



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

“ Participación del Diseñador Gráfico en el desarrollo de una propuesta museográfica:
“Reproducción de la pintura mural central del pórtico No.1 del Patio Blanco, en Atetelco
ubicado en la zona arqueológica de Teotihuacán, para el nuevo guión museográfico del proyecto
de reestructuración de la Sala de Teotihuacán del Museo Nacional de Antropología
(Junio- Noviembre 2000)”.

TESIS

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:

Licenciada en Diseño Gráfico

PRESENTA

Vanessa Fonseca Rodríguez

DIRECTOR DE TESIS:

Mtro. Marco Antonio Albarrán Chávez

México, D.F.,2009

Asesores

Mtro. Marco Antonio Albarrán Chávez

Mtra. Delia Beatriz Buberoff Chuguransky

Lic. José Francisco Villaseñor Bello

Mtra. María Teresa Sánchez Lozano

Lic. Jaime Alfredo Cortés Ramírez

Gracias

Agradecimientos

Papás

A mi papá por apoyarme incondicionalmente en cada paso de mi vida y por ser mi modelo de superación.
A mi mamá por ser un gran ejemplo de esfuerzo, dedicación y amor a una familia.

Abuelitos +

María de Jesús, Raquel, Felisa y José, por ser los cimientos de esta gran familia. Siempre estarán presentes en nuestros corazones.

Hermanos

Liliana y Salvador por ser mis guías, pero sobretodo por el apoyo en todas las etapas de nuestro camino recorrido.

Ángel

Por compartir la historia y hacerla parte de mi, especialmente por tu compañía y ayuda para poder realizar cada uno de los pasos de este proyecto.

July

Por convertirte en ese pequeño motorcito de motivación que mueve mi vida.

Amigos

A Víctor Maldonado por permitirme formar parte de este gran equipo y haberme tenido la confianza para realizar este proyecto, al igual que a Ana Madrigal por ser una excelente compañera y por su gran entusiasmo ante el trabajo.

Arqueólogo Felipe Solís Olguín

Por su ayuda incondicional, asesoramiento y por la motivación para poder concluir este proyecto; con el tiempo se convirtió en mi maestro, pero principalmente en un gran amigo.

Asesores

A cada uno de mis asesores que tuvieron siempre el tiempo y la mejor disposición para analizar mi proyecto y todos los detalles del mismo.

Bety – Trini

A mis queridísimas compañeras de trabajo; Bety por su apoyo técnico y a Trini por su valiosa información.

MNA

Finalmente y no por ello menos importante al distinguido Museo Nacional de Antropología por ser la sede que exhibe nuestro trabajo.



ÍNDICE

Introducción	10
CAP.I Funciones del Diseñador Gráfico en un Museo	13
CAP.II Antecedentes del Museo Nacional de Antropología	27
CAP.III Museología y Museografía -El papel de la museografía en México	45
CAP.IV Participación del Diseñador Gráfico en el desarrollo de una propuesta museográfica: Reproducción de la pintura mural central del Pórtico No.1 del Patio Blanco, en Atetelco ubicado en la zona arqueológica de Teotihuacan para el nuevo guión museográfico del proyecto de reestructuración de la sala de Teotihuacan del Museo Nacional de Antropología (junio-noviembre 2000)	65
Conclusiones	106
Anexo especial dedicado a la Adenda con el tema: Teotihuacan “Acercamiento a la cultura Teotihuacana”	108
Bibliografía	131
Índice de Ilustraciones	138





INTRODUCCIÓN

A través del presente trabajo analizaremos la forma en que el Diseñador Gráfico logra desenvolverse en el ámbito profesional dentro del campo de la Museografía, específicamente mediante su participación en el desarrollo de una propuesta museográfica, para el proyecto de reestructuración de una de las salas que integran el discurso del Museo Nacional de Antropología, considerado como el museo más importante del mundo en su materia e incluso el más grande de Latinoamérica.

Esta institución nos ofrece una visión diferente a la de otros museos, ya que además de mostrar piezas únicas del arte prehispánico, también cuenta con reproducciones de algunos de los edificios más destacados de las culturas mesoamericanas que nos sumergen en su cultura y su forma de vida.

Como parte de un ambicioso proyecto de renovación, el cual no tenía lugar desde su inauguración en 1964, el Museo Nacional de Antropología dio inicio, en 1997, a una serie de trabajos de reestructuración en sus salas de exhibición, esto, con la finalidad de mostrar a sus visitantes, los más recientes avances en el campo de la investigación y la museografía.

Durante la segunda parte de este proyecto, la cual arrancó a principios del año 2000, la Sala Culturas de Teotihuacan fue totalmente reestructurada, presentando ahora un novedoso guión científico y museográfico, en donde el espacio dedicado a la pintura mural, uno de los testimonios materiales más importantes heredados por la cultura teotihuacana, ocupa un lugar destacado mostrando al público algunos de sus ejemplos más notables. Entre ellos la reproducción del mural central que decora al Pórtico No.1 del llamado “Patio Blanco de Atetelco”, de la zona arqueológica de Teotihuacan, para que de esta manera se pudiera recrear el Pórtico de un conjunto habitacional completo. Esto fue creado por la necesidad de contar en este espacio de la Sala con toda la información necesaria que pudiera explicar al público, la importancia que tuvo la pintura mural en las culturas del México antiguo.

Descubierto a mediados del siglo XX, el mural original que decora el Pórtico No. 1 del llamado Patio Blanco se localiza al oeste de la zona arqueológica de Teotihuacan, en el interior del conjunto habitacional de Atetelco. Debido a su mal estado de conservación, este mural, en donde se aprecian las figuras de varios guerreros ricamente ataviados con grandes tocados y ornamentos distintivos de las clases sacerdotales teotihuacanas, tuvo que ser reconstruido en el mismo lugar de su hallazgo, faltando por ello, la mayoría de las piezas que, a manera de rompecabezas, dieran



forma al enorme mural que alguna vez integraron; Agustín Villagra especialista en este tipo de trabajo realizó la recreación de estos tres pórticos reconstruyendo y reproduciendo cada uno de los muros que contenían pintura mural.

Debido a la importancia que este hallazgo significó para el estudio de las técnicas artísticas, las reproducciones de los muros laterales del Pórtico 1, fueron consideradas como parte fundamental en el guión científico que los especialistas mostrarían en la Sala de las Culturas de Teotihuacan en el nuevo Museo Nacional de Antropología construido en el Bosque de Chapultepec en 1964.

Ya para el año 2000 y para el proyecto de reestructuración, los responsables de la museografía general de la Sala de Teotihuacan recurrieron al Diseñador Gráfico para lograr una reproducción, lo más exacta posible del mural central del Pórtico No.1 del Patio Blanco de Atetelco, para que de esta forma se integrarán las partes laterales del muro realizadas en 1964 y así conseguir una recreación completa de uno de una de las habitaciones de Atetelco.

Tal y como lo hiciera el artista indígena, el Diseñador Gráfico cumplirá la misión de difundir a través de una reproducción, una idea o bien un mensaje, para que cientos de visitantes conozcan más sobre el arte y la religión del México antiguo, admirando en nuestros días una reconstrucción integral de un pórtico y la pintura mural que lo decoraba.

El presente trabajo está dividido en cuatro capítulos:

Cap. I Funciones del Diseñador Gráfico en un Museo

Cap. II Antecedentes del Museo Nacional de Antropología

Cap. III La Museografía en México

Cap IV. Bitácora de trabajo.

También incluye una adenda llamada “*Acercamiento a la Cultura Teotihuacana*” que mostrará al lector una visión general de la cultura Teotihuacana, para mayor comprensión de este trabajo.

Finalmente, las conclusiones.







CAP. I

FUNCIONES DEL DISEÑADOR GRÁFICO EN UN MUSEO





FUNCIONES DEL DISEÑADOR GRÁFICO EN UN MUSEO

1.1 INTRODUCCIÓN AL DISEÑO GRÁFICO

El origen del diseño proviene del cambio social que los países industrializados sufrieron a finales del siglo XIX y principios del XX, un fenómeno más ligado a la economía, que a la expresión creativa y al arte. Claramente relacionado con la expansión del consumo y la producción, el diseño, en alguna de sus formas, también nació como un rechazo a las transformaciones radicales que había traído la revolución industrial. Supuso una última esperanza para las actividades ligadas al artesanado y a las ideas preindustriales. El diseño aparece, por tanto, ligado al desarrollo de la industrialización que cobra auge en el siglo XIX aunque la separación entre proyecto y producción hubiera aparecido anteriormente.

El diseño Industrial fue un proceso de creación, invención y definición separado de los medios de producción pero que exigía una síntesis de factores determinantes, a menudo antagónicos, para llegar a un concepto tridimensional, plasmado en forma material, que permitiera la múltiple reproducción mediante procedimientos mecánicos.

Podemos considerar la existencia del diseño desde el origen mismo del hombre, debido a que éste siempre ha manifestado la necesidad de comunicarse y a través del tiempo ha dejado huellas como testigos de esa gran necesidad. Hablamos de que el hombre paleolítico ejecutó representaciones pictóricas rupestres, es decir, pinturas y dibujos realizados en paredes de cavernas, de colores oscuros y de contornos de una exactitud admirable. Más tarde, diferentes culturas asentaron sus mensajes por medio de jeroglíficos; los medios de comunicación visual utilizados en la antigüedad: la pintura, la escultura, el dibujo, el mosaico, en lienzos, piedras, muros, entre otros.

En el México prehispánico un claro ejemplo son los relatos de los antiguos, que aportaron su conocimiento a través de sus libros pintados conocidos como “códices”, donde ilustraron la genealogía e historia en forma de manuscritos, representando de una manera visual, sus conceptos e ideas.



El Diseño Gráfico 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 la escritura.

El diseño guarda relación con la actividad artística en la medida que emplea un lenguaje similar, que utiliza una sintaxis presentada de las artes plásticas, pero es un fenómeno de naturaleza más compleja y enteramente vinculado a la actividad productiva y al comercio. Entre los diseñadores y los artistas solo hay en común la creatividad, el diseñador proyecta el diseño en función de un proyecto, por lo que tiene que pensar tanto en el cliente como en el usuario final, justificando sus propuestas; el artista es más espontáneo y sus acciones pueden no estar justificadas.

1.2 DEFINICIÓN DE DISEÑO

Diseño como verbo “diseñar” se refiere al proceso de creación y desarrollo para producir un nuevo objeto o medio de comunicación (objeto, proceso, servicio, conocimiento o entorno) para uso humano.

El diseño¹ se refiere al plan final o proposición determinada fruto del proceso de diseñar (dibujo, proyecto, maqueta, plano, descripción técnica), o al resultado de poner ese plan final en práctica (la imagen o el objeto producido) representada mediante cualquier medio y sobre cualquier soporte analógico, digital, virtual en dos a más dimensiones.

Plasmar el pensamiento de la solución mediante esbozos, dibujos, bocetos o esquemas trazados en cualquiera de los soportes, durante o posteriores a un proceso de observación de alternativas o investigación.

El acto humano de diseñar no es un hecho artístico en sí mismo aunque puede valerse de los mismos procesos y los mismos medios de expresión, al diseñar un objeto, o signo de comunicación visual en función de la búsqueda de una aplicación práctica.

El diseño gráfico, visto como actividad, es la acción de concebir, programar, proyectar y realizar comunicaciones visuales, producidas en general por los medios industriales y destinadas a transmitir mensajes específicos a grupos determinados.

¹ Con base a mi formación durante la Licenciatura en Diseño Gráfico de la ENAP, puedo definir el concepto de Diseño como: “Una disciplina que pretende satisfacer necesidades específicas de comunicación visual mediante la configuración, estructuración y sistematización de mensajes significativos para su medio social”



El diseñar requiere de consideraciones funcionales y estéticas. Esto necesita de numerosas fases de investigación, análisis, modelado, ajustes y adaptaciones previas a la producción definitiva del objeto.

Además comprende multitud de disciplinas y oficios dependiendo del objeto a diseñar y de la participación en el proceso de una o varias personas. También se considera como la integración de requisitos técnicos, sociales y económicos, necesidades biológicas, con efectos psicológicos y materiales, forma, color, volumen y espacio, todo ello pensado en lo interrelacionado con el medio ambiente que rodea a la humanidad.

1.3 ÁREAS DEL DISEÑO GRÁFICO Y CAMPO DE DESARROLLO PROFESIONAL DE UN DISEÑADOR GRÁFICO

Es elemental conocer que el diseño gráfico es solamente el primer eslabón de una cadena cuyo objetivo final es el producto terminado. Considerar el diseño como una entidad independiente, suele ser el origen de muchos de los problemas que impiden que una buena idea se desarrolle adecuadamente para alcanzar todo su potencial.

El diseñador gráfico trabaja en la interpretación, el ordenamiento y la presentación visual de mensajes. Su sensibilidad para la forma debe ser paralela a su sensibilidad para el contenido. Este trabajo tiene que ver con la planificación, estructuración, producción y con su evaluación de las comunicaciones.

El diseñador debe tener conocimiento de las siguientes áreas:

- 1-Percepción visual.
- 2-Lenguaje visual.
- 3-Comunicación.
- 4-Administración de recursos.
- 5-Tecnología.
- 6-Medios.



7-Técnicas de evaluación.

Dado que el trabajo del diseñador se relaciona con otros especialistas, el conocimiento de las áreas mencionadas debe complementarse con habilidad para trabajar en equipos multidisciplinarios. En último análisis, el Diseñador Gráfico es un especialista en comunicación humana, si bien su medio específico es el visual.

Por lo tanto, las funciones del Diseño Gráfico son las siguientes:

- **Función comunicativa:** mediante la composición el Diseño Gráfico ordena la información para hacerla más clara y legible a la vista del receptor.
- **Función publicitaria:** intenta convencer al receptor con un proyecto que sea escena visualmente atractiva
- **Función formativa:** tiene mucho que ver con la función comunicativa en la ordenación del mensaje, pero aplicado a fines educativos y docentes.
- **Función estética:** forma y funcionalidad son dos elementos propios del Diseño Gráfico cuyo producto tiene que servir para mejorar algún aspecto de nuestra vida y también para hacernos más agradable su uso.

De tal forma que el Diseño Gráfico surge como una integración comunicacional de las distintas especializaciones.

