



---

---

**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE  
MÉXICO**

**ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS**

**Museografía para el diseñador gráfico**

**TESIS**  
QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:  
**LIC. EN DISEÑO GRÁFICO**  
PRESENTA:

**MARLENE OCHOA BAUTISTA**  
**MARIA DEL ROSARIO VELA JARAMILLO**

DIRECTOR DE TESIS: GARARDO PORTILLO ORTIZ



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.

# Dedicatorias y Agradecimientos

dedico este trabajo a:

dios, por ser la luz en mi camino y darme salud, sabidura y paciencia.

A mi mamá, porque gracias a todo tu esfuerzo, tus lágrimas, tus preocupaciones, tus regaños, tus sonrisas, tus apapachos, TUS CONSEJOS, TU APOYO, TUS ORACIONES, pero sobre todo tu GRAN AMOR INCONDICIONAL que fué el que me trajo hasta este momento de mi vida, por todo lo que representas para mí y porque espero llegar a ser aunque sea una mínima parte de la gran mujer que eres. el gran ejemplo de vida que eres para mi hermano y para mí. MIL GRACIAS MAMI!!!

A mi tío nando, por sus consejos, por su apoyo, porque gracias a tí pude llegar hasta este momento tan importante en mi vida. gracias por brindarme tu confianza, gracias por todo tu amor.

Angelito, porque tengo la esperanza de que algún día puedas cumplir tus anhelos, tengo fe en tí, inténtalo y verás que la vida te lo premiará.

A mi abuelita . . . en su memoria.

A mi abuelito por todo su cariño y comprensión.

A mi 'apa, por su cariño y apoyo a esta tu "nena consentida:"

A la familia centeno bautista por su apoyo brindado, en especial a mi madrina paty por su cariño, oraciones diarias y consejos.

A la familia Alcantar centeno por su incondicional apoyo y consejos.

A la familia martínez centeno que aunque lejos, oraron día con día por este proyecto.

canelita . . . sin palabras (mejor ladridos).

Agradecimientos especiales:

Al sr. bogelio coria por su comprensión y el apoyo brindado para la realización de este trabajo.

A América, por aguantarme en mis momentos difíciles, por su paciencia y sus oraciones.

Al sr. Francisco Espinoza por su apoyo.

Marlene O.

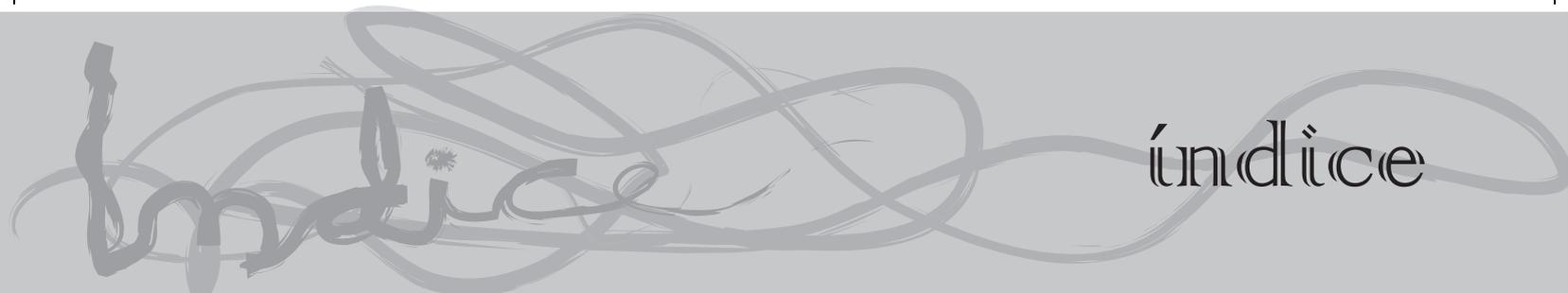
este trabajo está dedicado a:

mis abuelos y mis tíos por el apoyo que siempre me brindaron.

Rosario N.

y finalmente (pero no menos importante) agradecemos a nuestros profesores Gerardo Portillo Ortíz y José Francisco Villaseñor Bello por guiarnos y compartir sus conocimientos con nosotros, por todo su apoyo, sus consejos y sobretodo por la paciencia que nos tuvieron para poder concluir este proyecto.

<b>Introducción.</b>	1
<b>Capítulo 1. Conceptos Básicos</b>	
1.1 Museo.	2
1.2 Museología	4
1.3 Museografía	5
1.4 Diseño Gráfico	6
1.5 Diseño Gráfico aplicado a la museografía	7
<b>Capítulo 2. La Evolución del Museo</b>	
2.1 El Museo Moderno (Siglo XIX)	9
2.2. Modalidades del Museo en su Evolución	11
2.3 Museos del Siglo XX.	12
2.4 La Real Academia de San Carlos de Nueva España y los Museos en México.	13
<b>Capítulo 3. El Espacio en los Museos.</b>	
3.1 Espacio Museográfico	17
3.2 Adaptación	18
3.3 Construcción	21
<b>Capítulo 4. El Museo.</b>	
4.1 Organismos que los manejan.	25
4.1.1 ICOM	27
4.1.2 ICOM México	29
4.2 Funciones de un Museo	30
4.2.1 Coleccionar	30
4.2.2 Identificar	32
4.2.3 Documentar	33
4.2.4 Investigar	34
4.2.5 Preservar y Conservar	35
4.2.6 Exhibir	38
4.2.6.1 Planeación, diseño, producción y montaje	39
4.2.7 Comunicar y Educar	40
4.2.7.1 Actividades Educativas en un Museo	40
4.3 Esquemas de Organización y Manejo de un Museo	43
4.4 Proyección Sociocultural del Museo.	44



## **Capítulo 5. Metodología para el Proceso del Diseño Museográfico.**

5.1 Presentación de Guiones	46
5.1.1 Concepto o Guión Temático	46
5.1.2 Guión Museológico	46
5.1.3 Guión Museográfico	47
5.2 Fase de Diseño	48
5.2.1 Diseño y Realización de Planos	49
5.2.2 Factores Humanos de las Exposiciones	49
5.2.3 Tipografía	51
5.2.4 Códigos Cromáticos	52
5.2.5 Apoyo Gráfico	55
5.3 Etapa de producción y montaje	58
5.3.1 Iluminación	58
5.3.2 Temperatura	60
5.3.3 Humedad	61

## **Capítulo 6. Difusión**

6.1 Editorial	62
6.1.1 Perfil Editorial del Museo	62
6.1.2 Política Editorial	63
6.1.3 Tipos de Publicaciones	63
6.1.4 Proceso Editorial	64
6.1.5 Catálogo	65
6.1.6 Folleto	65
6.2 Cartel	67
6.3 Página Web	69
6.4 Otros Medios	71
6.4.1 Prensa	71
6.4.2 Radio y Televisión	72

## **Conclusiones Generales**

## **Glosario**

## **Bibliografía**

# Introducción

México cuenta con una riqueza muy vasta en tradiciones, historia y cultura que, desafortunadamente, es poco valorada por su población. Estos aspectos se muestran constantemente dentro de instituciones tales como museos, casa de la cultura, galerías o bien en puestas en escena o teatros populares que promueven día con día y con gran entusiasmo estas facetas de nuestro país intentando mostrar a propios y visitantes extranjeros lo grande que es este país.

Por ejemplo, las instituciones educativas hacen su parte al solicitar que los alumnos asistan a alguna exposición en un museo al cual llegan los educandos muchas veces sin una idea clara de lo que se van a encontrar al llegar al lugar. La escasa publicidad (o nula) que se les da en ocasiones a las exposiciones y la falta de interés de la sociedad hacen que los museos se vean desolados

Durante el tiempo que invertimos en este proyecto, tuvimos la oportunidad de conocer más afondo la problemática que enfrentan los museos hoy en día así como de acercarnos a la gente que trabaja para ellos y darnos cuenta de las carencias que algunas de estas instituciones presentan.

El campo que maneja el diseñador gráfico es el visual, por lo tanto la museografía recurre a esta disciplina como apoyo para materializar ideas en una exposición. El presente trabajo de tesis es también la resultante de una inquietud compartida: presentar al diseñador gráfico la posibilidad para desarrollarse en el campo museístico, colaborar con la museografía y aportar ideas a la misma. Que tenga en cuenta que el diseño gráfico es una parte muy importante dentro de la comunicación entre el museo y sus visitantes. Actualmente estas instituciones son consideradas como espacios educativos y de fácil acceso a cualquier público, así que esto se convierte en un campo de trabajo más para el diseñador.

Este proyecto introduce a la museografía de una manera sencilla, además de presentar las diversas áreas de trabajo dentro de un museo (investigar, coleccionar, diseñar, montar y presentar exposiciones). Tales aspectos se verán en cada uno de los capítulos siguientes.

Este texto presenta algunas nociones básicas sobre los conceptos de museo, museología, museografía y diseño gráfico como punto de partida hacia nuestro objetivo que es mostrar la interacción entre la institución y el diseñador, también veremos un antecedente histórico de cómo inició y evolucionó el museo hasta nuestros días y cómo estas instituciones se han ido adaptando a las necesidades de nuestra sociedad.

No podríamos dejar de lado a las instituciones y organismos que manejan y apoyan a los museos así como las funciones que estos deben cumplir tanto interna como externamente y la manera en que el diseño gráfico apoya a los museos para llevar a cabo dichas funciones.

## I.1 MUSEO.

México es un país con una riqueza histórica y una cultura extraordinaria, llena de tradiciones y lugares de belleza natural; con una herencia prehispánica y colonial inmensa, así como las nuevas corrientes artísticas que han ido apareciendo a lo largo del tiempo con una gran influencia en nuestra cultura actual, sin perder la esencia popular de nuestro país. Muchos aspectos de nuestra cultura como objetos, cultos y ritos prehispánicos; colecciones de objetos o pinturas decorativas de construcciones coloniales, solo pueden preservarse a través de recintos culturales que investigan, protegen y difunden el patrimonio cultural como el museo.

El término "museo" y su concepto han cambiado de acuerdo a las necesidades que se han marcado gracias a todos los grandes y variados eventos que la humanidad ha ido desarrollando con el paso del tiempo. Desde cambios en el medio ambiente hasta guerras mundiales; desde descubrimientos científicos hasta movimientos sociales y políticos importantes como el de 1968.

Hablar del término "museo" en esta época es referirse a una *"institución permanente, sin fines lucrativos, al servicio de la sociedad y de su desarrollo, abierta al público y que efectúa investigaciones sobre los testimonios materiales de la humanidad y de su medio ambiente, adquiridos, conservados, comunicados y sobre todo, expuestos para fines de estudio, de educación y de deleite"*<sup>(1)</sup>

Sin embargo, el concepto original de "museo" proviene de la Antigua Grecia y lo que ellos denominaban *museion* o "casa de las musas" que era un conjunto de instalaciones que incluían biblioteca, anfiteatro, observatorio, salas de trabajo y estudio, jardín botánico y colección zoológica. Un espacio muy similar al de una universidad grande o un centro cultural de nuestros días aunque no necesariamente tienen la función del "museo" como hoy lo conocemos. Por otro lado, en aquellos tiempos, Grecia contaba también con la *Pinakothéke*, en donde se conservaban estandartes, tablas y obras de arte antiguo. Estos lugares se aproximan más a la idea que tenemos del museo hoy en día sólo que aquellas instituciones tenían el acceso limitado a unos pocos. Afortunadamente esto último iría cambiando con el paso del tiempo permitiendo que esos tesoros estén al alcance de cualquier persona.

En el transcurso de los años, diversas instituciones han contribuido a afinar la idea de lo que es un "museo" y todas ellas han influido en menor o mayor medida al concepto general que prevalece hasta el día de hoy:

- De acuerdo a la Asociación Americana de Museos un "museo es una institución permanente no lucrativa, no únicamente dirigido a la realización de exposiciones temporales, exento del impuesto sobre la renta, abierto y administrado en interés del público; cuyo propósito consiste en conservar y preservar, estudiar, interpretar, reunir y exhibir al público, para su instrucción y entretenimiento, objetos y especímenes de valor educativo y cultural, incluyendo material artístico, científico (sea animado o inanimado), histórico y tecnológico".<sup>(2)</sup>

(1) Definición del Consejo Internacional de Museos de la UNESCO.

(2) Moreno María, Encanto y Desencanto pag. 12.

# Conceptos Básicos 1

- Por su parte, la UNESCO dice que un museo es una “institución al servicio de la sociedad, que adquiere, comunica y principalmente expone, con fines de estudio, de conservación, de educación y de cultura, los testimonios representativos de la evolución de la naturaleza y del hombre”.<sup>(3)</sup>
- Gonzalo Vázquez Rojas menciona que “Los museos son definidos como espacios para proteger y difundir el patrimonio cultural y responden a una política cultural determinada”.<sup>(4)</sup>

Hoy en día, el concepto del “museo” se ha expandido un poco más abriendo paso a otras formas de expresión del arte, la cultura y la historia incluyendo también espacios abiertos. De acuerdo al Consejo Internacional de Museos de la UNESCO, dentro de la categoría de museos pueden ser incluidos:

- Sitios o monumentos arqueológicos, etnográficos y naturales y aquellos lugares que por sus actividades de adquisición, de conservación y de comunicación tiene el carácter de museo.
- Instituciones que exponen especies vivientes, tales como jardines botánicos, zoológicos, acuarios y otros.
- Parques nacionales, áreas de conservación y reservas.
- Planetarios y centros científicos.
- Institutos de conservación y las galerías de exposición que dependen de las bibliotecas y de los centros de archivo.

Después de haber investigado diversas fuentes con diferentes definiciones y en un intento por aterrizar el concepto de “museo” desde el punto de vista del público común, un museo es:

Una institución creada con el fin de preservar, estudiar, conservar y difundir mediante exposiciones y diversas actividades paralelas nuestra historia, costumbres, evolución tecnológica, artística o científica, la naturaleza y todo aquello que forma parte de nuestro origen, evolución y desarrollo sociocultural a través de los tiempos. Es una manera de aprender sobre nuestro pasado, entender el presente y predecir el futuro.



Fachada del Museo Nacional de Antropología e Historia.

(3) Mesa Redonda en Santiago de Chile, mayo de 1972.

(4) Vázquez Rojas Gonzálo, Patrimonio Cultural y Museos Comunitarios, pag. 10.

# Conceptos Básicos 1

## 1.2 museología.

*“La Museología, atendiendo a lo que expresa el término en su doble término etimológico griego, es la ciencia del museo. Se ocupa de todo lo concerniente a estas seculares instituciones”<sup>(5)</sup>*

Históricamente, la Museología comenzó dando algunas pautas o guías a seguir para que los lugares de exhibición en los museos pudieran contener los bienes de manera segura y logrando la mejor exposición posible. Por mencionar un punto de origen, la Museología se inició con el museo ideal (del tratado *“Musoeographia”* que aparece a principios del siglo XVIII del alemán Caspar Friedrich Neickel), que ofrecía una serie de consejos muy prácticos sobre “la elección de los lugares más adecuados para acoger los objetos y la mejor manera de clasificarlos y conservarlos, tanto provenientes de la naturaleza como los producidos por las ciencias y las artes.”<sup>(6)</sup>

La realidad de la Museología cambiaría con el paso del tiempo. Se produjeron avances en la conformación de la misma: Goethe publicó en 1821 su teoría sobre la doble ordenación del museo, es decir, agrupar las colecciones en dos zonas, una para el público y la otra para los ya iniciados o expertos; luego, en Alemania durante el siglo XIX, se estudiaron de forma racional los problemas de los museos en la sociedad y su organización con numerosos trabajos de investigadores orientados al establecimiento de la ciencia de la Museología.

*“El desarrollo de las investigaciones museológicas y el establecimiento y definición de los principios de la Museología como ciencia adquieren en el siglo XX su total consolidación y crecimiento”<sup>(7)</sup>*

Después de la Segunda Guerra Mundial, Mr. J. Chaucey Hamlim (director del museo de ciencias de Buffalo, Estados Unidos) creó bajo el patrocinio de la UNESCO, el International Council of Museums (ICOM) que se reuniría por primera vez en París en 1947 donde, más tarde fijarían su sede. El ICOM o Consejo Internacional de Museos, es el verdadero impulsor de los museos y la Museología con la creación del ICOFOM (Comité Internacional del ICOM para la Museología) y las publicaciones MuWoP (Museological Working Papers) que tratan sus orígenes y el problema fundamental de su existencia.

Museología es, simplemente, la ciencia del museo. Su meta principal es conservar lo que el hombre va dejando a su paso como testimonio de su existencia, y que a la vez esta información sea accesible a la gente sirviendo esta como un medio auxiliar para su educación y cultura.

El Instituto Latinoamericano de Museos (ILAM) entiende la Museología como la investigación, preservación y comunicación del patrimonio cultural y natural. Cuenta con un conjunto de sistemas y conocimientos sobre la realidad de las instituciones, salvaguarda el patrimonio con base en el estudio de la historia y el papel que cumplen en la sociedad. Esos sistemas son específicos para la preservación, investigación, comunicación y organización, su relación con el ambiente y la clasificación de los diferentes tipos de instituciones. Comprende las siguientes clasificaciones:

(5,6,7) Fernández Luis Alonso, *Museología: Introducción a la Teoría y Práctica del Museo*, pag. 18,23.

# Conceptos Básicos 1

- En los discursos que enmarcaron el homenaje a Fernando Gamboa se dice que *“la Museografía es una actividad artística, cuyo dominio supone un poder creador, aparte de cultura e inventiva visuales y de conocimientos históricos;... la Museografía no es simplemente el arte de exhibir: es un arte que se desarrolla con el fin de exaltar los valores artísticos y educar la sensibilidad y la imaginación del espectador para que esté en condiciones de disfrutar y recrear el arte.”*<sup>(11)</sup>

En el museo, el museógrafo o el equipo de Museografía es responsable del diseño y montaje físico de la exposición. Debe adaptarse a cada proyecto teniendo en cuenta el objeto o colección a exhibir y el público al que va dirigido; debe ser atractivo sin desviar la atención del tema (objeto exhibido) y lograr la unidad y armonía del diseño. El éxito de la exhibición representa el trabajo en equipo de diferentes áreas y personas dentro del museo desde el director del museo pasando por la administración, la dirección de Museografía, diseñadores, restauradores hasta al área de seguridad para la preservación de la colección.

## 1.4 Diseño gráfico.

En un principio, el diseño gráfico no era considerado una profesión como tal sino era parte de las actividades desarrolladas por los artesanos, miembros de grupos de impresores y rotulistas de la época.

A mediados del siglo XVI se comenzó con la impresión y combinación de elementos artísticos y mecánicos. Fue cuando el diseño de tipo se separó de la impresión y a mediados del siglo XVI, Gutenberg introdujo los tipos móviles metálicos.

La tecnología de la impresión continuó evolucionando y junto con ella se expandía el campo del diseño gráfico. Durante el siglo XIX, el empaque, presentaciones, exposiciones y publicidad en un proyecto formaban parte ya del trabajo normal asignado al diseño gráfico. Fue entonces cuando ésta comenzó a ser considerada oficialmente una profesión.

Henri de Toulouse-Lautrec tuvo gran influencia en el cartel moderno. El consideraba que éste era un medio eficiente de comunicación siendo capaces de llegar a un público específico a través del estilo del mensaje escrito en él.

El diseño gráfico actual ha tenido grandes influencias significativas:

- Movimiento de Artes y Oficios: fundado por William Morris en 1884 con la idea de manejar el diseño en la impresión y producción de libros, mobiliario, papel tapiz y telas. En 1890 funda la Prensa Kelmscott para la mejora del diseño en libros e impresión.

(11) Gamboa Fernando, Fragmentos del Discurso en el Homenaje a Fernando Gamboa, 1985.

# Conceptos Básicos 1

- La Bauhaus: Esta es la que se considera la influencia más importante en el diseño gráfico. Se estableció en Alemania después de la Primera Guerra Mundial. Walter Gropius, arquitecto diseñador y maestro, fundó la Escuela Bauhaus de Arte y Diseño en Weimar en 1919. La filosofía de la escuela era reunir al arte y la tecnología logrando con esto crear una nueva tipografía e hizo experimentos con los materiales de impresión.<sup>(12)</sup>

En los años cincuenta se comienza a manejar la simplicidad, el contraste y los colores primarios en el Diseño Gráfico.

En Estados Unidos, el Diseño Gráfico, ganó aceptación en los medios de comunicación masiva lo que originó una especialidad en el campo. La idea de crear una imagen corporativa para la compañía Caterpillar. Fue de Lester Beall, quien promovió que el símbolo de la compañía fuera utilizado en todo lo relacionado con la empresa, desde su papelería de oficina hasta la maquinaria que comercializaban.

En los últimos setenta años, el Diseño Gráfico ha sufrido considerables mejoras. Los tipos de letras se han incrementado considerablemente, la utilización de la computadora y la impresión en offset han logrado un cambio radical en la calidad del resultado obtenido, no obstante el proceso de diseño sigue siendo el mismo aunque la tecnología haya expandido las posibilidades al diseñar.

*"...el diseño gráfico, efectivamente, asienta sus pies sobre los dominios de la escritura y de la imagen, lo cual le lleva a pertenecer por igual a la historia del arte y a la de la escritura."*<sup>(13)</sup>

Dado lo anterior, es necesario mencionar la gran importancia que el Diseño Gráfico ha adquirido como parte integral del desarrollo cultural y artístico de la sociedad. Entendiéndolo como la solución a un problema de comunicación visual durante la promoción o venta de productos y servicios, el Diseño Gráfico transmite las ideas a través de mensajes creados por una composición con diversos recursos como texto, imágenes, color, forma y el espacio dispuestos de tal manera que atraigan la atención del público o sector objetivo y perciban el mensaje clara y satisfactoriamente. Un buen diseño debe ser claro, creativo, original y estético.

## 1.5 Diseño gráfico aplicado a la museografía.

El campo de trabajo del diseñador en la Museografía es grande. El diseñador gráfico tiene la capacidad de apoyar y aportar ideas desde la planeación hasta la ejecución del montaje. Soportes gráficos como las cédulas, ilustraciones, mapas, iluminación y la gama de color, entre otros elementos que intervienen en el proyecto forman parte de las actividades que un profesional en esta rama puede atender.

(12) Bridgetwater Peter, Introducción al Diseño Gráfico.

(13) Satué Eric, El Diseño Gráfico desde los griegos hasta nuestros días.

# Conceptos Básicos 1

La función del diseñador es muy amplia y debe formar parte del equipo interdisciplinario que toma las decisiones desde el inicio junto con los departamentos que hacen funcionar al museo, y aunque debe de tener conocimientos específicos necesarios para intervenir de lleno en la Museografía, también debe de estar participando aportando ideas desde la realización del guión científico hasta el montaje de la exposición. Al lograr un buen trabajo en quipo multidisciplinario se logra una resolución ejemplar.

Finalmente, como se verá a lo largo de este trabajo de tesis, se mostrarán elementos que indiquen como el diseñador gráfico es un colaborador importante dentro del trabajo museístico así como también que cuenta con las bases para desenvolverse y desarrollarse en este medio. El vínculo exitoso entre el diseñador-museo-visitante es la capacidad que tiene el primero de comunicar las ideas a través de los elementos y recursos provistos por el museo para que el visitante se sienta cómodo utilizando todos sus sentidos cuando esté en una exposición.



Interior del "Universum" Museo de Ciencias de la Universidad Nacional Autónoma de México.

## capítulo 2 LA EVOLUCIÓN DEL MUSEO

Para poder entender al museo de la actualidad es necesario mencionar el papel fundamental que desempeña el coleccionismo y la acumulación de objetos. Esta práctica se inició con los grandes saqueos que permitieron a los romanos llenar sus templos de obras griegas. Posteriormente se extendió también a otras civilizaciones antiguas como los egipcios quienes llegaron a formar enormes depósitos de objetos preciosos y tesoros que podrían llamarse museos funerarios. En Babilonia, por ejemplo, se expuso una gran colección de piezas de guerra denominada *Bît Tabrât Nixim* o Gabinete de las Maravillas de la Humanidad, destinadas a que las contemplaran todos los pueblos dentro del palacio del Rey Nabucodonosor. China y Japón se unieron a ésta costumbre reuniendo objetos de personas famosas y mostrándolos a la sociedad en el "Shôsô-in" (depósitos), en señal de culto al pasado y a sus personajes. Por otro lado, algunas comunidades islámicas formaron colecciones de reliquias en las tumbas de sus mártires.

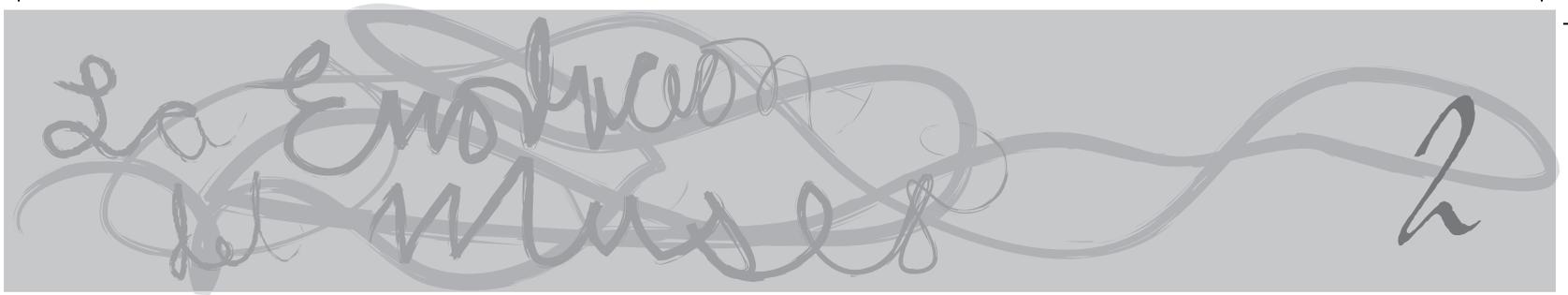
Como mencionamos en el capítulo anterior, el museion en Grecia es el primer antecedente que se tiene del museo. Pierre-Maxime Schuhl comenta que *"la intención de Platón de que, con objeto de facilitar la contemplación de las obras maestras provenientes de la inspiración de las Musas prevé, junto a los templos, instalaciones provistas de un personal atento para recibir a los turistas que hacen una peregrinación artística."*<sup>(1)</sup>

El coleccionismo se ha venido practicando en las diferentes etapas del hombre de acuerdo a las necesidades o eventos del momento. En la Alta Edad Media el coleccionismo fue tomado para reunir los llamados tesoros eclesiástico. Durante este periodo las iglesias y los monasterios se hicieron de una gran cantidad de obras de arte y objetos de metal y piedras preciosas que eran destinadas sólo para uso religioso. Durante el cristianismo, en la Edad Media se amplía el valor de los objetos que componen las colecciones con la aparición de las reliquias y objetos milagrosos.

Durante el Renacimiento, el coleccionismo adquiere gran auge y ofrece al museo un gran salto evolutivo. Surgen las galerías, los estudios y los gabinetes. Términos como "gliptoteca" o "colección o museo de glíptica o esculturas" y "dactiloteca" o colección de camafeos", ambos de procedencia griega y transmitidos por los romanos, fueron utilizados en esta época y se fortalecieron en el período neoclásico con el nacimiento del museo moderno. Las cortes renacentistas italianas llenaron sus palacios con la idea de recuperar "la Antigüedad" y se comenzó la formación de las primeras grandes colecciones. A fines de los siglos XV y XVI, "surgen las wonderkammer (cámara de las maravillas), que concentraban las grandes rarezas naturales, y las kunstkammer (cámara de artes), donde básicamente se reunían las obras de arte producidas por el hombre".<sup>(2)</sup>

En el siglo XVII, grandes e importantes colecciones comienzan a ser exhibidas. Incluso, algunos palacios son abiertos al público como obras de arte por si mismos. *"En esta época nacen los componentes básicos que más tarde definirían todo museo: colecciones y visita pública"*.<sup>(3)</sup>

(1) Fernández Luis Alonso, *Museología: Introducción a la Teoría y Práctica del Museo*, pag. 49  
(8,3) Witker Rodrigo, *Los Museos*.

