rojo y el azul fuerte. Te motivan para que imagines el sonido de éstos ... puede ser que cante un gallo o que se escuchen campanadas, puede ser que el rojo escurra como si fuera lluvia, puede ser morado o celeste, pero siempre color.*

*Cierras los ojos y sientes cómo el lugar cambia de blanco a azul, escuchas la suavidad de un violín; después el cuarto se hace más oscuro y el violín más melancólico, como fondo el canto de un violonchelo que te enchina la piel. Finalmente, el rojo aviva el espacio y por su intensidad y universal concepto de pasión, transmite su energía a través de una trompeta que emite un alocado sonido.*

*De pronto te encuentras frente a obras de Tamayo, en donde algunas son en blanco y negro y otras a color. En ese momento te sientes capaz de brindarles color y música a las que no lo tienen y confrontarlas con las que lo poseen.*

*Satisfecho de lo que has logrado; sin darte cuenta entras en un túnel pintado de azul cielo que conduce a las estrellas y a una sala muy pequeña en donde libremente te recuestas para disfrutar de la obra **La gran galaxia** a través de transparencias que te invitan a buscar el universo y sus composiciones, mientras el techo sigue lleno de estrellas. Sí, las estrellas pueden salir a las doce del día o a las cinco de la tarde.*

*Después de este viaje galáctico no es difícil resistirse a sus antojables **Sandías**, bailar con el **Rockanrolero**, perseguir el fantasma y subirse a **La media luna**.*

*No eres el único que está contento; **El hombre que irradia alegría**, te espera al final del recorrido, contagiando la risa que oyes a lo lejos y que te indica que esto no ha terminado, ya que ahora entrarás en un juego más directo con el pintor oaxaqueño.*

*Ahora tendrás la misión de dar forma a cuatro rompecabezas de mesa de las obras **Figuras caminantes**, **León y caballo**, **Figura en roca** y **Sandías**; sin embargo tu gran reto será unir el enorme rompecabezas magnético colocado en la pared con la obra **Dualidad**.*

*El bullicio te jala hacia el resto de la gente que está dispuesta en mesas para jugar lotería y memoria con reproducciones de las obras de Tamayo. Repentinamente escuchas los aplausos y el clásico grito ¡lotería!, y el juego vuelve a iniciarse. Mientras que en tu memoria visual quedan grabadas aquellas imágenes hechas por el artista.*

*Ahora sí, todo ha terminado, pero nadie te quitará las sensaciones y complicidad que te han unido a Rufino Tamayo y que permanecerán por siempre.*

**"¡Estuvo muy divertido, aprendí mucho y me gustaría regresar otra vez!": Carlos, siete años.**

El saber que para alguien esta exposición significó algo, reconforta a los creativos que llevaron este proyecto a la realidad; y al respecto Samuel Morales en entrevista comentó: "representó la oportunidad de aterrizar ideas, de cómo formular estrategias para implantar educación e investigación y permitir que los museos dejen atrás exposiciones agobiantes en donde sólo se da preferencia a un grupo especializado y abrir un espacio a la población de todo tipo: familiar, escolar, niños, adultos, etcétera".

Al respecto, en entrevista personal realizada el 11 de mayo de 1999, en su oficina del museo Tamayo, Rodolfo García, museógrafo del Museo Rufino Tamayo comentó “El reto no es traer mas gente a los museos de arte contemporáneo, sino que la gente que venga salga de estos espacios con mayores elementos que le permitan la mejor comprensión de este”.

Sin embargo, algunos expertos estuvieron en desacuerdo con ciertos aspectos de la exhibición, como la Dra. Teresa del Conde, directora del Museo de Arte Moderno quien se mantuvo firme en su posición al afirmar en su columna dentro de la sección cultural del periódico *La Jornada* con fecha del 7 de octubre de 1995: “Desgraciadamente no eligieron las obras más representativas de Tamayo”.

A diferencia de esta opinión, el 18 de agosto de 1995, un día antes de inaugurar la muestra, Blanca Robleda, reportera del periódico *The News*, afirmó en su nota de ese día “esto es una perfecta oportunidad para conocer el trabajo más representativo de Tamayo”.

Sin embargo, aunque los expertos señalen que no fueron las obras más relevantes, difícilmente cerca de veinte mil personas que asistieron a la exposición, volverán a contemplarlas juntas.

“Aunque en sentido estricto, con Tamayo no se juega, un número considerable de sus obras resultan ser lúdicas, al igual que la buena parte de productos artísticos del siglo XX”. Afirmó en el espacio acostumbrado del periódico *La Jornada* del 7 de octubre de 1995 la Dra. Teresa del Conde.

Finalmente, dentro de la misma idea Samuel Morales resaltó que Jugando con Tamayo significó unir el arte y el juego: “Comparten de manera particular el elemento lúdico en sus procesos de ejecución. Significa pues, otra forma de conocimiento del arte como de nosotros mismos”.

### **André Bretón: “festival de lo imaginario”. La otra cara del surrealismo**

Hace ya tres años de esto; 1996 fue el año del surrealismo. El Palacio Nacional de Bellas Artes presentó a Buñuel; se recordó más que a nadie a Salvador Dalí, André Masson, Antonin Artaud y Man Ray, entre otros.

A un año del éxito de la exposición **Jugando con Tamayo**, los mismos creadores de esta propuesta, comandados nuevamente por Samuel Morales y Gabriela López, se lanzan al ruedo con un proyecto nuevo seleccionando no a un pintor, no a un escultor, sino por primera vez al escritor y poeta André Bretón, celebrando así un siglo de su nacimiento.

El proyecto no fue diferente al anterior en cuanto a la lluvia de ideas y mesas de discusión; sin embargo, fue más profundo debido a que no sólo había que guiar claramente la investigación realizada acerca del artista y su obra, sino que tenían el compromiso de plantear y explicar de forma sencilla, amena y entendible una filosofía no para todos familiar como es el surrealismo.

Pero una vez más no sólo bastaba la intención, fue necesario un fuerte apoyo económico, en donde la ayuda del Estado mexicano y la fundación Olga y Rufino Tamayo no eran suficientes... por obra del destino, la organización bancaria City Bank solicitó al museo un servicio de asesoría y apoyo para decorar sus instalaciones y oficinas. El museo decidió que el pago se convertiría en un donativo que permitiera la realización del proyecto en puerta.

Ya con los obstáculos monetarios dominados, el equipo pudo concentrarse en el objetivo primordial "no se pretende que el público salga con un dominio total en la materia, porque teóricamente es un tema complicado que postula el absoluto automatismo psíquico libre de la razón de la estética y de lo moral, sin embargo podemos asegurar que obtendrán los conocimientos básicos que lo ayudarán a identificar las obras de arte pertenecientes a este movimiento". Aseguró Gabriela López, coordinadora directa del proyecto.

Así, el 28 de septiembre de 1996 a las 12:00 horas se inauguró la exposición dedicada al surrealismo que llevó por nombre **André Bretón: festival de lo imaginario**.

Habrás escuchado la palabra surrealismo, pero ¿qué significa?. "Se podría decir que es una forma de expresión que hace predominar el inconsciente en el acto creativo. Irrumpe desde lo más profundo del ser y se vale enormemente de la imaginación, el sueño, el azar y lo maravilloso de la sinrazón", afirmó Martín Carlos Estrada, colaborador del suplemento Magazine dominical del periódico *Excelsior* en su artículo del 10 de noviembre de 1996.

Quizá este concepto quede más claro después de recorrer esta exposición.