El Diseño Gráfico comprende las siguientes áreas:

DISEÑO EDITORIAL.- Se denomina «Diseño Editorial» a la maquetación y composición de publicaciones tales como:

Catálogo comercial para promocionar bienes, productos o servicios

Folleto institucional

Folleto comercial para promocionar bienes, productos o servicios

Libro

Libro de arte



Catálogo de arte

Revista

Revista cultural

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.

Es aplicado a diferentes sectores

Publicitario

Cultural

Político

MULTIMEDIA.- Es un término que se aplica a cualquier objeto que usa simultáneamente diferentes formas de contenido informativo como texto, sonido, imágenes, animación y video para informar o entretener al usuario.

Interactivos - Página web

CD-ROM y animación

Diseño multimedia: páginas Web, CD-ROM...

IDENTIDAD GRÁFICA.- Imágenes y recursos gráficos que ayudan a identificar a una institución, persona o producto. Las aplicaciones son los soportes donde se emplea el símbolo o logotipo, que va desde la papelería, impresos, uniformes, vehículos, inmuebles, etc. Toda la identidad gráfica es recomendable normarla mediante un manual de identidad gráfica.

Identidad corporativa, logotipos, manuales de identidad, señalización.

EMPAQUE.- Área dirigida a diseñar el material que contiene un artículo con o sin envase, con el fin de preservarlo y facilitar su entrega al consumidor y cuyo objetivo es proteger el producto, el envase o ambos y ser promotor del artículo dentro del canal de distribución.



Tridimensional

Etiqueta

Packaging: embalajes, cajas y bolsas

ILUSTRACIÓN.- Desarrolla proyectos de representación gráfica que pueden ser apoyados con diversas técnicas, de las cuales se eligen las más adecuadas para el resultado más conveniente.

Algunos ejemplos como estampa, grabado o bien dibujos son realizados con el fin de ilustrar y documentar un proyecto que puede ser editorial, publicidad, web etc... Las ilustraciones son imágenes asociadas con palabras. Es empleada en la Escenografía.

SOCIALES.- Enfocada en diseñar diversos tipos de soportes con fines comerciales y de difusión.

Invitaciones, Menús, Calendarios, Agendas

MATERIAL GRÁFICO PARA PUNTO DE VENTA: Recursos destinados generalmente al área de la publicidad aplicados a una función comercial.

Publirelieves, Stoppers, Dangers, FloorGraphics, Cenefas, Copetes, Standies,

Gráficos para Stand y Exhibidor, etc.

Postal

FOTOGRAFÍA.- Considerada actualmente como uno de los elementos más importantes para el diseño gráfico, debido principalmente a sus propiedades únicas por ser un modo excepcional de representar el mundo real que nos rodea y un soporte muy significativo que causa un gran impacto visual al espectador. Existen dos tipos:

Color

Blanco y negro



TELEVISIÓN.- El diseño gráfico en la actualidad desempeña un papel preponderante en la industria televisiva, ya que la elaboración de la imagen visual de cada canal de televisión es el resultado de la utilización de una gama de elementos gráficos que ayudan al tele espectador a identificar inmediatamente el canal de su preferencia. Al final la creación de la imagen visual de una televisora debe lograr la comunicación de mensajes específicos a grupos determinados.

Con la elaboración de la identidad visual del canal, el Diseñador Gráfico logra solucionar un problema de comunicación: la identificación y la diferenciación de los demás canales.

MUSEOGRAFÍA.- Se enfoca al conjunto de técnicas y prácticas relativas al funcionamiento de un museo. Agrupa las técnicas de concepción y realización de una exposición, sea temporal o permanente.

1.4 FUNCIONES QUE DESARROLLA UN DISEÑADOR GRÁFICO EN UN PROYECTO MUSEOGRÁFICO.

En un proyecto museográfico el D.G forma parte de un gran equipo, lo que vuelve a esto un trabajo multidisciplinario que combina talentos de los responsables de las diferentes profesiones que intervienen en un proyecto de exposición² logrando así el resultado adecuado. (Fig. 1)

² Una exposición es, en esencia, un acto comunicativo en el cual se expone una determinada visión sobre un objeto de estudio a partir del cual ciencias o disciplinas han generado unos saberes. Por lo que una exposición se considera un espacio de comunicación y transmisión de saberes y conocimientos, la cual conlleva la posibilidad de planear y evaluar sus objetivos a partir de criterios científicos.

BARRY Lord, Gail Dexter Lord Manual de Gestión de Museos, 1998: 255



MODELO DE ORGANIZACIÓN DE UN MUSEO

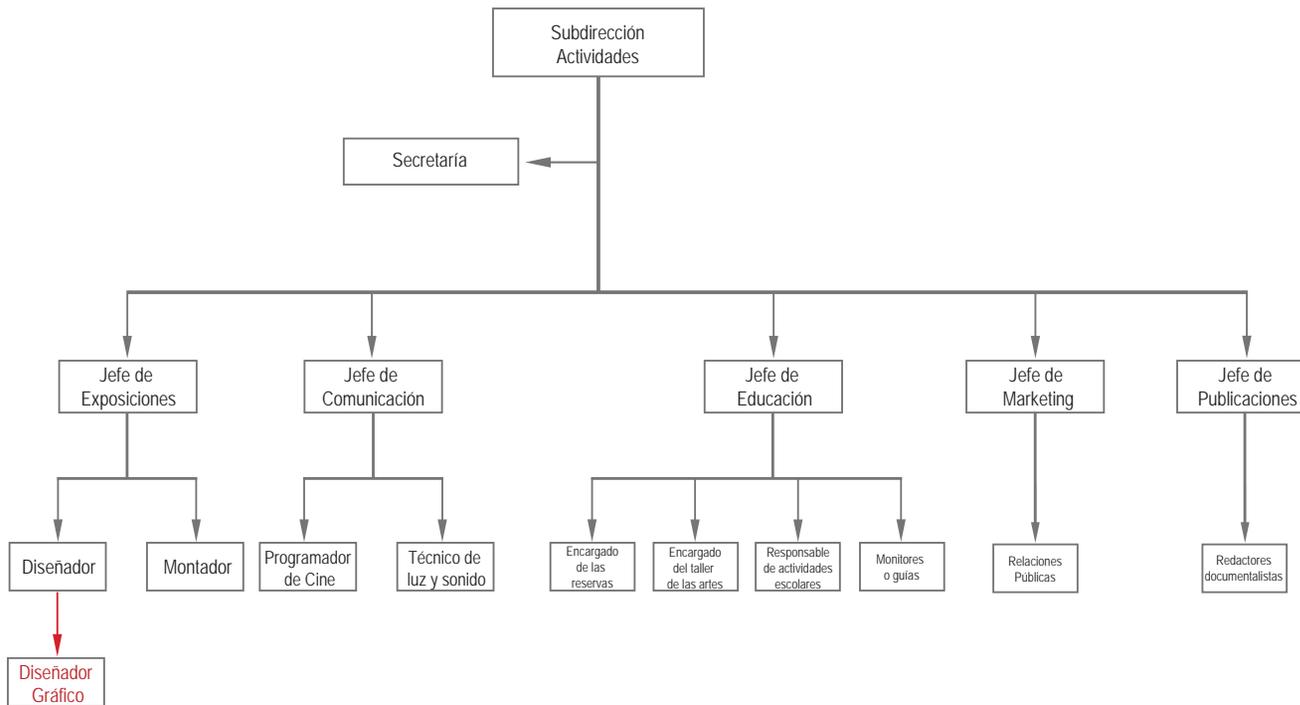


Fig. 1 Organigrama de división de actividades.

Los siguientes modelos básicos de organización interna de los museos ponen de manifiesto puntos de vista distintos sobre como puede la gestión contribuir a superar la compartimentación y facilitar el trabajo en equipo.

Muchas de las actividades del museo, incluidas unas de las más importantes como organización de exposiciones, requieren de la cooperación de departamentos pertenecientes a las tres divisiones. En tales casos, una buena solución es integrar representantes de todos los departamentos en grupos de trabajo implicados en proyectos específicos.

De esta manera, todas las exposiciones importantes deberían encomendarse a un equipo específico, una especie de grupo operacional capaz de combinar los talentos de los responsables de los diferentes aspectos que contempla todo proyecto de exposición.

Generalmente el equipo incluye profesionistas que representan a cada una de las siguientes funciones museísticas: (Fig.2)

Gestión de colecciones: Conservación, restauración y documentación.

Actividades: Exposición, diseño, educación, publicación y marketing.

Administración: Finanzas, promoción de desarrollo, seguridad y atención al público.

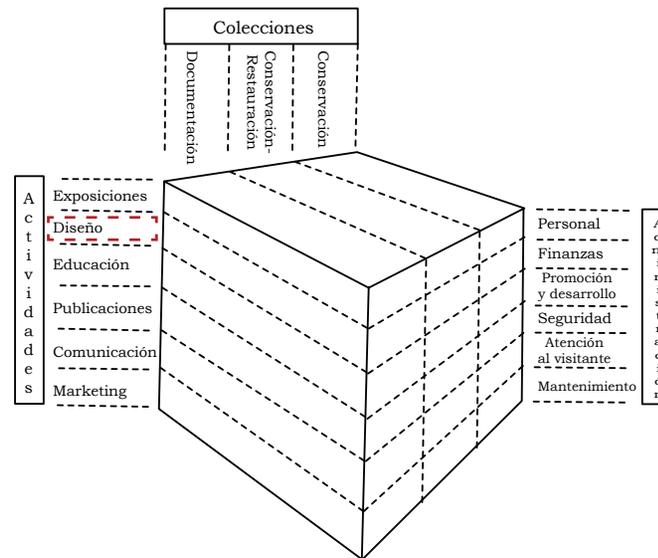


Fig.2 Cubo de interacciones.

El formar equipos de trabajo solo es debido a la necesidad de enfocar esfuerzos de diferentes profesionales directamente hacia el proyecto en específico, los miembros de un equipo de trabajo durante el desarrollo del proyecto tendrán muchos retos por vencer, además de demostrar su experiencia profesional y sus capacidades.



La política de una exposición no es más que un instrumento de gestión que establece los objetivos de la exposición, el modelo de presentación, número, frecuencia, tamaño y alcances de las exposiciones temporales. Es por ello importante que el personal vinculado de una u otra forma al museo, comprenda los objetivos de una exposición, el significado en exposiciones locales, regionales o internacionales.

El modelo de presentación de las exposiciones atiende la forma y manera en que el museo utiliza una exposición para comunicarse con el público, los modelos son:

CONTEMPLATIVO: Según este modo de presentación, los especímenes, objetos u obras de arte se presentan procurando realzar la estética y a través de ella aumentar la vivencia afectiva del visitante. Este enfoque es típico de los museos de arte, aunque se realiza por su efectividad en otros tipos de museos para evocar lo admirable o asombroso, como sucede, por ejemplo, con la presentación efectista de un pedazo de roca lunar en el museo de la ciencia.

TEMÁTICO: El uso de los recursos interpretativos ayuda a situar a los objetos en exposición en su más amplio contexto social, histórico, cultural o científico. Este modelo, que a menudo se asimila a exposiciones didácticas, se utiliza generalmente en los museos de ciencias y de historia.

AMBIENTAL: Espacios tridimensionales que se recrean en las salas, como cocinas, salones, habitaciones, talleres o mercados, se utilizan para evocar la atmósfera, en términos de tiempo y lugar, en la cual los objetos fueron producidos o usados.

SISTEMÁTICO: Mostrar series lo más completas posible de objetos con la idea de mostrar la existencia de variaciones tipológicas fue la forma dominante de exposición durante el siglo pasado. Hoy día existe un renovado interés por este tipo de exposición que podríamos considerar como especialmente apropiado para adentrarse en la reserva de un museo. La exposición sistemática de la mayor parte o de todos los objetos de una colección es complementada con el más amplio acceso a la información del catálogo mediante terminales de la computadora.

INTERACTIVO: Este modelo de presentación emplaza al visitante a un diálogo con la exposición. El uso de computadoras combinadas con tecnologías multimedia ha resultado muy efectivo para ayudar a los visitantes a explorar teorías científicas.



Las tendencias actuales acerca del hecho de la exposición ponen de manifiesto un cambio fundamental: el museo ya no representa la autoridad científica indiscutible, al contrario, lo que pretende es presentar e interpretar hechos que son a menudo contradictorios y que reflejan las ideas de diferentes expertos.

Enfocándonos directamente al trabajo del Diseñador Gráfico dentro de un museo, éste analiza los objetos, espacios, ambientes y los elementos especiales de un proyecto museográfico. Tiene que asimilar los signos y símbolos que el personal del museo está ofreciendo a través de múltiples medios visuales. Pero el trabajo del diseñador no solo es visible dentro de la puesta de una exposición, su labor se extiende a múltiples actividades dentro de la compleja organización del museo.

Entre los trabajos de diseño³ más comunes que pueden ser desarrollados por un D.G. específicamente en un museo son:

Diseño Gráfico de la exposición: Al diseñar los apoyos de sala debe tenerse en cuenta el Diseño Gráfico para consolidar la imagen integral de la exposición. Debe haber una relación cromática, gráfica y emblemática, lo cual se logrará mediante la selección de materiales adecuados para elaborar los apoyos textuales y gráficos, así como por el tipo de letra que se utilice, la técnica que se emplee, el color que se elija y los espacios disponibles, sean de la exposición o no, y al mismo tiempo afianzarán la imagen seleccionada.⁴

Apoyos museográficos: Son los elementos gráficos y técnicos requeridos para una mejor interrelación entre el objeto expuesto y el espectador, ayudándolo, guiándolo y facilitándole la comprensión del mensaje en el proceso de comunicación. Cuadros cronológicos, diagramas, imágenes de diferentes formatos, gráficas, mapas, cédulas, esquemas.

³ Durante un proyecto museográfico, al inicio tendrá un tiempo estimado para realizar las propuestas de diseño que se requieran para dicho proyecto; el equipo de diseño desarrollará y analizará sus propuestas para presentarlas como una solución apropiada a las necesidades del proyecto.

BARRY Lord, GAIL Dexter L, Manual de Gestión de Museos, 1998:113.

⁴ Tales elementos como: tipo de letra, gráficos, colores, etc., deben extenderse mostrando una coherencia en todos los medios de apoyo de la exposición, como los catálogos, guías de estudio, tarjetas de invitación, publicaciones etc... Lo mismo ha de acontecer con los carteles informativos y carteles que promuevan la exposición (vallas, pancartas, pendones), de esta manera se logrará que la exhibición obtenga una imagen propia con unidad.