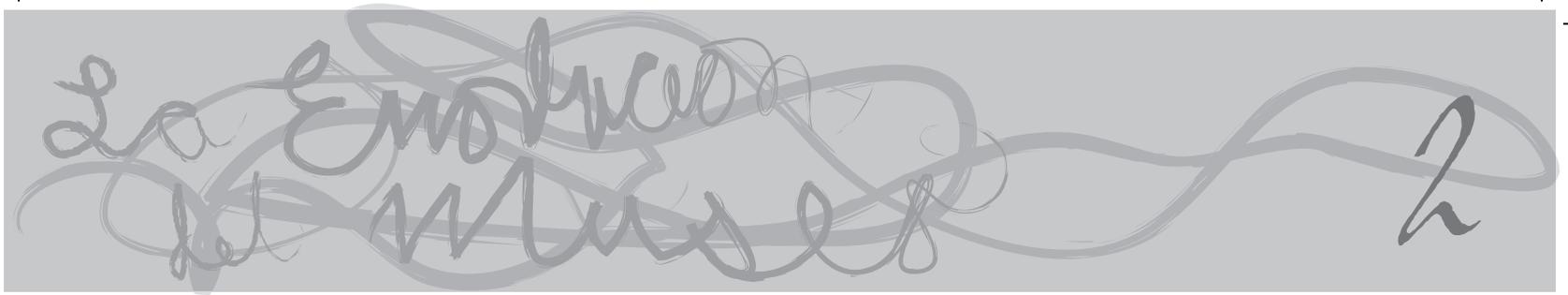


## 2.1 El museo moderno (siglo XIX).

Gracias al auge que el coleccionismo comenzó a tener, llegó el momento en que, prácticamente en toda Europa, se comienza a desarrollar la tendencia de tomar las colecciones formadas por las casas reales para mostrarlas públicamente considerando esto como un gran paso en el aspecto museológico. Por esto, el siglo XVII puede considerarse como la era en la que el concepto moderno del museo fue concebido y que tendría su consolidación durante el siglo XX. Sin embargo, a fines del siglo XVIII aún permanecía la idea de que la cultura y las artes eran solo un adorno en la vida de los privilegiados y mantenían los objetos, reliquias y tesoros en sus colecciones privadas reservadas solo para que los predilectos y la nobleza las disfrutaran.

Antes de finalizar el siglo XVIII y gracias a la influencia europea comienzan a proliferar los museos en muchas ciudades importantes de Norteamérica alcanzando también algunas ciudades de América Latina. Qué decir de aquellos países con dominio extranjero en otros continentes, en menor medida pero también fueron alcanzados por esta tendencia:

- En 1771 la Charleston Library Society de Carolina del Sur, en los Estados Unidos de América, anunció su intención de formar un museo con fines didácticos.
- En México surge la Real Academia de San Carlos de Nueva España, oficialmente inaugurada el 24 de noviembre de 1785.
- La Hasbrouck House, en Newburgh, Nueva York, fue de las primeras sedes históricas (museos) en Estados Unidos, en 1850.
- A finales del siglo XIX nacen museos importantes en Estados Unidos como son el American Museum of Natural History (1869), el Metropolitan Museum of Art (1870), el Museum of Fine Arts, (1870) y el Art Institute en Chicago creado en 1879.
- Hacia 1822 quedó abierta al público la Colección Zoológica de la Pictou Academy en Nova Scotia, Canadá.
- El Ontario Provincial Museum, fundado en 1855, sería el precursor del Royal Ontario Museum de Toronto, Canadá.
- En Argentina, fundado en 1812, el Museo de Ciencias Naturales.
- En Brasil, el Museo Nacional de Río de Janeiro abrió sus puertas al público en 1818 contando con una selección de pinturas donadas por el rey de Portugal.
- Colombia inaugura su Museo Nacional en 1824.



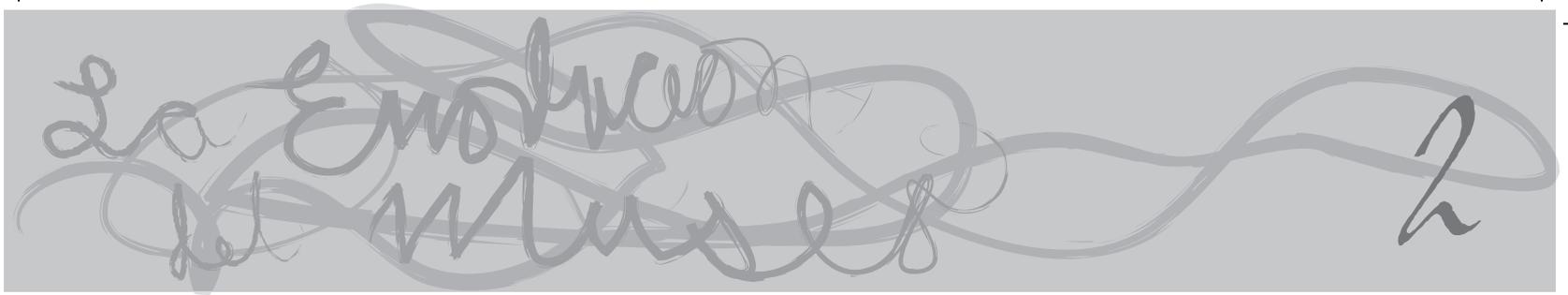
- En Santiago de Chile, se crea el Museo de Historia Natural en 1830.
- En 1834, Uruguay inaugura también su Museo de Historia Natural en Montevideo.
- En Australia, gracias al naturalista Alexander Macleay se crea lo que llegaría a ser el Australian Museum of Sidney, en 1827.
- En Batavia (hoy Yakarta, capital de Indonesia), en 1778 se inició la colección de la Batavia Society of Arts and Science, que después será el Central Museum of Indonesian Culture.
- El Indian Museum de Calcuta, basado en las colecciones iniciales en 1784 por la Asiatic Society of Bengal.
- En 1825 se creó un museo en Cape Town, Sudáfrica, basado en la colección zoológica de sir Andrew Smith.
- En Egipto, por iniciativa del arqueólogo francés Mariette se fundó en 1857 el Museo Egipcio.

A finales del siglo XIX estos mismos países experimentan un crecimiento notable con la aparición de nuevos museos que continuó en el siglo XX, algunos ya con ciertos perfiles como regional, provincial o local:

- El Museo y Biblioteca Municipal de Guayaquil, Ecuador, en 1862.
- El Ouro Preto en 1876, en Brasil.
- El Museo Hualpen de Chile, creado en 1882.
- El Museo Geológico de Lima, Perú, o el Museo Geográfico y Geológico de São Paulo, en Brasil, dedicados a un tema específico o como el Museo Marítimo de Tigre, en Argentina, fundado en 1892.
- El Museo Simón Bolívar erigido en Caracas, Venezuela en 1911 a la memoria del Libertador.

Esta influencia europea alcanzó también tierras lejanas como:

- El Tokio National Museum y National Science Museum se inauguraron en 1872 en Japón.
- En Bangkok, las colecciones depositadas en 1874 en el Gran Palacio, se convertirían medio siglo después en el Museo Nacional de Tailandia.



- El Museo Nantong, en la provincia de Chiangu, China, creado en 1905.
- Sri Lanka abrió al público en 1877 su Museo Nacional.
- En 1906 Pakistán inauguraría el Pesâwar Museum.

Se unieron a estos países algunos del continente africano como Zimbawe, Egipto, Uganda, Kenia y Mozambique.

## 2.2 modalidades del museo en su evolución.

Por lo anterior podemos decir que la idea de un "museo" es un fenómeno europeo desarrollado como institución pública y didáctica principalmente durante los siglos XIX y XX en varios países. La nacionalización de las colecciones reales y de otras privadas contribuyó al progreso de los museos en el mundo.

Este crecimiento cultural se ha desarrollado y conceptualizado en diferentes modalidades dentro de la evolución del "museo" hasta su situación actual. A continuación se ofrece una síntesis de tales concepciones:

- "Concepción Alejandrina, como centro científico y universal del saber.
- Concepción Romana del museum, heredera del helenismo, como templo de las musas, pero introduciendo frente a la formulación colectiva del museo ptolomeico.
- Concepción Renacentista, el museo-colección, heredero directo de la concepción romana pero formulado como el más claro precedente del concepto moderno del museo.
- Concepción ilustrada o el museo como instrumento científico y alojamiento (conservación) de los testimonios del saber y de la creación humanas.
- Concepción revolucionaria: el museo público como medio de cuestionamiento crítico y lección sociocultural.
- Concepción del siglo XX: el museo organizado, vivo y didáctico desde los antecedentes del "museo almacén".
- Concepción postmoderna: el museo como espectáculo en la ascensión y autolegitimación protagonista del espectador.
- Concepción finisecular (impredecible futuro del museo): desde la muerte del 'invento ilustrado' (museo enciclopédico) a las alternativas fragmentadas, las redefiniciones socioculturales y el nacimiento de la multinacional museística. "(4)

(4) Fernández Luis Alonso, Museología: Introducción a la Teoría y Práctica del Museo, pag. 77

# La Evolución del Museo 2



Museo del Prado, España

En los museos públicos de principios del siglo XIX destaca la abundancia de decoración y policromía. En ellos subyace el concepto neoclásico. Más adelante los museos comienzan a especializarse: Bellas Artes, Arqueología, Ciencias Naturales, Artes Aplicadas, Historia, Etnográficos y se va perfeccionando el tema arquitectónico central del museo: la iluminación natural, ya sea a través de ventanas laterales, cúpulas con óculos, etc.

## 2.3 museos del siglo xx.

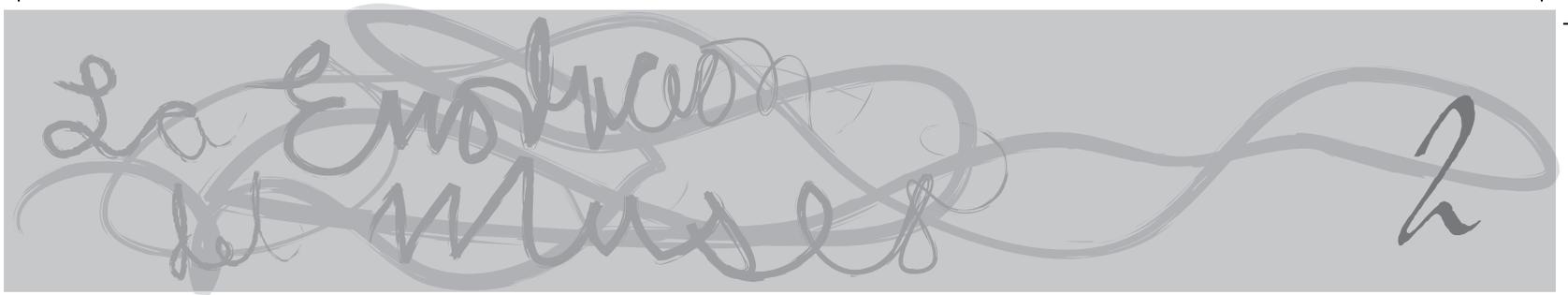
La primera mitad del siglo XX está marcada por una serie de acontecimientos y sus profundas consecuencias. Dos guerras mundiales, la Revolución Rusa de 1917 y períodos de recesión económica, entre muchos otros.

En el ámbito museológico, también se sufren los efectos provocados por esos eventos y otros propios del ramo. Como hemos visto, a lo largo del mismo siglo XX, los museos se multiplican por todo el mundo, sin embargo, Europa experimenta un periodo de estancamiento a causa de las destrucciones y pérdidas económicas como resultado de las guerras. En Alemania (con Hitler) se censuran estas instituciones que el gobierno denominó arte degenerado, obras de artistas judíos, comunistas y todas aquellas que eran contrarias a la política nazi.

Por otro lado, los museos reafirman su papel educativo durante ese siglo incluyendo un departamento pedagógico como parte de sus diferentes áreas de servicio, evolucionando algunos de estos en la segunda mitad del S.XX en lugares especializados en presentar y exhibir objetos propios para niños incitando a estos a aprender mientras juegan. Esta evolución se extiende a otras ramas de la Museología generando los llamados museos tecnológicos, los zoológicos y jardines botánicos los cuales son declarados como museos vivos. Los parques nacionales y nuevos museos al aire libre son parte también de esta evolución.

En Francia surge, el *"Eco Museo, un museo vivo en el que participa toda la población y que se integra a la ecología y etnología regional existente"*.<sup>(5)</sup>

(5) Huber Francois, Los Ecomuseos en Francia.



## 2.4 LA REAL ACADEMIA DE SAN CARLOS DE NUEVA ESPAÑA Y LOS MUSEOS EN MÉXICO..

La riqueza cultural e histórica de México es tan antigua que nos podemos remontar hasta la época pre-hispánica. Durante la fusión del mundo antiguo con el nuevo continente se propicia el intercambio de bienes que, al paso del tiempo, han formado nuestro acervo cultural, arqueológico e histórico. De igual forma, parte de nuestras riquezas y bienes se distribuyeron desde entonces en el mundo, principalmente Europa.

Uno de los actores principales en la Museología mexicana fue Alexander von Humboldt quien, gracias a las investigaciones que venía desarrollando a lo largo de América Latina, trajo las primeras colecciones formales a México. Sus viajes incluyeron diversos países por el sur del continente en donde fue recolectando plantas, animales, rocas y otros objetos que formaban parte de sus investigaciones y estudios. Cabe mencionar que traía consigo pesados y delicados instrumentos de medición que le ayudaban en el análisis y obtención de resultados. El 15 de febrero de 1803, ingresa a México por las costas del Puerto de Acapulco y permanece en el país hasta el 7 de marzo de 1804. Durante ese año, el Señor Humboldt estableció su centro principal de operaciones desplegando una gran actividad en el desarrollo de sus estudios sobre Geopolítica, Antropología General, Cartografía, entre otros relacionados. En 1805 comienza a escribir su obra dedicada a México.

Otro hecho igual de importante es la aparición de La Real Academia de San Carlos de la Nueva España que fue la precursora en México de lo que hoy se conoce como "museo". Con una fuerte influencia europea, esta academia estaba a la altura del movimiento plástico que se vivió a partir del siglo XVII en el viejo continente estableciendo las academias y que son el resultado del racionalismo.

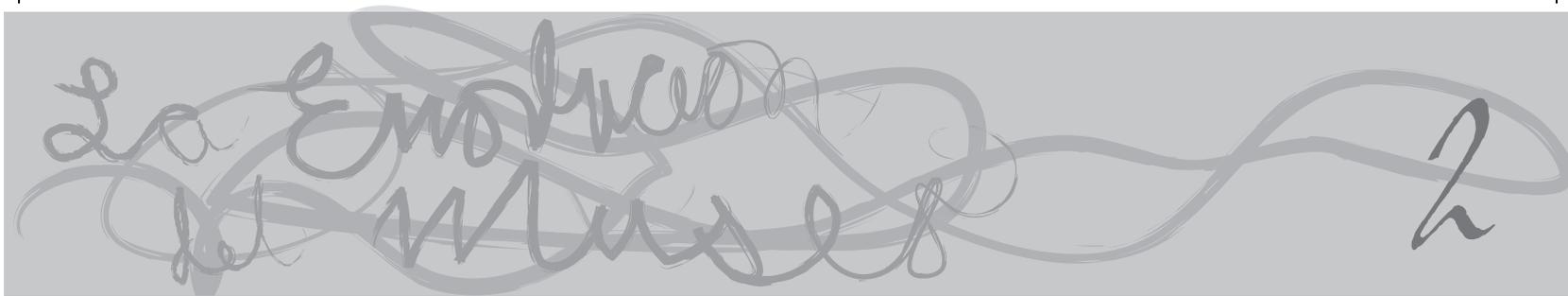
Al llegar tal influencia a la Nueva España, trae consigo un concepto diferente. "...las ideas racionalistas aparecen principalmente con un odio al barroco y un deseo de volver al arte clásico que prevalece en todos los escritores y artistas cultos".<sup>(6)</sup>

"El primer documento que revela el deseo de reunir verdaderas colecciones de obras de arte, con seguridad guiados más por el propósito de que sirvieran para el estudio de los alumnos que para el recreo de los aficionados, lo encontramos fechado en 25 de agosto de 1785."<sup>(7)</sup>

El Rey Carlos III designó a don Jerónimo Antonio Gil como Tallador Mayor de la Real Casa de Moneda de México y Director de la Escuela de Grabadores en Hueco dándole no solo los instrumentos necesarios para su trabajo sino que le fueron entregados libros, estampas, dibujos, reproducciones de yeso de camefeos griegos y romanos para ser estudiados por sus aprendices. El éxito obtenido hizo concebir a don Jerónimo Antonio Gil la iniciativa de establecer una academia de las tres nobles artes, a semejanza de la de San Fernando de Madrid y San Carlos de Valencia.

(6) Toussaint Manuel, Arte Colonial en México, pag. 213.

(7) Carrillo y Gariel Abelardo, Las Galerías de Pintura de la Academia de San Carlos, pag. 10.



*“Más tarde, y gracias a las instancias muchas veces repetidas del Grabador Mayor, el Superintendente de la Real Casa de Moneda, don Fernando José Mangino, accedió a que se formara una verdadera Academia, a la que sirve de puente la Escuela Provisional establecida en la misma antigua Casa de Moneda que como consecuencia de los acuerdos y disposiciones de la Junta encargada de la fundación, inauguró las clases en 4 de noviembre de 1781.”<sup>(8)</sup>*

La Academia queda instituida por Real Orden el 25 de diciembre de 1783 y Real Despacho de Fundación y Dotación el 18 de noviembre de 1784 gracias a Carlos III. Para conseguir el grado de Académico, cada artista debía presentar una obra de arte. Es así como se van incrementando las colecciones ya existente en las galerías de la Academia.

En 1790, se concretaba la idea de traer a México los vaciados de las grandes estatuas que había en la Academia de San Fernando solicitadas anteriormente por el Conde de Gálvez. Manuel Tolsá fue el encargado de transportarlas en un buque de la Real Armada. Esta colección llegó a México con daños severos que el mismo Tolsá tuvo que restaurar. Los yesos eran reproducciones ejemplares consideradas como de primera categoría, tanto en Italia como en la misma España. Tan importante fue para la Academia resguardar esta inmensa colección que, podría suponerse, fue la primera colección importante traída a México.

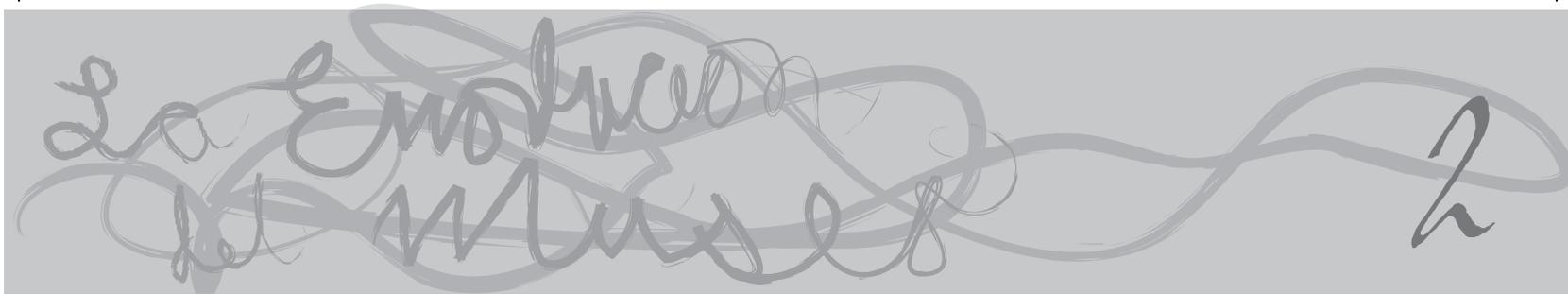
Desafortunadamente, la Academia de San Carlos de la Nueva España sufrió los embates de los acontecimientos sociales y políticos que hundieron la hacienda pública. El mayor de ellos fue la lucha del país por lograr su independencia de España. Tales eventos conmueven a México haciendo que esta institución entrara en un periodo de decadencia.

*“El 2 de octubre de 1843 don Antonio López de Santa Anna, Presidente Provisional de la República, expide el decreto que hace resurgir la Academia al dotarla con verdadera magnificencia; se eligen Directores particulares de entre los mejores artistas que hay en Europa, se envían estudiantes al extranjero, se pensionan a los más destacados de los que quedan, y se adquiere el edificio que ocupa el establecimiento”.*<sup>(9)</sup>



Fachada del Museo de San Carlos.

(8,9) Carrillo y Gariel Abelardo, Las Galerías de Pintura de la Academia de San Carlos, pag. 9, 31.



Con el movimiento de independencia, el museo se instala como una instancia republicana, heredera de los ideales democratizantes de la Revolución Francesa, esto se ve reflejado en la creación del Museo Nacional donde el Nuevo Estado Nacional, buscaba sus raíces históricas para asimilarlas después del cambio en combinación con el nuevo orden social.

*“Los gobiernos independientes buscaron un reconocimiento por parte de los diferentes sectores sociales, y una de ellas fue el museo”.*<sup>(10)</sup>

Durante el porfiriato el Museo Nacional se enriqueció con un mayor número de objetos para contribuir a consolidar la conciencia nacional. La Museología porfiriana considerada como un almacén de cosas viejas fue criticada principalmente por Jesús Galindo y Villa, quien, junto con Alfonso Pruneda, son los precursores de la Museología mexicana.

*“Así la primera museología crea un vínculo entre la museo patria porfirista y el nacionalismo revolucionario en la búsqueda de una identidad cultural común. El museo público de historia o antropología, además de cumplir con los fines educativos, estéticos y científicos, debía hacerlo con los patrióticos.”*<sup>(11)</sup>

Los trabajos de Jesús Galindo y Villa y Alfonso Pruneda, expuestos en plena vorágine revolucionaria (1913-1916), reflejan la madurez alcanzada por una filosofía educativa empeñada en promover la instrucción pública a través de las salas de los museos. También es posible que las nuevas ideas sociales del movimiento político de la Revolución en México hayan creado un campo propicio para el ingreso de una teoría museológica novedosa, es decir, la del museo-ciencia educador que pretendía contribuir a la formación de una cultura social.

El nuevo gobierno mexicano organizó una política indigenista para integrar a los grupos étnicos al sistema nacional. Creó proyectos culturales basados en una educación integral fomentando los valores culturales del país.

Durante la década de los años setentas, con la explosión de las edificaciones proyectadas y construidas específicamente para servir como museos de Arte Moderno, de Antropología, de Historia Natural y los que se adaptan en el Castillo de Chapultepec y Convento de Tepotzotlán, entre otros, aunada al interés de la llamada generación del 68, se rompe con la tesis del museo-templo o de la museo-patria que había prevalecido por mucho tiempo. Es durante esta época que se consolida lo que se ha llamado la Escuela Mexicana de Museografía, que tiene como uno de sus fundamentos el uso de elementos escenográficos y la integración de los artistas plásticos al equipo de montaje de museos, quienes habían trabajado ya desde los años treinta en exposiciones.

(10) Vázquez Rojas Gonzalo, Patrimonio Cultural y Museos Comunitarios.

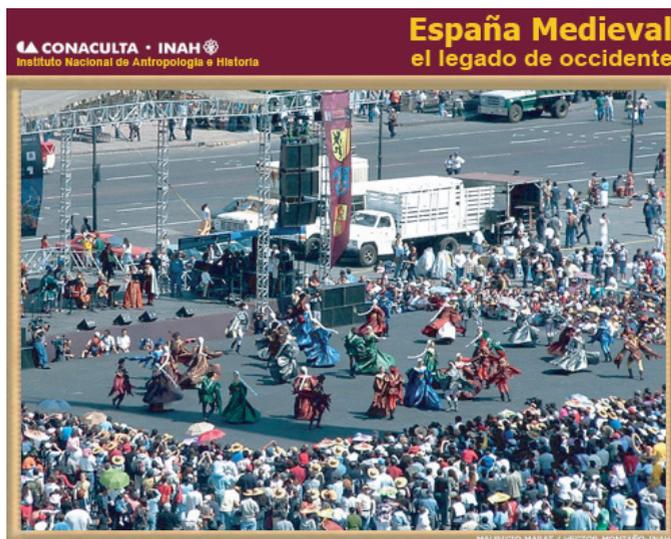
(11) Morales Luis Gerardo, Presentación a Nueva Museología Mexicana (primera parte) pag. 7-8.

# La Evolución del Museo 2

*“Las ideas de Henry Fairfield Osborne –director y museólogo del Museo de Historia Natural, en Nueva York- y del antropólogo Franz Boas tuvieron gran repercusión en la museología antropológica de México, en particular en lo referente a la educación popular y a la representación museográfica por culturas”.<sup>(12)</sup>*

Actualmente en México existen museos regionales creados por el Estado y museos particulares que minimizan el problema de la centralización cultural.

En un principio los museos solo eran para cierto sector de la sociedad, con cierto nivel cultural y económico, pero poco a poco se han ido abriendo las puertas para el público en general con opciones accesibles y al alcance de todos. No obstante, se sigue teniendo la idea de que un museo es visitado más por obligación que por gusto. Actualmente se está luchando para tratar de cambiar esta idea y que el público común lo perciba como una actividad familiar dentro de las opciones que tiene de diversión. Se está empujando a que el público se interese más en la cultura como una parte integral de su formación dejando a un lado el sentido de “tengo que” y cambiarlo por el “quiero y me gusta”. Para que esto se logre es necesario conocer los intereses del visitante potencial estableciendo una interacción con él a través de espacios multimedia que les llamen la atención y cubran sus necesidades de información. En esta publicación hablaremos de estos puntos en capítulos posteriores.



“Cortejo Medieval” como parte de las actividades inaugurales de la exposición “España Medieval, el legado de occidente”.

(12) Morales Luis Gerardo, Orígenes de la Museología Mexicana.

### 3.1 Espacio museográfico.

*“El carácter primordial de la arquitectura, el carácter por el que se distingue de las demás actividades artísticas, reside en su actuar por medio de un vocabulario tridimensional que involucra al hombre. La pintura actúa en dos dimensiones, aunque pueda sugerir tres o cuatro. La escultura actúa en tres dimensiones, pero el hombre permanece en el exterior, separado, mirando desde afuera. La arquitectura, por el contrario, es como una gran escultura excavada, en cuyo interior el hombre penetra y camina.”<sup>(1)</sup>*

El espacio arquitectónico es el primer elemento que el visitante vislumbra cuando asiste a una exposición. Algunas características definen al espacio museográfico:

- El entorno que lo rodea y la accesibilidad física.
- El edificio, la construcción.
- La ubicación del inmueble
- Que sea alcanzable tanto económica como culturalmente para el público o visitante.

Los edificios destinados al uso museístico, deben contar con la infraestructura adecuada para albergar, conservar y exhibir los objetos artísticos y culturales, patrimonio de la sociedad.