*Viernes 7:30 de la noche. Aburrido, maniobras el control de la televisión una y otra vez, en ese momento una voz atrapa tu atención cuando menciona que el Museo Rufino Tamayo te espera para que conozcas a André Bretón por medio de la imaginación y de tu sensibilidad.*

*Pronto cambias de canal; sin embargo, te preguntas ¿quién será el valiente que se meterá ahí?, pues bien, ese valiente resultas ser tú.*

*Estás ahí, reunido con otras personas, dos voces femeninas te dan la bienvenida y te preparan para viajar a través del tiempo hacia el pasado, te dirigen por un pasillo donde se encuentra una vitrina que avanza a tu paso, te acompaña y muestra un zapato según la década que va desde 1990 a 1920.*

*Has llegado al surrealismo. Te encuentras con su creador, André Bretón. Es aquí donde te enteras que este personaje inicia el movimiento al término de la Primera Guerra Mundial en París la capital francesa, el cual proponía alcanzar la libertad del ser humano y construir un nuevo mundo a través del arte, la pintura, la poesía y el cine. Su objetivo, llegar a la visión más profunda de la realidad.*

*No entiendes nada, te están volviendo loco, en ese momento te guían hacia una habitación oscura, tomas asiento y te sorprendes cuando aparece un radio antiguo que se mueve gracias a una base de ruedas y que bien supones es manipulado por un control remoto; de éste sale una voz que te invita a escuchar una entrevista que otorgó André Bretón desde el mundo de la imaginación en la que retoma sus textos y los principios contenidos en el primer manifiesto del movimiento.*

*El radio sigue cambiando de lugar hasta quedarse quieto en medio de la habitación, para ser más específicos, detrás de una lámpara prendida que se coloca en los techos de las casas. En este momento el detalle no te atrapa; la entrevista continúa, aunque las ideas no se procesan correctamente en tu cabeza y tú cada vez te sientes más confundido.*

*A pesar de este caos, te siguen sorprendiendo cuando al encender la luz contemplas el absurdo de un cuarto cuyos muebles están sobre tu cabeza, creando el efecto de que puedes caminar sobre el techo.*

*Lo importante ya no es lo que entiendas, sino lo que sientas, tal vez por eso es fácil sumergirte en lo maravilloso de la contradicción.*

*Las sorpresas no terminan, ahora eres testigo de un singular teatro de sombras que mediante marionetas traslúcidas y opacas, recrean tras un velo los orígenes de la propuesta artística surrealista.*

*Es entonces cuando el azar, esa fuerza misteriosa que puede cambiar nuestro destino y que comúnmente llamamos accidente, casualidad o suerte, hace acto de presencia en el recorrido al enfrentarte con tres opciones representadas en puertas de colores (azul, verde y roja).*

*Te advierten que te dejes llevar, que elijas la que más te atraiga según tu interior, sin olvidar que la elección forjará tu destino. Elegiste la primera en donde un mar tan verde como el pasto se agita y sus olas obligan a nadar entre peces largos y manos que se han transformado, ahora tu dedo índice es aleta.*

*Pero si te hubieras decidido por la segunda, jamás habrías estado tan cerca de las estrellas, pues caían hasta encontrar en los cabellos la cuna perfecta para dormir y descansar. Es posible que sintieras el azulado color de la atmósfera lentamente con el paraíso.*

*Aliviado te sientes de no haber elegido la última puerta después de enterarte de su contenido: zapatos de punta y ojos llenos de asombro que conviven en una atmósfera roja como la sangre que brota de un cuerpo lastimado a puntapiés ante cientos de testigos silenciosos.*

*Esta lección te hace comprender lo significativo y descontrolable que puede ser el azar. Además te recuerda que todos tenemos un lado surrealista que proviene de nuestro mundo interior o subconsciente, que está integrado en nuestros sueños, fantasías y recuerdos. Al conjugarlos alcanzarás la libertad del ser humano tal como lo proponía Bretón.*

*Ya casi al final de la visita te reúnen con artistas contemporáneos de Bretón, quienes te ayudan a conocer nuevos rostros del surrealismo reflejados en la pintura de Dalí, las fotografías de Man Ray, entre otros.*

*Sin embargo, no puedes irte sin visitar los talleres y juegos para grandes y chicos, en donde empleas las técnicas surrealistas dentro de diversas áreas como el frottage en donde dejas caer un pedazo de papel al azar sobre cualquier superficie con textura —hojas, madera, etcétera— y frotas con un lápiz o crayón para conseguir formas que sugieren imágenes.*

*Por otro lado, el collage te permite utilizar fotografías, recortes de periódico y otros objetos que pegas sobre una superficie plana buscando crear imágenes surgidas de la unión; en el collage el espacio está abierto a lo maravilloso, en él la realidad se reordena.*

*Por último, en los cadáveres exquisitos, circulas una hoja entre los participantes quienes por turnos dibujan solamente una parte de un cuerpo o bien sólo escriben una línea de un poema, sin que los demás lo vean, al final descubres el dibujo o el texto completo y aparece una figura o un poema que puede ser cómico o monstruoso o bien de lo hermoso a lo absurdo, pero siempre sorprendente.*

En este momento surge la idea de que el arte no es sinónimo de solemnidad, sino algo muy interesante que no deja de ser divertido y lleno de pasión.

Al respecto de la exposición, Anthony Wrioth, colaborador de la revista *Arts Lersure* del *Mexico City Times*, aseguró en su nota del sábado 28 de septiembre de 1996: “Puedes inventar un mundo... el juego en el Museo de Tamayo incluye un desarrollo de una línea de expresión que produce alucinantes y surreales resultados, risas y carcajadas para todos”.

Él mismo reconoce el trabajo de los creativos del museo al comentar, “hicieron posible una realidad, o mejor dicho, una irrealidad”.

Tal parece que al público mexicano le encantó esta irrealidad, pues según un conteo realizado por el mismo museo organizador, asistieron 45 252 personas; lo que representó el doble de público que visitó la exposición de “Jugando con Tamayo”, un año atrás.

Cerca de veinticuatro medios de comunicación estuvieron pendientes de esta exhibición, entre ellos periódicos, revistas, radio, televisión y algunas instituciones.

El evento originó reconocimientos como el de la Lic. Paola Araiza, jefa del Departamento de Servicios Educativos del Museo de San Carlos, quien consideró: “Me pareció un proyecto interesante realizado por todo el museo, no sólo por servicios educativos, admiro a la directora por permitir que se haga un espacio y convertir al museo para ese fin, la investigación fue muy buena, y se palpó la *colaboración de todos los tabajadores*”.

También se recibieron críticas; por ejemplo, Margarita González, colaboradora especial del Museo de Arte Moderno, señaló: “Quizá fue un buen proyecto, pero hubo una confusión al tratar el surrealismo”.

Aquí, tal vez se puede ser un poco desafiante, pues se considera que el Museo Rufino Tamayo tuvo mucho mérito al presentar esta exposición tan vanguardistas en su género ya que son los pioneros en el ámbito interactivo del arte. Ellos nunca dudaron que la gente quedaría atrapada al utilizar el juego como una forma de aprendizaje, ya bien lo dice el historiador holandés Johan Huizinga “el juego oprime y libera, el juego arrebat, electriza, hechiza... a través del juego tenemos la capacidad de crear otra realidad al suspender temporalmente la realidad ordinaria, porque el juego es *ilusión*”.

Es precisamente esa quimera la que pronto se hace realidad en otros museos de la ciudad de México como el Museo Nacional de Arte, El Museo de Arte Moderno y el Museo Nacional de San Carlos, los cuales han dado paso a trabajos y proyectos interactivos importantes de los que platicaremos más adelante.

# **LAS EXPOSICIONES INTERACTIVAS. HOY Y MAÑANA**

*"Los museos del futuro deberían  
ser experimentales y fantacientíficos"*

Umberto Eco

Cuando estamos en la escuela aprendemos muchas cosas, entre ellas historia, gramática, las odiosas matemáticas y hasta educación física. Sí, nos enseñan desde escribir hasta aprender de memoria el reglamento entero de basquetbol.