Apoyo Audiovisual: Documentales, cortometrajes, videos, entrevistas, proyecciones, holográficas.

Apoyos Tecnológicos: Interactivos, monitores touch screen, equipos de sonido, campanas de audio, bocinas, video hall, pantallas gigantes, diapositivas.

Apoyos Editoriales: Trípticos, catálogos, libros de arte, postales, carteles.

Señalética: Tanto para un proyecto de una exposición, como para diferentes instalaciones del museo.

Recreaciones: Maquetas, escalas reducidas o aumentadas, dioramas, reproducciones a escala natural lo más apegada a la realidad.

El D.G dentro de los proyectos de exposiciones tiene como funciones:

Traducir ideas del museo, de áreas como dirección, museografía, arqueología y restauración; mediante propuestas gráficas, dibujos, modelos y cualquier forma de presentación de materiales.⁵

La supervisión y participación en la construcción de elementos expositivos enfocados a su propuesta gráfica, teniendo muy presente que existe un calendario y un presupuesto en el cual se debe basar para cumplir las metas en los plazos establecidos.

La gestión de contrataciones realizadas y de los proveedores de los servicios necesarios para la producción del proyecto.

⁵ Dentro de un proyecto de exposición debe haber un equilibrio entre las propuestas de los especialistas y los diseñadores; de no ser así la exposición puede terminar sobrecargada de contenido, textos y piezas, y por otro lado tampoco deben prevalecer las ideas del diseñador porque de ser así, la exposición puede convertirse simplemente en una propuesta estética sin objetivo científico.

Durante este capítulo analizamos principalmente las funciones que el Diseñador Gráfico desempeña en su campo de trabajo, conociendo de manera breve los diferentes lugares en que se desarrolla.

Uno de ellos es un Museo, por lo que en el siguiente capítulo analizaremos puntos principales para poder conocer los antecedentes de esta institución.





CAP. II

ANTECEDENTES DEL MUSEO NACIONAL DE ANTROPOLOGÍA





ANTECEDENTES DEL MUSEO NACIONAL DE ANTROPOLOGÍA

2.1 ORIGEN DEL COLECCIONISMO

Sabemos que el coleccionismo es una actividad muy antigua, es la manifestación del ser humano de poseer cosas, y con ello ha podido tener y entender las referencias de su pasado. En un inicio el ser humano guardaba cualquier tipo de objetos solo por el afán de satisfacer sus necesidades sin importarles el contexto de éstas; con el tiempo se dio cuenta que estos objetos lo podían diferenciar del resto y que tenían un valor especial, lo que lo inspiró en la formación de colecciones específicas para poder mostrarlas a la comunidad.

De manera formal la consolidación del coleccionismo comenzó en las primeras sociedades urbanas. En un principio los acervos solo estaban destinados a satisfacer las necesidades de un grupo específico de coleccionistas, pero al paso del tiempo esto fue cambiando y se abrieron más al público en general.

En realidad donde el coleccionismo tuvo su origen unido al concepto de museo fue en Grecia, allí comenzó a utilizarse por primera vez la palabra “museion”, aplicada tanto a los santuarios consagrados a las musas como a las escuelas filosóficas o de investigación científica. En los peristilos de los templos se exhibían las obras de arte constituyendo “los primeros núcleos museológicos que surgieron espontáneamente como consecuencia de la religiosidad popular.”¹

En la época del renacimiento y como resultado del descubrimiento de otras culturas desconocidas para los europeos, así como la divulgación de nuevas ideas científicas, históricas y estéticas, el culto a los objetos se intensificó. A continuación el coleccionismo se institucionalizaría gradualmente y se retomó el término museo para referirse a los centros especializados en reunir, clasificar, conservar, difundir y estudiar los objetos.

¹ HERNÁNDEZ Hernández, Francisca, “El museo como espacio de comunicación” 1994: 14

ALONSO Fernández, L. 1993: 27-38.



Durante el siglo XVIII cuando los postulados de la Revolución Francesa comenzaron a extender la educación para todo el pueblo, los museos empezaron a tener gran auge, aunque para lograr la consolidación de los acervos tuvieron que pasar más de quince siglos, dejando el coleccionismo del mundo clásico importantes huellas.

Con el paso del tiempo las vitrinas se han llenado de un sin número de objetos; para que estos objetos llegaran a ser exhibidos tuvieron que ser revalorados por el ser humano en diferentes etapas, otorgándoles funciones distintas:

-Se relaciona con el destino originario del objeto. Esta función la adquirió en el momento de elaboración del objeto, para satisfacer una necesidad específica; una vez cubierta esa necesidad no era importante que el objeto perdurara, por lo que podía ser desechado.

-Ésta la obtuvo cuando una persona le atribuyó a ese objeto un carácter conmemorativo, rescatándolo intencionalmente del pasado para darle un valor en el presente.

-La originalidad o antigüedad del objeto lo llevaron a la musealización de la pieza, quedando a cargo del museógrafo o curador la forma en que sería exhibida, con el fin de que el público conociera su función original y el por qué de haber sido preservada.

Estos pasos no se dieron solos, fueron condicionados por los valores de cada sociedad así como la interpretación histórica que se halla sujeta a un revisionismo constante, el coleccionismo y la valoración de piezas sigue un proceso semejante, de tal manera que su apreciación se ajusta a cambios que sufren las sociedades.

Cuando una pieza se extrae de su núcleo original, adquiere una nueva carga histórica y es revalorada en otras condiciones ; así como muchos objetos que al inicio se preservaron por causas históricas, religiosas, estéticas etc. adquirieron posteriormente valores económicos, políticos y educativos. Las colecciones están siempre en movimiento. Con las instituciones museísticas pasa lo mismo, están siempre en un constante cambio que solo es el reflejo de las sociedades que las producen. Por ello el museo que en el pasado fungió como una institución que guardaba acervos, paso a ser el escaparate de la recolección de estudiosos y viajeros, posteriormente se convirtió en una vitrina de una aristocracia que ostentaba su poder. En un principio el museo se creó con fines de estudio e investigación; después se destinó al aprendizaje y al esparcimiento y conservando estas funciones se convirtió en un depósito oficial para resguardar la memoria de los pueblos.

2.2 DEFINICIÓN DE MUSEO

La palabra museo² (proveniente del latín *museum* y del griego *mouseion* “lugar de contemplación” o “casa de las musas” es una institución que se define por las labores que desarrolla respecto a las colecciones que custodia. La adquisición, conservación, difusión, investigación y exhibición son las funciones propias y características de un museo, han formado parte de su origen e historia y al mismo tiempo, avalan su futuro y constante evolución.

Los *Estatutos del ICOM*³ definen al museo como “una institución permanente, sin fines de lucro, al servicio de la sociedad y de su desarrollo y abierta al público, que acopia, conserva, expone, estudia y difunde el patrimonio material e inmaterial de la humanidad con fines de educación, estudio y recreo”

Elementos que intervienen para que un museo sea posible:

1.- Espacio adecuado a este fin, 2.- Un objeto que se conserve y exhiba, 3.- Un público que reciba el mensaje, 4.- Un conjunto de intereses científicos, económicos, de poder y educativos en torno a la exposición de los objetos.

TIPOLOGÍAS DE MUSEOS

- POR TEMAS Y COLECCIONES: Museos de Arte- Bellas Artes, Artes aplicadas y Artes Populares
Museo de Antropología – Historia – Arqueología – Etnografía- Ciencias y Generales
- POR EL TIEMPO DE EXPOSICIÓN: Circulación dirigida, aire libre, interactivos.

² Un Museo es una institución de carácter permanente y no lucrativo al servicio de la sociedad y su desarrollo, abierta al público, que adquiere, conserva, investiga, comunica y exhibe, con fines de estudio, educación y disfrute, la evidencia material de la gente y su medio ambiente. RICO Mansard L.F, Exhibir para educar, Objetos, colecciones y museos de la Ciudad de México, 2004: 357, Nota 3.

³ ICOM.(Consejo Internacional de Museos) fue fundado en 1946 como una Organización Internacional de profesionales dedicados al estudio y difusión del patrimonio cultural universal. Su primer presidente fue Ignacio Marquina Barredo, entonces Director del Instituto Nacional de Antropología e Historia, y quién se fungió en el cargo hasta el año de 1978. Tanto su Secretaría como su Centro de Información tienen sede en París, Francia y se encargan promover el desarrollo de los museos y constituir una red mundial de comunicación para los profesionales del quehacer museístico en todas las disciplinas y especialidades.



- POR ORIGEN DE SUS RECURSOS: Públicos, privados, mixtos, universitarios, comunitarios.
- POR SU ÁREA DE INFLUENCIA: Nacionales, Regionales, Locales y de Sitio.
- POR EL TIPO DE PÚBLICO AL QUE ATIENDEN: Público en general, Público especializado, Público infantil.

QUIÉNES RIGEN LOS MUSEOS EN MÉXICO

PÚBLICOS:

Universidades estatales que colaboran junto con el INAH y el INBA- Secretarías de Estado (CONACYT Y SEMARNAP) UNAM, MUCA (Museo Universitario Contemporáneo de Arte)

PRIVADOS:

Iniciativa personal o Empresarial, Bancarios, Bibliográficos y Fideicomisos.

CLASIFICACIÓN MUSEOS INAH

Museo Nacional: Alberga colecciones que ofrecen una síntesis de la historia o manifestaciones culturales más significativas de la nación.

Museo Regional: Museo de Sitio, Local, Centros comunitarios, Museo Metropolitano.

ANTECEDENTES DEL MUSEO NACIONAL DE ANTROPOLOGÍA

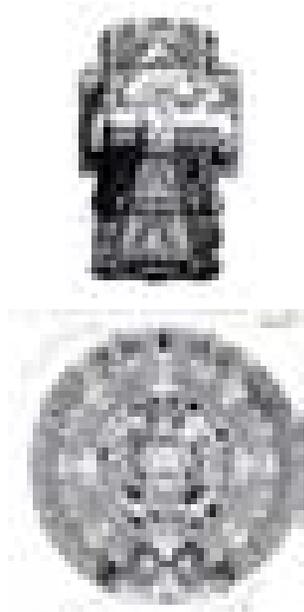


Fig.3 Grabados de la Coatlicue y la Piedra del Sol.



Fig.4 Portadilla del Libro de Antonio de León y Gama.

2.3 FUNDACION DEL MUSEO NACIONAL 1825

Se considera como origen del primer museo en México, el descubrimiento casual en 1790 de dos magníficos monolitos, actualmente exhibidos en el Museo Nacional de Antropología; la Piedra del Sol y la Coatlicue, encontrados tras levantar el piso de la Plaza Mayor del Zócalo.(Fig.3)

El primer arqueólogo mexicano, Antonio de León y Gama, publicó una obra sobre dos de estas piedras en 1804⁴ (Fig.4), en vez de destruirlas fueron conservadas: la Piedra del Sol a un costado en una de las torres de la Catedral, a la vista del público y la Coatlicue en el patio de la Real y Pontificia Universidad de México, con ello se inicia en México la tradición de conservar y exhibir el patrimonio arqueológico. (Fig.5)

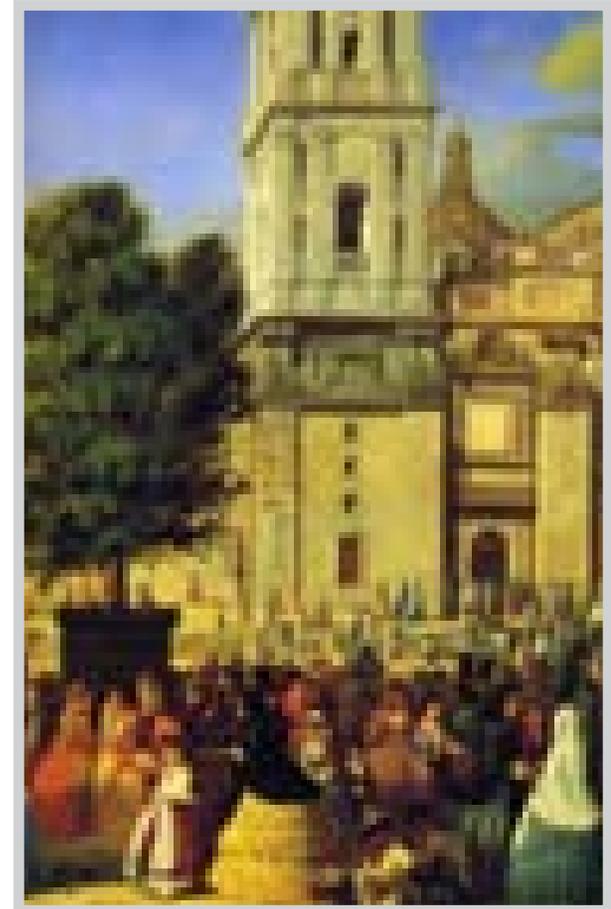


Fig.5 Piedra del sol exhibida en una de las torres de la catedral. Óleo sobre tela.Johann Salomon Hegi.

4 “Con ocasión, pues, de haberse mandado por el gobierno que se igualase y empedrase la Plaza Mayor, y que hiciesen tarjeas para conducir las aguas por canales subterráneos; estando excavando para este fin en el mes de agosto del año inmediato de 1790, se encontró, a muy corta distancia de la superficie de la tierra, una estatua curiosamente labrada en una piedra de extraña magnitud, que representa uno de los ídolos que adoraban los indios en tiempo de su gentilidad. Pocos meses habían pasado quando se halló la otra piedra, mucho mayor que la antecedente, a corta distancia de ella, y tan poco profunda, que casi tocaba la superficie de la tierra, la que se veía por encima sin labor alguna; pero en la parte de abajo que asentaba en la tierra, se descubrían varias labores. LEÓN Y GAMA Antonio, “Descripción histórica y cronológica de dos piedras que se hallaron en el año de 1790, en la Plaza Principal de México” 1792: 2-3



Comenzaba la formación del núcleo del Museo, en la misma Universidad, donde se reunían los más diversos materiales arqueológicos, históricos y etnográficos. Debido a la información otorgada por numerosos viajeros, sabemos que las esculturas de mayor tamaño se ubicaron con la Coatlicue en un pasillo del patio central de la universidad y otros objetos diversos se concentraron en otras habitaciones. (Fig.6)

El número de objetos reunidos ameritaba ya coleccionarlos y ponerlos al cuidado de una persona inteligente, por lo que durante el gobierno imperial de Agustín de Iturbide se estableció el Conservatorio de Antigüedades y un gabinete de Historia Natural encomendándose la dirección de ambas instituciones al presbítero D. Isidro Ignacio Icaza, pero debido a la caída del imperio no se pudo establecer el museo como tal.