La Infraestructura Física de un museo está determinada principalmente por el perfil de la Institución. Esto implica, considerar varios aspectos como la naturaleza y tipo de colección y la misión, objetivos y función del museo. Por otro lado, influyen factores como:

- El tipo de público al cual está dirigido.
- El contexto físico y cultural
- El presupuesto otorgado
- Las exigencias de la Institución que lo promueva (organismos gubernamentales, privados, comunitarios, etc.)

Estas condicionantes serán decisivas para la buena concepción de la edificación.

*“Se entiende que la esencia real del museo consiste en reconocer las piezas de la propia colección, otorgándoles espacios a su medida, acorde a sus características, como un guante o una funda, al mismo tiempo que se acepta y se reconoce el entorno. Es una posición que se basa en respetar los datos preexistentes: hacia el interior, colección y criterios museológicos, y hacia el exterior, espacio urbano, jardines y paisaje.”<sup>(2)</sup>*

(1) Zeve Bruno, Saber ver la arquitectura, 1979.

(2) Montaner Josep María, Museos para el siglo XXI.

# El espacio en los museos 3

El hombre es quien conforma el espacio museográfico y a la vez éste es influido por él mismo, por lo tanto, el espacio arquitectónico de un museo es una vía de comunicación entre él y el visitante.

## 3.2 Adaptación.

*“La arquitectura asume la condición de contenedor, no necesariamente limitada al espacio del inmueble, sino extensiva a un conjunto de espacios exteriores en función museística de un sistema también espacial, de presentación museográfica. Arquitectura y museografía, contenedores a su vez de objetos separados de su contexto original y reunidos sistemáticamente con criterios y objetivos predeterminados.”<sup>(3)</sup>*

En el caso de la adaptación de un edificio a un museo, el problema de la conservación duplica la acción, debido a que es tan importante la conservación de las obras, como la del edificio que albergará la colección. En la intervención de una edificación de valor histórico y/o arquitectónico para fines museísticos, el equipo de trabajo que se encargue del desarrollo del proyecto cumple una doble función:

- Primero, la de interpretar al espacio como testimonio de la cultura, para lo cual es necesario considerar que el exterior y el interior deben ser respetados por igual.
- Y la del acondicionamiento de los viejos espacios, en la medida de lo posible, para albergar las diferentes funciones de un museo.

Las intervenciones en una edificación antigua para adaptarla a un museo pueden ser muy variadas. Estas dependerán, entre otras cosas, del valor histórico del edificio, su propia distribución y el espacio disponible así como por el tipo de colección a exponer y las actividades a desarrollarse, además de prever la adaptación de las áreas técnicas e instalaciones sanitarias, de tal forma que no alteren el estilo original del edificio, su estructura y su entorno.

*“ ... es imprescindible conocer de antemano la cuantificación de metros cuadrados de exhibición, la distribución de los espacios adecuados para contener los elementos museográficos, los espacios de circulación, iluminación, entradas, salidas y otros elementos físicos, pues todos ellos condicionarán en forma importante la puesta en escena de la exposición.”<sup>(4)</sup>*



Pasillos del Antiguo Colegio de San Ildefonso.

(3) Linares José, Museo, Arquitectura y Museografía,

(4) Martínez G. Ofelia, La Comunicación visual en museos y exposiciones.

# El espacio en los museos 3

La adaptación de un edificio ya existente para museo deberá tomar en cuenta algunos puntos de interés para la conservación y seguridad del mismo.

- La iluminación, por razones fisiológicas, es la más adecuada, siempre que los requerimientos de conservación lo permita (sin incluir la luz ultravioleta (sol)).

- El diseño de un museo debe prever todos aquellos servicios para minusválidos: rampas para entradas y salidas del edificio, estacionamientos, sanitarios y en el recorrido de salas expositivas, en caso de ser necesario.

- Clima. Contar con un sistema de acondicionamiento térmico del edificio, Este puede ser un sistema mixto de climatización: natural y artificial, esto es ideal siempre y cuando se consideren las características de la zona donde está ubicado el museo, y siempre y cuando el tipo de colección lo permita.

- Un factor muy importante, que debe tomarse en cuenta, es la humedad. Este problema es constante en las viejas edificaciones, y representa un gran peligro para las obras y para la misma estructura del edificio.

- Evitar cambios bruscos de temperatura, los que afectan las colecciones y aceleran su deterioro.

- El edificio debe de contar con las medidas de seguridad necesarias para resguardar tanto la colección a exhibir como el edificio mismo.



Dependiente del Instituto Nacional de Bellas Artes (INBA), el Museo Nacional de Arte (MUNAL) abrió sus puertas en 1982, en el Antiguo Palacio de Comunicaciones, obra de principios de siglo XX encomendada por el gobierno porfirista al arquitecto italiano Silvio Contri.

*“Se pueden suspender toldos traslúcidos para bajar los techos y difundir la luz, quizá también para disimular las cornisas complicadas, en otros tiempos tan gustadas, y otros adornos que corren el riesgo de distraer la atención. Se pueden construir ligeros tabiques, cuya fabricación la puede llevara cabo un carpintero o el ebanista que forma parte del personal de mantenimiento de un gran número de pequeños museos, con materiales pocos costosos; se pueden cambiar de sitio en caso de necesidad, practicaren ellos aberturas y colocarlos ante vitrinas antiguas.”<sup>(5)</sup>*

(5) Greco Fuentes Taresa, Panorama Histórico y Organización de Museos.

# El espacio en los museos 3



(1)



(2)



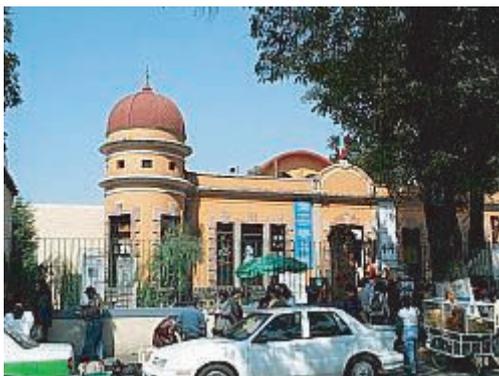
(3)

En el resto del mundo existen edificios que se han adaptado como espacios que hoy albergan las obras de arte de siglos de cultura. 1, 2. Museos como el Louvre. 3. Museo de Orsay que fue una estación de tren construida por Víctor Laloux en 1900, París, Francia.

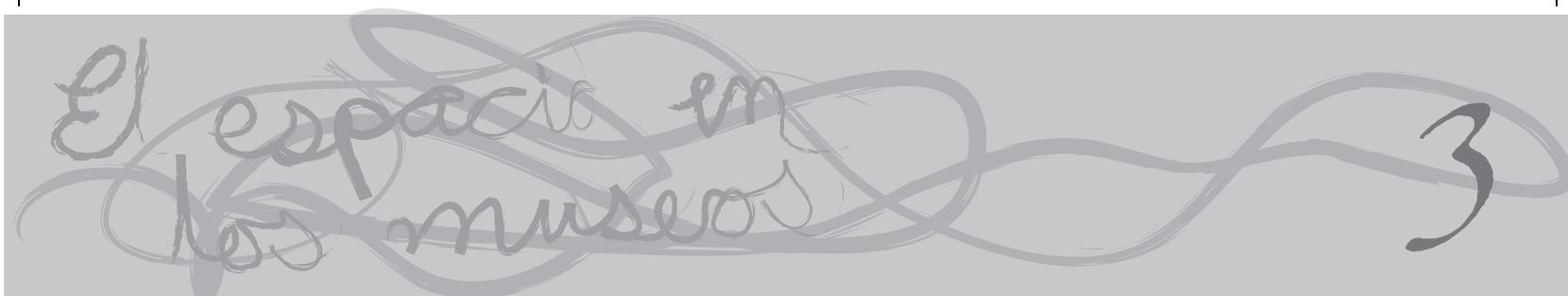
Es conveniente que el edificio cuente con una sola entrada pública localizada de forma totalmente independiente con respecto a las entradas del personal y de servicio. Además debe ser diferenciada como tal a través del tratamiento que se le aplique. Estas medidas garantizarían un control de entrada y salida de los visitantes.

Las áreas expositivas y de servicio al público deben ser visualmente independientes. Lo más adecuado es que estén próximas al acceso principal por medio de un esquema claro de circulación. La mayoría de las veces todas las áreas se ubican en un conjunto unitario, lo cual también es efectivo siempre que las diferentes actividades no se obstaculicen las unas con las otras.

Un ejemplo de un espacio arquitectónico adaptado para museo es el Museo Nacional de Culturas Populares (1982). Este edificio fue construido siguiendo el típico estilo colonial coyoacanense al que se le hicieron las adecuaciones necesarias con las áreas propias del museo y de esta forma funciona como recinto para diversas exposiciones temporales con diferentes formatos (grande, mediano y pequeño, exposiciones itinerantes, área de investigación y documentación, servicios educativos, etc., además de tener a su favor una buena ubicación y accesible para cualquier persona (cultural y económico).



Museo Nacional de Culturas Populares, ubicado en el centro de Coyoacán, México D.F.



### 3.3 construcción.

*“El Museo es una conjugación de un espacio arquitectónico, una colección de obras y una propuesta de visión de éstas últimas.”<sup>(6)</sup>*

La construcción de un edificio para museo deberá tomar en cuenta algunos factores de interés para la preservación y seguridad del mismo, independientemente de las guías y reglamentos que cualquier construcción debe seguir de acuerdo a la ley local:

- La construcción de cualquier edificio exige un estudio geológico del suelo para determinar el tipo de fundaciones o cimientos a usar o el tratamiento que se le deba aplicar a las mismas.
- Es aconsejable que las paredes de soporte estén calculadas para soportar la colocación de objetos de dimensiones y pesos considerables.
- Las puertas que dan al exterior tienen que ser resistentes y reforzadas a través de mecanismos de seguridad. En lo referente a sus dimensiones, éstas deben permitir una circulación cómoda y segura de obras de gran formato, especialmente en las áreas expositivas, depósitos, talleres de conservación y restauración.

*“Casi todos los edificios deben adaptarse, de una manera u otra, a las necesidades de la exposición, ya que, evidentemente, ningún arquitecto puede concebir todos los tipos de locales que exigen los diversos e inconstantes programas de exposiciones, incluso en los más pequeños museos.”<sup>(7)</sup>*

El diseño arquitectónico plantea la exigencia del conocimiento del área. El perfil del museo define los lineamientos teóricos de planificación y organización, en cuanto a sus funciones y sus características. El equipo de trabajo, conjuntamente con los arquitectos, deberán trabajar en comunicación constante y estar en la misma línea de acción. De esta forma, se logrará tener un edificio funcional, con un buen diseño o estilo y que no compita con lo que contendrá (la exposición). Conocer a fondo las obras que albergará el museo es muy importante, la naturaleza de la colección definirá su tipología. La cantidad de objetos y sus características físicas serán factores determinantes en el tamaño, altura y acondicionamiento físico de las salas expositivas y de depósito. También deberá considerarse la posibilidad de crecimiento de la colección.

Es un trabajo complejo que requiere de una labor en equipo. Así, los especialistas en diversas áreas, contribuyen al desarrollo óptimo del proyecto. Comunmente el equipo de trabajo se conforma con las siguientes figuras:

(6,7) Greco Fuentes Taresa, Panorama Histórico y Organización de Museos.

# El espacio en los museos 3

- Un Director: que presente al arquitecto el programa conceptual y funcional, es decir, un estudio de todos los aspectos del museo para asegurar su funcionamiento correcto. Este documento incluye: programa de actividades, información sobre la colección, tipos de exposiciones, problemas potenciales de seguridad, conservación, estrategias de comunicación para los usuarios, etc.
- Un Curador: que determina la concepción general, la misión y trascendencia del museo. El curador explica al arquitecto sobre la imagen que deberá proyectar el edificio así como la atmósfera interna que lo caracterizará. En caso de no existir un curador deberá participar una persona, sea el director, museólogo o coordinador que cumpla esa función. A todo esto se le debe hacer un seguimiento para el logro del programa.
- Un Conservador: quien orienta y asesora sobre los aspectos siguientes: control del medio ambiente: humedad, temperatura, iluminación y otros factores ambientales. El conservador informa sobre los cambios ambientales y la incidencia de éstos sobre la colección.

Existen otros profesionales y técnicos que manejan información especializada como son los ingenieros eléctricos, mecánicos, de seguridad y otros. Compete al arquitecto tener reuniones frecuentes con dichos profesionales y el conservador para superar los problemas que normalmente se presentan en estas áreas e identificar y atacar posibles riesgos potenciales

El arquitecto tiene la responsabilidad de traducir toda esta información y con ella lograr construir un edificio funcional. Cuando el arquitecto no cuenta con todo el personal requerido para conformar un equipo, cuenta con el apoyo, orientación y asistencia de las instituciones nacionales involucradas en actividades museísticas.

En el proceso de diseño o creación debe tenerse en cuenta que el edificio será principalmente un lugar donde se resguardan obras que van a ser exhibidas. Por ello, el diseño arquitectónico deberá proponer características espaciales y formales que permitan tal fin.

El lugar o ubicación del nuevo museo es en extremo importante. Si se tiene la posibilidad de elegir el terreno sobre el que se va a construir, es necesario cuidar del entorno y zona geográfica. Algunas ideas se mencionan a continuación. Es conveniente que esté próximo a estaciones de policías y de bomberos, lo que garantizaría la rápida intervención de estos cuerpos en caso de emergencias. También se considera apropiado ubicarlo cerca de escuelas, bibliotecas o lugares turísticos, para tomar ventaja de algunas instalaciones ya habilitadas como las áreas de acceso con capacidad de movilizar y recibir un público numeroso. A su vez, estas instituciones servirían como focos de atracción de visitantes al museo. Si el museo se ubicara en Parques o jardines, se eliminarían varios problemas de conservación y preservación ya que los árboles actúan como barreras y sirven de filtros naturales para el polvo y las descargas de contaminación química, ayudando a la estabilización de la humedad de la atmósfera.

# El espacio en los museos 3

Un museo debe ser accesible desde todas partes de la ciudad a través de cualquier tipo de transporte y vialidad existente, contando con la posibilidad de accederle caminando desde alguna estación del transporte público. Además, es necesario prever lugares de estacionamiento para el personal del museo, público en general, carga y descarga de obras y otros materiales. Si el lugar donde se va a ubicar un museo es una calle pública se escogería preferentemente el lado más tranquilo para el acceso. Pero si el edificio está situado en un espacio como parques o jardines, la ubicación del acceso es más libre, pero debe estar claramente conectado con la entrada al área que delimita el terreno del museo, la cual a su vez debería estar protegido por un muro límite.

La orientación del edificio para museo dependerá de las condiciones climáticas del lugar. En este sentido deben tomarse en cuenta algunos factores naturales como lo son

- Incidencia de la luz solar
- Dirección de los vientos y lluvias, los cuales influirán especialmente en las salas expositivas, de almacenaje y las áreas de Restauración y Conservación.

Otro factor importante dentro del proceso de diseño de un edificio para museo es la capacidad de los espacios que recibirán visitantes y albergarán obras. La posibilidad de expansión del museo es un hecho que está presente con cada nueva exposición (en el caso de las temporales) y especialmente si se considera que las colecciones permanentes están sujetas a un continuo crecimiento. Esto debe ser tomado en cuenta principalmente en el diseño de los depósitos de obras. Si el museo se ubica en lugares poco céntricos es mayor la posibilidad de contar con terrenos suficientes para construir una ampliación o anexo.

Para ambos casos (adaptación y construcción), el vestíbulo es un espacio que se puede manejar como una invitación hacia el interior de la exhibición. Este espacio puede aprovecharse y utilizarse para exhibir algunas piezas (sin ser las principales), que llamen la atención al público y se sientan invitados a entrar y admirar el resto de la colección.

*“Con el tiempo, la clave del museo ha consistido en aportar urbanidad, representatividad y vida colectiva. Los museos y las colecciones se han convertido en el polo de atracción turístico más decisivo, pero también se han consolidado como el elemento básico para conseguir que los ciudadanos se sientan miembros de una ciudad que tiene cultura y capacidad creativa. Ambas transformaciones –el museo activo e integrado en el consumo y la relación del museo con la ciudad y la sociedad- han comportado una total mutación tipológica: de organización estática ha pasado a ser un lugar en continua transformación, con unos principios siempre relativos y revisables, una multiplicidad de modelos y formas que tantísimo tiene que ver con el carácter poliédrico y multicultural de la sociedades del siglo XXI.”<sup>(8)</sup>*



Fachada e interiores del Museo de Arte Contemporáneo "Rufino Tamayo".

(8) Montaner Josep María, Museos para el siglo XXI, pag. 150,151.

# El espacio en los museos 3

Gracias a la evolución de los museos hoy en día es posible adaptar o construir espacios arquitectónicos apegados a las necesidades de cada sociedad. Como se ha visto, el museo ha pasado de ser una sencilla sala de exhibición a complejos edificios donde la experiencia cultural y educativa comienza desde el momento de disfrutar la calidad arquitectónica del mismo. En México se está desarrollando un proyecto muy importante para construir un más de los museos Guggenheim, en la ciudad de Guadalajara, Jalisco, a cargo del Arq. Enrique Norten. Su construcción está planeada hacerse sobre un parque público que será un espacio rediseñado e identificable para este museo. Sus salas serán cajas octogonales y su estructura podría ser de titanio. La fecha probable de inauguración será en el año 2010. Si este museo se lograra tal y como se tiene planeado, entonces estaremos disfrutando de un museo que ofrezca no solo una invitación a mirarlo por fuera sino a interesarnos muchos más en su contenido.



Museo Guggenheim, Nueva York, E.U. Arq. Frank Lloyd Wright quien se planteó al museo como una escultura inspirada en formas orgánicas, dejando a un lado al museo estático, cerrado y simétrico.



Museo Guggenheim, Bilbao, España. Arq. Frank Gehry: su creación más emblemática es este museo de gigantescas formas; puede ser considerado resultado de tres posiciones artísticas: el organicismo, el surrealismo y el arte pop.

## 4.1 organismos que los manejan.

Actualmente, los museos son administrados y soportados por diversas instituciones y organizaciones que están interesadas en promover, desarrollar y estimular, además de la cultura y arte entre la sociedad, los procesos de profesionalización, que contribuyan a un mejor desempeño de quienes trabajan en y para ellos. Organizaciones como la UNESCO o la ICOM, junto con otras instituciones, trabajan para salvaguardar y difundir el patrimonio cultural de la humanidad.

A continuación se mencionan algunas de esas instituciones u organismos así como algunos de sus objetivos:

### **AMPROM. (Asociación Mexicana de Profesionales de Museos)**

Es una organización independiente que promueve, con criterios de calidad y en forma incluyente, la reflexión sobre el desempeño y desarrollo de sus miembros mediante la proyección social de la actividad museística nacional. En sus reuniones y con el apoyo de expertos en comunicación organizacional (Zimat Consultores Golin Harris), se plantearon los siguientes objetivos:

- “Identificar, reconocer y legitimar las diversas disciplinas y profesiones que convergen alrededor de las funciones sustantivas del museo actual.
- Desarrollar estrategias de vinculación relacionadas con la teoría, la ética y la práctica museística.
- Proponer criterios de calidad para el mejor desempeño de los museos y sus profesionales.

...La AMPROM busca ser una organización que pueda adaptarse a las constantes transformaciones del entorno museal y ofrecer alternativas de profesionalización de acuerdo a las complejidades que forman parte inherente de la actividad museística. <sup>(1)</sup>

### **Instituto Latinoamericano de Museos (ILAM)**

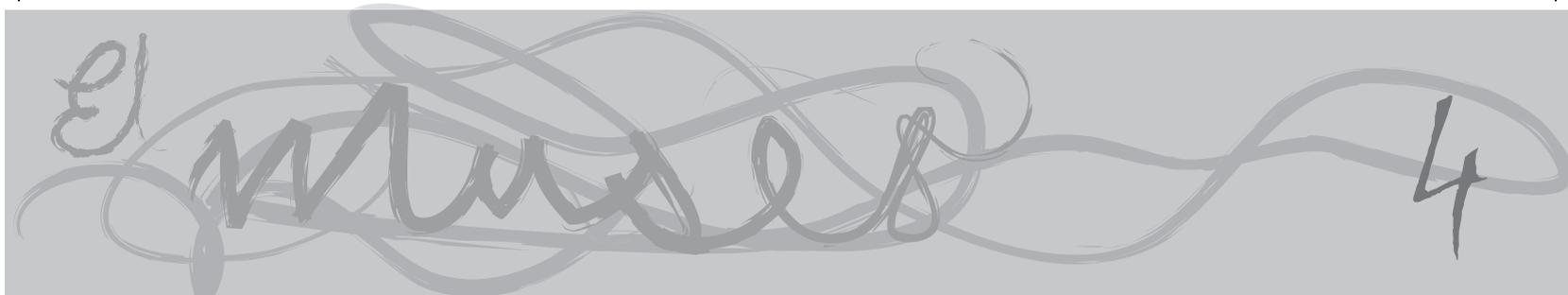
Es una organización no lucrativa, cuya misión es brindar, a través de la investigación, comunicación y capacitación, un apoyo concreto a los museos y parques de América Latina, posibilitando que estas instituciones sean agentes de cambio y de desarrollo de las comunidades a quienes sirven.

El ILAM contribuye al desarrollo de la calidad en los museos latinoamericanos a través de tres formas principales: el aporte de una propuesta clasificatoria de las instituciones museológicas, la capacitación de los profesionales de museos, y la vinculación entre ambos.

“La labor del ILAM se rige por los siguientes principios:

- Inclusión y neutralidad
- Democratización de la información

(1) <http://groups.msn.com/AMPROM>



- Valorización y difusión del patrimonio
- Mancomunidad de esfuerzos
- Museología comprometida con la comunidad
- Capacitación desde una perspectiva latinoamericana
- Integración del patrimonio (cultural y natural)
- Tecnología de punta al servicio del patrimonio”<sup>(2)</sup>

### **American Association of Museum (AAM)**

Fundado en 1906, está dedicada a promover la excelencia entre la comunidad museística. A través de la vocación, educación profesional, intercambio de información, acreditación y dirección en los actuales estándares profesionales de funcionamiento, la AAM ayudan al personal de los museos, al consejo y los voluntarios a otorgar un mejor servicio al público. Es la única organización que representa a aquellos profesionales y personal no remunerado que trabajan en el enorme campo de los museos.

Atiende las necesidades de los museos en el continente americano para realzar su capacidad de servir al público. Difunde información de normas actuales y mejores prácticas proporcionando capacitación y desarrollo profesional al personal para garantizar que los museos contribuyan a la educación pública en todos los sentidos además de proteger y preservar la herencia cultural. Dentro de sus objetivos se encuentra:

- Dirigir, mantener y reforzar las normas profesionales en el campo museístico para ayudar a dar un mejor servicio y mejorar la calidad de sus programas y funciones.
- Representar y defender sus intereses, promover el entendimiento de las responsabilidades, funciones y necesidades de los museos entre el público en general y los sectores públicos y privados.

El Comité Nacional de los Estados Unidos representa a la comunidad americana de museos en el ICOM. La AAM conduce el programa IPAM.<sup>(3)</sup>

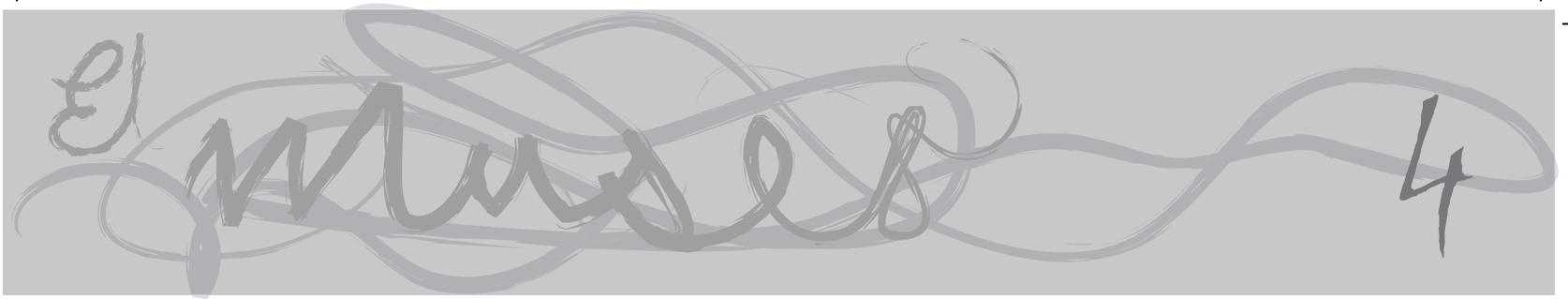
### **International Partnership Among Museums (IPAM)**

“Surgió en 1980 para proporcionar a los museos americanos y no-americanos una oportunidad única de establecer lazos institucionales permanentes a través de proyectos de intercambio. No obstante, muchos de los visitantes y sus contrapartes americanos, expresan un interés en un programa que haría disponible la oportunidad del intercambio sustancial al tiempo de aprender más acerca de las instituciones y el personal que lo maneja. Este programa fue fundado por la NMASI (National Museum Act of the Smithsonian Institution).”<sup>(4)</sup>

(2) [www.ilam.org](http://www.ilam.org)

(3) [www.aam\\_us.org](http://www.aam_us.org)

(4) [www.museologia.net](http://www.museologia.net)



### **United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (UNESCO)**

Trabaja como un laboratorio de ideas para forjar acuerdos universales de temas éticos que vayan surgiendo. Esta organización funciona también como cámara de compensación, que disemina y comparte información y conocimiento ayudando a sus miembros a construir sus capacidades humanas e institucionales en los diversos campos. De manera que, promueve la cooperación internacional entre sus 190 miembros de estado y sus 6 miembros asociados en los campos de la educación, ciencias, cultura y comunicación.

La UNESCO trabaja para crear las condiciones para un diálogo verdadero basado en el respeto de valores comunes y la dignidad de cada civilización y cultura, trabajo que se ha dificultado particularmente gracias al terrorismo que se ha expandido y multiplicado en todo el mundo y que constituye un ataque a la humanidad por sí mismo.<sup>(5)</sup>

### **Instituto Smithsonian (Smithsonian Institute)**

Fue fundado en 1846 con el propósito de incrementar y difundir el conocimiento. Durante gran parte de su historia, esta institución ha canalizado sus esfuerzos hacia el establecimiento de un verdadero centro de investigación y hacia la constitución de colecciones cuyos objetos comprenden los ámbitos de la ciencia, la historia y las artes. El Centro Smithsonian para la educación y los estudios de museos ha desarrollado diversas actividades y programas de planeación. Originalmente establecido en 1963, para proporcionar soporte técnico al museo Smithsonian en sus necesidades de análisis y conservación de las colecciones, el SCRME (Smithsonian Center for Materials Reserch and Education), cambió en 1983 del entonces Centro de Soporte para Museos, a embarcarse en una misión de programas formulados en la investigación y la educación, conservación y de estudios científicos del material de colección, sirviendo a toda la nación y a la audiencia profesional internacional.

En Enero de 1998 la Junta de Regentes del Instituto Smithsonian votó para renombrar al CAL (Conservation Analytical Laboratory) del SCRME para reflejar mejor su misión: investigación y educación en la conservación, preservación y estudios técnicos y el análisis de los objetos de la colección del museo y los materiales relacionados.