Pero, y ¿el arte?, ¿han inculcado el gusto por apreciar el sentimiento reflejado en alguna de las bellas artes como la pintura y la escultura o bien han motivado a que se visiten los museos y así permitir aumentar nuestro horizonte cultural?

Es cierto, no existe esa preocupación por incluir en nuestra educación básica un complemento artístico, y no sólo hablamos de tocar la flauta en la secundaria ni de ir a copiar todas y cada una de las cédulas del museo para tener puntos en una materia, sin siquiera entender el objetivo de la exposición.

Este sentimiento lo refleja claramente Arely, estudiante de secundaria de 14 años cuando comenta: "Para mí los museos son un centro de aburrimiento horrible, con lo único que salgo de ahí es con dolor en la mano por tanto escribir".

Lo anterior nos lleva a suponer que la mínima educación artística y la falta de motivación que hay para la visita a los museos, propicia el rechazo hacia éstos. Sin embargo, si no fuera por aquellas visitas grupales organizadas por las escuelas, casi nadie los conocería.

A continuación presentamos un relato que se encuentra en la antología *Museos: Comunicación y Educación* de Graciela Smilchuk, en relación al descontrol que representa para una persona no sentirse guiado adecuadamente en un Museo de arte.

### **Un mar de ideas**

*"Nos reunimos en un grupo de diez personas, todos me eran extraños y quizá también lo eran entre sí. Empezamos a caminar rápidamente, cuando pregunté con cierta sorpresa si acaso había alguien que nos informara acerca de las curiosidades que veíamos al pasar, un joven alto y gentil, una persona, que parecía ser nuestro guía, replicó con calidez: "¡qué! ¿Quieren ustedes que les hable acerca de todo lo que hay en el museo?, ¿Cómo es posible?, además, ¿acaso no hay nombres en muchos de los objetos?"*

*La respuesta me humilló de tal manera que no pude replicar una sola palabra. Nuestros acompañantes parecían haber caído bajo la misma influencia, caminaron con rapidez y en silencio. No se oyeron voces más que susurros.*

*Si un hombre pasa dos minutos en una sala donde hay miles de objetos que exigen su atención no puede sino dedicarle un breve vistazo a cada cosa. Cuando nuestro guía abría la puerta de otra sala, el lenguaje silente de este además era, sígueme.*

*Si veo maravillas que no puedo entender, no son maravillas para mí. Si encuentro un papel viejo en el suelo, sin respeto lo hago a un lado; pero si me dicen que se trata de una carta escrita por Eduardo VI, la información le da valor a la pieza, la convierte en preciada antigüedad y la levanto con arrebato. La historia debe acompañar al objeto, si falta, éste tiene poco valor.*

*Me sentí a la mitad de un rico entretenimiento consistente en diez mil rarezas pero, al igual que Tántalo, no podía probar ninguna. Me entristeció pensar cuánto había perdido al contar con tan poca información. En treinta minutos aproximadamente terminamos nuestra silenciosa jornada a través de esta manción principesca, jornada que bien podía durar treinta días.*

*Salí tan sabio como había entrado, salvo por esta seria reflexión; por temor a perder la oportunidad, esa mañana me había despedido abruptamente de tres caballeros con quienes sostenía una conversación interesante, no había desayunado, me había empapado hasta los huesos, gastado media corona en un coche de alquiler, pagado dos chelines por un boleto, y había sido arrastrado violentamente por las salas, había perdido el buen humor y salido totalmente desilusionado..."*

Esto que se acaba de leer sucedió en 1784 en el Museo Británico. Aparentemente este fenómeno se repite desde que el museo se consolidó como una institución.

Lo más grave es que resulta familiar porque aun en nuestros días esto sigue ocurriendo, y aunque quizá el museo jamás tendrá la asistencia de un centro de espectáculos o de entretenimiento, en nuestra ciudad se está trabajando para que la visita al museo sea un proceso más enriquecedor, a través de las exposiciones interactivas.

Ya desde 1962 se concebían este tipo de trabajos, sólo que con el nombre de exposiciones atrayentes "mismas que pueden ser permanentes o temporales, especiales o consagradas a un tema de actualidad y organizadas con un fin determinado. Para atraer la atención visual del visitante, emplearán el color y la luz y para atraer su atención auditiva utilizarán diversos efectos sonoros; también su sentido del tacto de manera que obtenga el mejor efecto posible.

Estas exposiciones deben estar concebidas y preparadas por equipos competentes de museógrafos, hombres de ciencia y pedagogos a fin de presentar su contenido de manera atractiva, exacta y comprensible para el público”, afirmaron especialistas de arte y directores de museos en el V Seminario Regional de la UNESCO en 1962.

Samuel Morales, jefe del Departamento de Coordinación de Exposiciones y Centro de Documentación e Investigación del Museo Rufino Tamayo, definió a la exposición interactiva como “un proyecto museográfico con una investigación que llevará al público a través de diferentes procesos: como es la activación de la imaginación por medio de la evocación de imágenes, de las sugerencias perceptuales entre percepción e imaginación”.

Por otro lado, Ángel Eduardo Ysita Chimal, encargado de visitas guiadas y asesorías educativas del Museo Nacional de Arte, opinó que “este tipo de exposiciones involucran al ser para que tenga una vivencia por medio de una metodología o mecánica o lo que bien podríamos llamar *un juego para mirar*”.

En tanto, la Lic. Paola Araiza, jefa del Departamento de Servicios Educativos del Museo de San Carlos opina: “A pesar de que la palabra interactivo se ha ligado con la cuestión tecnológica, para mí desde una visita guiada se realiza la interactividad porque hay una relación directa con el personal del museo y el visitante, sin embargo, puede encontrarse en un espacio lúdico donde las personas pueden manipular el objeto y así relacionarse con él”.

Por su parte, en entrevista personal realizada el día 8 de febrero de 1999 el señor Mayolo Reyes, jefe de Servicios Educativos del Museo de Arte Moderno la definió “como una relación más directa entre el público y el arte por medio de espacios lúdicos, sin embargo, pensamos que van enfocadas únicamente al público infantil debido a que en esta temprana etapa, el niño está más despierto a abrir su sensibilidad, cuestión que en un adulto resulta más difícil...la exposición debe contener elementos lúdicos (juegos) para que no veamos el arte como algo serio y estático, sino como algo que tiene que disfrutarse”.

Finalmente, en plática del 6 de mayo de 1999, el diseñador gráfico Sergio Sánchez, encargado del Departamento de Museografía del Museo de San Carlos afirmó que una exposición interactiva conceptualiza “tratar de imaginar como el niño o el público pueda entender la exposición, siempre tomando en cuenta que el elemento lúdico es básico”.

Esta opinión la comparte el museógrafo Rodolfo García, colaborador del museo Rufino Tamayo, pues piensa que “una exposición interactiva es la muestra que utiliza recursos que permiten al público establecer acciones directas con los objetos exhibidos.

A través de una exposición interactiva, se establece una relación de identificación entre el objeto exhibido y el espectador, creando así una relación más personal”

En síntesis, se podría decir que una exposición interactiva no es precisamente la que se compone de tecnología y máquinas, sino que la conforman diversos materiales como escenografías teatrales y espacios lúdicos (juegos) que promueven en el transcurso de la exhibición la retroalimentación entre la persona y el objeto.

El público no sólo realizará una actividad física, sino también intelectual, pues el objetivo es ayudar a comprender el tema de la exhibición además de tener una dinámica en el museo.

Se involucran al máximo los sentidos, además se desarrolla la imaginación y creatividad en las actividades en las que se participa.

Seguramente, este tipo de exposiciones nos remontarán principalmente a museos de ciencia y tecnología (Papalote Museo del Niño y Universum), los cuales han tenido gran éxito en el Distrito Federal. Sin embargo, contando con un buen proyecto, se considera que puede ser más factible la frecuencia de las exposiciones temporales y permanentes que sean interactivas con la temática del arte.