A finales de 1825 con la instauración de la primera República, Guadalupe Victoria como primer gobernante del México independiente, establece el Museo Nacional en la misma Universidad. Derivado de las gestiones de Lucas Alamán se da origen al primigenio del Museo Nacional de forma legal. Poco a poco, aunque sin tener orden, datos de procedencia fueron acumulándose, más y más objetos en un gran salón que es destinado para este fin por la Universidad.

Las colecciones del Museo de la Universidad estaban integradas además de los dos grandes monolitos estudiados por León y Gama, con objetos como cerámica, elementos de alabastro y objetos recuperados en los viajes de Dupaix.

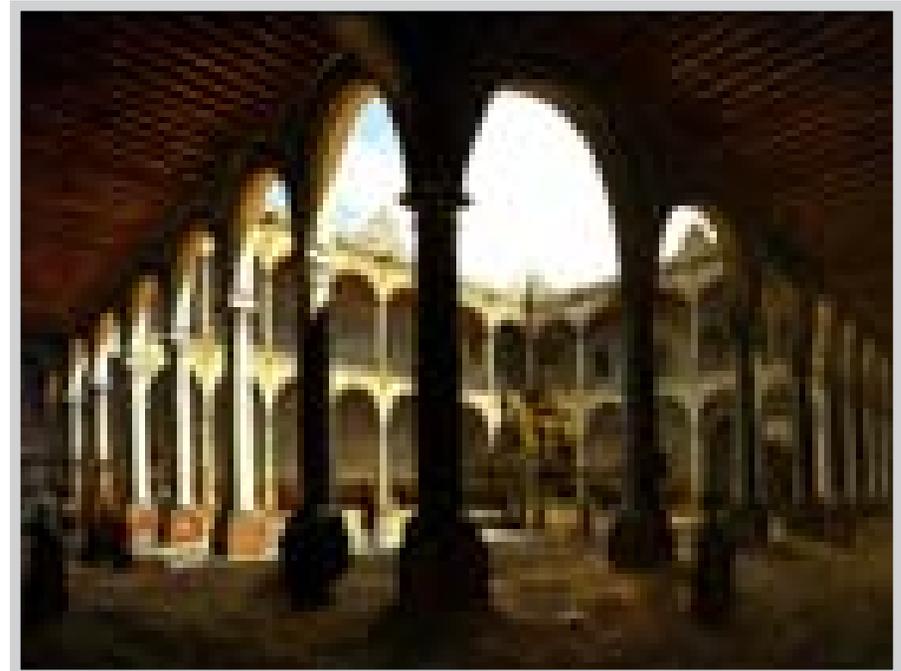


Fig.6 Edificio de la antigua Universidad, en el extremo izquierdo se observa la reja tras la cual se encuentra la coatlicue. Pedro Gualdi óleo sobre tela. Museo Amparo.

El Museo continuaba su labor hasta la llegada de Maximiliano de Habsburgo en 1864; al ser suprimida la Universidad, el museo cerró sus puertas. Con la llegada de Maximiliano quien fuera emperador de México, vinieron ideas actuales referentes a la concepción de los museos que se tenían en Europa, por lo que decide crear un nuevo museo, así que el 5 de Diciembre de 1865, Maximiliano firma un acuerdo entregando, para Museo Nacional, el viejo Palacio de la calle de Moneda, indicando que el recinto museográfico ocupará el edificio actual, en la esquina de las calles de Moneda y Correo Mayor (Fig.7).

El museo se inauguró el 6 de junio de 1866 y presentaba las obras monumentales al aire libre, en el patio del edificio. Era entonces un museo general que comprendía no solo objetos indígenas y prehispánicos, sino también recuerdos de la historia de México, así como diversas colecciones de ciencias naturales.

En 1880-1887 se reordenaron las colecciones con el objeto de conservarlas, el Sr. Gumersindo Mendoza, Director en 1880 de la institución, comenzó la obra meritoria de la Galería de Monolitos, para defender de la intemperie a los que la mano del tiempo destruía en el patio y otros lugares y para formar la rica colección actual; lo cual representó un momento muy significativo del antiguo museo de Moneda, pues en su apertura, lucía como objeto principal la Piedra del Sol, la cual había sido removida del arranque de una de las torres de la catedral Metropolitana.



Fig. 7 Fachada del Antiguo Museo Nacional en la calle de Moneda.



El gran salón se estrenó solemnemente el 16 de Septiembre de 1887, con asistencia del presidente General D. Porfirio Díaz. Posteriormente, con motivo de los Congresos de Americanistas de 1895 - 1910 y de las fiestas de centenario de la iniciación de nuestra Independencia, se amplió el Museo, construyendo nuevos salones.(Fig.8)

En esta sala se exhibía, un numeroso conjunto de esculturas y objetos de diferentes tamaños y culturas, las cuales estaban aglomeradas. Con la presencia de esta Galería de Monolitos, el país adquiere un espacio que reuniría los ejemplares más importantes de la arqueología de México.(Fig.9)

El Museo Nacional se convirtió en el más connotado centro de investigación arqueológica, histórica y etnográfica de México, por lo que muchos investigadores de Europa se sintieron atraídos y contribuyeron en la formación de los investigadores del país. En esta época se inició el trabajo de catalogación.

Entre los espacios estaban: La galería de monolitos, escultura menor, un salón de cerámica, uno de lítica, maquetas y reproducciones, códices y el salón secreto el que contenía objetos de “carácter fálico”.

A partir de la segunda década del siglo XX, en 1940, el viejo Museo Nacional desmonta la Galería de Monolitos, para dar origen a salas particulares para cada cultura y aquí nace la primera Sala Mexica del entonces reestructurado Museo Nacional de Arqueología.



Fig. 8 Porfirio Díaz en el Museo Nacional,1887.

Galería de Monolitos



Fig.9 Vistas de la galería de monolitos del antiguo Museo Nacional.

Ya con la separación de las colecciones de Historia Natural y la creación del Museo Nacional de Historia, ocurre el nacimiento del Museo Nacional de Antropología, pensado para el estudio de las colecciones arqueológicas y etnográficas; debido a las últimas exploraciones realizadas en los últimos treinta años, con el avance considerable de los estudios, el viejo edificio resultó ser insuficiente.

Al inicio de los 60, el interés del presidente de la República, el Lic. Adolfo López Mateos y del secretario de Educación Pública, Jaime Torres Bodet, hicieron posible la realización de varios proyectos. En este tiempo se implementó el sistema de Museos Nacionales y estaba en pleno auge un movimiento de renovación museográfica, por lo que en 1963 se inicia la construcción del nuevo edificio para albergar al Museo Nacional de Antropología en el Bosque de Chapultepec.



2.4 MUSEO NACIONAL DE ANTROPOLOGÍA EN EL BOSQUE DE CHAPULTEPEC.1964

Se habla que fue en los últimos dos meses de 1959 cuando se inició con el estudio que culminaría con la realización del nuevo museo. En la dirección del antiguo Museo, un grupo pequeño de antropólogos y museógrafos redactaron el *Programa de Funcionamiento* para construir el edificio, el cual detallaba las necesidades y características que debía tener el museo.

Oficialmente la decisión de hacer una nueva sede para el Museo Nacional de Antropología fue tomada durante el Congreso de Americanistas de 1962, llevado a cabo en el Castillo de Chapultepec, cuando el Secretario de Educación Jaime Torres Bodet, tomó la responsabilidad de la edificación del Museo Nacional de Antropología; anteriormente en 1910 durante un Congreso de Americanistas, Justo Sierra como Secretario de Educación había hecho la misma propuesta pero por la revolución se olvidó el proyecto.(Fig.10)

La creación del nuevo Museo Nacional de Antropología obedeció a la necesidad de contar con un espacio que tuviera un mejor funcionamiento, que fuera adecuado para resguardar todas las colecciones que habían ido en aumento y que tuviera una mejor ubicación, porque los espacios del antiguo museo en la calle de Moneda ya resultaban insuficientes.

Este proyecto fue coordinado por el arquitecto Pedro Ramírez Vázquez; se inició con un extraordinario trabajo de investigación, museografía y arquitectura. Las autoridades del INAH, encabezadas por el doctor Eusebio Dávalos Hurtado, y el director del Museo, el prehistoriador Luis Avelayra Arroyo de Anda, junto con el Arquitecto Ignacio Marquina, reunieron a un numeroso grupo de especialistas para la planeación del nuevo Museo de Antropología.

El museo constaría de 25 salas de exhibición permanente, uno de los primeros pasos era concebir cada una de las salas, para ello era muy importante lo que los especialistas de las distintas áreas arqueológicas y etnográficas hicieran para la selección de los colaboradores del proyecto; por lo que cada experto preparó el guión de la sala que le correspondía.

Las colecciones a exhibir, en especial las de arqueología, incluían ejemplares destacados del arte universal. En cuanto a las colecciones etnográficas se evitó incurrir en la limitación de exhibir los materiales por su atractivo visual aislado o como un simple muestrario de simples artesanías, por lo que se integró a una exhibición de tipo conceptual, donde los objetos se convierten en centro primordial de un museo, acompañados de un conjunto de ideas.(Fig.11)



Fig. 10 Inicio de la construcción del Museo Nacional de Antropología en el Bosque de Chapultepec, Febrero -1963.

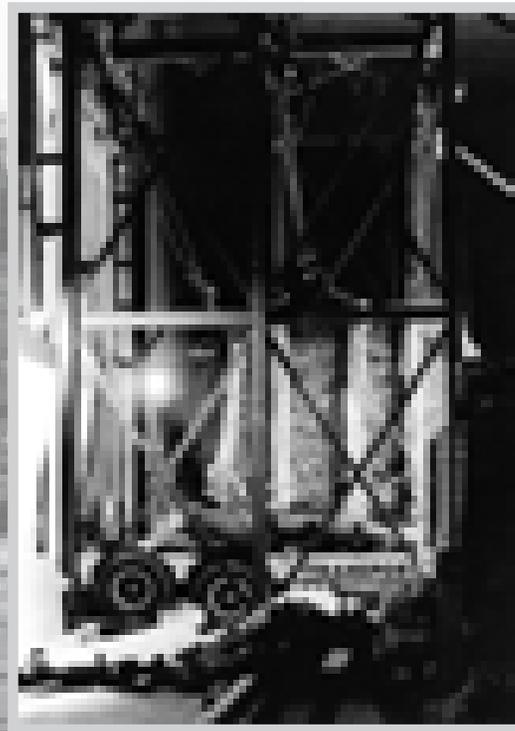
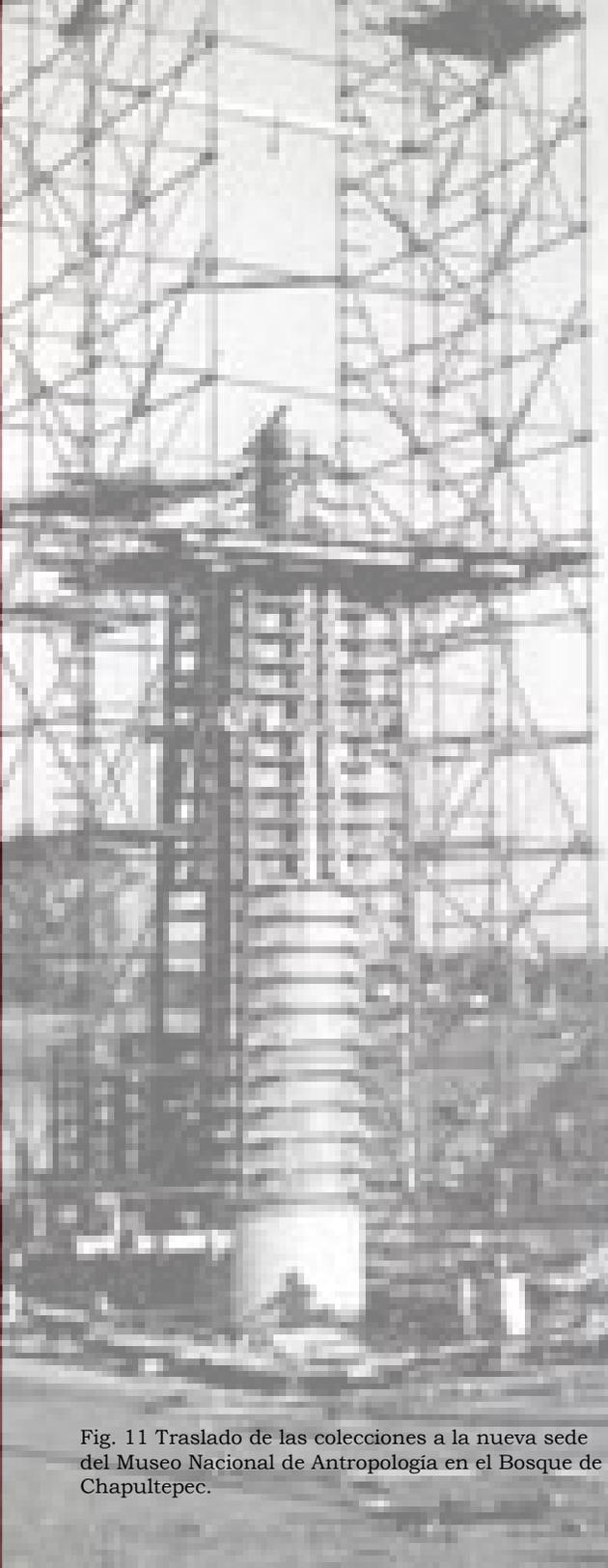


Fig. 11 Traslado de las colecciones a la nueva sede del Museo Nacional de Antropología en el Bosque de Chapultepec.



El recorrido de sus salas mostraría lo conocido desde los orígenes más antiguos hasta las grandes obras que marcan el auge de las civilizaciones indígenas. Este tendría dos pisos: el de la planta baja, dedicado a las culturas arqueológicas y el de la planta alta, donde estarían las Salas de Etnografía con la presencia de los pueblos indígenas actuales. De esta manera se fundían para hablar de la grandeza del pasado y sus descendientes.