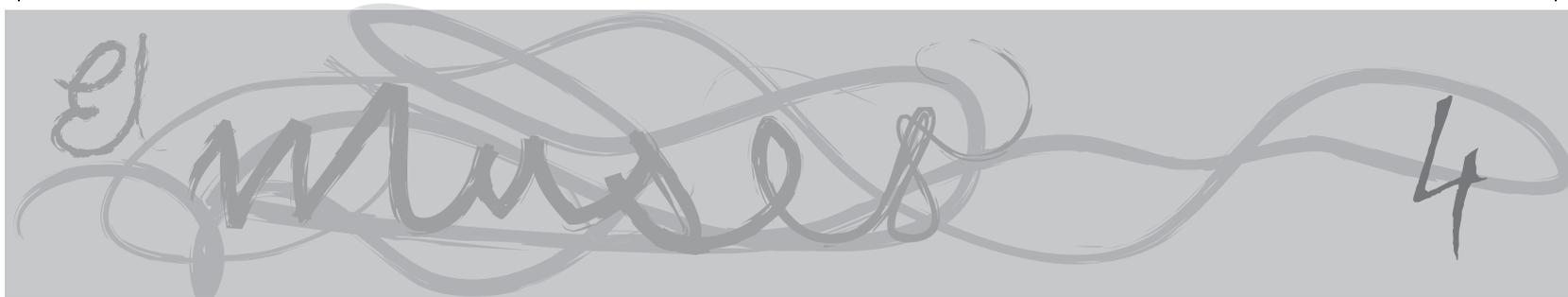
Al aceptar que la misión de los museos no consiste en conservar objetos, sino en mostrarlos a al gente, el Instituto manifiesta una clara necesidad de orientar su labor y sus contenidos a establecer un momento relevante en la vida de sus visitantes, 90% de los cuales contribuyen con el pago de impuestos en Estados Unidos y, en última instancia, son los que en realidad sostienen a la institución.<sup>(6)</sup>

## **4.1.1 ICOM (international council of museums).**

Es una organización internacional de museos y profesionales de los museos que está encomendado a la conservación y continuación de la herencia cultural y natural del mundo, presente y futuro, tangible e intangible, así como también a la comunicación con la sociedad.

(5) [www.unesco.org](http://www.unesco.org)

(6) [www.museologia.net](http://www.museologia.net)



Creado en el año de 1946 como una organización no gubernamental, mantiene relaciones formales con la UNESCO y el Consejo Económico y Social de las Naciones Unidas. Como una organización sin fines de lucro, el ICOM está financiado y apoyado principalmente por donativos de varias instituciones. El ICOM lleva a cabo parte del programa para museos de la UNESCO y, tanto sus oficinas centrales como las del Centro de Información se encuentran en París, Francia.

Sus miembros, extendidos a lo largo de 140 países, participan en las actividades nacionales, regionales e internacionales de la organización como lo son talleres, publicaciones, prácticas, programas simultáneos y la promoción de museos a través del Día Internacional del Museo, que se celebra cada 18 de mayo.

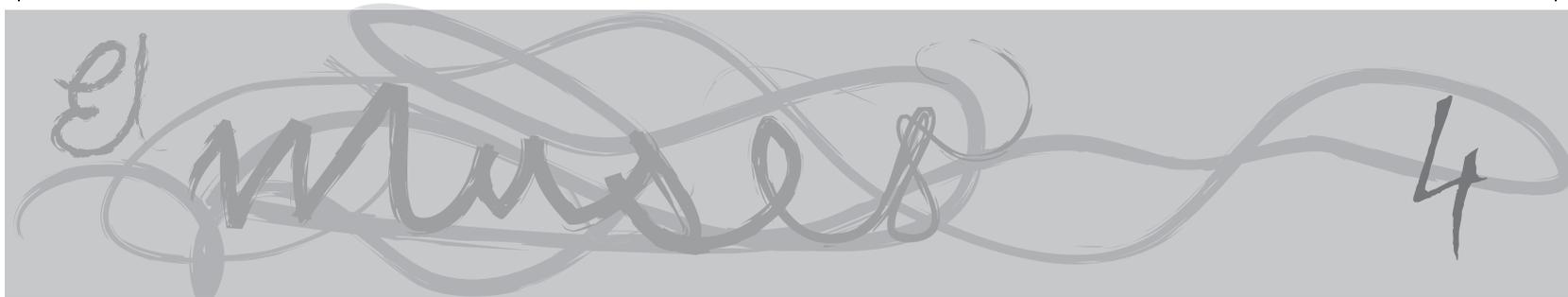
Las actividades del ICOM responden a los retos y necesidades de los museos enfocándose en los siguientes temas:

1. cooperación e intercambio profesional
2. diseminación de conocimiento e incremento de la conciencia pública de los museos
3. capacitación del personal
4. adelanto de estándares profesionales
5. elaboración y promoción de la ética profesional
6. preservación de la herencia y el combate al tráfico ilícito de la propiedad cultural.

*“Entre los artículos del ICOM que se encuentra en su constitución resalta el artículo 3o sobre los Objetivos y Poderes:*

1. *Los objetivos del ICOM son:*
  - i. *fomentar y apoyar el establecimiento, desarrollo y manejo profesional de museos de todo tipo.*
  - ii. *aumentar el conocimiento y entendimiento de la naturaleza, funciones y papel de los museos al servicio de la sociedad y su desarrollo.*
  - iii. *organizar la co-operación? co-operación=operación conjunta, al mismo tiempo o quisieron decir cooperación=ayuda mutua?? y asistencia mutua entre museos y entre profesionales de los museos en los diferentes países.*
  - iv. *representar, apoyar y aumentar el interés de los profesionales de los museos de todo tipo*
  - v. *apoyar y diseminar el conocimiento sobre museología y otras disciplinas concernientes con el manejo y operación de museos*
2. *En la búsqueda de estos objetivos el ICOM puede hacer cualquier cosa mientras sea legal, conveniente y necesario para facilitar y llevar a cabo sus funciones.”<sup>(7)</sup>*

(7) [www.icom.com](http://www.icom.com)



*El Consejo Internacional de Museos cuenta con comités y organizaciones que realizan diversas funciones en apoyo a los museos:*

#### **COMITES INTERNACIONALES:**

*Dedicado al estudio o a una disciplina específica relacionada a un museo. Compuesto por miembros del ICOM, son exclusivamente grupos profesionales y es a través de ellos que logra sus mayores objetivos:*

- intercambio de información científica a nivel internacional
- desarrollo de estándares profesionales
- adopción de reglas y recomendaciones
- realización de proyectos colaborativos

#### **ORGANIZACIONES INTERNACIONALES AFILIADAS:**

Su rol es el de reunir un particular tipo de museo o museos y/o profesionales de ellos en una región específica. Aunque permanecen como grupos autónomos, éstas organizaciones participan en algunas actividades y contribuyen al desarrollo de la red de especialistas del ICOM.

#### **ORGANIZACIONES REGIONALES DEL ICOM:**

Los objetivos son el facilitar un foro para el intercambio de información y co\_operación entre Comités Nacionales, museos, y profesionales de los museos en la región en donde ellos están establecidos. Los Comités Nacionales pueden unirse a los Organizaciones Regionales de su región.<sup>(8)</sup>

### **4.1.2 ICOM MÉXICO.**

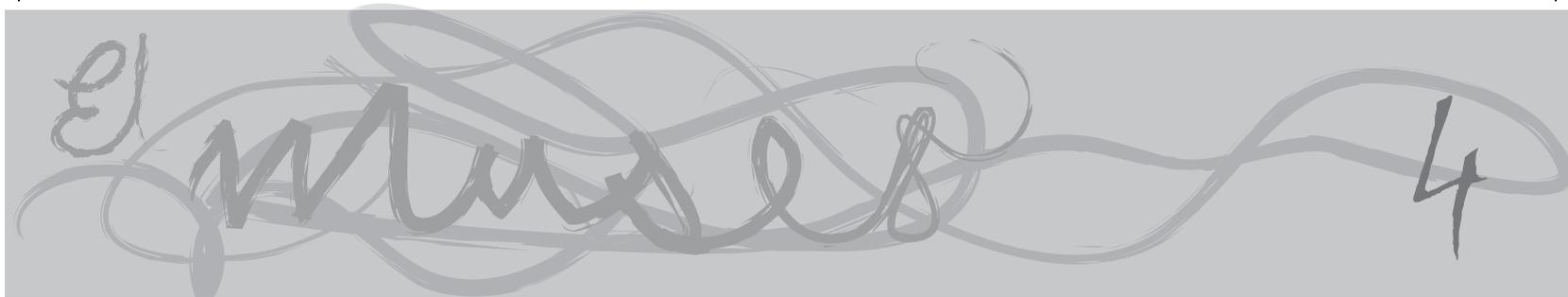
Surgió en 1947, dentro del marco de la Segunda Conferencia General de la UNESCO, que resultó ideal para que los profesionales de museos del país se pusieran en contacto con sus colegas de otras nacionalidades y comenzaran a intercambiar inquietudes. Su primer presidente fue Ignacio Marquina Barredo, entonces Director del Instituto Nacional de Antropología e Historia (INAH) y quien fungió en el cargo hasta el año de 1978. Actualmente la presidencia se encuentra a cargo de Silvia Singer Sochet.

#### **Misión y Objetivos:**

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

- Fomentar la fundación de museos, lograr su óptimo desarrollo y manejo.
- Impulsar el conocimiento, por parte de la sociedad, de la función que los museos desempeñan dentro de la misma.
- Fortalecer la vinculación entre las instituciones museísticas no sólo a nivel nacional, sino expandir fronteras para así poder impulsar los intereses tanto de los profesionales como de los visitantes.

(8) [www.icom.com](http://www.icom.com)



- Promover la interdisciplinariedad con todas las ramas afines a los museos, pues ella permitirá promover y difundir el conocimiento de la museología a todos los ámbitos.

## 4.2. funciones de una museo.

Todo museo debe tener un perfil bien definido a fin de responder a los objetivos para lo cual fue creado. Son instituciones estables que crecen preservando los legados culturales de la humanidad a través del tiempo. Existen leyes nacionales e internacionales que apoyan el resguardo de ese patrimonio, por lo tanto debe ser uno de los organismos que hace respetar esas leyes a través de su labor.

Su prestigio se mide de acuerdo con la calidad de sus colecciones, del conocimiento que de ellas se tenga, de la atención que se brinde al público, su proyección y el tipo de exposiciones que presenta. Es importante que el museo desarrolle un sistema de control de sus colecciones a través del registro e inventario correcto de las mismas.

Juega un papel importante dentro de la educación y toma de conciencia de la comunidad. Por ello, debe conocer los problemas sociales, económicos y políticos de su realidad. Por esta razón, el museo no puede restringirse al plano regional, sino encontrarse enmarcado dentro de una realidad más amplia, que no sólo responda a los requerimientos de su medio sino que le permitan trascenderlo, con el objeto de estimular el entendimiento de nuestra realidad cultural.

### 4.2.1. coleccionar.

Cada museo depende de su colección para definir su perfil y necesidades. Cuando hablamos de colección nos referimos a objetos colectados, adquiridos y preservados como material de referencia u objetos con importancia estética o educativa.

En nuestro país, gran parte de los museos poseen colecciones que podrían enmarcarse dentro de diferentes disciplinas científicas, históricas y/o artísticas. Una buena colección debe poseer una información de base indispensable para no perder su valor científico potencial y cultural. Deben estar identificados su procedencia, ubicación cronológica, contexto cultural, importancia, etc.

El ICOM, en su interés por sistematizar la labor del museo, ha propuesto una serie de recomendaciones éticas con relación al programa de adquisiciones dentro de la institución. Aquí citaremos los párrafos 3 y 4 de las Reglas Éticas para las adquisiciones:

"3. El objeto que se pretende adquirir puede ser colocado en un amplio panorama de categorías, cuyos dos extremos pueden ser definidos brevemente como:

- a) Objetos que han sido reconocidos por la ciencia y/o la comunidad en la cual poseen su plena significación cultural, como teniendo una caridad única y siendo por ello inestimables
- b) Objetos que no siendo necesariamente raros por sí mismos, no dejan de tener un valor que deriva de su medio cultural y natura

### 4.2.2. Identificar.

Entre las funciones que un museo debe realizar está el de la identificación de sus piezas además de su autenticación y datación de las mismas. Esta es una tarea que le incumbe al conservador y demás especialistas que el museo tiene en su equipo.

La identificación, datación y autenticación de una obra es una tarea laboriosa y delicada sobre todo en obras de arte, especialmente las del pasado ya que algunas de ellas no contaban con firmas de autores especialmente antes del siglo XVIII.

El problema al identificar una obra ha adquirido una mayor complejidad hoy en día, no solo al analizar las obras pertenecientes al pasado histórico, sino en el caso concreto de las producidas en nuestra época por las numerosas falsificaciones que surgen por el comercio lucrativo gracias a los coleccionistas y marchantes.

*"En los museos de arte, por ejemplo, la formación de los conservadores debe ser rigurosa en museología, pero también en la ciencia histórico-artística y en las técnicas y procedimientos artísticos empleados en las diversas épocas, y en particular en las utilizadas por aquellos artistas, movimientos y tendencias que integran las colecciones del museo."*<sup>(10)</sup>

El equipo especializado del museo necesita estar preparado cuando se resuelve comprar una obra, ya que debe tener en cuenta la posibilidad de las falsificaciones. Las técnicas y los métodos utilizados en los museos para descubrir las falsificaciones de obras van desde el basado en la aplicación de procedimientos ópticos, físicos y químicos hasta el proporcionado por la alta tecnología actual (electrónica e informática). Antes que el curador pueda descartar alguna obra necesita conocer todo sobre el diseño, las técnicas y los materiales.

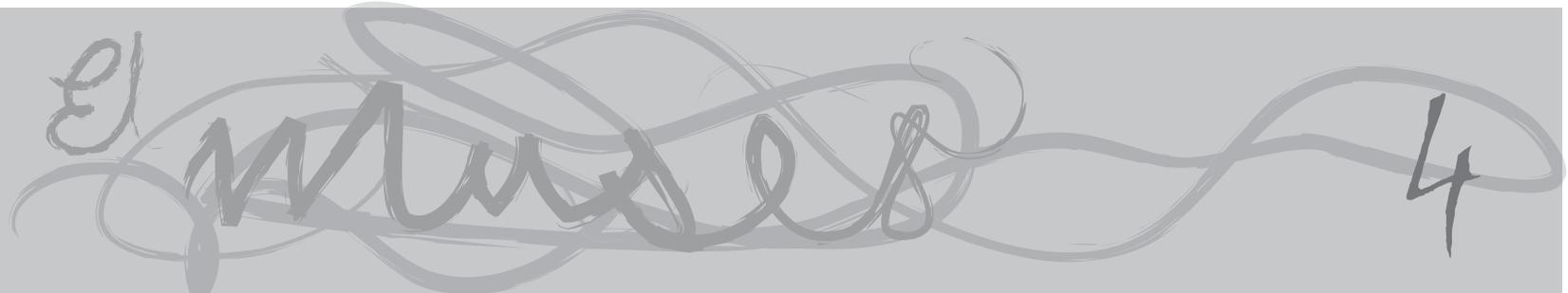
*"...de la correcta identificación de las obras en un museo depende... no sólo el acierto en el diseño de la colección, sino también todas las demás funciones que debe realizar: desde el registro, el inventario y la catalogación adecuadas, a las de conservación, exhibición, investigación, proyección didáctica y difusión social."*<sup>(11)</sup>



Pieza exhibidas en una nueva sala en el Museo Nacional de Arte.

(10) Ferre-Barrera German, Planteamiento y Estructura de la Administración General Museográfica, pag. 32.

(11) Fernández Luis Alonso, Museología: Introducción a la Teoría y Práctica del Museo, pag. 203.



### 4.2.3. Documentar.

Esta es una labor compleja que incluye funciones como las de registro, inventario y catalogación.

El registro en el caso de los museos se trata del control de entrada y salida de las piezas. Todo objeto que tenga entrada en un museo en primer lugar debe de registrarse asignándole un número (como parte de un inventario general) para conocer su ubicación, su identificación y finalmente su catalogación. Las labores de registro, inventario y catalogación de las obras deben ser manejadas dentro de un sistema de documentación para museos.

El inventario es un listado de la totalidad o de una parte de los fondos de un museo.

*“La finalidad del inventario general es identificar un objeto cualquiera del Museo o conocer los fondos del establecimiento con independencia de su significación científica o artística dentro de las colecciones”.*<sup>(12)</sup>

El trabajo del conservador no solo es el de estar al tanto de la adquisición, donación y depósito de obras para la colección del Museo sino que debe de enfocarse también en las funciones del registro, inventario y catalogación de las mismas. La utilización de los medios tecnológicos y técnicos más avanzados como las computadoras o una red informatizada son elementos que el conservador debe de usar, tan solo en los últimos veinte años las computadoras se han convertido en una herramienta básica e imprescindible para una institución como el Museo gracias a que es también un banco de datos para la sociedad actual.

La adecuada catalogación de los objetos requieren la aplicación de un método adecuado. Una tarjeta de catálogo se debe elaborar no solamente para el uso del personal del museo, sino para el público en general.

Para lograr una buena organización técnica y científica de los museos se deberá llevar en forma separada:

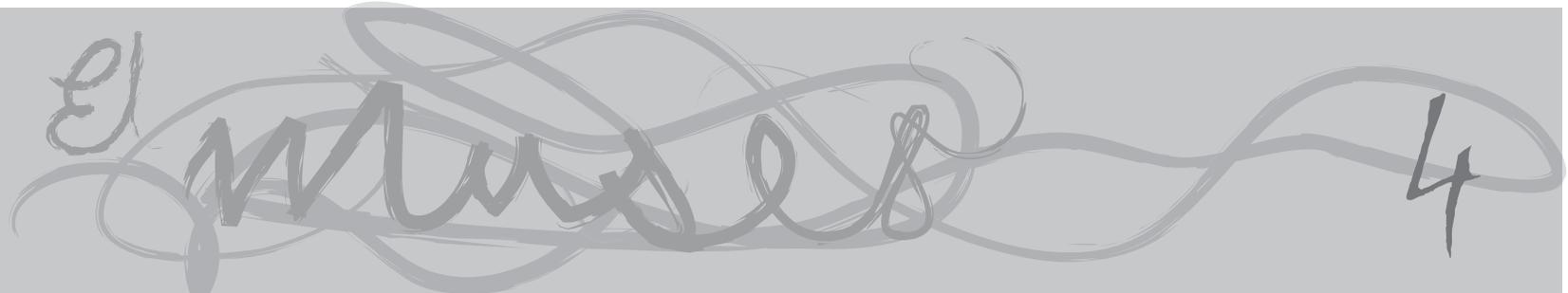
1. Inventario General.
2. Catálogo Sistemático.
3. Catálogo Monográfico.

Métodos de Archivo:

Los sistemas modernos de archivo se desarrollan en diversas formas a saber:

1. en secuencia numérica.
2. en forma alfabética y respectivamente ya sean que se refieran a personas, lugares u objetos.
3. en un orden racional, que puede ser: lugar, tiempo, asunto o materia.

(12) Fernández Luis Alonso, Museología: Introducción a la Teoría y Práctica del Museo. pag. 205.



Al seleccionar el sistema de archivo del museo deben tenerse en cuenta los siguientes puntos:

- Debe ser sencillo
- Usar símbolos
- Debe elaborarse una guía de archivo, o documento que explique el funcionamiento del mismo
- El sistema debe ser flexible
- Deberá ser expansible

Otro método de archivo moderno es la utilización de microfilm y auxilio de computadoras. No obstante, se siguen utilizando los sistemas de archivo manuales, por ejemplo:

- Sistema Numérico: No. de orden, No. de catálogo, No. de pieza, No. Inventario, No. de ficha
- Sistema Alfabético: Nombre del objeto o especie
- Sistema Geográfico: Procedencia del objeto o especie
- Sistema Cronológico: Fecha de hallazgo, fecha de adquisición, fecha de ingreso
- Sistema de Materia: Clasificación.

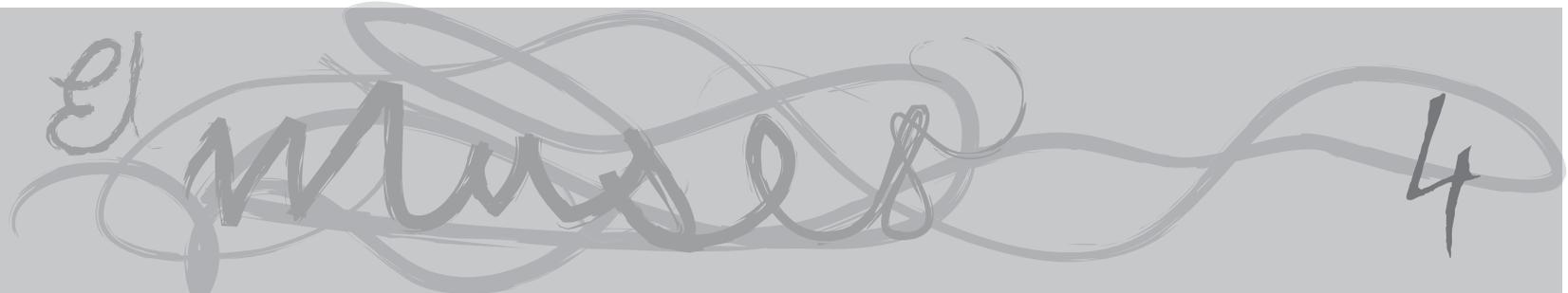
#### 4.2.4. Investigar.

Es una de las funciones fundamentales que se desarrollan en un museo y es a partir esta que se estudia y da coherencia a las colecciones.

*“El tipo de investigación que realizará el museo está en relación directa con las colecciones y disciplinas involucradas, ya que de esto dependerá la forma en la que se organice la documentación y la línea de investigación de la institución.”<sup>(13)</sup>*

El equipo de investigadores son los responsables del ordenamiento, conocimiento e interpretación científica de todos los bienes culturales resguardados por el museo. La investigación indicará las pautas para el trabajo del equipo y se establecerán relaciones estrechas con las áreas de conservación, registro y educación. También es labor del investigador las recomendaciones para las adquisiciones y autenticación de nuevos materiales y colecciones, además de la colaboración en la propuesta de la temática de la programación expositiva.

(13) [www.museosdevenezuela.com](http://www.museosdevenezuela.com)



En la elaboración de proyectos de investigación y de estudios de colecciones, puede contemplarse la participación de profesores universitarios o investigadores del área que puedan ofrecer conocimientos y asesorar dichos proyectos, lo cual constituye una forma de establecer contactos más estrechos con los centros académicos y de investigación.

En la elaboración de proyectos de investigación y de estudios de colecciones, puede contemplarse la participación de profesores universitarios o investigadores del área que puedan ofrecer conocimientos y asesorar dichos proyectos, lo cual constituye una forma de establecer contactos más estrechos con los centros académicos y de investigación.

Las investigaciones realizadas son un aporte para la elaboración de catálogos y publicaciones (boletines y revistas) que difunden la labor científica del museo de manera educativa.

El museo, a través de la figura del investigador, puede establecer contactos con otros centros museísticos nacionales e internacionales que favorezcan el intercambio de publicaciones y revistas, así como el incremento en forma permanente de los fondos de la biblioteca, los archivos documentales y fotográficos, que tienen como finalidad prestar apoyo a investigadores, profesionales y universitarios.

La biblioteca debe poseer una línea de desarrollo acorde con las funciones de investigación y educación que realiza la institución con servicio externo para el público.

#### **4.2.5. preservar y conservar.**

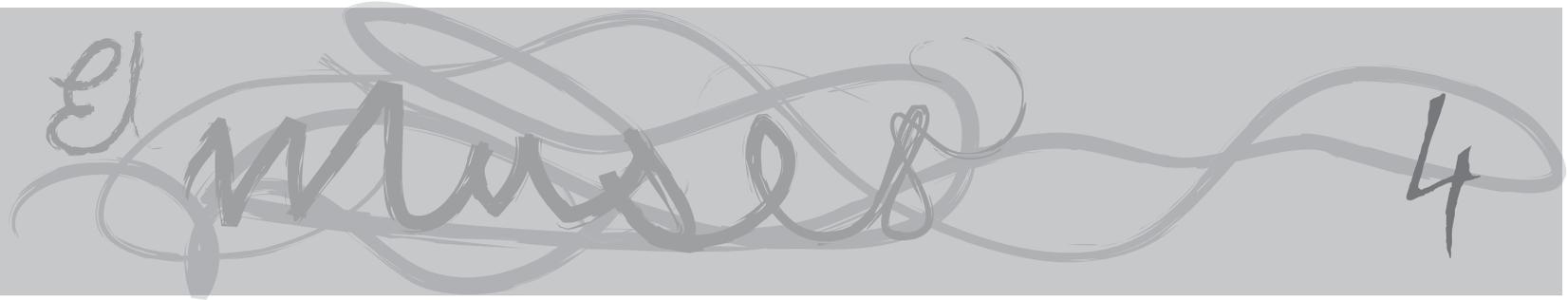
La preservación es el resguardo de las obras y bienes culturales a cargo del museo, para evitar el deterioro de las mismas ya sea por el sol, la humedad, la temperatura y/o cualquier otra inclemencia del tiempo que pudiera dañarlos.

Es una de las funciones fundamentales que se desarrollan en un museo y es a partir esta que se estudia y da coherencia a las colecciones.

*“La Conservación es toda acción que se toma para conocer la naturaleza de los materiales que se emplean en la exhibición, transporte y tratamiento dados a una obra u objeto considerado Bien Cultural así como el conocer, entender y contrarrestar el deterioro que puedan sufrir estos materiales; y a la vez, toda acción que se toma para mejorar la condición de las obras y bienes culturales.”<sup>(14)</sup>*

Los curadores, entre otras funciones, son quienes se encargan de la conservación de las obras, ya que se dedican al estudio e inventariado de las mismas, sin embargo, tanto ellos, como el museólogo y el museógrafo deben formar un consejo técnico para poder llevar a cabo favorablemente el programa de conservación y catalogación de los bienes culturales pertenecientes al museo, y la toma de decisiones sobre el tratamiento de las obras.

(14) [www.museosdevenezuela.com](http://www.museosdevenezuela.com)



Desafortunadamente el hombre es uno de los principales factores del deterioro de las obras. Esto es, la falta de respeto a las indicaciones, reglamentos y políticas dentro de las instalaciones hasta los actos vandálicos que cometen algunas personas o grupos. Un ejemplo de ello fue lo sucedido en la exposición Faraón: Culto al Sol, exhibida en el Museo Nacional de Antropología e Historia, donde la espera para entrar a la sala fue bastante prolongada debido a que sólo dejaban pasar en grupos de cierto número de personas. Esto con la finalidad de evitar el aumento de temperatura provocado por la aglomeración de personas en la sala. Este incremento de temperatura pondría a las obras expuestas en peligro.

A continuación se mencionarán algunas sugerencias para la conservación de las obras durante el embalaje y transporte.

#### "1. Factor biológico.

- a) Ejercer un control de temperatura y humedad ambiente, tanto del lugar de embalaje como el lugar de destino.
- b) El embalaje debe hacerse en condiciones semejantes a las del lugar de destino, para evitar cambios bruscos a la llegada.
- c) De ser posible, disponer de un lugar o local con aire acondicionado para el embalaje de las obras.
- d) El material del embalaje y su contenido deben esterilizarse previamente.