Como se puede apreciar, en todas estas definiciones predominan conceptos como la imaginación, la sensibilidad, la percepción y el juego, lo que permite en determinado momento realizar lo que Mayolo Reyes comenta: “puedes adentrarte totalmente en la obra, tanto en forma como en color”.

Ahora bien, según el señor Taylor Joshua, Director de la Colección Nacional de Bellas Artes del Instituto Smithsonian, Washington D.C, quien es retomado por la investigadora de arte Graciela Schmilchuk, en el libro *Museos Comunicación y Educación*, comenta: "Existen tres fases en cualquier experiencia didáctica de arte....El primer paso es estimular nexos fructíferos entre los sentidos y la imaginación.

La curiosidad natural lleva rápidamente a descubrir que hay diversas formas de ver. Detectar esas diferencias es ya punto de partida de suma importancia, sin embargo, no debe obligarse a la toma de conciencia con base en principios rígidos y preconcebidos.

No es aconsejable que la sensación de descubrimiento que se experimenta se reduzca rápidamente bajo el peso de laberintos intelectuales que, con frecuencia son llamados elementos del arte. Es indudable que es necesario aprender un lenguaje para reconocer el color, las formas, figuras, etcétera, pero el lenguaje no existe ajeno a la esfera del significado"

Por otro lado, las exposiciones interactivas recurren a diferentes apoyos didácticos como son: salas de orientación, cédulas, demostraciones, guías para exposiciones y visitas con guías auditivas. Las cuales explicaremos con detalle a continuación.

**Las salas de orientación** son pequeños espacios que introducen al visitante al museo a una colección específica o bien a una pieza. Proporcionan información sobre los antecedentes de la colección, el artista o algunos hechos históricos. Las salas estimulan la emoción del descubrimiento. Sin ayuda de personal, sólo actividades, textos y presentaciones audiovisuales orientan al visitante.

Sus objetivos generales son informar al público acerca del sitio donde se encuentra y lo que verá, ofrecer información que no aparece en cedulario ni en las piezas mismas, y ayudar a que el visitante haga el mejor uso de su tiempo. Hay dos clases de salas de orientación, las que ofrecen un panorama completo de las colecciones y recursos del museo y las relacionadas con la exposición en específico.

Estos centros de orientación contribuyen al alivio del temor y la incondicionalidad que surgen en el visitante no muy asiduo frente a un entorno nuevo, también ayudan al público conocedor a sacar mayor provecho del museo.

Asimismo, las **cédulas** pueden aportar información y son especialmente eficaces cuando explican lo que el visitante está viendo; su uso, la manera en que fue hecho y otros aspectos afines. También son útiles las cédulas que plantean preguntas pues dirigen la atención del visitante.

Hablémos ahora de las **demostraciones**, las cuales tienden a combinar la animación con la docencia, ya que transmiten información eficazmente a públicos más numerosos y en una sola sesión.

Las demostraciones son atractivas porque ofrecen respuestas que no se evidencian en las piezas. Cómo lograrlo, qué utilizar, cuánto tiempo exige, qué requiere. Los museos presentan los objetos frente al público y se olvidan que ni los niños ni los adultos entienden el proceso requerido para su ejecución. Finalmente pueden enfocar la atención del público y fortalecer su capacidad para aprender.

Otra ayuda son los letreros, folletos y cédulas en tamaño cartulina mejor conocidos como **Guías para exposiciones** las cuales muestran específicamente al visitante ciertas piezas, estimulan su observación imaginativa. Estas guías son instrumento esencial para que el público se sienta agusto en ese entorno, asimismo sirven para que aquéllos con tiempo limitado localicen los puntos clave de la exposición.

Es requisito manejar textos legibles, informativos y que motiven al espectador a recorrer las exposiciones. Es importante la claridad en el diseño y la facilidad con la que pueda leerse el texto.

De preferencia, las guías deben proporcionar orientación sobre fuentes de información relacionada con la muestra. Deben estar dirigidas a públicos diversos, en diferentes idiomas, para minusválidos, grupos escolares, adultos, niños y familias.

Por último tenemos las **guías auditivas**, que brindan información más amplia que la que se puede obtener en cédulas y folletos. Existe una gran variedad para elegir: cassettes, auriculares y teleguías entre otras.

El medio más eficaz es el de cassette debido a que el visitante puede hacer funcionar y detener conforme a sus deseos. Cada grabación debe tener un buen narrador y la información deberá ser clara y precisa. Pueden seguir un tono de interacción, de conversación; asimismo, ofrecen distintos puntos de vista con diferentes niveles de información.

Sin embargo, el museógrafo Rodolfo García piensa que para que todos estos recursos funcionen es necesario no olvidar el principal de todos "considero que el principal recurso de una exposición interactiva es despertar la imaginación del espectador, para crear vínculos que le permitan encontrar significación en los objetos que observa, de tal manera que dejen de ser objetos inaccesibles e ingresen a su esfera de significación propia, que representen algo para ellos".

Ahora bien, hay que tener claro que el proceso de identificación que se menciona no comienza con el público, sino que como afirmó el museógrafo Salvador Sánchez, jefe de museografía del Museo Nacional de Arte "El papel importante de nosotros como museógrafos es apilarse de imaginación y agresividad para hacer un buen trabajo que motive al público a regresar".

Después de haber definido el concepto de una exposición interactiva y sus elementos, retomamos nuestro objeto de estudio que como se recordará resultan ser la exposiciones "Jugando con Tamayo y André Bretón: Festival de lo imaginario", que se catalogaron como exposiciones interactivas ya que contienen elementos que se han mencionado anteriormente, además de que son las únicas hasta la fecha planeadas y presentadas en un museo de arte con un éxito poco común en el ámbito artístico.

Sin embargo, resulta curioso que en otros museos de la ciudad de México como el Museo Nacional de Arte, Museo de San Carlos y el Museo de Arte Moderno, no existan intentos parecidos a "Jugando con Tamayo y André Bretón..."

Aunque conviene aclarar que cada museo proyecta de manera diferente la interactividad en su plan de trabajo para llevar a cabo sus exposiciones por medio de interesantes talleres que bien pueden ser otro camino para mostrar el arte de manera interactiva y que poco a poco han crecido en calidad y en cantidad, pueden ser temporales o permanentes, más adelante conocerás las ventajas y desventajas que esta aventura representa.

## Interactividad para rato

¿Se ha pensado alguna vez los alcances que tiene la imaginación y creatividad del hombre para presentarte el arte de una manera más amena?

Pues bien, presentamos tres alternativas actuales para disfrutar una visita al museo.

Comencemos por el suntuoso Museo Nacional de Arte, en donde se llevan a cabo cinco programas permanentes que dan atención a distintos públicos tomando en cuenta su edad y contexto social.

Conoce primero **Museo Escuela**, tiene como objetivo principal sensibilizar a futuros profesores (estudiantes normalistas), con el fin de cambiar las ideas que sus propios profesores les inculcaron acerca de que el museo es un lugar aburrido, donde no se toca, no se habla y que se debe actuar como dentro de una parroquia.

Se colabora junto con la Secretaría de Educación Pública para que los futuros profesores entiendan lo importante que es la educación artística y se lo transmitan a los alumnos creando así un acercamiento inicial pero básico hacia el arte.

Esto no sólo se aplica con estudiantes normalistas, también se toma en cuenta a los ya profesores (actualmente sólo de educación primaria) haciéndoles ver cómo es un museo, para qué sirve y cómo el arte se puede vincular con las materias escolares. Mas adelante planean extenderlo en el ámbito de secundaria y del bachillerato.

“Me parece sumamente importante el esfuerzo que realiza este museo al tratar de regresarnos a nuestras raíces culturales y además ayudarnos a transmitir las a nuestros futuros alumnos. Es algo que no es fácil y sin embargo es todo un compromiso...” afirma Delia Martínez, estudiante de la Escuela Nacional de Maestros.