Refiriéndonos a la planta baja, se siguió un orden histórico al igual que por áreas, el recorrido comenzaba por el ala Norte del Museo con las salas:

Introducción a la Antropología, Mesoamérica, Preclásico, Teotihuacan, Tolteca, como sala central y la mayor de todas la Mexica; en el ala sur y siguiendo un orden regional tenemos: Oaxaca, Costa del Golfo, Maya, Occidente y Norte de México. (Fig.12)

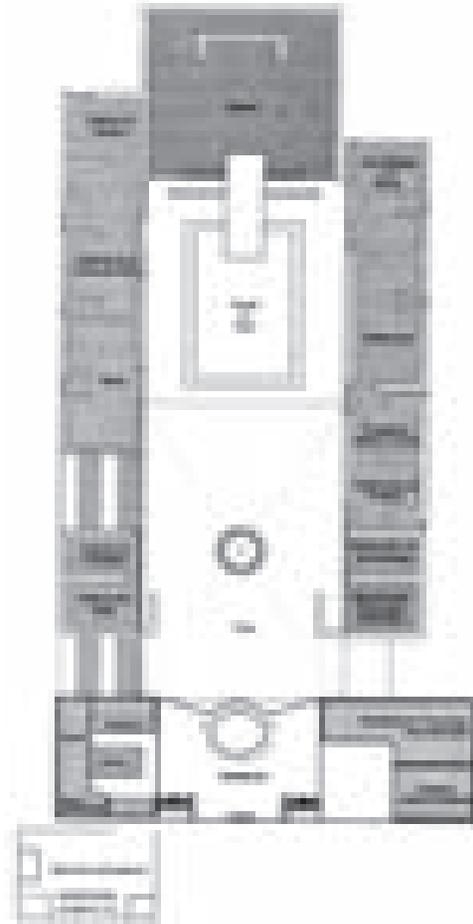


Fig. 12 Planta Baja del Museo Nacional de Antropología.



Las salas de la parte alta se agruparon por áreas o afinidades culturales, sin que ningún grupo quedara omitido. Los mayas y mayenses quedaron en dos divisiones: tierras altas y tierras bajas, los grupos de Oaxaca se reunieron en una sala al igual que los del Norte de México. Otras muestran áreas más concentradas como la Sierra de Puebla, los Cora-Huichol, los Tarascos de Michoacán o los Totonacos de Veracruz.(Fig. 13)

Por ello uno de los objetivos fue que las salas quedaran organizadas en forma didáctica y fácilmente inteligible, no sólo para el público adulto sino también para los niños.

Planeación y metas del Museo Nacional de Antropología

De acuerdo con el concepto de lo que debe ser un museo moderno, la nueva institución estaba lejos de constituir un simple escaparate de objetos; fue planeado para desenvolverse en forma viva y dinámica a base de una organización didáctica y con toda una serie de servicios internos que satisfacen las funciones de un Museo Nacional de esta categoría.

Estas funciones desde su principio fueron las siguientes:

- a) La conservación, registro, ordenamiento y restauración de sus extensas colecciones arqueológicas y etnográficas, que constituyen una de las más valiosas del mundo, alojadas en un solo museo y relativas a un solo país.
- b) El acrecentamiento y la investigación de dichos materiales, con la consecuente divulgación, en un plano científico, de los conocimientos obtenidos mediante estos estudios.
- c) La difusión y la enseñanza de estos mismos temas, en un plano popular, a través de las exhibiciones del museo y de otras promociones educativas diversas, dirigidas tanto a escolares como a distintos sectores de la población en general.

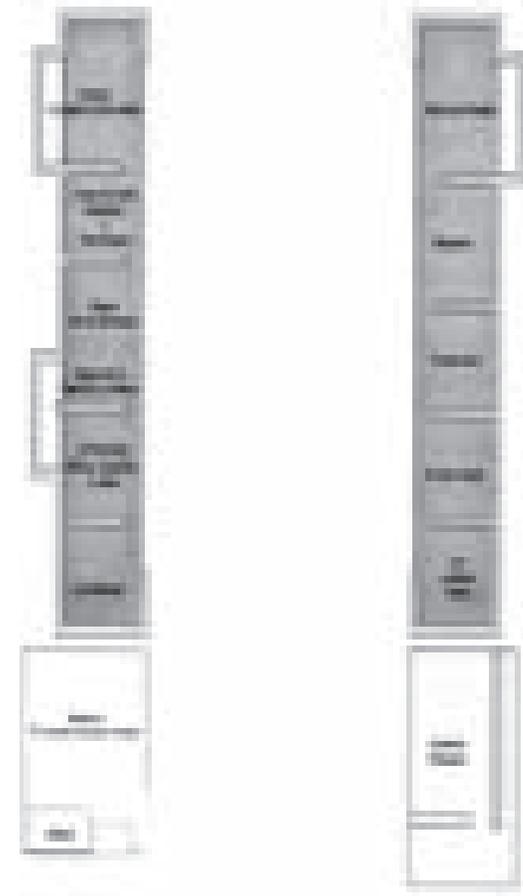


Fig. 13 Planta Alta del Museo Nacional de Antropología.

El trabajo coordinado de los diversos departamentos, permite desde 1964 la realización de esas tareas.

Se destaca, por lo tanto que la misión fundamental confiada al Museo Nacional de Antropología tiene una doble proyección: una de tipo educativo dirigida a un numeroso contingente de la población, comprendiendo diferentes sectores sociales, y otra de carácter de investigación científica, realizada por y para especialistas, con el fin de lograr un conocimiento más profundo de los temas que divulga el museo.

Como museo de ciencia que es, la presentación de sus materiales debe estar normada fundamentalmente por un mensaje de gran contenido educativo y de positivo valor social. Para que la institución cumpla esta misión, es necesario que su planteamiento permita el desarrollo de toda serie de actividades complementarias a las funciones esenciales del museo; labores de investigación, servicios al público, tareas específicas de tipo educativo y atención completa a las necesidades de visitantes y personal.⁵

Salas que integran en Museo Nacional de Antropología después de las etapas de reestructuración comprendidas desde 1997 hasta 2005.

ARQUEOLOGÍA

Introducción a la Antropología

Poblamiento de América

Preclásico en el Altiplano Central

Teotihuacan

Los Toltecas y su época

Mexica

Culturas de Oaxaca

⁵ FERNANDEZ M.A “Museo Nacional de Antropología” 20 :435



Culturas de la Costa del Golfo de México

Maya

Culturas del Occidente de México

Culturas del Norte de México

ETNOGRAFÍA

Pueblos Indios

Gran Nayar

Purécherio

Otopames

Sierra de Puebla

Oaxaca Pueblos Indios del Sur

Sala Costa del Golfo: Huasteca y Totonacapan

Sala El Noroeste: Sierras, desiertos y valles

Los Nahuas

Conociendo ahora el origen del museo en México, tenemos una idea más amplia sobre la evolución del mismo, desde la creación del Museo Nacional en la calle de Moneda, hasta la edificación del actual Museo Nacional de Antropología en el Bosque de Chapultepec.

En el siguiente capítulo conoceremos como interviene la museología y la museografía en la exhibición de objetos y su evolución a través de los años.





CAP. III

MUSEOLOGÍA Y MUSEOGRAFÍA

EL PAPEL DE LA MUSEOGRAFÍA EN MÉXICO





MUSEOLOGÍA Y MUSEOGRAFÍA

EL PAPEL DE LA MUSEOGRAFÍA EN MÉXICO

3.1 MUSEOLOGÍA Y MUSEOGRAFÍA

Generalmente la museología y museografía son términos empleados continuamente en el lenguaje diario de un museo, muchas veces sin saber que son dos áreas diferentes, es bien cierto que existe una relación entre ellas, pero cada una tiene sus propias características, que nos demuestran bien a bien, cual es la diferencia entre ellas.

La **museología** nace específicamente de la capacidad que tiene el hombre de estructurar su quehacer histórico-social y de la necesidad cada vez mayor de conservar sistemáticamente los bienes que han sido y son del patrimonio cultural de la humanidad, haciendo de aquel un centro permanente de educación e información.

Atendiendo sus raíces etimológicas, se define como la ciencia del museo, y se ocupa de todo lo concerniente de los museos, se considera como una disciplina científica. Actualmente, su origen es paralelo a las causas que produjeron el nacimiento y la evolución del museo.

Por lo que el ICOM define la museología¹ como “Ciencia del museo; estudia la historia y razón de ser de los museos, su función en la sociedad, sus peculiares sistemas de investigación, educación y organización, relación que guarda con el medio ambiente físico y clasificación de los diferentes tipos de museo”.

La esencia de la museología reside, en utilizar la comprensión obtenida a través del proceso de preservación, tanto filosóficamente y como hecho, de manera tal, que influya directamente sobre el futuro, al afectar el presente.

La museología, nueva o tradicional, confronta al hombre con su realidad por medio de elementos tridimensionales, representativos y simbólicos, desarrollados cronológicamente.

¹ “Es la ciencia que tiene por objeto estudiar las funciones y la organización de los museos” **Georges Henri Riviére**



Por lo que estudia todo el concepto del manejo de los museos, iniciando desde su creación, objetivos, papel que jugará la institución, su ideología, material que se va a exhibir, todo ello tomando en cuenta al público que se va a dirigir. Esto es meramente una reflexión en la cual la museografía no tiene ninguna participación. El museólogo² deberá tener conocimientos tanto de la función, como de la gestión y proyección de un museo.

Mencionaremos los diferentes aspectos de la museología:

Museología general: Relacionada con los principios de preservación, investigación y comunicación de la evidencia material del ser humano, su ambiente y sus marcos institucionales.

Museología teórica: Basada en la fundamentación filosófica, vincula la museología con visiones epistemológicas³

Museología histórica: Provee la perspectiva histórica general de la museología.

Museología especial: se enfoca en la vinculación de la museología general con la investigación material del ser humano y su entorno, realizada por disciplinas particulares.

Museología aplicada: Se refiere a las aplicaciones prácticas, asistida por un gran número de disciplinas de apoyo; la subdivisión de este campo de encuentra basada en las funciones museológicas: Investigación, Preservación, Comunicación y Administración.

² **Museólogo El Museógrafo y Museólogo**, se refieren respectivamente a los especialistas en cada una de estas áreas. Las palabras **museal** y **museístico**, se utilizan como calificativos, y **musealizar o museabilizar**, como la acción de destinar o transformar algún objeto o edificio en función de los museos. Rico Mansard L.F, Exhibir para Educar "Objetos, colecciones y museos de la Ciudad de México" 2004 : 357, nota2

³ **EPISTEMOLOGÍA** es el estudio de la producción y validación del conocimiento científico. Se ocupa de problemas tales como las circunstancias históricas, psicológicas y sociológicas que llevan a su obtención, y los criterios por los cuales se lo justifica o invalida.



“La museología debe estudiar la relación de los humanos con el mundo de fuera del museo, comprender de qué manera un objeto puede ser extraído de su propio contexto temporal y sin embargo transmitir un sentido y una información de la sociedad presente y futura. El análisis es la mejor forma de incorporar ese pasado en la vida, en la percepción del individuo, teniendo en cuenta la forma actual de asignar valor y significación. En otros términos: cómo crear un ambiente favorable dirigido a una preservación integrada significativa” J.Spielbauer.

Por otro lado la **museografía** materializa y aplica dichos conceptos, se encarga de la planeación, diseño, producción, iluminación, montajes, colores, vitrinas, tomando en cuenta un presupuesto asignado y la evaluación de los ambientes de comunicación generados por un museo para un público determinado.

ICOM la define como “La técnica que expresa los conocimientos museológicos en el museo. Trata especialmente sobre la arquitectura y ordenamiento de las instalaciones científicas del museo”.

El objetivo de la museografía no es sólo algo material, sino una expresión simbólica de conceptos, procesos, métodos y de contextos, en un tiempo pasado, presente y futuro. Por todo eso las técnicas museográficas se adaptan y perfeccionan al servicio de tal fin, tomando de otros medios los elementos indispensables para realizar su labor. Participan los diferentes especialistas que trabajan conjuntamente con la museografía en un proyecto museográfico – arquitectos, arqueólogos, restauradores, diseñadores, ingenieros, carpinteros, albañiles-⁴ La verdadera importancia de la museografía está en la capacidad de poder transformar una idea en discurso lleno de significados, sabiendo que sus actividades son de carácter técnico; por otra parte, ésta no solo se limita al diseño de una vitrina, sino que a través de un espacio, da vida a un objeto.

La museografía trata desde el planteamiento arquitectónico de los museos, hasta lo administrativo, clima, electricidad y colecciones, por lo que las actividades propias son ciertamente técnicas.

⁴ A esto es a lo que llamamos un trabajo multidisciplinario. MULTIDISCIPLINARIO : Que abarca o afecta a varias disciplinas. *Equipo multidisciplinario. Diccionario de la Real Academia Española. www.rae.es/*



3.2 INICIO DE LA MUSEOGRAFÍA A TRAVÉS DE LA HISTORIA DE LOS MUSEOS

La historia de la museografía mexicana comenzó en 1825, cuando se funda el primer Museo Nacional en el edificio de la Universidad, sobre mencionar que es la primera institución en América destinada al acopio, clasificación y exhibición; en la cual se exhibían en total desorden gran cantidad de objetos de muy diverso origen.(Fig.14)

El Museo en el edificio de la Universidad se mantuvo hasta la llegada de Maximiliano como emperador de México, cuando la universidad fue eliminada, el museo cerró sus puertas; fue entonces que el emperador Maximiliano designó un edificio con mejores espacios para las colecciones, de esta manera fueron transportadas al Palacio de la Moneda en la calle de Moneda. Algunos de los grandes monolitos se colocaron en el patio principal, y las demás colecciones se distribuyeron en las habitaciones del edificio.(Fig.15-16) El 6 de junio de 1866 se inauguró oficialmente el museo. Fue hasta el año de 1867 cuando hubo una transformación en la que se logró dar un orden más definido a todas las colecciones.