#### 2. Factores mecánicos.

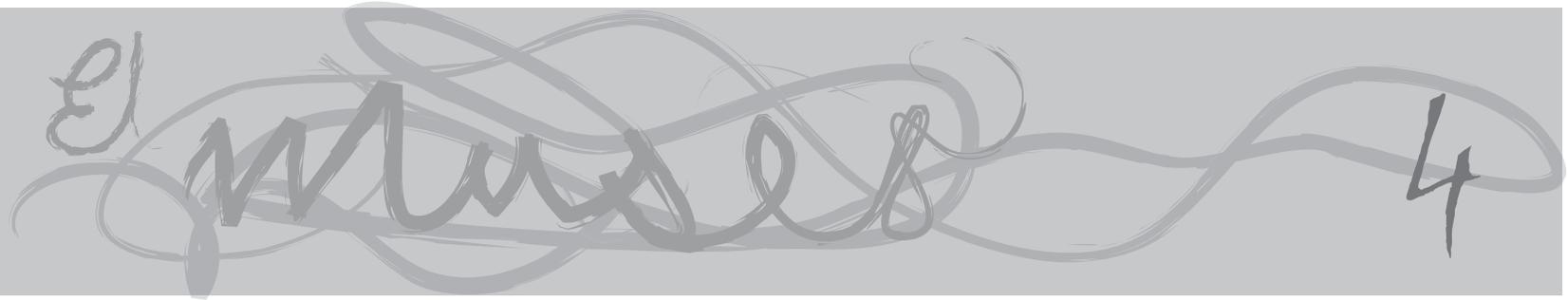
- a) Tratar las obras o piezas de acuerdo a su fragilidad
- b) Evitar todo movimiento brusco que pueda afectar a las obras o piezas en su estructura misma."<sup>(15)</sup>

#### Seguridad contra accidentes

Es necesario tomar las medidas adecuadas para evitar que sucedan accidentes tanto a las obras como al público. Los accidentes suceden en cualquier momento y en cualquier lugar, es por eso que hay que prever lo que pudiera suceder y tomar las medidas para evitarlo. Por ejemplo, es conveniente contar con personal de vigilancia que se encargue de la seguridad en cada sala. La forma de colocar las piezas a exhibir, sus habitáculos o montajes, barandas o protecciones para cuidar de las obras mismas. Esta distribución está a cargo del museógrafo de común acuerdo con el curador.

Otra causa común de accidentes en museos son los incendios. Para prevenirlos se debe mantener un sistema de alarma contra incendios, detectores de humo, así como extintores suficientes en el edificio.

(15) [www.museosdevenezuela.com](http://www.museosdevenezuela.com)



Los objetos artísticos y culturales, por su valor histórico y documental se convierten en piezas invaluable e insustituibles para la sociedad. Su carácter perecedero obliga a las instituciones museísticas a enfrentar el reto de su conservación, para garantizar a las sociedades presentes y futuras el disfrute y conocimiento de estos bienes.

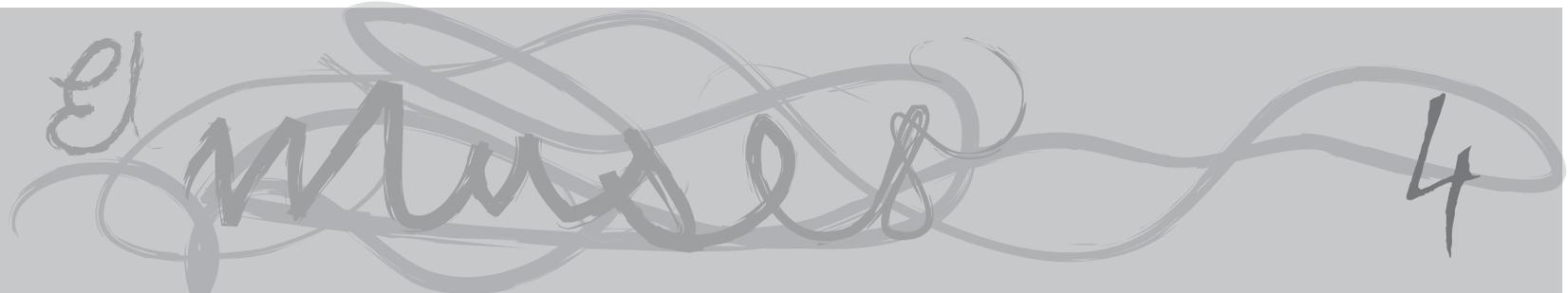
Entendemos por conservación el conjunto de medidas que tienen como finalidad evitar el deterioro de los objetos y la prolongación de su buen estado.

En este sentido, los museos deben asumir la función de conservación desde la preservación del material con que se elabora el objeto, hasta la supervisión y control de su manipulación, integridad física y seguridad.

#### Normas generales

A fin de evitar posibles deterioros en objetos o colecciones, los Museos acostumbran hacer cumplir una serie de normas de carácter general, tanto para el personal de la Institución como para el público. El conocimiento y cumplimiento de tales normas es de gran importancia ya que facilita la labor de los Museos y la grata asistencia del público a éstos. Dichas normas son las siguientes:

- Queda prohibido:
  - o Tocar los objetos expuestos en los Museos
  - o Fumar dentro de las áreas de exposición u otras donde se trabaje con material inflamable
  - o Portar objetos innecesarios y molestos durante el recorrido por el Museo (paraguas, bolsos, maletas etc.)
  - o Introducir animales a las áreas del Museo
  - o El acceso al Museo de personas cuyos modales o conducta que puedan significar molestia para el resto del público o riesgos para las colecciones
  - o Realizar visitas a los Museos portando aparatos musicales
  - o Tomar fotografía con flash
  - o Correr dentro de los espacios expositivos
  - o Hacer ruido en exceso
- Solicitar los permisos correspondientes para la realización de tomas fotográficas, videos o filmaciones

- 
- En el caso de los zoológicos o parques recreativos donde existan animales controlados, está prohibido:
    - o Alimentar a los animales
    - o Molestarlos

## 4.2.6 exhibir.

*“Una exhibición es un medio de comunicación, es un soporte multimedia (con muchos medios) a través del cual se intenta transmitir una información”.*<sup>(16)</sup>

Las obras y objetos se distribuyen de acuerdo al espacio y temática de los fines del museo, estas obras van acompañadas de cédulas explicativas que apoyan la propuesta educativa de la exhibición.

Las exposiciones pueden clasificarse de diversas formas, según las políticas de la institución mater de la que derivan o a la que pertenecen.

Exposiciones permanentes. Se crean para ser exhibidas sin modificaciones por largos períodos de tiempo. Los espacios no requieren de condiciones de flexibilidad exigentes.

Exposiciones temporales. Se crean para ser exhibidas por períodos limitados de tiempo. Son organizadas en torno a un tema, una conmemoración o divulgación. Los espacios requieren adaptabilidad y flexibilidad a diversos tipos de exigencias como el cambio de iluminación, el clima, el transporte, etc.

Exposiciones itinerantes. Se conciben en torno a temas como los utilizados en las temporales con la característica primordial de que es diseñada de manera tal que pueda trasladarse de un lugar a otro, bien sea a nivel de provincia o del exterior.

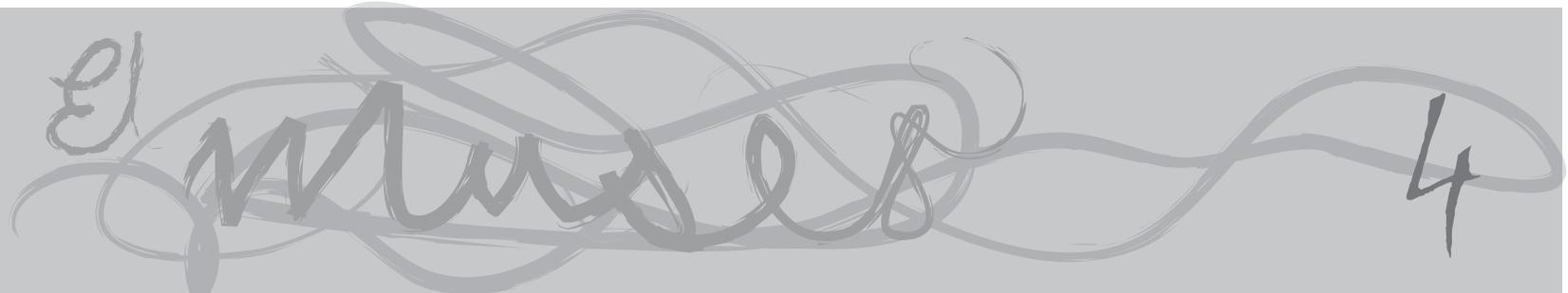
En líneas generales, las exposiciones deberán cumplir con los siguientes requisitos:

A. Ordenamiento: Se entiende como la expresión específica del tema, la conexión de todos los componentes de las obras al servicio de un objetivo educacional y formador preestablecido y no solamente una organización estéticamente satisfactoria de elementos en el plano y en el espacio.

B. Temporalidad: Se refiere al lapso de tiempo determinado en el que la exposición permanece dentro de las áreas expositivas del Museo para establecer la comunicación con el público al que va dirigida la muestra.

C. Público: Se debe saber y conocer bien el tipo o clase de público objetivo al que se quiere llegar con determinada muestra, desde el punto de vista de la percepción habrá que crear las condiciones para que se produzca el diálogo entre los visitantes y los objetos expuestos.

(16) Fernández Luis Alonso, Museología: Introducción a la Teoría y Práctica del Museo.



Sin embargo, los sistemas o modos de presentación expositivos, deben tomarse en cuenta en los siguientes aspectos:

- a) la valorización del objeto en sí mismo debido a su valor artístico o histórico, en este caso las técnicas de exhibición buscarán dirigir la atención del espectador al objeto
- b) la ubicación del objeto en un contexto determinado, siendo la apreciación de este el efecto principal que se quiere lograr en el espectador.

#### Estructura de la exposición

Al planificar, desarrollar, e instalar una muestra, se define ante todo la propuesta general de la exposición o concepto que debe aplicarse en el guión museológico y museográfico. Posteriormente, la exhibición debe ser diseñada, fabricada e instalada por un equipo de trabajo especializado. Dicho equipo de trabajo deberá estar conformado por:

- Curador, museólogo o investigador
- Museógrafo
- Registrador
- Conservador
- Educador

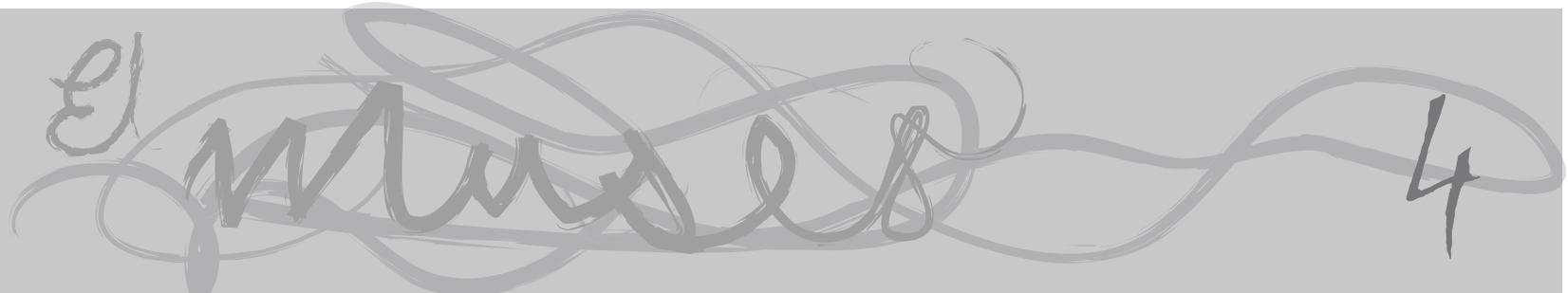
Además, se necesita un equipo auxiliar, integrado por:

- Documentalista
- Diseñador gráfico
- Fotógrafo.
- Equipo de apoyo técnico: montadores, carpinteros, electricistas e instaladores, pintores y otros.

### 4.2.6.1 planeación, diseño, producción y montaje.

Como cualquier otra actividad humana que pretenda realizarse con éxito, primeramente, es necesario tener claramente definido los objetivos que se quieren alcanzar ya que cada exhibición debe tener una finalidad clara y específica. Los visitantes, por ejemplo, son de gran importancia ya que necesitamos definir a que tipo de público va dirigida nuestra exhibición (público especializado, intelectual o sencillo). Otro factor importante que se debe tener en cuenta es la duración de la misma, esto es, no es lo mismo la planeación de una exposición permanente a la planeación de una temporal. Las exposiciones temporales adquieren mayor importancia hoy en día para los museos ya que contribuyen a la dinámica de los mismos y en ellas se exhiben piezas obtenidas en préstamo de otros museos o de colecciones particulares.

Una vez planificada la exposición y diseñadas y construidas las instalaciones necesarias, el montaje de los objetos y contenidos debe ajustarse con rigor al guión museográfico. La colocación de los objetos está condicionada tanto por la tipología de la sala como por las posibilidades que le ofrece al visitante el seguir un orden o circuito de la exposición.



## 4.2.7 comunicar y educar.

Uno de los retos más importantes del museo es atraer el mayor número de personas a través de la organización de exposiciones y de otras actividades. Como se ha mencionado anteriormente, el conocer al público objetivo es indispensable y en este caso para la ampliación de sus funciones y programación de actividades de difusión. En principio, las actividades están dirigidas al público en general, sin embargo, este no constituye una unidad homogénea. Se hace necesario conocer el tipo de público al que debe dirigirse y por qué, para poder determinar la manera como se presenta la información y el nivel de comprensión que se quiere alcanzar.

El museo no sólo debe ofrecer actividades de información sino también de capacitación sin olvidar que el proceso de aprendizaje en los museos debe ser informal y contener una alta medida de recreación informal ya que ofrece conocimientos de una manera distinta y que en cierta forma rompe con los métodos tradicionales de enseñanza utilizados en las escuelas e institutos de educación formal.

Por esta razón, es importante la elaboración de programas educativos coherentes que permitan llevar a cabo esta función con objetivos y metas claramente definidos. Estos pueden apoyarse en una variedad de medios y técnicas como son exposiciones didácticas de carácter permanente o temporales, visitas guiadas, conferencias, cursos, películas, programas de entrenamiento, talleres, excursiones y eventos en general.

El área de educación es la encargada de procesar la información a publicar en forma didáctica a través de paneles de apoyo en la sala de exposición, textos para guías de estudio y materiales de información al público. El museo debe contar con, personal capacitado que brinde asistencia al visitante; que desarrolle instrumentos y evalúe los programas educativos, con el objeto de establecer una comunicación más efectiva entre éste y el público.

### 4.2.7.1 Actividades educativas.

*“Los programas educativos son los responsables de captar e incorporar al visitante a las actividades del museo, además de generar y mantener el interés del público en el mismo.”<sup>(17)</sup>*

En el caso de los programas dirigidos a niños en edad escolar y a estudiantes de bachillerato, uno de los objetivos es complementar y contribuir a elevar el nivel de educación a través de la cooperación con las escuelas y otras instituciones de carácter educativo y/o cultural. Para ellos es necesario que se tenga conocimiento de los programas y disciplinas impartidas en las escuelas participantes. Por otra parte, debe ofrecerse asesoría, apoyo y entrenamiento a los maestros de educación escolar básica y media, a través de visitas guiadas con apoyo de material didáctico o de talleres especiales que ofrezcan información sobre la exposición.

En la elaboración de programas para niños es recomendable conocer las características del desarrollo del niño para determinar qué tipo de información debe ser montada y, cómo debe ser presentada.

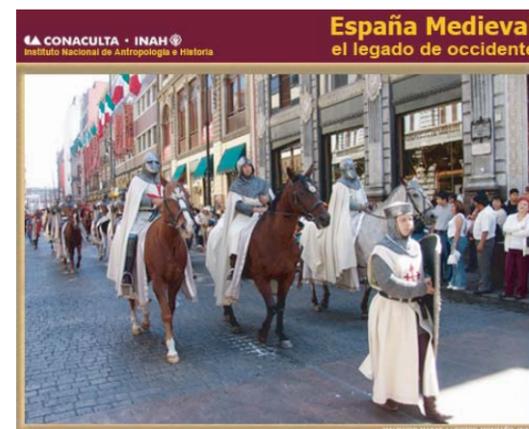
(17) [www.museosdevenezuela.com](http://www.museosdevenezuela.com)

En lo que respecta a la pedagogía para adultos, ya existe un sistema de referencia establecido, es decir, el adulto no va al museo a aprender sino a reaprender. El carácter de las visitas es muy variable y mucho más fortuito, dejando de ser obligatoria como puede ser en el caso de los escolares. Los adultos pueden tener niveles de preparación diferentes, donde la experiencia práctica puede compensar una formación oficial deficiente.

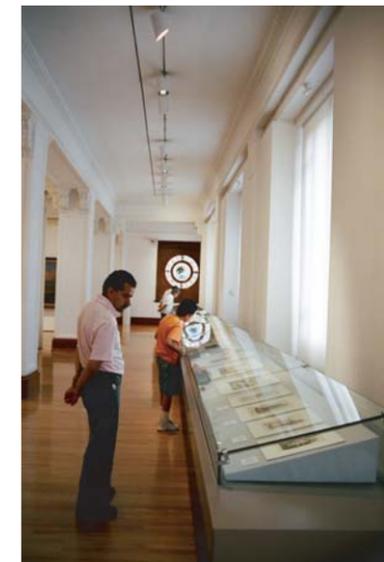
Los grupos de adultos pueden ser más heterogéneos dado que puede variar la nacionalidad, el conocimiento de otros idiomas, experiencia profesional, etc., cuya coincidencia estará sólo en el interés común por la actividad del museo.

Las actividades educativas las hemos dividido en:

- a) actividades realizadas en el museo haciendo uso tan solo de los materiales y actividades básicas que el museo provee como las explicación escrita en cada obra, visitas guiadas o conferencias entre otros
- b) actividades organizadas en el museo pero sin relación directa con los materiales expuestos como pueden ser ciclos de películas, conferencias, talleres, conciertos o puestas en escena
- c) actividades que se realizan fuera del museo pero basadas en los materiales expuestos como pueden ser exposiciones itinerantes, museobus, préstamo de material a las escuelas, por citar algunos ejemplos
- d) actividades de extensión no basadas en materiales de las colecciones y realizadas fuera del museo.



Esta recorrido de la exposición "España Medieval legado de Occidente", sirvió como estrategia para llamar la atención del público, tanto de los niños como de los adultos, para interesarse un poco más en el tema.



Sala del Museo Nacional de Arte.



# El museo 4

Medios de apoyo a la actividad educativa.

La visita guiada es uno de los medios utilizados con más frecuencia. Su objetivo central es facilitar la relación entre el público y el contenido de la exposición, haciéndola más directa. Debe ser definida dependiendo del tipo de visitante y de lo que se quiere mostrar y transmitir. Es importante que los grupos no sean muy numerosos y el tiempo de duración no exceda de los 45 min., aunque esto dependerá de la extensión, el recorrido y la interacción del visitante resultante de la motivación entre el grupo y su guía. Es importante establecer un horario fijo para las visitas y/o un sistema de citas preestablecidas. Dependiendo del museo, generalmente, las visitas guiadas son reservadas a grupos de estudiantes pero en ocasiones se pueden llevar al cabo con grupos de turistas y/o profesionales. Aunque también existen los museos que cuentan con horarios establecidos de recorridos guiados para el público en general con grupos heterogéneos.

A los grupos de escolares se le deben proponer actividades dirigidas de carácter exploratorio tanto educativo como recreativo que estimulen su curiosidad y creatividad. Es recomendable que el guía posea experiencia o formación técnica y práctica, además de recibir capacitación por parte del museo para un mayor conocimiento del contenido de las exposiciones.



(1)



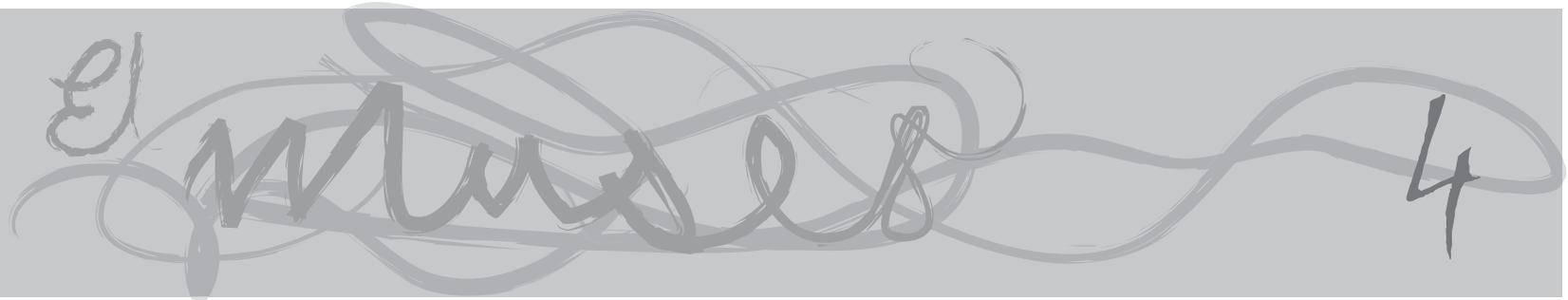
(2)



(3)

1. Algunos Museos organizan actividades educativas de extensión a la comunidad como los cursos de verano, Museo como el Nacional de Arte, el Museo Franz Mayer, etc.

2 y 3. El Popalote Museo del Niño además de ser un Museo interactivo, maneja actividades educativas para reforzar y ayudar a los niños a comprender mejor los temas expuestos en el mismo.



Las conferencias y charlas son otros medios utilizados en los museos como apoyo a la actividad educativa. La organización de conferencias y ciclos de charlas en el marco de las exposiciones estimula un mayor conocimiento del contenido de estas. Generalmente, esta actividad se reserva a grupos que manejan mayor información o a especialistas, por las características de tiempo e interés de los participantes así como por el nivel de especialización que los conferencistas deben tener.

Los talleres también constituyen medios útiles de apoyo a la actividad educativa. Pueden organizarse talleres prácticos en áreas específicas de conocimiento o enfocados hacia las técnicas empleadas en trabajos artísticos o del área cultural en general.

### 4.3 Esquemas de organización y manejo de un museo.

La organización de una estructura Administrativa Museográfica debe adoptar posiciones definidas, implantar la organización de un guión o programas que definan la política a seguir, la cual necesariamente debe ser acorde a las necesidades y problemas.

*“El cuadro general de actividades administrativas museográficas, puede encerrarse en cuatro puntos que constituyen, de acuerdo a las bases fundamentales, la estructura de la Institución:*

1. *Conservación y Catalogación*
2. *Museografía y Exhibición*
3. *Difusión y Participación pública*
4. *Finanzas.* ”<sup>(18)</sup>

#### Aspectos legales

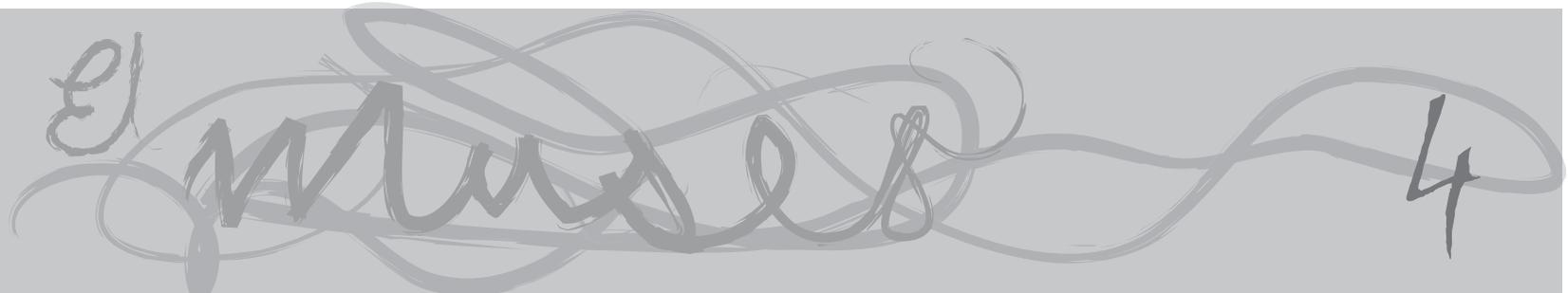
“Una agenda que incluya el conocimiento jurídico básico relativo al proceso de constitución y vida de una entidad, en este caso específicamente museístico, podría perfectamente limitarse a seis puntos que los directores y administradores de un ente de esta especie deben conocer, no necesariamente en profundidad, pues para eso existen los Consultores y Asesores Jurídicos, pero así al menos elementalmente.

De todas formas, la cotidianidad en la solución de cierto tipo de problemas jurídicos, cuya solución se encuentra siempre en la lógica (el Derecho es esencialmente lógico), va paulatinamente acrecentando el acervo de ese manejo jurídico de las situaciones y con relativa poca práctica se aprenden los elementos básicos para la toma de decisiones acertadas.

Desde luego, como en el caso del médico, la consulta al abogado es siempre necesaria pues, a veces, ante un problema se presenta una solución "lógica" lo que no significa que sea, en determinadas circunstancias, la recomendable, pues las soluciones jurídicas suelen venir matizadas de otro tipo de consideraciones que, a veces, es preciso ponderar, para decidir acertadamente.”<sup>(19)</sup>

(18) Ferre-Barrera, Planteamiento y Estructura de la Administración General Museográfica. pag. 14.

(19) [www.museosdevenezuela.com](http://www.museosdevenezuela.com)



## 4.4 proyección sociocultural del museo.

La proyección museística abarca la promoción y difusión a partir de la conceptualización, planificación, ejecución y evaluación de las exposiciones, programas educativos, publicaciones y actividades de extensión así como lo que respecta a la proyección de la investigación. De ella depende la motivación y estímulo del público para el conocimiento, acceso y disfrute de exposiciones, publicaciones, eventos y demás servicios que preste el museo a la sociedad.

En nuestro país, son pocos los museos e están preparados tanto técnica como administrativamente para asumir retos educativos, de investigación y de difusión.

### Actividades de extensión a la comunidad

La comunidad es una unidad social en constante evolución. Sus procesos culturales, diversos y plurales, se manifiestan colectiva e individualmente dentro de sus estructuras institucionales. Su modo de vida dependerá del grado de participación de su población y de ciertas formas de acción social derivadas de sus normas, tradiciones y valores culturales.

Dentro de este ámbito, el museo puede participar en el desarrollo cultural de la comunidad desempeñando una función integradora, la cual puede ser cumplida a través de un programa de extensión, que tendrá como objetivo principal generar un proceso de animación socio-cultural para promover la participación y creatividad de la población en el campo cultural.

*“El Museo, al ubicarse en la comunidad, debe contribuir a la conservación de su pasado y de su individualidad y, al mismo tiempo, descubrir, estudiar, preservar, defender y exaltar sus valores humanos y universales para devolverlos a la comunidad mediante actividades que han de ser provechosas para todos los sectores de su población.”<sup>(18)</sup>*

El mundo está en constante cambio y el museo no es la excepción ya que poco a poco se ha ido renovando en la manera en que presenta sus exhibiciones y su interacción con el público, así como cada día se van actualizando las técnicas para preservar y conservar las colecciones y la manera de ver al museo no como una obligación sino como entretenimiento al mismo tiempo que aprendemos asistiendo a ellos gracias a las nuevas estrategias que se van implementando para atraer más audiencia.

En México aun existen ciertas deficiencias dentro de las instituciones que los apoyan o manejan ya que algunos museos no cuentan con la ayuda económica necesaria para poder solventar gastos y a su vez dar más atención a sus exposiciones y visitantes. Algunos tienen la necesidad de rentar sus instalaciones para eventos sociales o dar talleres de diversos temas que no siempre tienen que ver con la misión de la institución aunque tal vez esta pueda ser una buena estrategia en el intento de atraer al público.