**Una cana al arte** es otro de los programas que atiende a otro tipo de público como es el de la tercera edad. Consta de un circuito de visitas guiadas más completas aunque más lentas, así las personas tienen oportunidad de conocer el museo y su acervo que data desde el siglo XVI hasta 1950, en doce sesiones.

A cada visitante se le entrega un banco de plástico que llevan consigo a cada sala para disfrutar más tranquilamente tanto de la explicación como de las obras.

Cada viernes se realizan talleres de dibujo y pintura, para esto se contratan maestros de pintura y grabado con el fin de que sea un complemento a la visita.

“Considero que estas actividades son realmente ricas ya que se da el conocimiento, la retroalimentación además de la interacción...la visita de estas personas es muy valiosa ya que comparten su experiencia, pues no falta alguien que en determinado momento de su vida haya conocido directa o indirectamente a un pintor de los que se exponen, entonces ellos son los que toman la palabra y le cuentan al grupo y a la propia guía, anécdotas que no aparecen en ningún texto o que nunca se conocieron, entonces la que gana es la guía” comento orgullosamente Ángel Eduardo Ysita, encargado de visitas guiadas y asesorías educativas del Museo Nacional de Arte.

Gracias a las sesiones de pintura recibidas, los participantes realizan trabajos que al final de cada curso se mandan enmarcar y se monta una exposición. “Imagínense de manera estimativa lo importante que resulta para alguien que a los 68 años le diga a otra persona, ve al Museo Nacional de Arte, estoy exponiendo” cuenta nuevamente Ángel Eduardo.

Y ciertamente es alentador para las personas participantes, pues según Don Javier quien confesó tener 66 años y ser jubilado desde hace 12, venir al museo es muy reconfortante “Uy m'ijita, imagínate cuanto bien me hace venir aquí, me distraigo y me divierto, y eso a mi edad está difícil...Si, es bonito sentir que estas personas del museo se preocupen por uno, me gusta mucho venir cada ocho días”

Por otro lado, basándose en la función social que debe de cumplir un museo, se creó el programa **Un Museo para todos**, en donde los asistentes son personas con discapacidad, y para facilitar su visita la institución cuenta con rampas, sillas de ruedas y personal especializado en diferentes discapacidades.

Adjunto a la visita existe un taller en el que si el museo tiene posibilidades de material, los asistentes realizan esculturas en arcilla que sin proponérselo han resultado una forma de rehabilitación para ellos.

“Si, le sirve mucho venir a mi niña, aunque sé que no es la cura total, ella se divierte y hemos descubierto que cuando realiza alguna actividad aquí, está más contenta...además pienso que el museo hace un trabajo maravilloso al tratar de no relegar a nadie para admirar el arte”, afirma convencida la señora Laura Orrier

Tomando en cuenta otro grupo -éste generalmente relegado- se conforma **Los niños de la calle**, en donde los chicos son invitados al museo por trabajadores sociales y sociólogos urbanos (que laboran en las calles y conviven con ellos), el único requisito para asistir a esta visita es que no se droguen un día antes.

La visita es guiada y se lleva a cabo a puertas cerradas para que los demás visitantes no se sientan agredidos debido a que a los muchachos se les da la oportunidad de expresarse al cien por ciento “pueden mentar la madre si quieren” comentó el encargado de visitas guiadas y asesoría educativa.

Continuando afirma: “Se trabaja más que con una explicación, con la sensibilidad y la reflexión, pues es lo más acertado para comunicarte con ellos debido a su realidad...sin embargo, las emociones no siempre son positivas ya que su vida ha sido otra y el arquetipo que más ligan en su mente se refiere a ataques sexuales y violencia intrafamiliar”

El objetivo del programa no alcanza a reformarlos o librarlos de esa realidad, pero pretende ofrecer una alternativa que haga más llevadera la misma, que sientan que las puertas del arte y del museo están abiertas para ellos como parte de otro camino.

Y de alguna manera, se han presentado diversas experiencias, una de ellas según nuestro entrevistado muy emotiva. “Conocimos a Poncho en una de las visitas, a leguas se notaba que estaba hundido en la droga, delinquiría, siempre estaba golpeado por judiciales y tiro por viaje estaba en la cárcel; después del taller se acercó de manera continua al museo y a nosotros, hasta que hace poco nos presumió a todo el equipo que había dejado la droga y estaba trabajando orgullosamente de mensajero”

Lo anterior les resultó reconfortante pues el museo cumplió con su labor social y eso los impulsa a seguir adelante en este tipo de programas.

Por último, no podemos olvidar las **Visitas guiadas** que han dejado de ser monótonas, se ha buscado realizar explicaciones para cada grupo en particular, pre-primaria, primaria, secundaria, etcétera.

Por otra parte, un logro importante, que parecía imposible de realizar, conciliar al público "conocedor" -que por lo regular nunca hace uso del servicio de visitas guiadas- con el público en general, asistiendo juntos a talleres creativos en donde los críticos experimentan el arte realizando en algunos casos réplicas según sus sentimientos de la exposición vista con anterioridad.

Otra opción la representa el Museo de San Carlos, quien lleva cabo desde 1974, el taller **Arte de verano**, (que se desprende de la organización "**amiguitos de San Carlos**"), en donde los niños cada año trabajan con diferentes corrientes artísticas como gótico, impresionismo, barroco, entre otras, basándose en el acervo del propio museo.

Cabe mencionar que este año el taller abarcará artísticamente de los 60's a los 90's, ya que les interesa acercar a los niños a su cotemporaneidad.

Las visitas guiadas siempre han estado presentes y van acompañadas de un taller en donde el público realiza manualidades que reflejen el tema de la exposición visitada.

También cuenta con un boletín bimestral que a partir de 1999 será cuatrimestral, y que busca informar sobre las exposiciones y actividades, así como brindar un espacio para que los niños escriban sus opiniones.

Actualmente se está planeando que en cada exposición magna se lleve a cabo un taller que contenga además espectáculos, conferencias, cintas de cine, etc; que den una mayor visión y complementen lo que se ha visto a lo largo de la exhibición, permitiéndole así al museo cumplir con su función social y cultural.

Además se intenta fomentar la visita al museo por medio del programa que se lleva a cabo llamado **La alegría de vivir en tu colonia**, en el que invitan a personas de todas las edades que vivan cerca del museo para que hablen de su colonia, describan cómo fue, cómo es y cómo les gustaría que fuera.

En este programa y/o actividad dividen al público en tres edades como son niños, jóvenes y adultos o personas mayores. En donde a los niños se les impulsa a pintar, dibujar y construir con piezas de cartón cómo les gustaría que fuera su colonia.

La fotografía es el vehículo para el joven, en base a esta actividad pueden mostrar qué quieren en su colonia tomando en cuenta al museo.

Por último, y las más enriquecedoras –según Paola Araiza- son las entrevistas realizadas por el equipo de Servicios Educativos del museo a todas las personas adultas y de edad avanzada que cuentan entusiasmadas anécdotas de la colonia y el mismo museo.

Lo importante es que siempre se tomó video de las pláticas y así se cuenta con testimonios que permanecerán por mucho tiempo.

Finalmente, para compensar a los vecinos participantes, se monta una exposición en el mismo Museo de San Carlos con todos los trabajos y videos que se realizaron y así la gente sienta cuan importantes son para el museo.

Sin pretender relegar al público debido a limitantes físicas, existe otro programa que se llama **Un vistazo por la colonia**, en donde personas carentes de vista o con debilidad visual realizan actividades propias para ellos, utilizando sus otros sentidos.

Estos programas tienen un objetivo muy específico, que es el de atraer la atención del público más cercano, “para recordarles que el museo forma parte de su entorno y como tal requiere que se le cuide como un patrimonio cultural” según la Lic. Araiza, jefa del Departamento de Servicios Educativos del Museo de San Carlos.