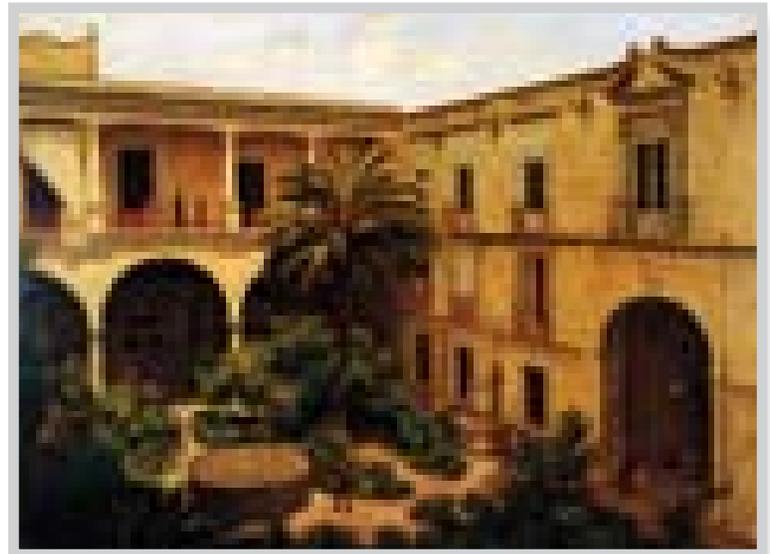


Fig. 14 Interior del viejo Museo Nacional con la piedra de Tizoc. Cleofás Almanza Oleo sobre Tela. Col. MNA-CONACULTA-INAH.



Fig.15 Vista de la Coatlicue y el Cuauhxicalli de Tizoc en el patio del antiguo Museo Nacional.



Fig.16 Patio del Antiguo Museo Nacional.



Los conflictos entre liberales y conservadores no permitía la inauguración definitiva del museo, fue hasta el triunfo de Benito Juárez y la restauración de la República cuando finalmente se dio apertura oficial al Museo Nacional y a las exhibiciones.

La etapa del último tercio del siglo XIX concedió el reordenamiento de las colecciones, aquí ya comenzamos a ver los primeros conceptos museográficos aplicados por los pioneros de la museografía mexicana, el orden respetaba un tema, función de los objetos, aunque con una saturación de éstos en los estantes. (Fig.17-18)

Daniel Rubín de la Borbolla, distinguido museógrafo mexicano, califica como auténticos precursores de la museografía mexicana del siglo XX: a Andrés Molina Enríquez y a Lucio Ruiz. Desde 1904 aproximadamente, Molina Enríquez promovió, en compañía de otros colegas, la renovación del antiguo museo. El descubrimiento de nuevos objetos generalmente ocasionaba problemas a la museografía, aunque servía para actualizarla y despertarla de la rutina, también era una forma de exigirle que desarrollara esquemas audaces para una comunicación más inteligente entre el objeto y el espectador.(Fig.19) El museo de Moneda dejaría de ser solo un repositorio y se dedicaría exclusivamente a los asuntos del hombre (antropología, historia y etnografía). Es precisamente esta actualización museográfica la que ocasiona en 1906 – 1909 al éxodo de minerales y de animales disecados hacia otros museos.



Fig. 17-18 Museografía del antiguo Museo Nacional.



Lucio Ruiz había comenzado como peón del Museo Nacional y gracias a él, se debe que el museo no cerrara durante los conflictos de la revolución, en un tiempo, Lucio Ruiz llegó a ser el intendente del Museo, así fue como lo encontró Rubín de la Borbolla en 1930. Entre los primeros proyectos que tuvieron que enfrentar juntos se encuentra el desmontaje de las vitrinas que instaló Maximiliano al inaugurar el Museo en la calle de Moneda. En este mismo año Rubín de la Borbolla es jefe del Departamento de Antropología Física del Museo Nacional; con ayuda de el sobrino de Molina Enríquez- Javier Romero- reestructura los programas de investigación. Otro proyecto importante que llevo a cabo fue en 1932, el museo le pide su participación en las exploraciones de Monte Albán con Alfonso Caso, la noticia del tesoro mixteco le daba la vuelta al mundo, ahora tenía el compromiso de exhibir las joyas de los mixtecos; no había antecedentes, por lo que era un gran reto, el cual logró llevar a cabo.

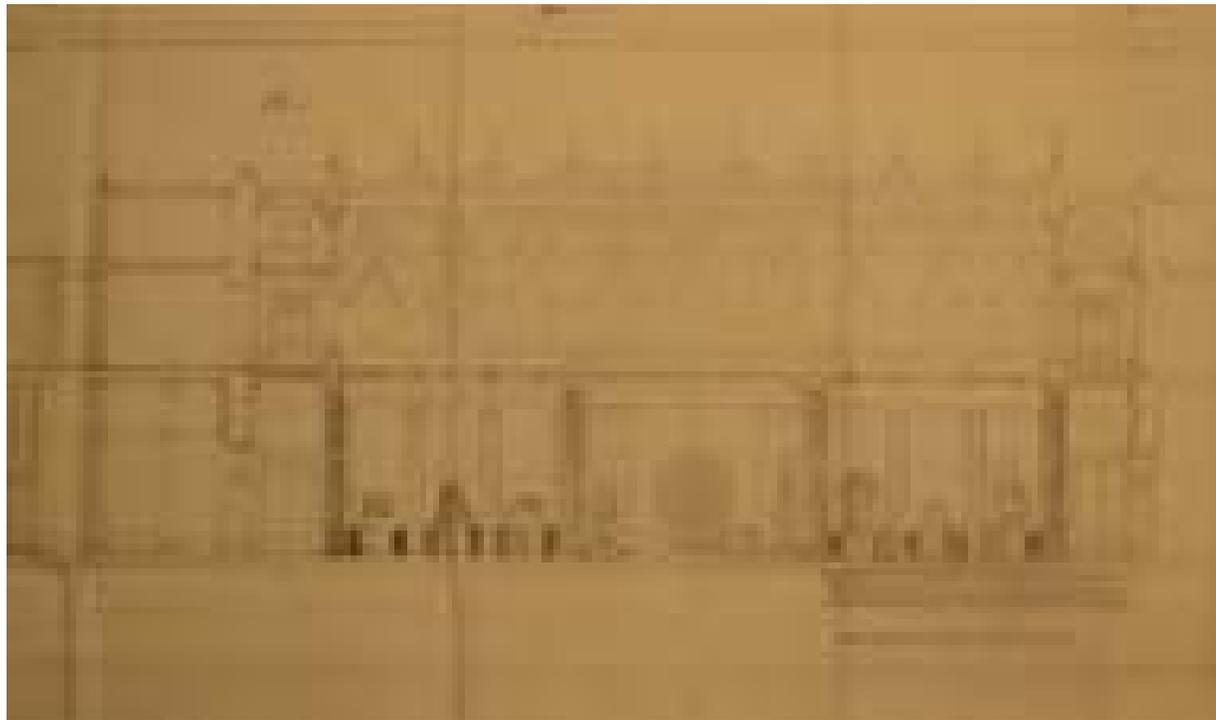


Fig. 19 Anteproyecto de ampliación del antiguo Museo- Primera sala Mexica.



En el ámbito de los museos creó un nuevo concepto, los transformó en recintos vivos y didácticos, fundamentados en las bases de la museografía contemporánea en el antiguo Museo Nacional, en la calle de Moneda. Inició su labor profesional a la luz de los valores planteados por José Vasconcelos, procurando la creación de una nación de y para los mexicanos. El pensamiento de Manuel Gamio también influyó en sus convicciones y actuación, aunque Rubín de la Borbolla lo trascendió en la práctica.

Otra de las preocupaciones de Rubín de la Borbolla era la formación de jóvenes museógrafos, por lo que luchó para implementar un programa de estudios para forjar a estos jóvenes. En un inicio nadie lo apoyó; hasta que consiguió la ayuda de Boas y Haddon, dos extranjeros. En 1944 logró impartir clases de museografía, entre los maestros se encontraban Covarrubias, D'Harnocourt y Gamboa, estos cursos parece que se impartieron hasta 1952, no se otorgaban títulos para esta nueva profesión sino "reconocimientos", Antonio Lebrija y Agustín Villagra fueron de los primeros que lograron acreditarse.

Rubín de la Borbolla⁵ un distinguido personaje dentro de la museografía mexicana, en 1947 después de haber tenido la dirección de la Escuela Nacional de Antropología, fue nombrado director del Museo Nacional, lugar donde llevó a cabo su idea de un museo didáctico. Algo determinante para ello fue que en 1948 se llevaría a cabo en México la Conferencia Internacional de la UNESCO y la sede sería el Museo, por lo que consideraron importante que estuviera organizado. Rubín de la Borbolla se dio a la tarea de reorganizar las colecciones mediante conceptos museográficos modernos que rompían con la idea de un lugar donde solo se encontraban objetos amontonados. Para esta labor Rubín de la Borbolla participó junto con otros especialistas y el trabajo de reorganización que se realizó en el Museo Nacional de Antropología, sorprendió a todo el mundo.

Alfonso Soto Soria, exalumno de la Escuela de Antropología con la especialidad en museografía comentó:

⁵ Museógrafo mexicano Dr. Daniel Rubín de la Borbolla, demostró interés por la educación e instituciones museísticas, en las que parte de su misión giraba alrededor de dicha tarea y de la capacitación, tal como lo fue en el Museo Nacional de Artes e Industrias Populares, de 1948 a 1960 y en el Museo de Ciencias y Arte de la UNAM, de 1959 a 1960, establecimientos de los que fue fundador y primer director, así como en más de 20 museos en el país a los cuales dio vida, creándolos o reorganizándolos.



Podríamos asegurar que las innovaciones dieron por resultado el que en su época fuera el primer museo de la era moderna, concebido en su totalidad como una lección didácticamente estructurada, polivalente y en la que los colores que nunca habían sido usados en museos, piezas exentas de vitrinas y ambientadas con plantas e iluminación dramática, producían los climas adecuados para cada una de las piezas principales, complementados con la inclusión de gráficos y de ilustraciones [Soto Soria, 1991: 71].

Rubín de la Borbolla siempre tuvo presente el concepto de Museo en sus proyectos. De todas esas novedosas experiencias surgió la motivación para diversos programas: la renovación de museos del país; la creación de nuevos recintos museográficos en el interior de la república, el proyecto para un nuevo museo de antropología en la ciudad de México, así como el establecimiento de la carrera profesional de museografía en la Escuela Nacional de Antropología e Historia, abierta provisionalmente como carrera técnica para el personal de vigilancia y administración de los museos, también a iniciativa de Rubín de la Borbolla y no de Fernando Gamboa, como erróneamente se ha dicho. [Comas, 1950: 131-132] y Soto Soria, 1991: 71-72].

Es importante citar una de las conclusiones de Rubín de la Borbolla con relación a los trabajos en este campo: “En cierto modo, creo que somos pioneros en museografía, cuando menos en este continente, al haber creado un concepto fundamental que es: todo conocimiento, cualquiera que éste sea, puede ser entendido por el otro; así, todo conocimiento es fácil de exponer al público más heterogéneo; y ésta es la función principal del museo” [Abraham Jalil, 1996: 153].⁶

Gracias a la participación de los precursores de la museografía, México pudo contar con un primer museo moderno, aplicando novedosas técnicas de iluminación, colores, exposición de piezas, ubicándolas en un contexto cultural, transformando el museo de objetos, en un museo de ideas.⁷

⁶ PROYECTO ENSAYO HISPÁNICO, Bertha Teresa Abraham.2006. www.ensayistas.org/critica/generales/C-H/mexico/rubin.

⁷ Precursores de la museografía mexicana del siglo XX Rubín de la Borbolla, Andrés Molina Enríquez, Lucio Ruiz, Fernando Gamboa, Alfonso Soto Soria, Miguel Covarrubias, Iker Larrauri entre otros.



Fig.20 Consejo Ejecutivo de la Planeación del Museo.

Parte de las colecciones fueron trasladadas en 1940 al Castillo de Chapultepec, a fin de construir el nuevo Museo Nacional de Historia. Fue en 1944 que el Museo integró solamente las colecciones de Arqueología y Etnografía; en 1964 se dio una gran paso a la realización de uno de los más grandes proyectos en cuanto a museos se refiere, la creación del Museo Nacional de Antropología. Un gran equipo de especialistas estaba a cargo de la creación del Museo, durante el desarrollo del proyecto, eran indispensables las reuniones de trabajo con los asesores científicos del Consejo Ejecutivo, Pedro Ramírez Vázquez, Ignacio Marquina, Ricardo de Robina, Luis Aveleyra e Ignacio Bernal. (Fig.20)

Durante esta época (1960-1964) la museografía tiene un gran impulso, las aplicaciones de ideas de la nueva museografía contemporánea mundial se plasmarían en los diferentes museos que estaban por nacer y serían aplicadas por especialistas para cada museo (Galería de Historia del Castillo de Chapultepec, Museo Nacional de Antropología, Museo de las Culturas y el Museo de Arte Moderno), el diseño museográfico aplicó las nuevas tendencias en cuanto a materiales adecuados a esa época; madera, vidrio, acero, manejando un lenguaje más moderno como respaldo de tantos objetos arqueológicos y etnográficos.

El equipo de museógrafos que trabajó en el Museo Nacional de Antropología en 1964 fue un parteaguas en la historia de la museografía tanto en México como en el mundo; lograron en ese tiempo una combinación perfecta; guiones museográficos, grandes colecciones y una propuesta museográfica de comunicación; dando como resultado uno de los museos de mayor calidad. Entre los especialistas podemos nombrar: Mario Vázquez Ruvalcaba, Alfonso Soto Soria, Enrique Langeshad, Iker Larrauri, Francisco González Rul etc. ⁸

⁸ La planeación del Museo Nacional de Antropología estuvo a cargo de un numeroso equipo de especialistas en diferentes materias. Podemos conocer los nombres de los que participaron en este magnífico proyecto en el libro **Museo Nacional de Antropología, Turner, 2004: 31-32.**



Mario Vázquez Ruvalcaba⁹ uno de los integrantes del equipo de museógrafos, se refiere a que este proyecto fue de gran importancia para la museografía mundial, era espectacular, tanto por el edificio, como por sus colecciones y sobre todo la parte museográfica.

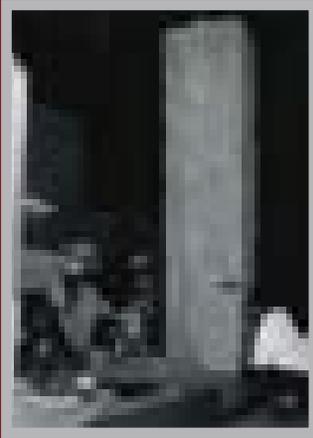
La museografía del museo se destaca por elementos que son producto de un desarrollo de la museografía mexicana y también nuevas soluciones encontradas para este gran proyecto.