(18) Fernández Luis Alonso, *Museología: Introducción a la Teoría y Práctica del Museo*.



Exposición sobre Paseo de la Reforma "Mundo Marino" que día con día atraía la atención de la miles de personas que circulaban por esta importante avenida.



Fotografías tomadas de la entrada a la exposición "Faraón Culto al Sol" en el Museo Nacional de Antropología e Historia donde se hicieron largas filas de espera para ver grandiosa exhibición de piezas egipcias.

*“...El recipiente inicial evolucionó en el siglo XX hacia el volumen neutro en el cual la flexibilidad y las altas prestaciones tecnológicas del espacio interior, (...) facilitaban la resolución de los problemas y las transformaciones de unas colecciones en crecimiento y de unos criterios museográficos en evolución.”<sup>(1)</sup>*

### 5.1 presentación de guiones.

La idea de un proyecto de exposición tendrá que ser presentada por medio de guiones para saber si la institución está en capacidad de presentar una serie de objetos, unidos por un criterio expositivo que tendrá que ser considerado por el director, el curador y el museógrafo. En este apartado hablaremos del contenido que requiere un guión, las características que lo distinguen de otro tipo de guiones utilizados en otros medios de comunicación.

#### 5.1.1 concepto o guión temático.

Cuando una idea ha sido aprobada los encargados de realizar este guión son el curador y/o el investigador. En este proceso se determina el nombre, justificación y objetivos de la exposición además de realizar la investigación documental y biográfica. Cuando el Curador o Investigador tenga concluida la investigación y la lista de obras a utilizar, la exhibición puede ser preparada siguiendo al detalle un cronograma de actividades previamente desarrollado.

#### 5.1.2 guión museológico.

El guión museológico es la base para preparar el guión museográfico. En él se desarrolla la información y la división de los temas de acuerdo con la localización de los objetos, los tópicos señalados para la exhibición y la catalogación de la colección.

Para la realización de éste guión es necesario:

- Tema: en donde se darán a conocer el tema principal y temas secundarios sobre los cuales está fundamentada la exposición. Se determina el período histórico, antecedentes e influencias. Se planifica la distribución técnica de la sala ya sea por acontecimientos, cronológicamente o por regiones geográficas o sitios.
- Contenido temático: que se determina gracias a la información de los temas a exponer y que a la vez servirán para el apoyo didáctico, cédulas particulares y fichas técnicas.
- El material expositivo: donde se especifican las piezas u objetos que van a mostrarse con todos los datos técnicos para identificarlos correctamente. De estos datos se extrae la información para las fichas técnicas que acompañan a cada pieza en la sala: autor y/o cultura, título, fecha y/o periodo, técnica, dimensiones, proveniencia, colección.

(1) Montaner Josep María, Museos par el siglo XXI.

...La AMPROM busca ser una organización que pueda adaptarse a las constantes transformaciones del entorno museal y ofrecer alternativas de profesionalización de acuerdo a las complejidades que forman parte inherente de la actividad museística.”(1)  
Instituto Latinoamericano de Museos (ILAM)

Es una organización no lucrativa, cuya misión es brindar, a través de la investigación, comunicación y capacitación, un apoyo concreto a los museos y parques de América Latina, posibilitando que estas instituciones sean agentes de cambio y de desarrollo de las comunidades a quienes sirven.

El ILAM contribuye al desarrollo de la calidad en los museos latinoamericanos a través de tres formas principales: el aporte de una propuesta clasificatoria de las instituciones museológicas, la capacitación de los profesionales de museos, y la vinculación entre ambos.

“La labor del ILAM se rige por los siguientes principios:

- ✓ Inclusión y neutralidad
- ✓ Democratización de la información



- Apoyos: son materiales o instrumentos didácticos que proporcionan la información necesaria sobre la exposición, como textos en sala, cédulas o fichas técnicas, mapas, fotografías, dibujos, maquetas y otros, en donde la participación del diseñador gráfico es muy importante ya que tiene el conocimiento necesario para resolver favorable y estéticamente cualquier problema que se presente al mismo. Esto, por supuesto, debe de estar regulado por el curador quien es el que determina cuantos de estos apoyos se necesitan y el contenido de los mismos. Los tipos de apoyo son:

- o bidimensionales (mapas, dibujos, fotografías) que complementan la información de los textos y los objetos mostrados.

- o Tridimensionales (copias en tercera dimensión) que sirven para recrear escenas de situaciones de la vida diaria de períodos históricos como:

- maquetas (modelos a escala),
- dioramas (modelos de ambientación),
- multi-media (computadoras, videos y proyectores de diapositivas)
- experiencias participativas (donde el visitante se logra involucrar con actividades que lo hacen participar directamente con la exposición.

Todos estos apoyos ayudan a ampliar la comprensión de la información.

### 5.1.3 guión museográfico.

Es un documento que sirve para organizar de forma sencilla, ordenada, precisa y directa las obras, así como dar una idea clara de cómo debe ser tratado el tema. Éste guión nos especifica el recorrido que deberá realizar el público, la iluminación de las obras, colores en las paredes y el ambiente en general. El museógrafo junto con la ayuda del diseñador gráfico, determinará el diseño de los apoyos planteados en el guión museológico así como también el diseño espacial para cada objeto, material de apoyo y los materiales necesarios como paneles, vitrinas, entre otros. Es decir, el guión deberá tener el siguiente contenido:

- Interpretación espacial.
- Recorrido o circulación.
- Iluminación.
- Dominio cromático.
- Estudio del material a exponer.

47

...La AMPROM busca ser una organización que pueda adaptarse a las constantes transformaciones del entorno museal y ofrecer alternativas de profesionalización de acuerdo a las complejidades que forman parte inherente de la actividad museística. "(1)  
Instituto Latinoamericano de Museos (ILAM)

Es una organización no lucrativa, cuya misión es brindar, a través de la investigación, comunicación y capacitación, un apoyo concreto a los museos y parques de América Latina, posibilitando que estas instituciones sean agentes de cambio y de desarrollo de las comunidades a quienes sirven.

El ILAM contribuye al desarrollo de la calidad en los museos latinoamericanos a través de tres formas principales: el aporte de una propuesta clasificatoria de las instituciones museológicas, la capacitación de los profesionales de museos, y la vinculación entre ambos.

"La labor del ILAM se rige por los siguientes principios:

- ✓ Inclusión y neutralidad
- ✓ Democratización de la información

### 5.2.1 Diseño y realización de planos.

La planeación de una exposición es realmente complicada. Son muchos los factores y elementos en juego que se deben tomar en cuenta para que ésta sea exitosa. Para comenzar, el espacio a utilizar se debe adaptar de una manera u otra a las necesidades requeridas, es decir, debemos de saber cuál será la temática, si se trata de una exposición permanente, temporal o itinerante, los materiales con que se cuenta, los objetos u obras a exhibir, la iluminación y preservación de las mismas, las dimensiones humanas con respecto a las obras y todo lo previsto en el guión museográfico.

La importancia en la realización de planos radica en que de esa forma se puede tener una idea más clara de a dónde se quiere llegar y da la oportunidad de modificar, adaptar o crear. Generalmente son efectuados sobre la base del espacio arquitectónico que albergará la exposición, así se tendrá en cuenta la dimensión de las salas para poder distribuir el mobiliario necesario, además de la ubicación de las instalaciones de seguridad, iluminación, temperatura, humedad y circulación. Todo el equipo del museo debe trabajar organizadamente para llevar a cabo todas las tareas de manera coordinada.

*“Los resultados de ésta etapa de trabajo deben ser asimilados por todos los integrantes del equipo de planeación, a fin de que todos estén convencidos de la finalidad de la exposición”.*<sup>(4)</sup>

### 5.2.2 Factores humanos de la exposición.

Las dimensiones entre el ser humano y el mundo que lo rodea es también un factor importante que debemos tener presente a la hora de manejar el espacio y los elementos visuales que se presentan en el museo, ejemplo de ello son la distancia entre el espectador y el elemento visual y el tamaño tipográfico de titulares, cédulas o fichas, no obstante, la iluminación, el color, las texturas e imágenes son elementos que recrearán la compenetración del visitante y su entorno

PARAMETROS DE LECTURA (tamaños tiográficos mínimos)

Distancia en metros	Cédulas de objeto	Pies de imágenes	Cédulas tematicas	Títulos
.60	16-20 pts.	16-20 pts.		
1.0	20-36 pts	20-36 pts		
2.0		36-48 pts.	48-60 pts.	120 pts.
3.0		48-60 pts.	60-80 pts.	180 pts.
4.0			80-90 pts.	
5.0				300 pts.
6.0				
7.0				350 pts.

*“El manejo racional del espacio se realiza a través de la composición de los elementos visuales”.*<sup>(5)</sup>

(4,5) Martínez García Ofelia, La Comunicación Visual en Museos y Exposiciones.

# Metodología para el proceso de diseño museográfico

No debemos olvidar incluir los planos de la sala que servirán para definir el análisis espacial, la circulación y los elementos museográficos. En caso de que se amerite se incluirá una maqueta de la exposición.

Cada guión deberá presentarse acompañado de tres documentos muy importantes:

1. Un cronograma de trabajo.
2. Un plano topográfico, en el cual se ubicará el mobiliario necesario.
3. Un anteproyecto de diseño gráfico, que son los elementos de diseño a utilizarse en la exposición.

## 5.2 fase de diseño.

Dentro de la organización para llevar a cabo una exhibición, el tiempo es un factor muy importante que siempre se debe tener presente. Este determina el ritmo de trabajo de cada integrante del equipo, teniendo en cuenta el tipo de exposición y los materiales con que debe trabajar.

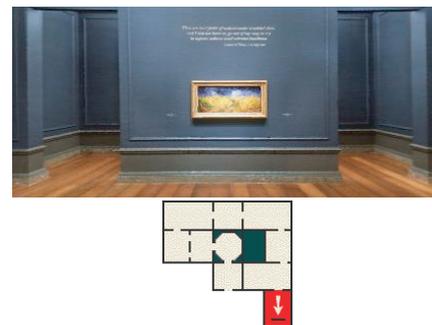
*“Una buena calendarización es aquella que facilita la coordinación de los recursos y las actividades de los equipos de trabajo”.*<sup>(2)</sup>

Dentro de cada proyecto de diseño que se realice, es necesario contar con el conocimiento suficiente para que los datos con que se trabaje se puedan ampliar y refuercen la idea que se quiere comunicar.

*“La idea de la exposición empieza a tomar forma. Lo primero que habrá que determinar es cuáles son los propósitos, tanto generales como específicos de la exposición. Debe de quedar claro qué es lo que pretendemos comunicar (definición previa del temario y cómo pretendemos lograrlo)”.*<sup>(3)</sup>

El diseñador gráfico, estando presente desde la conceptualización y propuesta del proyecto del montaje, tiene la posibilidad de comenzar a desarrollar ideas para el apoyo gráfico de la exposición. Una vez depuradas las ideas se comenzará con la realización de planos como apoyo para la coordinación del montaje.

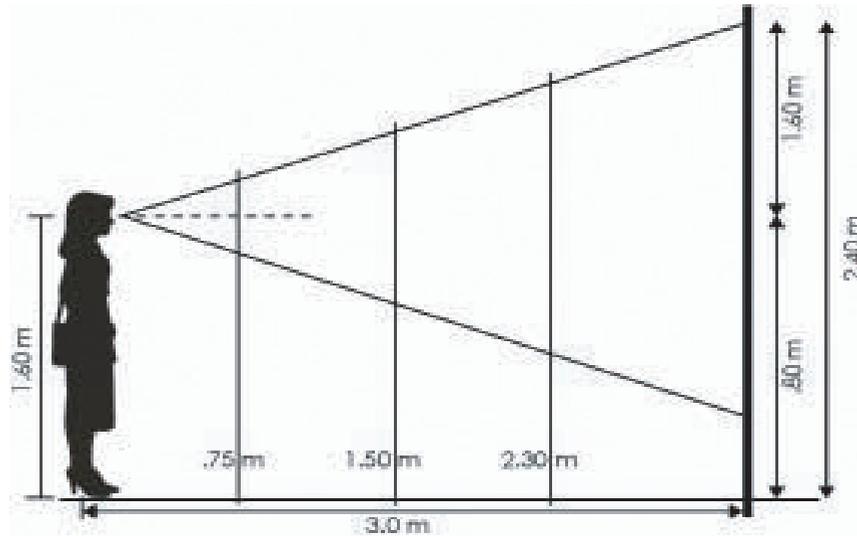
Esquema de ubicación de piezas en la sala de la National Gallery of Art en Washington, D.C., E.U., dedicada a Vincent van Gogh.



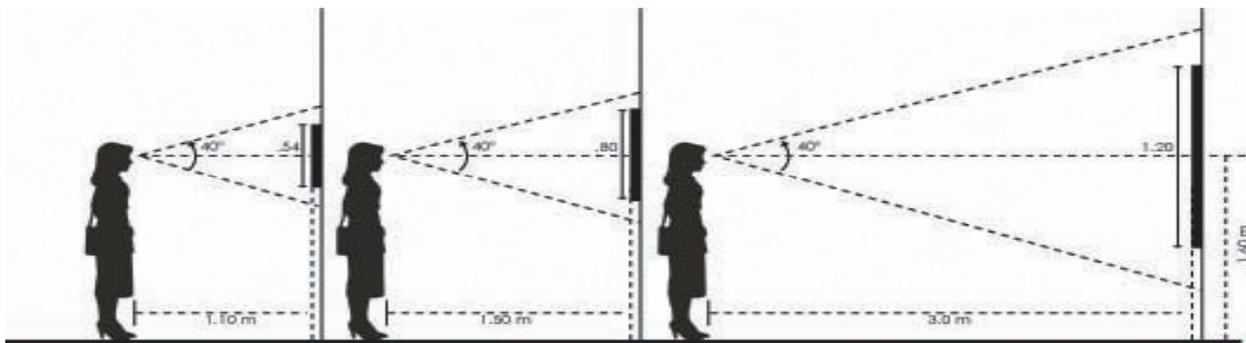
(2,3) Martínez García Ofelia, La Comunicación Visual en Museos y Exposiciones, pag. 14

# Metodología para el proceso de diseño museográfico

5



En la relación entre la dimensión humana y la exposición de trabajos, la medida promedio es la altura de los ojos, conocida también como línea de visión (1.60m).



La visión humana describe un cono cuya abertura ideal es de 40°. La apertura final del cono está directamente relacionada con la distancia del espectador respecto de la obra a contemplar.

## 5.2.3 Tipografía.

Los signos lingüísticos utilizados en una exposición son de vital importancia por que nos ayudan a entender mejor el concepto de ésta y a ubicarnos dentro de la misma.

Son parte esencial de la museografía ya que poseen una representación visual que debe ser estética, legible y sobre todo atraer la atención del público, son de carácter informativo y no deben romper con la armonía museal.

Pueden existen diferentes niveles de lectura que a continuación mencionaremos:

- Primer nivel de lectura. Títulos y subtítulos de la exposición. Frase breve y estéticamente atractiva para el público, engloba la temática de la exposición.
- Segundo nivel de lectura. Cédulas introductorias y cédulas temáticas. Narración breve y sencilla que fortalece la temática para que el visitante tenga una mejor interpretación de lo expuesto.
- Tercer nivel de lectura. Cédulas de objeto. Texto breve y claro con características generales de cada objeto expuesto.
- Cuarto nivel de lectura. Textos complementarios de apoyo en otros medios de comunicación como guías o catálogos.



Además de informarnos, la tipografía también es parte del diseño museográfico, por tanto son formas visuales estéticas, que se deben complementar con el color, texturas, armonía, contraste, movimiento y cualquier otro recurso gráfico que nos haga alcanzar el mejor resultado posible para atrapar al público, sin perder la legibilidad y sin distraerlo de la obra principal.

Exposición al aire libre "Odisea marina" del fotógrafo mexicano Manuel Lazcano sobre Paseo de la Reforma.

## 5.2.4 códigos cromáticos.

Todos sabemos que el color de un objeto depende de las longitudes de onda de la luz incidente reflejadas por él mismo.

*“El color, al igual que la forma, es un elemento visual determinante en la producción de la imagen para exposiciones”.*<sup>(6)</sup>

Generalmente quien define las gamas de color que se aplicarán en la exhibición y el mobiliario son el museógrafo y el diseñador. Normalmente cada color lleva asociado un conjunto de emociones y agrupaciones de ideas que le es propio y tiene cierta influencia en el ser humano: llamar la atención, producir efectos psicológicos, desarrollar asociaciones, lograr la detención y crear una atmósfera estéticamente placentera. Las sensaciones que producen dependen de factores culturales y ambientales, y muchas veces de los propios prejuicios del espectador.

Como elemento visual, el diseñador deberá ser sumamente cuidadoso a la hora de elegir la gama cromática para una exposición, un correcto uso de ésta hace la información más atractiva, permite que se capte más rápidamente y mejor.

Se deben de tomar en cuenta varios factores para lograr la armonía entre el espacio, las obras de arte y el color:

- El tipo de iluminación.
- Los colores ya existentes en los objetos a exponer.
- La temática de la exposición.
- El significado del color.



Sala de exhibición en el Museo Nacional de Arte, donde el uso del color crea una división de los objetos expuestos, ayudado por apoyo gráfico y material del mismo color de la sala para que el visitante pueda identificar la pieza.

(6) Martínez García Ofelia, La Comunicación Visual en Museos y Exposiciones.

# Metodología para el proceso de diseño museográfico

Las paredes de las salas de exhibición también son de suma importancia ya que además del color, la superficie tiene otra propiedad que produce efectos al ser vista: la textura. Esta es percibida para ser usada de acuerdo con la medida de la superficie. Las texturas pueden ser usadas como ventajas para lograr un efecto visual, una pequeña sala se pudiera ver más grande o una sala grande más pequeña, según sea el caso.

El uso de éste como elemento museográfico es una aportación de la museografía mexicana. Los arquitectos, museógrafos y diseñadores mexicanos fueron más audaces en el uso y combinación del color, las texturas, la luz, entre otros elementos y gracias a esto su aportación a la demás museografía internacional fue muy importante.

*“Toda obra de arte puede exhibirse de tres maneras. Envuelta en la esencia de su estilo, en una atmósfera neutra o en un ambiente de contrastes”.*<sup>(7)</sup>

El color en las salas de exposición depende de la temática que se esté abordando. Nos permite crear un ambiente nuevo y diferente ya que aún estando dentro de una misma exposición las salas pueden manejar, gracias al color, atmósferas distintas que nos remiten a una época, tema o artista. En contraste las galerías de arte cuya función es la de exhibir y vender, generalmente cubren las áreas de exposiciones de color blanco, ya que no interesa crear un ambiente específico, sino contar con un espacio neutro.



Interiores del Museo Guggenheim de Nueva York, E.U., donde el juego de color de las ventanas puede crear una atmósfera activa y dinámica.

“El color puede cumplir varias funciones dentro de una exposición, entre las que nos parece importante resaltar las siguientes:

- Provocar impacto visual. No se refiere solamente a que el manejo del color sea el más agresivo o visible, sino a que mediante la aplicación del color se logre un efecto positivo en el público que visita una exposición.

(6) Martínez García Ofelia, La Comunicación Visual en Museos y Exposiciones.

*“Toda obra de arte puede exhibirse de tres maneras. Envuelta en la esencia de su estilo, en una atmósfera neutra o en un ambiente de contrastes”.*<sup>(7)</sup>

# Metodología para el proceso de diseño museográfico

- Crear efectos ópticos. Existen ciertos efectos de color que el diseñador de elementos visuales utiliza cotidianamente en sus trabajos, de los cuales mencionaremos algunos que nos parecen interesantes de tomar en cuenta en el diseño de exposiciones:

- o Los colores claros hacen que los objetos o elementos visuales se vean más ligeros que los oscuros.

- o Los colores cálidos se perciben en primeros planos, los colores fríos tienden a percibirse como fondos.

- o Un color se ve más ligero y luminoso cuando está rodeado de un color oscuro. Por lo tanto los fondos oscuros hacen más claros los objetos y hacen que éstos se perciban más grandes.

- o Los colores claros dan más amplitud a los espacios que los oscuros.

- o Los colores análogos pueden ser utilizados para conferir la misma jerarquía a los objetos.

- o Un contraste de color se puede usar para aumentar la agudeza visual.

- o Los colores brillantes pueden ser utilizados como estimulantes y los colores suaves para reducir la actividad del receptor.

- o Los cambios tonales, que pueden ser de oscuro a claro o viceversa, pueden indicar una secuencia de ideas u objetos.

- o Los acentos de color pueden utilizarse para dar énfasis a un punto de la información o a un objeto.

- Incrementar legibilidad. El contraste de un color con el fondo determina la legibilidad de los textos. Como elemento importante en el manejo tipográfico, la elección del color es entonces vital.

- Identificar áreas y/o temas. El color es un elemento valioso que nos permite dentro de una exposición identificar ciertas áreas o elementos(...) Este manejo del color puede incluso utilizarse como elemento visual distintivo en los paneles o mamparas para redundar en la jerarquía o identificación de la información.

- Posee una fuerza evocadora. Podemos considerar entonces que color en una exposición no solo es un elemento decorativo, sino que (...) interviene directamente en la significación, el color comunica, sugiere y además evoca asociaciones, crea sentimientos y nos puede provocar ciertas remembranzas."<sup>(8)</sup>

(8) Martínez García Ofelia, La Comunicación Visual en Museos y Exposiciones, pag. 137.



Por supuesto, estas elecciones estarán sujetas al presupuesto y alcances que la institución tenga para sufragar estos gastos y en casos en los que el presupuesto no sea suficiente para las ideas a desarrollar, se determina la unificación de la exposición con un color y sus tonalidades para cubrir este requerimiento museográfico.

### 5.2.5 Apoyo gráfico.

Antiguamente el hombre, movido por las necesidades más elementales, procuró referenciar su entorno, su mundo, sus espacios por medio de marcas o señales. Así, la señalización comenzó en forma intuitiva en respuesta a una necesidad.

A medida que la disciplina fue avanzando en el tiempo comenzó a surgir un lenguaje simbólico que debería ser captado en forma instantánea por todos. De esta manera comienzan las primeras tentativas de normalización de una forma de comunicación espacial, que debía ser general, sistemática e inmediata, es decir, "universal".

La señalización es la parte de la ciencia de la comunicación visual que estudia las relaciones funcionales entre los signos de orientación en el espacio y el comportamiento de los individuos. Es de carácter "autodidáctico", entendiéndose éste como modo de relación entre los individuos y su entorno.

Se aplica al servicio de los individuos, a su orientación en un espacio, a un lugar determinado para la mejor y la más rápida accesibilidad a los servicios requeridos y para una mayor seguridad en los desplazamientos y las acciones.

Una buena elección tipográfica y de contrastes cromáticos será indiscutible y deberá leerse en forma inmediata (legibilidad). Aparecerán los datos suficientes con el menor exceso posible. No decir ni más ni menos de lo necesario, sólo la información precisa en el lugar adecuado (economía informativa).

Además el sistema deberá ser capaz de crecer sin perder identidad, agregándose nuevos subsistemas informativos. Es decir, un sistema reproducible. Asimismo, el sistema debe separarse e integrarse al mismo tiempo del entorno, sin modificarlo, aunque lo hace desde que se implementa, por el solo hecho de estar ahí; inclusive modifica la percepción del entorno, desde la nueva lectura del espacio y los cambios de conducta que esto conlleva. Separarse para ser reconocido, visualizado e integrarse para no modificar el entorno.

Para cubrir este rubro sobre el apoyo gráfico, el diseñador se nutre de la información que le proporciona el curador. Se encarga entonces del diseño de las cédulas, esquemas, mapas, diagramas, fotografías, display, etc., de todos aquellos elementos que "apoyen" la exhibición. Hoy en día se tienen muchas herramientas a la mano como la computadora, scanners, impresoras de gran dimensión como plotters, que le permiten realizar en menor tiempo y con mayor calidad su trabajo.

# Metodología para el proceso de diseño museográfico

La intervención del diseñador es justamente aquella que produce una proyección de la comunicación visual. Habiendo realizado éste un análisis de identificación pertinente y habiendo construido una expresión propia. El diseñador es capaz de constituir con sus propios elementos un resultado final que determinará una identidad visual única de la institución museística. Dentro de los apoyos gráficos que se utilizan en las exposiciones se encuentran:

**CEDULAS:** Son textos impresos que proporcionan información sobre colecciones y objetos. Básicamente, en los espacios museográficos tradicionales, se utilizan tres tipos de cédulas:

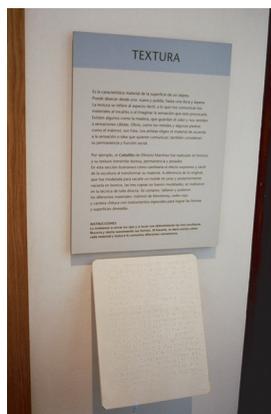
- A) Cédulas introductorias. Este tipo de cédulas proporcionan los antecedentes de las exposiciones para los visitantes, como sus causas, justificación, la descripción general de los objetos, o el contenido general de la exposición, o bien, la reseña crítica de la misma. Se ubican principalmente en puntos estratégicos del museo y en sus salas de exposición.
- B) Cédulas temáticas. Explican, valoran o interpretan brevemente objetos y colecciones. Este tipo de cédula tiende a complementar los datos aportados por las cédulas de objeto, a fin de incrementar la información significativa acerca de los objetos y colecciones.
- C) Cédula de objeto. Soportes, generalmente pequeños, que transmiten información concreta de objetos, Estas cédulas deben aparecer cercanas a los objetos exhibidos o a sus representaciones gráficas.

**TABLEROS:** Es un soporte gráfico que proporciona información específica sobre un aspecto del tema de exposición. En ellos se concentra una idea básica de su contenido conceptual, están constituidos por un conjunto de elementos gráficos combinando imágenes y texto. Entre ellos manejamos; cartel informativo, mapas e ilustraciones.

**MAPAS:** Ubican el lugar de procedencia de algunos objetos en particular o bien el asentamiento geográfico de alguna cultura, alguna ruta comercial, etc.

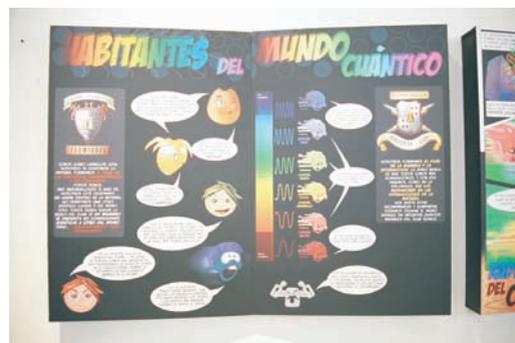
**FOTOGRAFÍAS:** Generalmente son proporcionadas por el curador y se utilizan como imágenes adicionales a la exposición (como la fotografía del artista, imágenes alusivas al tema, etc.).

**DISPLAYS:** Son requeridos para la presentación de los productos que publiciten a la exposición para su venta.



Cédula General en la exposición al aire libre sobre el Paseo de la Reforma.  
Cédula General en una sala de exhibición del MUNAL.  
Cédulas General e Individual con su similar en Sistema Braille en sala multimedia del MUNAL.

# Metodología para el proceso de diseño museográfico



Material de apoyo gráfico en la sala Quantum del "Universus Museo de Ciencias" sobre los espectros de luz.



Material de apoyo en la sala Impresionismo en el Museo Soumaya en su exposición permanente "Grandes maestros europeos".



La intervención del diseñador es justamente aquella que produce una proyección de la comunicación visual. Habiendo realizado éste un análisis de identificación pertinente y habiendo construido una expresión propia. El diseñador es capaz de constituir con sus propios elementos un resultado final que determinará una identidad visual única de la institución museística.