Finalmente, en el Museo de Arte Moderno se realizan los domingos talleres sencillos para los niños, el objetivo es integrarlos al arte; se ofrecen técnicas básicas de pintura, acrílico, óleo, etcétera.

Asimismo, con la ayuda del Consejo Nacional para la Cultura y las Artes (CONACULTA), existen otras actividades que proponen acercar a los niños a través de las obras mismas por medio de visitas guiadas para padres e hijos en las que juntos harán una reinterpretación de la obras por medio de cuentos, poesía, etcétera.

El personal de servicios educativos de este museo prepara más proyectos según nos comentó Mayolo Reyes: “Quiero hacer talleres permanentes de las obras del museo, en donde por ejemplo para relacionar la obra, se hagan murales en los pisos con materiales como papel y gises, de manera que el niño tenga contacto directo con la obra...También estamos en proceso de renovación del Espacio Escultórico en el que los pequeños pueden acercarse, tocar y sentir la textura de materiales”.

Estas actividades coinciden con el pensamiento de Taylor Joshua quien fuera Director de la Colección Nacional de Bellas Artes del Instituto Smithsonian, Washington, D.C. quien fue retomado por Graciela Schmilchuk y opina que “Si bien el proceso de pintar, dibujar, esculpir, tiene innegables valores terapéuticos, éstos no deben confundirse con los valores derivados de entregarse a la experiencia que permite la producción de artistas. Si el punto de partida es hacer arte, es necesario, desde el principio, tomar conciencia de que hacerlo no es toda la meta. Debemos encontrar una forma en que la necesidad de hacer se convierta en la necesidad de saber y de ver”.

Se podrá notar que cada museo aplica de diferente manera determinada interactividad con el sujeto, sin embargo, en todos los casos está presente la creatividad, la imaginación, el juego y la sensibilidad. Lo que hace cambiar la percepción del arte. No es lo mismo asistir a una visita cotidiana en donde sólo se observan cédulas que sumergirse en la propia esencia de la obra, su historia, su autor, sus colores, la forma, su razón de ser y -lo más importante- el significado que tiene para nosotros.

Pero como en todo, existen ventajas y desventajas en la planeación y producción de las exposiciones interactivas.

Hablémos de la parte positiva, en la plática del día 7 de diciembre de 1998, el arquitecto Felipe Lacoteur Fornellio, encargado del Departamento de Documentación del INAH “la interactividad es la única manera de invitar al público a conocer los museos y disfrutar de las exposiciones”

Y aunque para Samuel Morales representan “sólo otra forma más de exposiciones”.

Existen expertos como Ángel Eduardo Ysita que afirmo “son fabulosas porque se pierde el miedo al museo y la gente se lleva una experiencia en lugar de una cédula; se toca más lo sensorial que lo cognostivo porque el arte depende de todo sentimiento”

Mayolo Reyes concuerda con él “si el conocimiento se da por este medio, me parece muy válido, porque se capta más”.

Asimismo, Sergio Sánchez, diseñador gráfico y encargado del departamento de museografía del Museo de San Carlos opinó que “las exposiciones interactivas funcionan porque definitivamente atraen público a los museos y hacen que el arte no sea necesario conocerlo sino disfrutarlo”.

Ahora bien, Salvador Sánchez, museógrafo del Museo Nacional de Arte opinó que “con las exposiciones interactivas la gente se siente integrada a la exposición, al concepto y al conocimiento pictórico, histórico y artístico que tenemos en México...Como museógrafo, trabajar en estos proyectos es más emocionante porque permite el reto de mostrar a la gente que el espacio del museo puede ser interesante sin salirnos del guión”.

Por su parte, Rodolfo García afirmó que “vale la pena continuar y trabajar en este tipo de exposiciones, son necesarios nuevos recursos y caminos para la mejor comprensión del arte contemporáneo”

Asimismo, el reconocido museógrafo Iker Larrauki en conferencia organizada por el Museo Nacional de San Carlos con motivo del Día Internacional del Museo llevada a cabo el 20 de mayo de 1999, afirmó que la implantación de exposiciones interactivas son válidas porque “Ahora es mucho más factible usar la imaginación del público y del personal del museo, pero es importante que todo se lleve a cabo sin encasillarse en sí mismos”.

Asimismo, en dicha conferencia, la historiadora de arte egresada del Instituto Nacional de Bellas Artes (INBA), Graciela Schmilchuk, ve con buenos ojos la actividad interactiva pues considera que “La capacidad de atención al público ha evolucionado mucho pues se ha descubierto y entendido que ambos lados –museo y público- han cambiado, pues mientras el museo tiene ahora gente joven con gran imaginación, el público por su parte, ha desarrollado abrumadoramente un espíritu de exploración, imaginación y sensibilidad”.

Ahora bien, según Patterson Williams en su texto *Object-Oriented Learning in Art Museums*, donde es retomado por la investigadora de arte Graciela Schmilchuk en *Museos Comunicación y Educación*, afirma que la meta de una exposición interactiva debe ser reunir a la gente con los objetos y no a la gente con la información acerca de los objetos.

Asimismo, respeto a la reacción del público en este tipo de exposiciones explica “Para que los visitantes resulten satisfechos y complacidos, es esencial que retengan el derecho de su propia experiencia con los objetos”. Es decir, que el museo respete el significado para cada persona y no pretenda imponer una apreciación lineal y reducida de la exposición.

Lo anterior, trae como consecuencia lo que Patterson señala como la habilidad de “contemplar”. Dicha habilidad la ha clasificado en tres puntos básicos que pueden ser aplicables en exposiciones interactivas.

Primero tenemos la operación **mirar**, que consiste en observar detenidamente al objeto, adentrarse en lo que se siente al estar frente a éste, el autor de estos puntos asegura que lo anterior representa un proceso en donde “Un individuo, después de la práctica de mirar, puede adentrarse con más exactitud, escuchar más cuidadosamente, tocar más intensamente, oler y paladear más precisamente y mirar más perceptivamente de lo que podía”.

Por otro lado, la operación **reacción** que se refiere a las reacciones y respuestas que ocurren naturalmente cuando los visitantes miran los objetos, aunque no hay que perder de vista que la reacción varía de persona a persona “Regularmente las reacciones son afectivas, otras pueden ser cognitivas, en algunos casos son conscientes o inconscientes, algunas veces son libres” afirma categóricamente Patterson.

Y por último, existe la operación de **formular juicios** en donde el público se convierte insistentivamente en una persona especializada en base claro está, de la conciencia en sí mismo, experiencias y valores propios.

Sin embargo, la otra cara de la moneda no siempre es agradable y aunque cada cabeza es un mundo, todos concuerdan y comprobamos que un fuerte obstáculo es la falta de presupuesto en los museos. Esto lo contrarrestan con la espontaneidad y la creatividad sin caer en la improvisación; es preciso tener bien claro los alcances y limitaciones en sus herramientas y posibilidades.

En un sentido no tan estricto, Rodolfo García mencionó que la principal limitante de las exposiciones interactivas se refiere a “la falta de recursos económicos y planeación de proyectos, sin embargo, creo que cualquier espacio puede convertirse en una grata experiencia para los sentidos como lo es una exposición interactiva”.

En tanto, Sergio Sánchez cree conveniente poner en claro que las limitantes de este tipo de exposiciones “Implican un mayor trabajo en comparación a otras, significa invertir mayor presupuesto y sobre todo aceptar que a la gente le da miedo ser activa en un museo, por tal se tiene que pensar bien la dinámica para reforzar el concepto de la exposición y aplicarlo”.

Asimismo, Salvador Sánchez, comentó que una de las barreras con las que se enfrentan para dar vida a la exposición interactiva “Es el espacio, ya que este se tiene que adaptar debido a que puede ser que el edificio no haya sido diseñado para ser museo”.