La estructuración y realización de la museografía de 23 salas representaba un gran reto, aunque México tenía gran avance en cuanto a la museografía moderna, gozaba por lo menos de veinte años de logros y reconocimientos en el extranjero. Se buscó que el montaje museográfico tuviera una ligereza visual; se consideró que para que las exposiciones estuvieran más completas y fueran más didácticas se incluyeran elementos museográficos que contenían gran valor documental, hablamos de reconstrucciones tanto arqueológicas como museográficas, manejadas a escala natural, maquetas, dioramas y reproducciones. Estas constituían uno de los grandes atractivos del Museo.(Fig.21)



Fig. 21 Proceso del montaje museográfico para el nuevo Museo Nacional de Antropología, en 1964.

⁹ **Museógrafo Mario Vázquez Ruvalcaba** Participó activamente en el nacimiento de la museología mexicana, de repercusiones mundiales con la que se intentaba, mediante el ejercicio permanente y constante de la expografía, transponer la metodología de las ciencias sociales a un lenguaje plástico. En 1972 fue ponente en la novena conferencia del ICOM en París y Grenoble, Francia, donde se cristalizó el nuevo concepto de la “nueva museología”; también participó al año siguiente en Santiago de Chile; estuvo presente en el surgimiento y creación del término “ecomuseo”, en el que una comunidad constituye un museo activo. Asimismo creó e impulsó la “casa del museo”, desaparecida, como experiencia pionera en un barrio popular de esta ciudad. www.icommexico.org/premioicom.



Se dio particular importancia a las reproducciones, a escala natural. Se realizaron réplicas verdaderamente notables, tanto en piedra como en pintura al fresco.¹⁰ (Fig.22)

De esta manera fue como se presentó en 1964 el nuevo discurso museográfico para el Museo Nacional de Antropología ubicado en el bosque de Chapultepec, demostrando la maravillosa evolución que tuvo la museografía desde su nacimiento.

Ya transcurridos más de 30 años, en la década de los 90, todo este proyecto de modernización del 1964 resultaba si no obsoleto, algo que requería una actualización.

Nuevamente las investigaciones y descubrimientos arqueológicos habían rebasado lo que ya estaba expuesto durante este tiempo, la museografía mostraba nuevas tendencias en cuanto a conceptos, materiales, guiones, nueva tecnología como apoyo museográfico.

La visión sobre la forma de organizar los guiones museológicos y museográficos¹¹ había cambiado. Muchos conceptos se habían modificado con el nacimiento de museos regionales y de sitio. Por esta efervescencia, se planteó a inicios de los 90 la renovación del Museo Nacional de Antropología, y de esta forma iniciaron los proyectos de reestructuración.



Fig. 22 Reproducciones a escala natural realizadas por especialistas de la época y reproducciones de la pintura mural de los cuartos de Bonampak, hechas por Rina Lazo.

¹⁰ VÁSQUEZ Ruvalcaba M, Revista Artes de México, 1965: 35-44

¹¹ El **Guión Museográfico** organiza, de una forma sencilla, ordenada, precisa y directa, las obras, así como los paneles y gráficos que deben ser usados en la exposición. Por otra parte, da idea clara de cómo debe ser tratado el tema. Este guión también nos especifica el recorrido que se propone realizar el público, la iluminación de las obras y ambiente en general, el color de las paredes, etc. El museógrafo es el encargado de este aspecto. Y por otro lado el **Guión Museológico** es el desarrollo más amplio del concepto o guión temático y se convierte en la base para preparar el guión museográfico. En el guión se desarrolla la información y la división de los temas de acuerdo con la localización de los objetos, a los tópicos señalados para la exhibición y catalogación de la colección.



3.3 PROYECTOS DE REESTRUCTURACIÓN DEL MNA

El acervo arqueológico y etnográfico del Museo Nacional de Antropología (M.N.A) es el más importante del país, por lo que demanda actualizaciones constantes de acuerdo a los avances científicos de áreas como la arqueología, antropología, etnografía, historia y museografía.

Al iniciar la década de los noventa se pensó en una renovación para el M.N.A, pero fue hasta 1997, al encontrarse como directora del Instituto Nacional de Antropología e Historia- INAH- María Teresa Franco, la que planteaba la renovación general de las salas que integran el M.N.A.

Ya como directora del M.N.A Mercedes de la Garza, en 1998 se dio inicio a la primera etapa de reestructuración con apoyo de la Coordinación Nacional de Museos, a cargo de Miguel Ángel Fernández, para renovar completamente el discurso museológico y museográfico del museo. En apoyo a este proyecto el Presidente de CONACULTA (Consejo Nacional para la Cultura y las Artes) Rafael Tovar y de Teresa y el Secretario de Educación Pública Miguel Limón Rojas, destinaron los recursos que permitieron la renovación de las primeras siete salas.

Para llevar a cabo la actualización, modificación y realización del nuevo concepto museográfico de cada sala, se respetaron algunos de los valores de la propuesta original. Los objetivos principales de esta renovación consistían en: mostrar al público un gran acervo de objetos acumulados jamás exhibidos y reflejar las últimas investigaciones del campo de la arqueología y etnografía.

Los especialistas discutieron a profundidad cada uno de los guiones, tomando en cuenta los avances de las investigaciones, para tener una visión más integral y de esta manera, actualizar el discurso museográfico. Este proyecto no era visto como una simple reestructuración, iba más allá, así que los especialistas transformaron cada uno de los discursos de las diferentes salas que integran el Museo, todo esto en función de las colecciones.



Fig. 23 Sala Mexica reestructurada.

El resultado obtenido fue sorprendente, sobre todo en la sala Mexica, que mostró una verdadera transformación al exhibir objetos que jamás se habían mostrado al público, algunos de ellos eran muestra de las más recientes investigaciones: así se duplicó el número de objetos exhibidos.(Fig.23)

Apesardeloslímitesfinancierosquellegóateneresteproyecto, es de admirarse que mantuvo una continuidad y logró abrir al término de la reestructuración, las salas totalmente renovadas, mostrando claros ejemplos de la museografía mexicana, con la participación de diversos especialistas: investigadores, arqueólogos, curadores, restauradores y diseñadores gráficos que aportaron sus conocimientos.

Desde la inauguración del Museo Nacional de Antropología en 1964 las reproducciones¹² desempeñaron un papel muy importante, el público agradecía el poder visualizar reproducciones tanto de objetos, como de sitios; lugares que

no conocían por ser un tanto complejo acudir a ellos o en ocasiones solo se mantenían los restos de algunos sitios arqueológicos, por lo que la reproducción permitía admirarlos y era un gran apoyo educativo mostrado dentro de su propio contexto.

El gran proyecto de reestructuración estuvo dividido en varias etapas, con el inicio de su planeación en 1997 hasta la entrega final de las salas totalmente reestructuradas, tanto de arqueología como de etnografía en el 2004.

PRIMERA ETAPA, 1999: Preclásico, Oaxaca, Mexica, Pueblos Indios, Gran Nayar y Otopames.

SEGUNDA ETAPA, 2000: Norte de México, Occidente de México, Costa del Golfo, Teotihuacan, Nahuas y Purépecha.

TERCERA ETAPA, 2003: Tolteca, Maya, Sierra de Puebla y Totonacas.

¹² **Reproducción:** Dentro del discurso museográfico se refiere al objeto que sustituye y representa al original, por diversas razones planteadas y sustentadas por parte del museo y que pueden ser de orden técnico o retórico. Las reproducciones se entienden como sustitutos de los “originales auténticos”, confiriéndoles el valor técnico y de contenido en cuanto a que son susceptibles de sustituir o reemplazar a los originales. Moreno Guzmán M.O, Encanto y desencanto “ el público ante las reproducciones en los Museos” 2001: 56



CUARTA Y ULTIMA ETAPA, 2005: Introducción, Mesoamérica, Orígenes, Mayas de Tierra Bajas, Mayas de Tierras Altas y Noroeste.(Fig.24-25)



Fig. 24 Etapas de reestructuración de las salas del Museo Nacional de Antropología 1999-2005.



3.4 RELACIÓN MULTIDISCIPLINARIA ENTRE LA MUSEOGRAFÍA Y OTRAS ÁREAS DENTRO DE LOS PROYECTOS DE REESTRUCTURACIÓN EN EL MNA.

Al planificar una exposición, primero se define la propuesta general dejando en claro el concepto que se aplicará en el guión museológico y museográfico. Para que posteriormente se lleve a cabo la exhibición, esta debe ser diseñada, producida e instalada fundamentalmente por un equipo de trabajo especializado “equipo multidisciplinario”.

Este equipo generalmente está conformado por:

Curador, museólogo, museógrafo, arquitecto, diseñador, restaurador, documentalista, fotógrafo y el equipo técnico.

Curador: Es el representante general de una colección, tanto de su conservación, como de su estudio y conocimiento. En términos generales, es el encargado de preparar conceptualmente una exposición; selecciona, estudia y elige obras, prepara el guión museológico y supervisa el montaje.

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

Arquitecto: Es el profesional que interpreta las necesidades de los usuarios plasmándolos en *espacios* adecuados. Es una disciplina a la vez artística, técnica y práctica.

Diseñador Gráfico: Es el encargado de la imagen integral de la muestra, desarrollándola en el entorno gráfico correspondiente, de acuerdo al concepto de la exposición.¹³

Restaurador: Su trabajo es vigilar los aspectos de conservación de los objetos, iluminación, temperatura, humedad, embalaje, además de la seguridad, manipulación y transporte de las obras.

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

Fotógrafo: El trabajo fotográfico puede ser empleado para diferentes funciones, desde el registro de las colecciones, las imágenes para el concepto gráfico de la exposición, hasta folletos, paneles, banners, catálogos etc.

Equipo técnico: carpinteros, electricistas e instaladores, pintores.¹⁴

¹³ Como ya lo hemos mencionado en el Cap. II, el trabajo del Diseñador Gráfico no está limitado únicamente a la participación de un entorno gráfico dentro de un proyecto museográfico.

¹⁴ Son los encargados de realizar el montaje, preparar las instalaciones museográficas y eléctricas.



En general este equipo realiza los montajes, prepara las instalaciones museográficas y eléctricas, el cual es manejado por un coordinador que los dirige.

Por otro lado, dentro de los criterios establecidos para poder elaborar un guión museográfico, los trabajos multidisciplinarios juegan un papel trascendental al constituir, el documento base de trabajo por profesionales de diversas especialidades, responsables de desarrollar los proyectos, para su posterior ejecución.

Durante el desarrollo de un proyecto destinado a una exposición, ya sea permanente, temporal o itinerante¹⁵ la labor no se limita solo a colocar una colección determinada en un espacio, se tiene que crear el espacio, tomando en cuenta los conceptos básicos establecidos por la museografía y obviamente tomando en cuenta las aportaciones de las otras disciplinas que intervienen, haciendo que el trabajo se enriquezca.

Sabemos muy bien que para realizar el montaje de un proyecto, la museografía siempre participa de la mano con investigadores, antropólogos, arqueólogos, curadores, restauradores, arquitectos, historiadores, ingenieros, diseñadores gráficos y técnicos. Generalmente las propuestas para un proyecto provienen de este equipo de profesionales, las cuales son reflejadas y aplicadas en la propuesta final.

¹⁵ Las exposiciones se clasifican de diversas formas:

Exposiciones permanentes: Estas se consideran como el eje de un museo y son las que de hecho forman la historia mundial de éstos. Son de carácter más formal, en estas exposiciones se busca calidad en el montaje para que duren más años; es importante mencionar que las modificaciones en un montaje permanente está encaminado a mostrar los últimos adelantos.

Exposiciones temporales: El concepto primario que se tenga en un proyecto temporal, a diferencia de las exposiciones permanentes, es más susceptible de variar según diversos aspectos circunstanciales que afectan el proyecto original.

Algunos autores las clasifican en tres categorías-

De corto plazo— (un día, un fin de semana, una semana, uno o dos meses)

Mediano Plazo- (de tres a seis meses, o por estaciones del año)

Largo Plazo- (de más de un semestre, en ocasiones no se sabe cuando va a concluir) **Belcher M, Organización y diseño de exposiciones: su relación con el Museo, 1997:63**

Exposiciones itinerantes: Tienen como característica principal el continuo movimiento. Los traslados, montajes a adaptarse y desmontajes rápidos y limpios, almacenamiento temporal y embalajes seguros y duraderos, resistentes a la continua operación, marcan el eje del concepto del proyecto museográfico.

Exposiciones experimentales: Tienen como objetivo estudiar las reacciones del público. **Moreno Guzmán M.O, 2001: 43-50.**



Fig. 25 Nuevo discurso museográfico que presentan las Salas totalmente reestructuradas del Museo Nacional de Antropología.



Existe un gran camino por recorrer en cuanto a estudios específicos sobre cuestiones de Diseño Gráfico acordes a la actualidad. Hablando de un campo muy creativo, el dominio de las técnicas y estudio de los materiales, facilita la solución a problemáticas presentadas en un proyecto de un concepto museográfico.

Refiriéndonos a la museología y museografía, analizamos el papel que desempeñan cada una de estas disciplinas dentro del desarrollo de un proyecto museográfico. Conocimos su evolución y su participación en el mundo actual a través de las diversas etapas de reestructuración de las Salas del Museo Nacional de Antropología, 1997-2005.

A través del próximo capítulo explicaremos todo el proceso de la participación del diseñador gráfico dentro de una propuesta museográfica: la reproducción de la pintura mural central del Pórtico No.1 de Atetelco.





CAP. IV

“PARTICIPACIÓN DEL DISEÑADOR GRÁFICO EN EL DESARROLLO DE UNA PROPUESTA MUSEOGRÁFICA:

Reproducción de la pintura mural central del Pórtico No. 1 del Patio Blanco, en Atetelco, ubicado en la zona arqueológica de Teotihuacan, para el nuevo guión museográfico del proyecto de reestructuración de la Sala de Teotihuacan del Museo Nacional de Antropología (junio- noviembre 2000)



“PARTICIPACIÓN DEL DISEÑADOR GRÁFICO EN EL DESARROLLO DE UNA PROPUESTA MUSEOGRÁFICA:

Reproducción de la pintura mural central del Pórtico No. 1 del Patio Blanco, en Atetelco, ubicado en la zona arqueológica de Teotihuacan, para el nuevo guión museográfico del proyecto de reestructuración de la Sala de Teotihuacan del Museo Nacional de Antropología (junio- noviembre 2000)

4.1 GUIÓN MUSEOGRÁFICO PRESENTADO EN LA SALA DE TEOTIHUACAN ANTES DE SU REESTRUCTURACIÓN

La creación de la sala Culturas de Teotihuacan se desarrolló de acuerdo al guión presentado por Ignacio Marquina en 1964¹, en donde la exhibición del espacio asignado a esta sala tenía que dar a conocer el medio físico, la evolución y la gran importancia que tenía esta cultura como principal metrópoli de América.