## 5.3 etapa de producción y montaje.

Esta etapa se concreta a la organización de la muestra a exhibir. Se distribuye el espacio y el recorrido o circulación en relación al material, se diseña el mobiliario y las instalaciones especiales si las llegara a requerir, se determinan la ubicación de los paneles, maquetas, gráficos, fotografías y todos los elementos que entran dentro de la exposición, se diseña la iluminación y se determina el dominio cromático y finalmente se realiza el montaje.

### 5.3.1 iluminación.

Un factor de suma importancia en el manejo de los Museos es el del correcto uso de la iluminación ya que es fundamental para la exhibición de los objetos. Los más utilizados son los siguientes:

- luz natural
- luz de sol
- luz artificial
- luz fluorescente (focos o lámparas)
- luz incandescente (focos de 120 v)
- luz halógena
- luz de sodio.

Cada una de estas tiene un rango de luz y calor diferente, por lo tanto, su utilización dependerá del objeto a exponer ya que la exposición prolongada de estos a la luz natural o artificial puede causar grandes daños a la obra expuesta como el resecamiento, decoloración, craqueladuras, etc. La medida de iluminación sobre los objetos de los museos es el Lux que es la iluminación de una superficie que recibe un lumen en cada metro cuadrado, siendo el lumen la unidad de flujo luminoso.

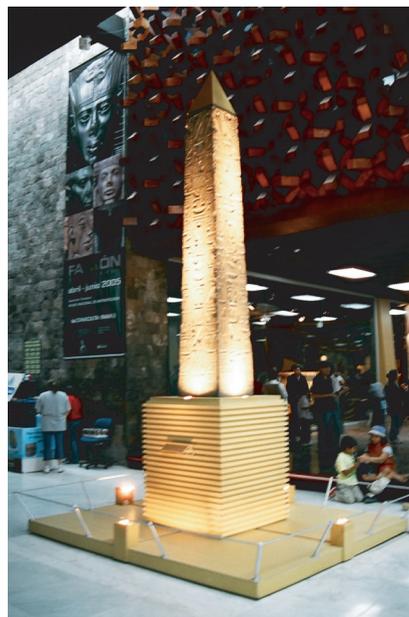
Se deben tomar en consideración algunas recomendaciones para la buena utilización de la iluminación:

# Metodología para el proceso de diseño museográfico



Museo Nacional de Arte. (MUNAL)

- Evitar que los rayos solares incidan directamente sobre los objetos.
- Neutralizar la luz natural ocasionada por grandes ventanales mediante vidrios polarizados o filtros para rayos ultravioleta (UV).



Exposición "Faraón Culto al Sol"  
en el Museo Nacional de Antropología e Historia.





- Utilizar al mínimo lámparas incandescentes en vitrinas. En el caso de no poder evitar su uso deben mantenerse lo más alejadas posibles de los objetos expuestos.
- Debe preferirse el uso de lámparas fluorescentes o la luz de halógeno, puesto que reducen los rayos UV.
- Los rayos UV pueden ser eliminados mediante filtros especiales ó iluminando los objetos mediante reflejos de luz sobre una pared blanca gracias a que este color absorbe estos rayos.
- La luz artificial debe ser recibida por el objeto por vía indirecta a fin de dar uniformidad en la iluminación.
- Durante el tiempo que el museo esté cerrado al público, se recomienda apagar las luces. También se recomienda utilizar sistemas de control de luz específicamente en aquellas áreas que contengan colecciones con materiales muy sensibles, sólo se encenderá la luz por pocos minutos y con muy baja intensidad.

### 5.3.2 Temperatura.

El medio ambiente juega un papel muy importante en el mantenimiento de los museos y de las obras. Este factor está determinado principalmente por la humedad relativa y la temperatura ya que inciden de una manera directa en el estado de conservación de los objetos expuestos o almacenados en los museos; las modificaciones bruscas de temperatura y humedad pueden provocar el surgimiento de moho o bacterias, así como fenómenos de corrosión, dilatación y contracción de los materiales que acelerarán el deterioro de las obras. Por esto es necesario conocer tanto los efectos dañinos como conocer las condiciones ideales que no representen peligro alguno y los equipos técnicos que los miden y los controlan.

Las características de las obras determinarán las condiciones del control del clima, por lo tanto, se tienen que establecer los rangos óptimos de control según el género o tipo de obra de que se trate. A continuación presentamos una pequeña síntesis de algunos recursos técnicos para el control y medición de la temperatura:

- Recursos de control y medición: son materiales o equipos cuyo funcionamiento actúa sobre el medio ambiente, permitiendo al operador modificar sus condiciones de temperatura y humedad.
- Aire acondicionado: equipo que modifica artificialmente la atmósfera de un lugar o espacio cerrado. Se recomienda para la instalación de este equipo la asesoría de un especialista.
- Equipos de medición: son aparatos utilizados para la medición de los cambios de temperatura y humedad relativa del medio ambiente (Thermohigrógrafo).

### 5.3.3 humedad.

Es de vital importancia mantener una adecuada humedad en las salas para conservar las obras en exposición. La siguiente lista da a conocer algunos materiales que se pueden utilizar para el control de humedad:

- Materiales higroscópicos: tienen la propiedad de absorber humedad, como los Cristales de Silica Gel que son capaces de eliminarla.
- Deshumificador: es un aparato que permite absorber el excedente de humedad existente en el ambiente. La capacidad de remoción de humedad por parte de este equipo se mide en función de pintas (medida inglesa de capacidad) equivalente a litros en la siguiente proporción:  
1 pinta = 0,4732 litros  
16 pintas = 9 1/2 litros
- Humificador: equipo de gran utilidad en lugares donde la humedad relativa (HR) está por debajo del 40% ya que tienen la capacidad de aumentarla.
- Thermohigrómetro: este equipo es utilizado para calibrar o medir la temperatura y la humedad relativa contenida en el medio ambiente.
- Hidrotermógrafo: mediante una hoja de registro, ya sea semanal o mensual, estos equipos permiten registrar los cambios de humedad relativa del medio ambiente. Estos aparatos, sobre la base de las variaciones encontradas en el clima, sugieren los procedimientos a seguir, los cuales deberán ser aplicados de acuerdo a las funciones que desempeñan en el medio climático de los Museos.

Cada museo, a partir de su capacidad en todos sus campos, va a desarrollar su programa adaptado a sus necesidades y potencialidades desenvolviéndose al ritmo cultural del hombre. La difusión tiene como objetivo llevar al público a los museos, motivarlo y que hagan de las visitas un hábito a su cotidianidad, el museo se justifica en la medida que tiene visitantes que acuden a apreciar las obras montadas en él.

Una vez logrado un buen trabajo museográfico, el museo estará listo para recibir a sus visitantes y para que esto suceda hay que planear una efectiva labor de difusión, enfocando las diversas opciones que ofrece el museo.

Hoy en día la difusión de los museos se ha incrementado gracias a la formación de departamentos que se dedican a la divulgación de cada muestra además de apoyarse en los medios de comunicación masiva como el radio y la televisión y compañías de publicidad. El manejo de elementos tales como el cartel, el catálogo y el folleto, y medios como la prensa, son de gran ayuda y dan una mejor cobertura de todos los eventos que los museos promueven. En este capítulo trataremos el proceso que siguen los museos para ésta difusión y como el diseñador se involucra en este otro aspecto del desarrollo museístico.

## 6.1 editorial.

La naturaleza de la administración del museo vinculada al proceso de comunicación a través de las exposiciones y eventos hacen indispensable la edición de publicaciones que recojan su acción, mismas que cumplan con algunas funciones tales como la educativa, que la institución está llamada a cumplir; la documental, registro y circulación de información y la función de divulgación de las actividades del museo como mecanismo de proyección institucional hacia la sociedad.

### 6.1.1 perfil editorial del museo.

Las publicaciones constituyen un recurso muy útil de información y su objetivo es el dar a conocer al museo, tanto por sus colecciones como en las actividades que realiza.

El museo deberá publicar específicamente aquellos trabajos que se relacionen con sus colecciones, sus investigaciones, las exposiciones y eventos que realice tal institución y de los trabajos técnicos que se produzcan en el curso de su actividad institucional. Esto viene a ser para la institución un medio de difusión. A depender de su colección se manejará información de carácter artístico, científico, tecnológico, que pueden estar ligados al pasado, al presente, al futuro o a las tres a la vez.



### 6.1.2 política editorial del museo.

Pueden existir publicaciones de carácter promocional cuyo objetivo es invitar al público a participar en las actividades organizadas por el museo y las de carácter especializado, entre los cuales se encuentran los catálogos y boletines informativos que son editados periódicamente.

El museo debe definir los aspectos que deben integrar su política editorial para que puedan regular el desarrollo de la actividad editorial del mismo. Aquí presentamos algunos lineamientos que deben contener:

- Objetivo de la política editorial.
- Objetivo de las publicaciones.
- Comité de publicaciones, Coordinación de publicaciones y sus funciones respectivas.
- Tipos, características y público al que van dirigidas.
- Plan periódico de publicaciones, elaborado en base de las necesidades y prioridades.
- Distribución y promoción de las publicaciones.

Es importante aclarar que las "publicaciones" no solo son libros, catálogos, folletos o boletines, sino también lo relacionado con el campo editorial como son los carteles, postales, tarjetas, panfletos, discos compactos, multimedia, entre otros. A continuación se verá en mayor detalle este punto.

### 6.1.3 tipos de publicaciones.

Existen varios tipos de publicaciones que se llevan a cabo según el origen, contenido y público al que van dirigidos:

- Publicaciones Científicas: son aquellas que recogen el trabajo de investigación desarrollado en el museo en sus distintas actividades. Están dirigidas a investigadores, técnicos, profesionales y estudiantes universitarios.
- Publicaciones de apoyo a las exposiciones: son aquellas que se producen para hacer memoria de un hecho importante, como los catálogos de las exposiciones, de las colecciones o de los eventos.
- Publicaciones didácticas: contienen material que satisfacen las necesidades de formación, orientación e información sobre aspectos específicos. Sirven de apoyo a los docentes y estudiantes.



- Publicaciones divulgativas o de circulación masiva: están representadas por folletos, desplegados, carteles, boletines o materiales similares destinados a un amplio y diverso público, que contribuye al logro de los objetivos formativos, informativos o recreativos.
- Publicaciones oficiales y/o institucionales del museo: son aquellas que recogen la actividad y memoria de la institución tales como Memorias, Boletines Informativos, Informes Anuales, Presupuestos, etc.

El material de las publicaciones tiene que ser revisado y controlado por los especialistas antes de su impresión final, de tal forma que la información ahí contenida sea exacta y escrita en un lenguaje apropiado y directo acorde al público al que va dirigido.

#### 6.1.4 proceso editorial.

En el momento de diseñar cualquier pieza gráfica, deben ponerse a consideración una serie de situaciones que hacen que esta actividad sea exitosa. En el caso del diseño editorial, existen procedimientos específicos necesarios para obtener un buen producto final.

Al abordar un proyecto de diseño, deben determinarse el formato de la publicación y la distribución en cada página. Para esto último, se diagramará una caja tipográfica en la cual estarán plasmados la cantidad de columnas, su ancho y alto, la separación entre ellas, los márgenes, etc. Además se decidirá la tipografía y la variedad de columnas a utilizar.

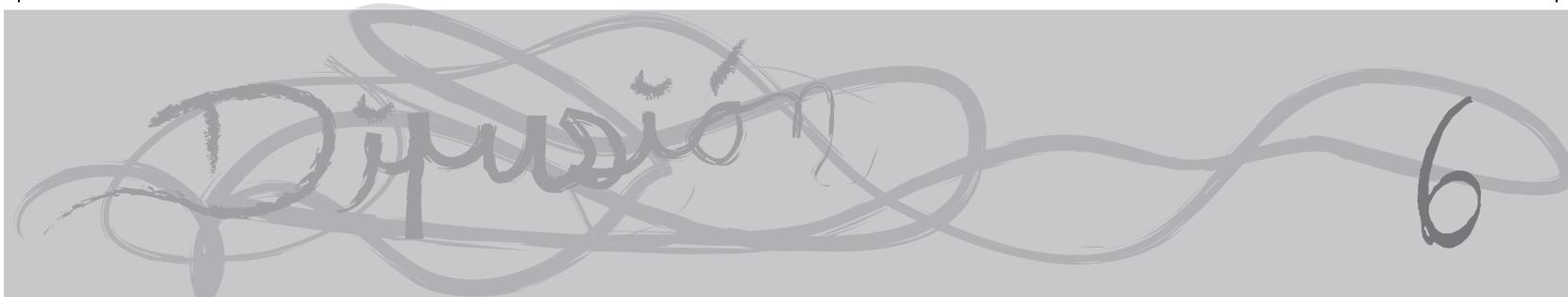
La elección de la tipografía va a depender de varios aspectos: estético-formales, de legibilidad y del espacio con el que se cuente o que se quiera ocupar. Para esto es que existe el llamado cálculo tipográfico que se deberá elegir con anterioridad para saber la cantidad de espacios que se dejarán para su edición.

Como las publicaciones del museo son documentos que quedan para la historia de la institución, es importante que todos los materiales publicados posean información correcta referente a créditos institucionales, nombre del catálogo, fechas de inicio y término de la exposición, nombre del artista, lugar y año de la edición, número de catálogo y número de la exposición dentro de la institución, créditos de diseño gráfico, casa editorial, fotografía, montaje y cualquier dato adicional que sirvan para su apropiada documentación.

Gracia a nuestros conocimientos, los diseñadores contamos con las herramientas necesarias para desarrollar ideas y apoyar al proceso editorial.

(1)

(1) Montaner Josep María, Museos par el siglo XXI.



### 6.1.5 catálogo.

El catálogo es un medio impreso que refuerza la difusión de la exposición. La información que recopilan el curador y el equipo de investigación del museo, posibilita la creación de esta publicación para que pueda llegar a manos del visitante como una memoria de la muestra en cuestión.

El tipo de catálogo que producen los museos pueden abarcar diversos temas tales como: colecciones y su historia, historia del espacio arquitectónico, etc., o información específica acerca de las exposiciones que se están presentando.

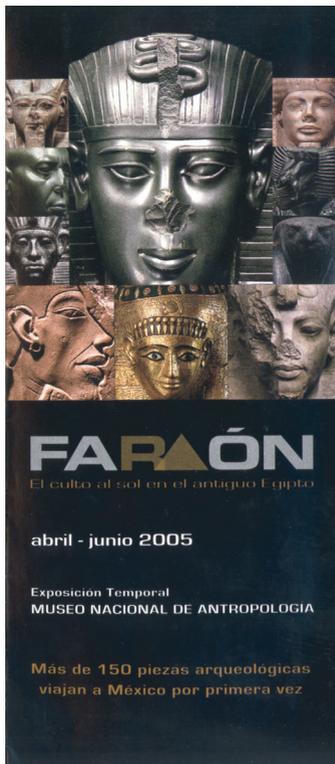
### 6.1.6 folleto.

El folleto en un museo es quizá el medio más socorrido por el visitante, ya que su contenido es concreto y varía según las características y necesidades de la exhibición. Además, al igual que los otros medios impresos, está sujeto al presupuesto, lo que hace que sea sencillo y de distribución gratuita o realizado con mayor contenido y calidad para su venta. El contenido del folleto que acompaña a una exhibición deberá contener lo siguiente:

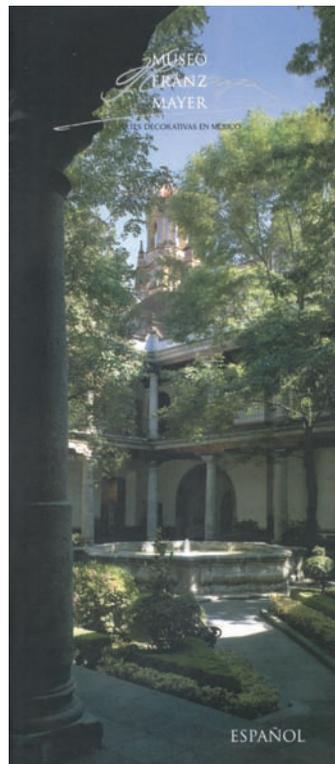
- Información general de la muestra
- Plano del museo e identificación de las salas
- Información del contenido por salas
- Actividades paralelas a al muestra
- Servicio que brinda el museo
- Información general (visitas guiadas, servicios educativos, cafetería, tienda, etc.)
- Horarios y costo
- La Identidad Museográfica
- Ciclos de Cine, de conferencias, espectáculos de danza, música, teatro, etc. En caso de haberlos se tendrá que especificar fechas, horarios, costos, cupo, ponentes, lugar, mesas de debate, costos.



Políptico y Díptico de la exposición "España Medieval y el legado de Occidente" que se presentó simultáneamente en el Museo Nacional de Antropología e Historia y el Museo Nacional de Historia Castillo de Chapultepec.



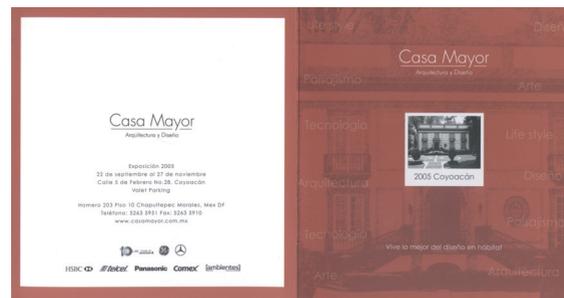
(1)



(2)



(3)



(4)

1. Portada del políptico de la exposición "Faraón Culto al Sol" llevada a cabo en el Museo Nacional de Antropología e Historia.
2. Folleto sobre la colección del Museo Franz Mayer en su versión en español.
3. Díptico de la exposición "Sin maíz no hay país" en el Museo Nacional de Culturas Populares en el 2004.
4. Folleto de la exhibición de la Casa Mayor "Arquitectura y Diseño", en Coyoacán (2005).



Cabe mencionar que la información que aparece en los folletos está depurada, lo que hace que el visitante pueda adquirir uno tanto por su bajo costo como por el tipo de información (más sintetizada), además de ayudar al público estudiantil ya que se nutre de esta información para sus actividades escolares, a diferencia del catálogo que eleva su costo por la riqueza de los textos e imágenes contenidas en él.

De la labor del diseñador dependerá que la actividad museística se vea enriquecida y unificada gracias a sus propuestas para apoyar a las áreas que conforman el museo.

## 6.2 cartel.

La importancia que tiene el cartel en una exposición es enorme, ya que tiene la función de atraer visualmente al visitante, es un recurso que forma parte de nuestro entorno cotidiano y que por este medio los museos han ido ganando terreno en distintos sitios.

Henri de Toulouse-Lautrec tuvo gran influencia en el cartel moderno, ya que juzgaba al cartel como un medio de comunicación entre las personas y que según el mensaje se dirigía a acierto sector de la sociedad.

Es un material gráfico que transmite un mensaje, está integrado en una unidad estética formada por imágenes que causan impacto y por textos breves. Es un material gráfico, cuya función es lanzar un mensaje o idea al espectador con el propósito de que éste lo capte, lo recuerde y actúe en forma concordante a lo sugerido por el propio cartel. En alguna ocasión, nos hemos visto en la necesidad de comunicarnos utilizando la técnica de cartel o poster. En la actualidad se ha convertido en una de las modalidades más explotadas en congresos, cursos y seminarios, para compartir resultados de investigaciones, experiencias.

El atractivo visual y la fuerza emotiva de un buen cartel, hacen de él una forma eficaz para comunicar mensajes a las personas, a un grupo, a una institución, por esta razón el cartel ha ocupado un lugar importante en los medios de comunicación.

Ha sido empleado en la política, en el comercio, en la industria, en la educación y la salud; por tal motivo es importante que se aprovechen todas sus posibilidades y se alcancen los efectos previstos al planearlo, realizarlo y difundirlo.

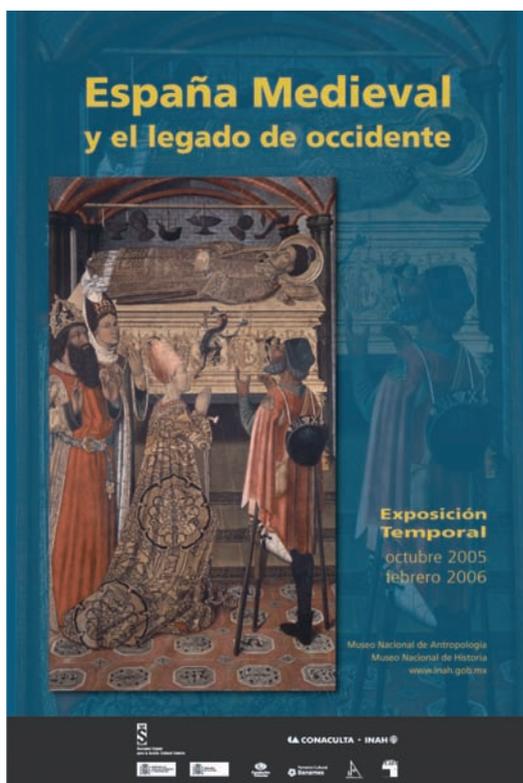
Un cartel de calidad es aquel que llama la atención espontáneamente, es decir, independientemente de la voluntad del observador. Los elementos físicos que provocan este tipo de atención son: imagen, texto, color, composición, tamaño y formato.



El texto cumple una doble función en el cartel, refuerza el mensaje implícito en la imagen y es en sí mismo un elemento importante en la composición que ayuda a dar la impresión de equilibrio. Este elemento del cartel debe cuidarse tanto en la redacción como en el tipo de letra, tamaño de la misma y su colocación.

Tampoco debemos olvidar que su redacción estará determinada por el nivel cultural y social de las personas a las que irá dirigido el mensaje. El tamaño y dimensiones del cartel estará determinado dependiendo del lugar en que estará ubicado así como la distancia que hay de éste y el lector.

En este trabajo el diseñador aporta diversas propuestas que somete a consenso ante la dirección del museo y el área de difusión y servicios educativos ya que son departamentos que mantienen un lazo estrecho en las actividades que se realicen antes, durante y después de la exposición. El curador es el que elige la imagen que deberá aparecer en dicho impreso, ya sea por su relevancia histórica, estética o simplemente impacto visual, los demás elementos de composición como tipografía, color, distribución, son resueltos, generalmente, a libre albedrío del diseñador a cargo.

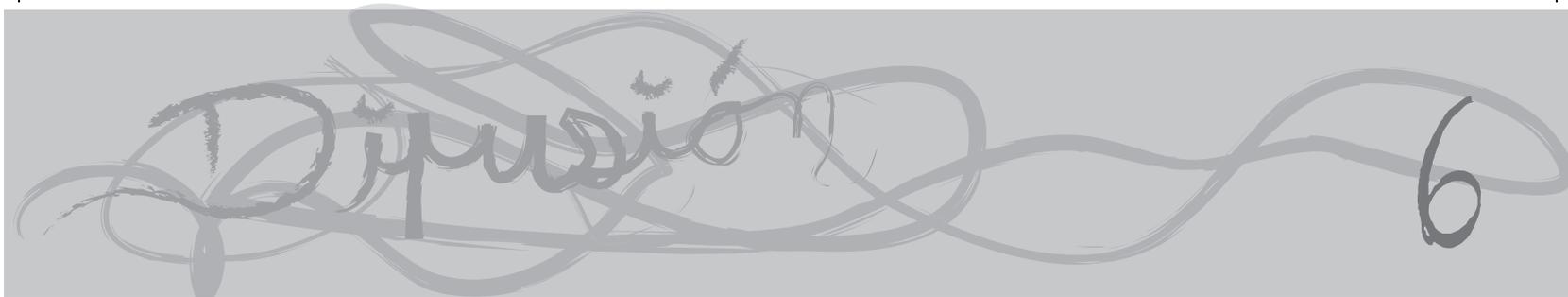


Diseño de cartel (60 x 90 cm.)



Diseño que se usó para cartel y parabus(90 x 60 cm.)

Carteles de la exposición "España Medieval y el legado de occidente" en el Museo Nacional de Antropología e Historia y el Museo Nacional de Historia Castillo de Chapultepec.



## 6.3 página web.

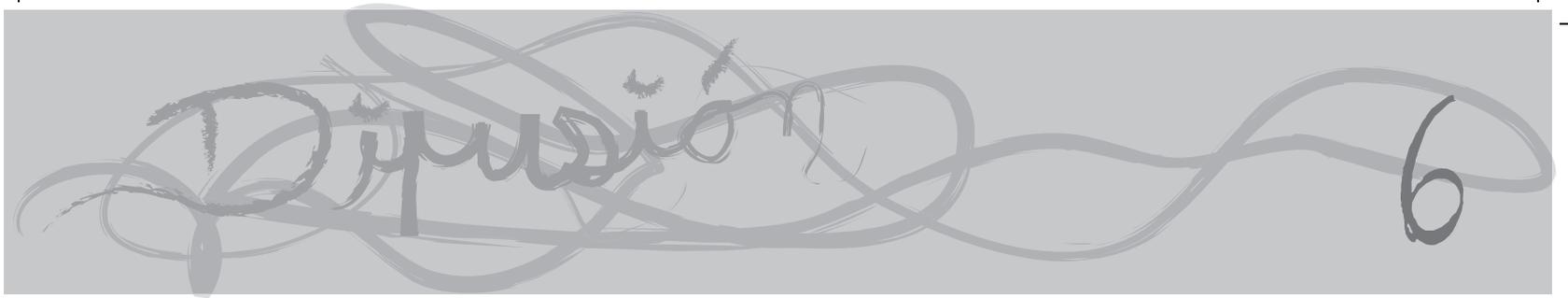
La "web" (World Wide Web - gran telaraña mundial), es un servicio de información a gran escala y a nivel mundial. Esta información se despliega en forma de páginas que pueden ser visualizadas en la pantalla de la computadora a través de programas llamados browsers o navegadores (Netscape, Microsoft Explorer). Estas páginas pueden incluir texto, imágenes, audio, vídeo y animaciones. Podríamos decir que es el medio de difusión mas solicitado mundialmente en la actualidad, es por eso que vamos a hablar un poco de cómo surgió y como funciona.

Internet nace en las universidades como proyecto de investigación, a mediados de los años 60's, a solicitud del Departamento de Defensa de los EEUU. Al principio se trataba del intercambio de información a nivel universitario, se contaba básicamente con correo electrónico y la información intercambiada era solo texto, simples caracteres. El medio fue evolucionando e Internet no solo se entendería a nivel educativo, sino que también alcanzaría sectores gubernamentales y comerciales. La información ya no sólo se mostraría a nivel texto, sino que nacen nuevos espacios visuales que permiten la inclusión de imágenes, audio, animaciones y vídeo. De esta manera los servicios que se popularizan dentro de Internet son el "E-Mail" y los "Sitios Web".

Internet es un espacio para los diseñadores gráficos, con sus ventajas y sus limitaciones. Un lugar donde la participación del destinatario de la comunicación es el factor principal. La naturaleza de este medio es el cambio y la renovación permanente. A diferencia de un medio impreso, el diseño de las páginas web se actualiza constantemente. El diseñador debe evaluar (además de los criterios de comunicación, decisiones de carácter conceptual y gráfico), que en este medio es importante planificar el acceso a la información y cómo se pretende que el usuario circule por ella manteniendo vivo su interés en la información escrita y gráfica que se presenta ante él.