Él mismo afirma que otro obstáculo (particularmente en el Museo Nacional de Arte) es la delicadeza de su acervo y la obligación de cuidarlo, es por eso que se recurre a talleres como una alternativa”.

Ahora que, basándonos en la forma de contar la exposición, el arquitecto Lacoteur afirmó “hay que tener un estricto cuidado en la planeación y discurso museológico para que esta exhibición no se convierta en un juego vulgar y se pierda el principal valor de la obra”.

Sin embargo Paola Araiza opinó lo contrario “Si hay crítica alrededor de este tipo de exposiciones, pues se dice que hay más diversión y le quitan lo formal y serio al museo pero desde su planteamiento estaba puesto como tal, que te permitiera entrar más allá a la obra de un artista”.

Ahora bien, para el internacional museógrafo Iker Larrauki las limitantes que existen para la realización de exposiciones interactivas tienen que ver con diversos aspectos “Museográficamente hablando no hay inconveniente, pero pudieran ser los espacios que dependen del tipo de museo y construcción y por supuesto los directores de los mismos, si el director tiene el valor de cooperar y arriesgarse ya está todo”.

Todos los comentarios e investigaciones anteriores reflejan la apertura que se presenta actualmente en los museos de México; poco a poco se ha expandido la preocupación por unirse al público y por no estancarse en “visitas guiadas”.

“Creo que cada vez los museos deberán destinar mas recursos técnicos e intelectuales para la realización de este tipo de exposiciones (exposiciones interactivas)”. Afirmó contundentemente el museógrafo Rodolfo García.

Al igual que Paola Araiza al comentar convencida que “No hay pretextos de que no hay presupuesto y no hay cooperación, hay que atreverse a planear, soñar y realizar cosas nuevas”

Hay planes, intención, proyectos y más tiempo que vida...vida que se debe aprovechar para forjar el arduo camino de la novedad que evolucione a la par que el ser humano, pues como afirma categóricamente el jefe del Departamento de Documentación del INAH, el arquitecto Felipe Lacoterur Fornellio “ la interactividad incluida en las exposiciones de arte es el único camino que pueden seguir los museos para sobrevivir de ahora en adelante”

## CONSIDERACIONES FINALES

Nunca imaginamos que este trabajo nos brindara las experiencias y conocimientos adquiridos.

Pues si bien fue una investigación no tan formal en el tema, de ninguna manera excluimos el compromiso que significó realizarla.

El hablar de exposiciones interactivas en un museo de arte, representó adentrarse en un mundo quizá desconocido para algunos, incluso para nosotras mismas.

Sin embargo, la atractiva oportunidad surgió en 1995 en la exposición interactiva "Jugando con Tamayo" y para el siguiente año continuar con "André Bretón festival de lo imaginario", donde se rompieron las barreras de lo establecido con exposiciones temporales.

Cierto, fueron vanguardistas y hasta atrevidas, sin embargo se demostró que el público mexicano está preparado para participar en ellas.

Quizá debido a que poco a poco en este casi fin de milenio se identifica con lo que Lipovetsky define como "la cultura de la conservación" que se manifiesta en la revalorización del patrimonio artístico y en las tradiciones culturales.

Por otro lado, siempre se contempló la falta de presupuesto en los museos de arte como un obstáculo para la realización de exposiciones interactivas.

Sin embargo, se descubrió que no es el único impedimento, existen otros mucho más profundos y específicos en cada museo como lo son: el tipo de acervo (ya sea en calidad, delicadeza, importancia, cantidad, etc.), los lineamientos internos que los ciegan y aunque parezca increíble, el miedo a ser originales y exponerse a una crítica de los expertos sin pensar en el público distinto que pudieran captar con un nuevo proyecto y la gente.

Lo curioso es que no necesariamente lo denominan como “exposición interactiva”, pues no les cabe en la cabeza que sea un concepto totalitario que implique el proceso de recorrido de la exposición, sino que la proponen como elemento de talleres y programas que enriquezcan la exposición misma y que se encuentra al final de ella, un ejemplo es el Museo Nacional de Arte.

Propuestas que parecen muy ricas a la par que humanas debido a que se preocupan porque todos los públicos tengan un acercamiento al arte demostrando así que se piensa en todos nosotros.

Los talleres presentados por este antiguo museo, resultaron ser una de las sorpresas más agradables de toda la investigación, pues sin hacer tanto “ruido” (publicidad), enriquecen el alma de miles de personas anónimas en esta gran ciudad.

Ahora bien, los talleres del museo de San Carlos son muy creativos y con gran experiencia, pues trabajar y perfeccionar las actividades con niños desde hace ya 25 años refleja el tezón por dar todo lo mejor al público. Y aunque mucho tiempo se tomó sólo en cuenta al público infantil, la noticia es que hoy intenta abrir sus puertas a gente de cualquier edad.

Además, algo muy inteligente es que utilizan de “gancho” la tradición de la colonia Tabacalera –lugar donde está ubicado el museo- para atrapar al público y presentarle al museo.

Pero como en todo, hubo propuestas de otros museos como el Museo de Arte Moderno que no se consideraron muy a la altura de los demás, se percibió falta de calidez, apertura para un mayor público y permitir explotar la interacción como otra opción.

Tal vez el camino no sea fácil, pero si bien es cierto los proyectos se están materializando y para que esto se fortalezca, hay que cortar de tajo esos lineamientos arcaicos que le impiden al museo darse cuenta de otras posibilidades que pueden darle al público.

El museo ya no puede ver hacia atrás, hoy todo se resume a mirar hacia delante. Ya es momento de que tome su posición ante la sociedad y enriquezca de forma directa a la misma.

Pues nada que interese al hombre se considera ajeno a él. Así, los museos deben satisfacer las leyes básicas de la naturaleza y la vida, ahí donde surgen la complejidad y la diversidad.

Es por eso que para que las exposiciones o actividades interactivas se consolidan en los museos de arte es necesario primero que los Departamentos de Servicios Educativos de estas instituciones pongan especial interés en diversas categorías de público (retomemos el ejemplo del Museo Nacional de Arte), esto originará que todos puedan encontrar en el museo un reflejo propio de sus preocupaciones y necesidades culturales.

Estamos acostumbrados a considerar al museo como una institución cuyos propósitos son exhibir colecciones, cuando en realidad debemos tomarlo como un instrumento que ofrece respuestas a nuestras preguntas o al menos nos ayuda a encontrar respuestas.

Respuestas que pueden ser día con día mas claras con la ayuda de la interactividad y entonces el museo se convertirá en un centro público de reunión y en un sitio particularmente propicio para la creación de formas culturales nuevas y de relaciones sociales distintas.

Sin embargo, conviene aclarar que el arte, la base de sustentación del museo tradicional, no perderá terrenos en este proceso, por el contrario, las exposiciones y actividades interactivas le permitirán renovarse y se convertirá firmemente en elemento del entorno humano.

Cumpliendo estos objetivos, va a ser más común encontrar estas alternativas en más museos de arte.

Finalmente reconocemos el éxito de las exposiciones interactivas debido a que tiene como protagonista un elemento lúdico.

Lo lúdico, expresado en su forma más perfecta en el juego, es parte fundamental de la cultura desde la antigüedad, y ha contenido, en todas sus variantes, la esencia social del hombre, su ser en la colectividad. El juego, ante todo, es un acto de libertad: participamos en él por voluntad propia. Es por esto, y por una aparente oposición a lo serio que el juego ha probado ser otra vía hacia el conocimiento de nosotros mismos y de lo que nos rodea con una intensidad y espontaneidad difícilmente igualable con otro contexto.

El juego abre camino a la imaginación , es decir, a la conciencia y a la inteligencia puestas en libertad. Del juego y la imaginación surge la creación...