Los museos están entrando a la era de la informática al mismo tiempo que se va innovando la manera de llegar a sus visitantes. Hoy en día existen varias redes de museos que emplean "la net" para su difusión. Entre éstos se encuentran los Museos de México ([www.museosdemexico.com](http://www.museosdemexico.com)), Museos de Venezuela ([www.museosdevenezuela.org](http://www.museosdevenezuela.org)), Museos de Canadá ([www.mcq.org](http://www.mcq.org)), entre otros. En estas páginas se encuentran difundidos la mayor parte de los museos de esas regiones, además de dar información cultural que puede serle útil al visitante. Hoy en día estas instituciones están creando (con base en esta tecnología) programas que les ayudan a su organización interna y así poder brindarles un mejor servicio a los visitantes virtuales y a aquellos que asisten físicamente al museo.

Por lo tanto, en ésta época al momento de diseñar hay que pensar en el entretenimiento, la interactividad y la estructuración de la información contenidas en estas páginas virtuales. Es un medio en el cual no sólo se tienen en cuenta los aspectos de comunicación y formales (utilización tipográfica, tratamiento de imágenes, utilización cromática, etc.), sino que a esto se les suma el lenguaje de la televisión, es decir, el movimiento y el sonido.



(1)

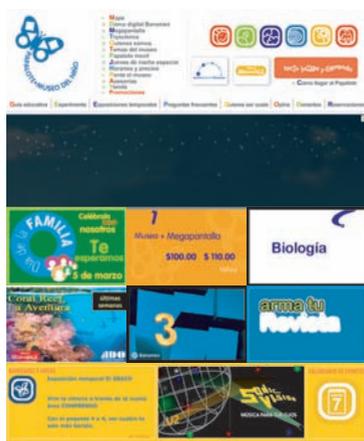


(2)



(3)

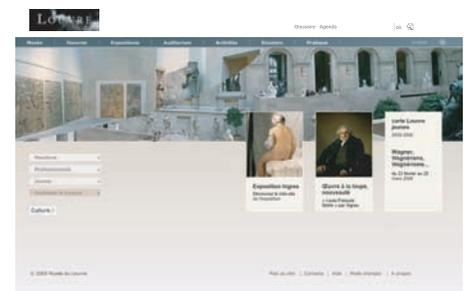
1, 2, 3. Página web del MUNAL (Museo Nacional de Arte) y Galería Virtual de la exposición temporal "Goya."



(4)



(5)



(6)

4. Página web del "Papalote Museo del Niño"  
5. Página web de "Casa Mayor"  
6. Página web del "Museo de Louvre", en París, Francia.



## 6.4 otros medios.

Los medios impresos son una ruta indispensable para la difusión de las exposiciones o exhibiciones de hoy en día, sin embargo existen algunas otras alternativas en las que los museos pueden apoyarse para tener una cobertura total o al menos más amplia de sus eventos, informando y acercando así más a su público. A continuación veremos algunos de estos medios.

### 6.4.1 prensa.

El museo elige ciertas publicaciones que contribuyan a la difusión de sus actividades, el diseñador se encarga de realizar el anuncio que saldrá en periódicos y revistas. La publicidad adopta en la prensa dos formas principalmente:

- Los anuncios breves. Son los anuncios por palabras y donde empresas y particulares ofrecen o demandan diversos servicios y productos. Su unidad de pago es por palabra.
- La publicidad comercial. Consiste en anuncios gráficos impresos.

Básicamente en el anuncio impreso destacan los siguientes elementos:

- La ilustración, que ha de ser espectacular, capaz de seducir, sugerir e intrigar.
- El titular. Es lo más importante; suele incluir el nombre de la marca, noticia o anuncio.
- El texto debe ser claro, contar lo necesario en un orden lógico, parecido al de las noticias y captar gradualmente el interés del lector.

Los museos son noticia en el sentido de que la gente se entera de sus objetivos y actividades como centros culturales y la prensa es un medio importante para acercarse y hacerse notar más entre la comunidad.

Como ejemplo podemos mencionar la enorme difusión tanto en prensa como en radio y televisión que se le hizo a la exposición "Faraón Culto al Sol" llevada a cabo en el Museo Nacional de Antropología e Historia en el 2005. Gracias a la publicidad millones de personas asistieron haciendo grandes filas para entrar, incluso formándose desde la madrugada para poder entrar a buena hora, por esta razón el museo se vió en la necesidad de alargar el tiempo de vida de la exhibición por unos días más cubriendo horarios desde las 9 de la mañana hasta las 12 de la noche, inclusive horarios de madrugada hasta el último día de la misma.



## 6.4.2 Radio y Televisión.

La radio tiene la gran ventaja de que las personas pueden escucharla mientras realizan otras actividades, de esta manera se llega fácilmente al público y su realización es simple.

Como todo producto radiofónico, la publicidad utiliza los elementos básicos del medio: la palabra, la música, los efectos sonoros y el silencio.

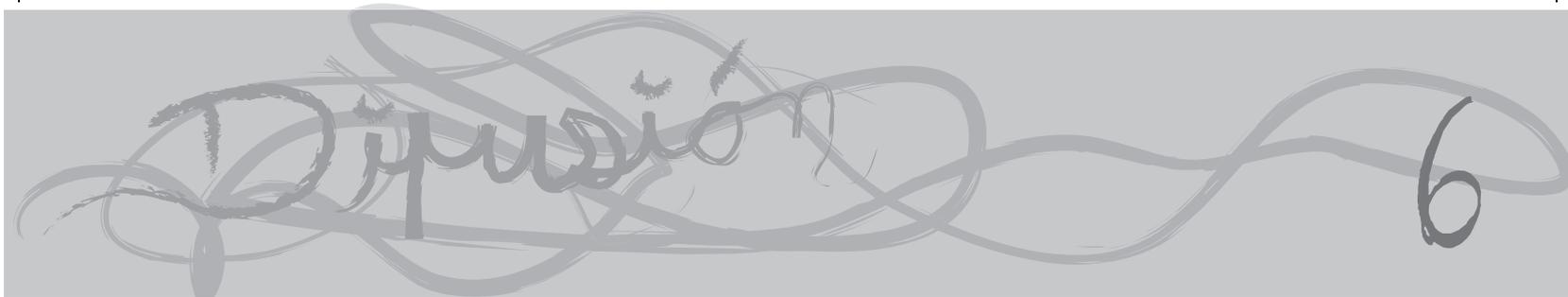
La palabra se emplea de diferentes formas: a veces, el locutor nos informa sobre un producto o lee un texto publicitario; en otras es un actor quien interpreta a un personaje de ficción; en ocasiones se oyen ruidos ambientales: calles, interiores o voces espontáneas.

Se puede presentar en diferentes formatos o medios expresivos:

- El jingle. Es un mensaje publicitario cantado.
- La adaptación musical. Es un tema musical conocido al que se le modifica la letra.
- La música de referencia, denominada en las realizaciones “música al estilo de”, que consiste en una partitura musical que, por sus características, puede sonar de forma muy parecida a un tema popular.
- Los efectos sonoros que se utilizan son de tres tipos:
  - o Efectos de archivo: colecciones de discos de efectos de sonido.
  - o Efectos de sala: generados en el propio estudio de grabación.
  - o Efectos especiales: producidos por ordenador o sintetizadores.

Los anuncios de radio cuentan con diferentes formatos ya establecidos como los que se mencionan a continuación:

- Cuña. Es un anuncio de corta duración (máximo 60 segundos) que se emite a lo largo de la programación. Es totalmente independiente de los programas en los que se inserta.
- Comunicado. El locutor lee un texto publicitario que no lleva ningún tipo de arreglo o realización radiofónica.
- Programa o microespacio publicitario. Son emisiones de distinta duración (de tres a treinta minutos) con contenido publicitario, de formato similar a cualquier espacio radiofónico. En ocasiones están presentados por el locutor del programa en que se emiten.



- Publi—reportaje. Es un reportaje de contenido estrictamente comercial que se incluye a lo largo de la programación o en el transcurso de un programa.
- Patrocinio. Una marca financia un programa radiofónico durante el cual sólo se emite publicidad de la misma.

*“Por todos es conocida la importancia de la televisión y de la publicidad televisiva, como difusora de valores sociales y culturales”.*<sup>(1)</sup>

La televisión es un activo comunicador de la sociedad que tiene una ventaja visual sobre la radio. Es el medio publicitario por excelencia: permite mostrar la idea en movimiento, con color y sonido. El producto propio de la televisión es el spot o anuncio.

El spot publicitario es una película comercial que combina la imagen, el movimiento, la luz y el sonido de forma estética y con la finalidad de vender un producto determinado. Lo realizan las agencias de publicidad y aparece claramente diferenciado, intercalado en la programación habitual de los distintos canales de televisión.

A continuación se mencionan las características básicas en la realización de un spot publicitario:

- Buscar la idea original.
- Plasmarla en un guión en el que se especifiquen lo más detalladamente posible las imágenes, los diálogos y la música, así como la duración.
- Diseñar el story—board o contar en viñetas lo estrictamente necesario para comprender el guión.
- Preparar la pre—producción: seleccionar a los actores (casting), diseñar y fabricar los decorados, escoger el vestuario y programar el cronograma o previsión del tiempo de rodaje.
- Realizar el rodaje.
- Hacer la post—producción: terminar el montaje, introducir las sobreimpresiones, la banda sonora, etc.
- Llevar a cabo la emisión por televisión.

(1) La publicidad en México. Luis Lorenzano. P53



Desafortunadamente solo algunos canales de TV se ocupan sobre este tema, en cuyo caso resulta más difícil la cobertura de exposiciones. Las instituciones que cuentan con la posibilidad de solventar este gasto son pocas dado que el minuto de transmisión (tiempo aire) por televisión es muy costoso y depende también de la hora, el canal y dentro del programa en que se transmiten.

Como complemento a los medios audiovisuales e impresos elaborados por el museo, se puede hablar del papel de la prensa y la radio como apoyo a la labor de difusión. La institución puede reservar espacios fijos en la prensa y la radio local o nacional para informar sus actividades. Estos medios poseen la ventaja de ser sumamente accesibles al público en general.

# Conclusiones generales

Es difícil describir en unas cuantas palabras todo lo aprendido a lo largo de esta investigación y lo mucho que nos hubiera gustado continuar aprendiendo en este camino, pero ya que el tiempo de esta investigación es limitado, es entonces necesario también dedicar este "pequeño" espacio, pero no menos importante a esta conclusión final.

El tiempo ha sido un factor muy significativo para los Museos. Su evolución ha sido lenta pero con paso seguro permitiendo que estas instituciones maduren y logren llegar a ser instituciones respetadas en todos los niveles sociales. Este proceso de maduración también ha logrado que, gracias a la diversificación y especialización que han logrado, empleen cada vez más a profesionistas y profesionales enfocados y dedicados a apoyarlas en su continuo desarrollo.

En esta tesis fue posible ubicar al museo dentro del marco contextual de la evolución humana, quedó entendido que un museo se puede crear o se puede re-crear en una construcción; que juegan un papel muy importante en la educación y la cultura de una sociedad y que, gracias al apoyo que estas instituciones requieren, existe un equipo multidisciplinario dedicado al desarrollo de las mismas.

Durante la investigación, fue evidente la diferencia que hay entre una institución y otra ya que, desafortunadamente, no todas cuentan con la misma infraestructura ni tampoco con el mismo nivel de apoyo para llevar a cabo sus proyectos ya que dependen en gran medida de los presupuestos que se destinen para el desarrollo de los mismos.

Hoy en día, los museos se enfrentan con una competencia desleal. La popularidad de medios de diversión tales como la televisión, teatro pero principalmente el cine hacen que el público prefiera a estos por resultar "más entretenidos" que invertir su tiempo yendo a ver una exposición de arte. Eso sin contar que el precio de admisión a un museo en ocasiones es incluso más barato o equivalente al del cine. Es por ello que se hace indispensable que la sociedad voltee a ver al museo como una forma de diversión que pudiera ser, con sus debidas proporciones, tan entretenido como cualquiera otra y más aún, considerando que puede ser un espacio en donde las familias completas pueden crear y fortalecer vínculos. La tarea y gran responsabilidad del equipo de trabajo de los museos, en particular del curador y diseñador es crear elementos muy atractivos para que las familias se interesen en acudir a las exposiciones y dejen a un lado el sentimiento de "obligación" y sensación de "aburrimiento" que pudieran resultar actualmente.

Dentro de esta investigación percibimos la importancia que tienen cada uno de los elementos del equipo de trabajo que existe detrás de cada exposición. Personas involucradas directa o indirectamente en cada una de las etapas que cubren desde el diseño hasta el montaje y cuidado de una exposición y que de no ser por su colaboración, los proyectos no resultarían tan exitosos como tendrían que salir. Museólogos, Museógrafos, Investigadores, Curadores, Arquitectos, Técnicos de Montaje, Restauradores, Personal de Seguridad, Voluntarios, etc., aportan su grano de arena a ese cúmulo de riqueza cultural que existe en nuestro país.

# Conclusiones generales

Dentro de ese gran equipo de trabajo también figura la que nos interesa en este momento: el Diseñador Gráfico o Comunicador Visual. Este, como ya mencionamos, juega un papel muy importante en varias de las etapas del desarrollo de un trabajo museístico.

El diseñador, como parte del equipo de profesionales que se desarrollan en el museo, tiene los elementos necesarios para plantear diversas soluciones a los requerimientos de las exposiciones. El diseñador se nutre de información gracias a la cercanía que tiene con los investigadores, los curadores y demás equipo de trabajo, permitiéndole obtener una clara idea del tema y objetos a exhibir. El uso del color y otros elementos como la tipografía o las técnicas de representación gráfica aportan al trabajo del museo el complemento y toque final al balance y armonía de la exposición.

Lo ideal es que cada museo cuente con un diseñador gráfico o comunicados visual de planta, sin embargo no en todas las instituciones aparece esta figura como un elemento interno de apoyo para las mismas, sino que en ocasiones la ayuda viene de "afuera", es decir, de diseñadores independientes, de despachos de diseño o incluso de despachos de diseño especializados en el trabajo museográfico. En algunos casos es el mismo personal de apoyo, como los técnicos de montaje por ejemplo, quienes trabajan y hacen las labores del "diseñador" en apoyo al museógrafo e incluso pueden llegar a sustituir al mismo museógrafo, claro está, en situaciones extremas en las que el museo no cuenta con el personal apropiado para su desarrollo o se ve en la terrible necesidad de reducir costos utilizando lo que tiene a la mano. La idea de que una persona quizá con "buen sentido de distribución" o "buen gusto en la combinación de colores" hacen que las administraciones del museo eliminen fuerza de trabajo. La misma desinformación actúa como factor importante para que un diseñador pueda colaborar en el trabajo de una exhibición, esto es, porque tanto el diseñador como las mismas instituciones desconocen el potencial de éste para apoyar en estos proyectos. Es por esto que existen equipos multidisciplinarios dentro de los museos, para apoyarse unos con otros y que, gracias a esa comunicación entre ellos, los proyectos a realizarse funcionen de la mejor manera posible.

Finalmente, luego de invertir este tiempo investigando dentro de los museos y con el apoyo bibliográfico obtenido, está más que claro que el Diseñador tiene una participación fundamental en la actividad museística del país gracias a su preparación conceptual y capacidad técnica y práctica de desarrollar varias de las actividades que otros profesionales quizá no tengan. El interés por trabajar dentro de un museo debe nacer casi como una vocación ya que hay que trabajar bajo presión de tiempo y dinero así como responsabilizarse proporcionalmente por las obras de valor incalculable que ahí se manejan. Por otro lado, el ser capaces de atraer la atención del público de cualquier edad no es tarea fácil y menos lo es el mantener ese interés en futuras visitas.

Sin embargo, la satisfacción de ver a los asistentes disfrutando de la exposición, acercándose al arte, a la cultura y al mismo tiempo gozando de un momento familiar, compensa todo lo anterior. El saber que se encontró la armonía buscada y el ver plasmada "su obra" en una fusión con las obras de los artistas reconocidos es, sin duda alguna, la retribución más grande que puede haber para el diseñador.

# Conclusiones generales

Esa es la intención final de este documento, el crear la curiosidad necesaria a los diseñadores gráficos o comunicadores visuales a que volteen a ver esta forma de vida, a que se interesen por trabajar en nuestros museos y puedan desarrollarse profesionalmente dentro de este campo tan interesante. Tomar como un gran reto profesional el "hacer" algo para que la sociedad cambie el concepto de "aburrimiento" y "obligación escolar" por el de una alternativa más de diversión. Si al menos uno de nuestros colegas diseñadores voltea hacia ese camino después de haber visto este documento, éste habrá cumplido con su objetivo.

# Glosario

# glosario

## A

**AAM:** American Association of Museum (Asociación Americana del Museo).

**Adaptar:** Amoldar un edificio o construcción para darle un diferente uso; es necesario considerar que el exterior y el interior deben ser respetados por igual.

**AMPROM:** Asociación Mexicana de Profesionales de Museos.

## C

**Cartel:** Es un material gráfico que transmite un mensaje, está integrado en una unidad estética formada por imágenes que causan impacto y por textos breves.

**Catálogo:** Se caracteriza por poseer información sobre la colección o las exposiciones o muestras que se realizan. Incorpora información del artista y su creación, y de los investigadores y sus aportes.

**Cédula:** Es un documento para la identificación de una cosa por medio de textos introductorios o informativos.

**Coleccionar (Colección):** Nos referimos a objetos colectados, adquiridos y preservados por el museo por su valor potencial, como ejemplo, material de referencia o como objetos con importancia estética o educativa.

**Comunicar:** Forma de transmitir un conocimiento, una idea, un pensamiento, etc., para poderlas difundir.

**Conservador:** Vigila que se consideren todos los aspectos de conservación de la muestra: iluminación, temperatura, humedad, embalaje, además de la seguridad, manipulación y transporte de las obras.

**Conservar:** el conjunto de medidas que tiene como finalidad evitar el deterioro de los objetos y la prolongación de su vida; es ejecutar las acciones relacionadas con las condiciones físicas y ambientales de las colecciones del museo. Debe manejar los procedimientos técnicos que garanticen la integridad física de los bienes culturales.

**Curador:** Como parte de un museo, es el representante general de una colección: tanto de su conservación, de su estudio y conocimiento, En general, suele ser el encargado de preparar conceptualmente una Exposición. Selecciona, estudia y escoge las obras, prepara el guión museológico y supervisa el montaje.

# Glosario

## glosario

### D

**Diseñador gráfico:** Es el encargado de la imagen integral y corporativa de la exposición, la cual responderá a patrones generales de la institución.

**Documentalista:** Es el responsable de ubicar toda la bibliografía, documentos y materiales que permiten al curador y al museógrafo desarrollar la exposición.

**Documentar:** Se refiere a las actividades que tengan como finalidad registrar y conservar todas las informaciones o fuentes de información, referidas a las colecciones de un museo. Conciernen por tanto a la acumulación, conservación y registro de la memoria de la institución en todo lo referente a su colección.

### E

**Educación:** El proceso de aprendizaje en los museos debe ser informal y contener un alta medida de recreación.

**Equipo de apoyo técnico (instaladores, carpinteros, electricistas y otros):** Son los encargados de realizar el montaje, preparar las instalaciones museográficas y eléctricas.

**Exhibir:** Es una muestra pública sobre algún tema, de objetos, con el fin de darlos a conocer o "reconocer" por el visitante del museo.

**Exposición:** es la disposición de obras objetos y otros materiales artísticos en relación a la temática de los fines del Museo.

### F

**Folleto:** ofrecen información acerca de las actividades generales que realizan en el museo, las exposiciones permanentes y temporales, las características del museo, horarios, etc.

**Fotógrafo:** Es el encargado del trabajo fotográfico necesario para los paneles, catálogos, guías de estudio y desarrollo de la exposición.

### G

**Guión:** es un escrito breve que nos sirve de guía.

# Glosario

## glosario

1

### I

**ICOM:** International Council of Museums.

**ILAM:** Instituto Latinoamericano de Museos.

**Investigar:** estudia y da coherencia a las colecciones. La investigación indicará las pautas para el trabajo del equipo y se establecerán relaciones estrechas con las áreas de conservación, registro y educación.

**IPAM:** International Partnership Among Museums.

### M

**Montaje:** es la selección y unión de diversas cosas (técnicas, objetos, apoyos gráficos, etc.) para formar una exhibición.

**Museo:** es una institución permanente, no lucrativa, al servicio de la sociedad y de su desarrollo, abierto al público, que adquiere, conserva, investiga, comunica y principalmente exhibe los testimonios materiales del hombre y su medio ambiente, con propósito de estudio, educación y deleite.

**Museografía:** se ocupa de la teoría y la práctica de la instalación de museos, actividad que incluye todo lo relacionado con las instalaciones técnicas, requerimientos funcionales, requerimientos espaciales, circulación, almacenamiento, medidas de seguridad y la conservación del material exhibido; es el conjunto de técnicas y de prácticas deducidas de la museología consagradas por la experiencia concernientes al funcionamiento del museo.

**Museógrafo:** En consulta con el curador, investigador o museólogo, traslada el concepto o discurso al diseño tridimensional.

**Museología:** es la ciencia del museo. Ella tiene que ver con el estudio de la historia y trayectoria de los museos, su papel en la sociedad, los sistemas específicos de investigación, educación y organización, relacionada con el medio ambiente físico y las clasificaciones de los diferentes tipos de museos. En resume, la museología es la rama del conocimiento concerniente al estudio de los fines y organización de los museos.

### P

**Panel:** son superficies suplementarias de paredes, pisos y techos. Tienen la función de soporte, de fondo o de articulación.

# Glosario

## glosario

**Preservar:** es el resguardo de las obras y bienes culturales a cargo del museo, para evitar el deterioro de las mismas ya sea por el sol, la humedad, la temperatura y/o cualquier otra inclemencia del tiempo que pudiera dañarlos.

### R

**Registrador.** Es el responsable del registro e intercambio de todos los objetos que van a ser utilizados en la exposición. Tramita todos los documentos referentes al seguro, transporte y embalaje de los objetos u obras de arte.

### S

**SCRME:** Smithsonian Center for Materials Reserch and Education.

**Soporte:** proveen al objeto expuesto de estabilidad o dan la oportunidad de colocarlo a un nivel deseado.

### T

**Tipografía:** tiene una función verbal (mensajes escritos), posee la cualidad de remitirnos a distintas culturas, al pasado o al futuro, y reforzar así la idea clara de lo que se quiere comunicar.

### U

**UNESCO:** The United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization.

### V

**Vitrina:** es un elemento necesario par la presentación adecuada de los objetos expuestos, así como su conservación y seguridad.

### W

**Web: World Wide Web** - gran telaraña mundial. Es un servicio de información a gran escala. Esta información se despliega en forma de páginas que pueden ser visualizadas en la pantalla de la computadora a través de programas llamados browsers o navegadores.

# Bibliografía

ALONSO Fernández Luis  
Museología: Introducción a la teoría y práctica del museo.  
Fundamentos Maior, Itsmo, Madrid, 1993, 424 pp.

ALONSO Fernández Luis  
Introducción a la nueva museología  
Alianza Editoriales, Madrid, 1999, 208 p.

ALONSO Fernández Luis, García Fernández Isabel  
Diseño de Exposiciones: concepto, instalación y montaje  
Alianza Editores, Madrid, 1999, 267 p.

AZARA, Pedro; GURI, Charles  
Arquitectos a escena: escenografías y montajes de exposiciones en los 90.  
G.Gilli, Barcelona, 2000, 143 pp.

CIMET, Esther  
El público como propuesta: cuatro estudios sociológicos en museos de arte.  
Colección Artes Plásticas, NO. 3, INBA, México, 1987

DONDIS, D.A.  
La sintaxis de la imagen.  
G. Gilli, Barcelona, 1992

ERWITT, Elliot  
Museum watching.  
Phaidon, London 1999, 159 pp.

GREGO Fuentes, Teresa  
Panorama histórico y organización de museos  
Instituto Cubano del Libro, La Habana, 1973

HERNÁNDEZ Miguel Angel  
Historia de los museos en México  
Promotora de Comercialización Directa, 2a Edición, México, 1988, 248 p.

MADRID Jaime, Miguel Alonso  
Glosario de términos museológicos.  
UNAM-CISM, México, 1986, 130 pp.

MARTINEZ García Ofelia, Portillo Gerardo, López Monroy Manuel  
La comunicación visual en museos y exposiciones.  
UNAM, Margen Rojo S.C., México, 2001, 224p.

# Bibliografía

MORALES Lersch, Teresa

Pasos para crear un museo comunitario.  
CONACULTA, México, 1994, 129 pp.

MORALES Moreno, Luis Gerardo

Orígenes de la museología mexicana.

MUNARI Bruno

Diseño y Comunicación Visual  
G. Gilli, 10a edición, Barcelona, 1992

PANERO, Julius

Las dimensiones humanas en los espacios interiores.  
G. Gilli, Barcelona, 1992

PRIETO Daniel

Diseño y Comunicación  
UAM, México, 1982

RICO, Juan Carlos

Museos, Arquitectura, Arte: los espacios expositivos.  
Editorial Sílex, 1994

RICO Mansard Luisa Fernanda Francesca

Los museos de la ciudad de México: su organización y función educativa.  
UNAM, Facultad de Filosofía y Letras, División de Estudios de Posgrado, México, 2000, 542 p.

SANZ, Juan Carlos

El libro del color.  
Alianza Editorial, Madrid, 1993

SCHREINER, Klaus

Fundamentals of museology.  
Waren 1985, German Democratic Republic  
89 pp.

THOMSON Garry

Products and Instruments suitable for use in museums for protection against damage by light.  
ICOM, Amsterdam, 1969, 13p.

VALDÉS Sagués María del Carmen

Difusión Cultural en el museo: servicios destinados al gran público.  
Gijón, Ediciones Trea, 1999, 266p.

# Bibliografía

VEGA Lahiguera Francisco  
¿Qué es un museo?  
Centro de Publicaciones de Organismos  
Internacionales, México, 1978, 17 p.

WITKER B., Rodrigo  
Los Museos.  
CONACULTA, Tercer Milenio, México, 2001, 63 pp.

WONG, Wicius  
Fundamentos del diseño bi y tridimensional.  
G. Gilli, Barcelona, 1992

WONG, Wicius  
Principios de diseño en color.  
G. Gilli, Barcelona, 1990

ZAVALA, Lauro José  
Posibilidades y límites de la comunicación museográfica.  
UNAM, México 1993, 141 pp.

## PÁGINAS WEB:

[www.ilam.org](http://www.ilam.org)  
[www.icom.com](http://www.icom.com)  
[www.museologia.net](http://www.museologia.net)  
[www.smithsonian.org](http://www.smithsonian.org)  
[www.aam\\_us.org](http://www.aam_us.org)  
[http://groups.msn.com/AMPROM](http://http://groups.msn.com/AMPROM)  
[www.museosdemexico.org](http://www.museosdemexico.org)  
[www.museosdevenezuela.com](http://www.museosdevenezuela.com)  
[www.arts-history.mx](http://www.arts-history.mx)  
[www.mna.inah.gob.mx](http://www.mna.inah.gob.mx)  
[www.munal.com.mx](http://www.munal.com.mx)  
[www.espanamedieval.inah.gob.mx](http://www.espanamedieval.inah.gob.mx)  
[www.museobellasartes.artte.com](http://www.museobellasartes.artte.com)  
[www.soumaya.com](http://www.soumaya.com)  
[www.nga.gov](http://www.nga.gov)  
[www.louvre.fr](http://www.louvre.fr)  
[www.british-museum.ac.uk](http://www.british-museum.ac.uk)  
[www.musees.quebec.museum](http://www.musees.quebec.museum)