## BIBLIOGRAFÍA

CENTRO DE INVESTIGACIÓN Y SERVICIOS MUSEOLÓGICOS, Ed. UNAM  
México 1988 pp. 22

GÉNEROS PERIODÍSTICOS, Martín Vivaldi Gonzalo, Ed. Prisma  
México 1993 pp.318

GLOSARIO DE LOS TÉRMINOS MUSEOLÓGICOS Madrid, Miguel Ed. UNAM  
México 1986 pp. 130

EL MUSEO COMO CENTRO CULTURAL DE LA COMUNIDAD  
Y SEMINARIO REGIONAL DE LA UNESCO Ed. UNESCO  
París 1963 pp. 77

EL PERIODISMO EN LA ACTUALIDAD (Libro para el alumno)  
Ferguson, Donald & Patten, Jim, Ed. EDAME, México 1988 pp.369

EL REPORTAJE Ibarrola, Javier, Ed. GERNIKA México 1987 pp. 135

EL REPORTAJE MODERNO Rojas Avendaño, Mario Fac. Ciencias Pol. y Soc.  
Ed. UNAM México, 1976 pp.228

LA CALLE, ¿A DÓNDE LLEGA? Fischer, Herve, Ed. Arte y Ediciones  
México 1984 pp. 239

MANUAL DE MUSEOLOGÍA Hernández Hernández, Francisca, Ed. Síntesis  
España pp 375

MANUAL DE PERIODISMO Leñero, Vicente Marín, Carlos  
Ed. Cuzalbo México año pp. 315

MANUAL DE TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL Para la  
enseñanza media, Olea Franco, Pedro, Ed. Esfinge  
México 1992 pp. 221

MUSEOS: COMUNICACIÓN Y EDUCACIÓN, Schmilchuk, Graciela, Ed. INBA  
Mexico 1987 pp 571

PERIODISMO Rivadeneira Prada, Raúl, Ed. Trillas  
Mexico pp. 333

PERIODISMO DE OPINIÓN Y DISCURSO González Reyna, Susana  
Ed. Trillas, México 1988 pp. 179

POSIBILIDADES Y LÍMITES DE LA COMUNICACIÓN MUSEOGRÁFICA  
Zavala, Lauro Ed. UNAM, México 1993 pp. 155

PRIMERO COLOQUIO "LOS MUSEOS Y EL ARTE EN MÉXICO"  
Federacion Mexicana de Asociacion de Amigos de los Museos A.C  
No. 9, 10, 11 y 12 México 1993 pp 126

REDACCIÓN PERIODÍSTICA Martínez Albertos, Jose Luis  
Ed. A.I.E. España pp. 254

## HEMEROGRAFÍA

REVISTA TRIMESTRAL "MUSEUM INTERNACIONAL" No. 152 "Exposiciones temporales"

UNESCO París 1986 pp. 256

BOLETÍN BIMESTRAL MUSEO FRANZ MAYER Julio-agosto 1988 No. 26  
México D.F.

BOLETÍN BIMESTRAL MUSEO FRANZ MAYER Noviembre-Diciembre 1988 No. 28  
México D.F.

REVISTA TRIMESTRAL "MUSEUM INTERNACIONAL" No. 171

"Los museos y la mujer" UNESCO París 1991 pp. 184

REVISTA TRIMESTRAL MUSEUM INTERNACIONAL No. 175

"Los museos etnológicos y los museos al aire libre" UNESCO París 1992 pp 188

BOLETÍN BIMESTRAL MUSEO FRANZ MAYER Marzo-abril 1993 No. 54

México D.F.

EL UNIVERSAL México D.F. a jueves 17 de Agosto de 1995 Secc. Cultural p.3

EL NACIONAL México D.F. a jueves 17 de Agosto de 1995 Secc. Cultural p.33

THE NEWS México D.F. viernes 18 de Agosto de 1995 Secc. Arte y entretenimiento  
p.29

EL FINANCIERO México D.F. viernes 18 de Agosto de 1995 Secc. Cultural p.10

BOLETÍN DE PRENSA RUFINO TAMAYO 11/95 publicado el 19 de agosto de  
1995

EL FINANCIERO México D.F. domingo 20 de Agosto de 1995 Secc. Cultural p.43

ENOMÁSUNO México D.F. domingo 20 de Agosto de 1995 Secc. Cultural p.2

LA JORNADA México D.F. sábado 7 de Octubre de 1995 Secc. Cultural p.30

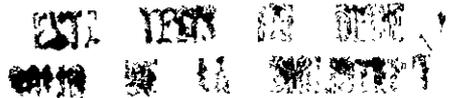
ENCUENTRO México D.F. 5 de septiembre de 1996 Secc. Cultural B P.5

EL NACIONAL México D.F. viernes 27 de Septiembre de 1996 Secc. Las rutas del  
ocio p.1

REFORMA México D.F. viernes 27 de Septiembre de 1996 Secc. Primera fila p.22

REFORMA México D.F. sábado 28 de Septiembre de 1996 Secc. Cultural  
p.1c

MEXICO CITY AND TIMES México D.F. sábado 28 de Septiembre de 1996 Secc.  
Arts y Leisure p.19



BOLETÍN DE PRENSA RUFINO TAMAYO 14/96 publicado el 28 de septiembre  
de 1996

EXCELSIOR México D.F. domingo 10 de Noviembre de 1996 Secc. Magazine  
dominical p 4 y 5

REFORMA México D.F. domingo 2 de Marzo de 1997 Sec Cultural p.5C

GACETA DE MUSEOS No.8 Centro de Documentación Museológica del Instituto  
Nacional de Antropología e Historia (INAH)  
INAH Diciembre 1997 pp. 72

REVISTA TRIMESTRAL "MUSEUM INTERNACIONAL" No. 198 "Museos de  
sitio" UNESCO  
París 1998 pp. 64

ARCHIVO DEL MUSEO RUFINO TAMAYO

## FUENTES VIVAS

### **\*ARQ. FELIPE LACOTEUR FORNELLIO**

Encargado del Centro de Documentación del IN.MI  
7 de diciembre de 1998

### **\*MARGARITA GÓNZALEZ ARREDONDO**

Investigadora de arte y colaboradora activa del Museo de Arte Contemporáneo  
26 de diciembre de 1998

### **\*LIC. SAMUEL MORALES**

Jefe de Depto. De Coord. De Exposiciones y Centro de Documentación e Investigación del Museo Rufino Tamayo.  
26 de enero de 1999

### **\*HISTORIADOR ÁNGEL EDUARDO YSITA CHIMAL**

Encargado de visitas guiadas y prácticas escolares del Museo Nacional de Arte  
8 de febrero de 1999

### **\*LIC. MAYOLO REYES**

Jefe del Depto. De Servicios Educativos del Museo de Arte Contemporáneo  
8 de febrero de 1999

### **\*LIC. PAOLA ARAIZA**

Jefa del Departamento de Servicios Educativos del Museo Nacional de San Carlos  
29 de febrero de 1999

### **\*SALVADOR SÁNCHEZ**

Jefe del Depto. de museografía del Museo Nacional de Arte  
26 de abril de 1999

**\*D. G. SERGIO SÁNCHEZ**

Encargado del Depto. de Museografía del Museo Nacional de San Carlos  
6 de mayo de 1999

**\*MUSEÓGRAFO RODOLFO GARCÍA LARA**

Encargado del Depto de Museografía del Museo Rufino Tamayo  
11 de mayo 1999

**\*MUSEÓGRAFO IKER LARRAUKI**

Conferencia "Museo y Sociedad" Museo Nacional de San Carlos  
20 de mayo 1999

**\*HIST. DE ARTE GRACIELA SCHMILCHUK**

Conferencia "Museo y Sociedad" Museo Nacional de San Carlos  
20 de mayo 1999

\*ARILLY (ESTUDIANTE)

\*JAVIER JUBILADO

\*DELLA (ESTUDIANTE)

\*LAURA (AMA DE CASA)

7 de febrero de 1999 en el Museo Nacional de Arte