Esta sala tenía que destacar su importancia a través de sus edificios, sus pinturas, sus esculturas y artes menores. Otro elemento importante era mostrar la extensión que alcanzó esta cultura durante un largo período, no solamente en Teotihuacan sino su presencia en otras ciudades.

El guión solicitaba presentar planos para indicar la situación geográfica del Valle de México; un plano general de la República donde apareciera la extensión que tuvo el Valle de Teotihuacan, en otro plano mostrar los levantamientos del Cerro Gordo, del Malinalli y del Patlachique que lo limitan al norte, al poniente y al sur, en éste mismo presentar la gran variedad de fauna, minerales y vegetación de esta región.

¹ YAÑEZ A. Teotihuacan. “Guión Presentado por el Arq. Ignacio Marquina” 1961: 22.



Fig. 26 Introducción a la Sala de Teotihuacan, 1964.

Se plantearon diferentes secciones en las que se desarrollaría el recorrido de la exhibición: arquitectura, escultura - artes menores y pintura. (Fig.26)

En *arquitectura* con el objeto de mostrar una idea general de la ciudad se requerían diferentes planos y dibujos:

-Vista aérea donde se localizaron las zonas ceremoniales y los palacios -Vista tomada desde la parte alta de la pirámide de la Luna



- Una maqueta indicando las zonas ceremoniales², mostrando los monumentos que se descubrieron; los montículos solo fueron pintados e iluminados para destacar su relieve, otra indicando la superposición de los edificios, para dar idea de cómo fue creciendo más la ciudad, y una más del Templo de Quetzalcoatl este representado con cada una de las esculturas que lo decoran, mostrando sus colores originales.³



Fig. 27 Fotografías monumentales como apoyo museográfico.

- Para dar idea de la dimensión real de los edificios se tomo una fotografía de las escaleras de la pirámide del Sol en la que aparecen grupos de personas.(Fig.27)

La *escultura* sería integrada por varios elementos, entre ellos la “Diosa del agua” Chalchitlicue con dimensiones de 1.65 m de lado por 3.20 m de altura.(Fig.28)

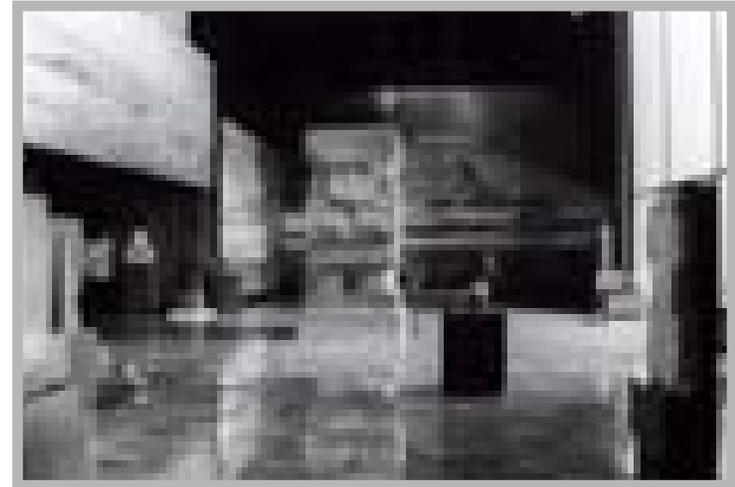


Fig.28 Esculturas.

² Maqueta a la escala de 1:500 que tendría una dimensión de 6 metros de largo por 3 metros de ancho. **Yáñez, Bernal,1961: 5**

³ Esta maqueta fue realizada en fibra de vidrio, con la dimensión de 6 x 3 metros. **Yáñez, Bernal,1961: 6**



-Cabezas de jaguar que formaron parte del Templo adosado a la Pirámide del Sol.

-Representaciones de Tláloc, lápida con una águila esculpida, dos braseros sostenidos por el dios viejo del fuego, máscaras, vasijas etc.

Dentro de la *pintura* se encontraron abundantes elementos que se consideraron para su exhibición. Existen diferentes técnicas de pintura mural, las pintadas al Temple y al Fresco⁴. Como requerimiento para las reproducciones de pintura mural, se pidió que se realizarán del tamaño original e imitando el procedimiento original. Algunos de los elementos fueron: El Templo de la Agricultura, Teopanzolco, Tlalocan, Pórtico de Atetelco, Fragmentos de pinturas encontrados en las exploraciones de Tzacuala y Yayahuala.(Fig.29)

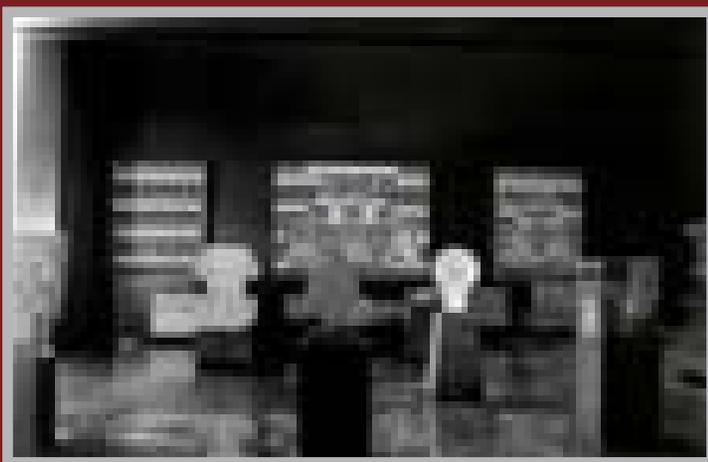


FIG. 29 Reproducciones de Pintura Mural como parte del discurso museográfico de la Sala Teotihuacan, 1964.

4 Pintura al *Temple*: Técnica que mezcla los colores con una sustancia adhesiva y extendiendo el color plano sobre los campos determinados por un finísimo dibujo en línea negra y contorneados después. Pintura al *Fresco*: Técnica utilizada sobre un soporte húmedo cubierto de una superficie de cal, en la que se pinta con pigmentos minerales y diluidos en agua.



Fig.30 Exhibición de artes menores.

Las *artes menores* también tendrían presencia dentro del discurso museográfico, la exhibición de máscaras de piedra y de otros materiales, pequeñas cabecitas, orejeras, collares de cuentas, navajas de obsidiana, figuras del mismo material. La exhibición de estos objetos requería de seis a ocho vitrinas, para que estuvieran bien protegidos.(Fig.30)

Por otro lado la exhibición de la *cerámica* se consideraba importante, por la abundancia en cuanto a vasijas de diferentes formas, grandes placas de cerámica. Se planteó comenzar la exposición con vasijas de la primera, segunda y tercera época de Teotihuacan. Paralelamente se exhibieron figurillas humanas de barro, al igual que cuerpos y cabecitas. La exposición de estas figurillas era con el propósito de dar a conocer como se vestían los teotihuacanos.(Fig.31)



Fig.31 Exhibición de cerámica.

Todos los requerimientos mencionados fueron parte del desarrollo del guión museológico y museográfico de la Sala de Teotihuacan en 1964; con ello nos damos cuenta de la importancia y la justificación de cada uno de los objetos y elementos que integraban la sala. Este recorrido se pudo apreciar desde la inauguración del Museo (1964) hasta que dio inicio el proyecto de reestructuración de esta sala en el 2000.



4.2 PROYECTO DE REESTRUCTURACIÓN DE LA SALA DE TEOTIHUACAN EN EL 2000.

El M.N.A ⁵ se destaca dentro del área metropolitana por su gran impacto social y cultural, de igual manera sabemos que es el recinto antropológico más significativo del país, ha sido tan versátil, que ha permitido adecuarlo y renovarlo exitosamente.

Los proyectos de reestructuración del M.N.A dieron inicio desde 1997, su desarrollo estuvo comprendido por diferentes etapas, en las cuales se reestructuraron todas las salas.

Dentro de esta renovación se incluye el proyecto de la sala de Teotihuacan. Uno de los objetivos generales de la reestructuración, es mejorar el servicio al público de acuerdo a su perfil y hacer que su visita por las salas sea más agradable y útil, dándole elementos que le permitan tener mayor presencia en la mente del visitante.

Hablando de la reestructuración de la Sala de Teotihuacan, ésta se llevó a cabo durante la segunda etapa alternamente con otras salas del M.NA.⁶ Los objetivos específicos de este proyecto eran que, a través de un nuevo guión museológico y museográfico se pudieran mostrar los avances más recientes en cuanto a investigaciones arqueológicas realizadas hasta la fecha y una actualización de acuerdo a los nuevos lineamientos museográficos del siglo XX.

Al igual que el anterior guión museográfico, el recorrido estaba dividido en secciones que indicaban toda la historia y trayectoria de esta cultura. Iniciando con una descripción general de la ciudad de Teotihuacan, localizando su ubicación en una maqueta dentro del altiplano central y explicándose en ella la traza arquitectónica de la ciudad, en la que se observan la Calzada de los muertos, las Pirámides del Sol y de la Luna, La Ciudadela y el Templo de Quetzalcóatl.⁷

⁵ M.N.A: Museo Nacional de Antropología

⁶ (SEGUNDA ETAPA, Norte de México, Occidente de México, Costa del Golfo, Teotihuacan, Nahuas y Purépecha) 2000. El proyecto de la sala de Teotihuacan específicamente inicio durante junio y concluyó a finales de noviembre del mismo año.



Encontramos nuevamente las colecciones de los diferentes tipos de cerámica de las épocas de Teotihuacan, al igual que la exhibición de figuras, máscaras de diferentes materiales.

Un punto importante a enfatizar como parte de este trabajo, es la propuesta del curador⁸ de las colecciones teotihuacanas: la arqueóloga Clara Luz Díaz Oyarzábal. Ella decidió que dentro de este discurso existiera una sección dedicada especialmente a la pintura mural, mostrando al público diferentes ejemplos, tanto de fragmentos originales como reproducciones⁹, para que con ello el público tuviera presente la importancia de este arte para la cultura Teotihuacana.

Como ya mencionamos, en 1964 durante el desarrollo de la sala de Teotihuacan el guión solicitaba varias reproducciones de pintura mural, muchas de éstas fueron realizadas por Agustín Villagra¹⁰ (Fig. 32) bajo los parámetros requeridos por el guión. Entre ellas estaban incluidas las dos partes laterales del Pórtico No. 1 de Atetelco, llamado el Patio Blanco¹¹; en el antiguo discurso museográfico estas dos reproducciones fueron montadas como partes individuales sin tener ninguna conexión entre ellas, solo estaban colocadas como simples ejemplares de pintura mural.

7 El templo del Quetzalcóatl durante la reestructuración tuvo una adaptación museográfica muy importante, la reproducción realizada en 1964 se giro 90° del sitio donde se ubicaba originalmente, para que de esta manera se pudiera aprovechar el espacio y representar los entierros que encontraron dentro de la Pirámide de la serpiente emplumada acorde a los últimos descubrimientos. Los especialistas de trabajos en fibra de vidrio se encargaron de integrar las formas y colores de detalles a la pirámide.

8 **Curador:** Es el término empleado para el encargado de cuidar, resguardar y conservar algo de valor. En el caso de un museo nos referimos a una colección de objetos.

9 La reproducción dentro de un discurso museográfico, es el objeto que sustituye y representa al original. Moreno, 2001: 62

10 **Agustín Villagra** fue uno de los pioneros de la conservación arqueológica, realizó los dibujos de algunos de los hallazgos más significativos del siglo XX. Dedicó parte de su vida a la copia y reproducción de uno de los legados prehispánicos más significativos: la pintura mural. A lo largo de cuatro décadas, Agustín Villagra Caletí (México, 1907-1985) se dedicó a copiar fielmente las obras murales que se iban descubriendo en los sitios prehispánicos más relevantes de México, como Bonampak, Palenque, Tamuín, Cholula, Monte Albán y Teotihuacan. Desde 1933, cuando fue nombrado dibujante del Departamento de Monumentos Prehispánicos del Instituto Nacional de Antropología e Historia (INAH), trabajó intensamente y con gran precisión, hasta ser reconocido como uno de los dibujantes más destacados de la arquitectura y arte prehispánicos.

En la actualidad es un referente obligado en la investigación de la pintura mural, ya que a través de su trabajo se pueden conocer muchas de esas obras, que con el tiempo han desaparecido, “el valor de su obra es incuestionable, sobre todo porque capturó para la memoria parte del patrimonio que, con el tiempo, las condiciones climáticas adversas y un mal cuidado, se ha perdido”. Para realizar su trabajo con la mayor precisión y exactitud, estudió muchas técnicas con el objetivo primordial de copiar correcta y detalladamente los murales. “Eran calcas al tamaño natural que hacía a 20 centímetros de la obra mural. Siempre se preocupó por no alterar las pinturas apegándose a la obra original. La mayoría de estos dibujos los reprodujo a escala y son evidencias muy valiosas, ya que a través de ellos se puede conocer la pintura mural que aun se preservaba en el siglo pasado”.

11 Atetelco es un conjunto departamental, en el cual hay dos patios, el Patio Pintado y el Patio Blanco; éste último consta de tres pórticos, cada uno con su respectiva habitación interior y numerada en el orden en que se fueron descubriendo, el No. 1 situado al sur, el No.2 al este y el No.3 al norte. Revista Mexicana de Estudios Antropológicos. T. XIV:1956-57,9



Fig. 32 En esta fotografía podemos observar del lado izquierdo la reproducción de Agustín Villagra , como muestra de un fragmento de pintura mural.

Durante el proyecto de reestructuración en el año 2000, uno de los especialistas, el Arqueólogo Felipe Solís Olgún, director en ese momento del Museo Nacional de Antropología, decidió que para la nueva sala era interesante dar a conocer al público la estructura de un Pórtico perteneciente a un conjunto Teotihuacano con sus decorados y dimensiones reales. De esta manera también se daría a conocer la forma en que los teotihuacanos decoraban con pintura mural estos conjuntos, ya que en la actualidad los murales *in situ*¹² pertenecientes a estos pórticos estaban en mal estado. La idea principal fue integrar el trabajo de Agustín Villagra, pero para ello hacia falta la reproducción de la parte central del Pórtico.(Fig.33)

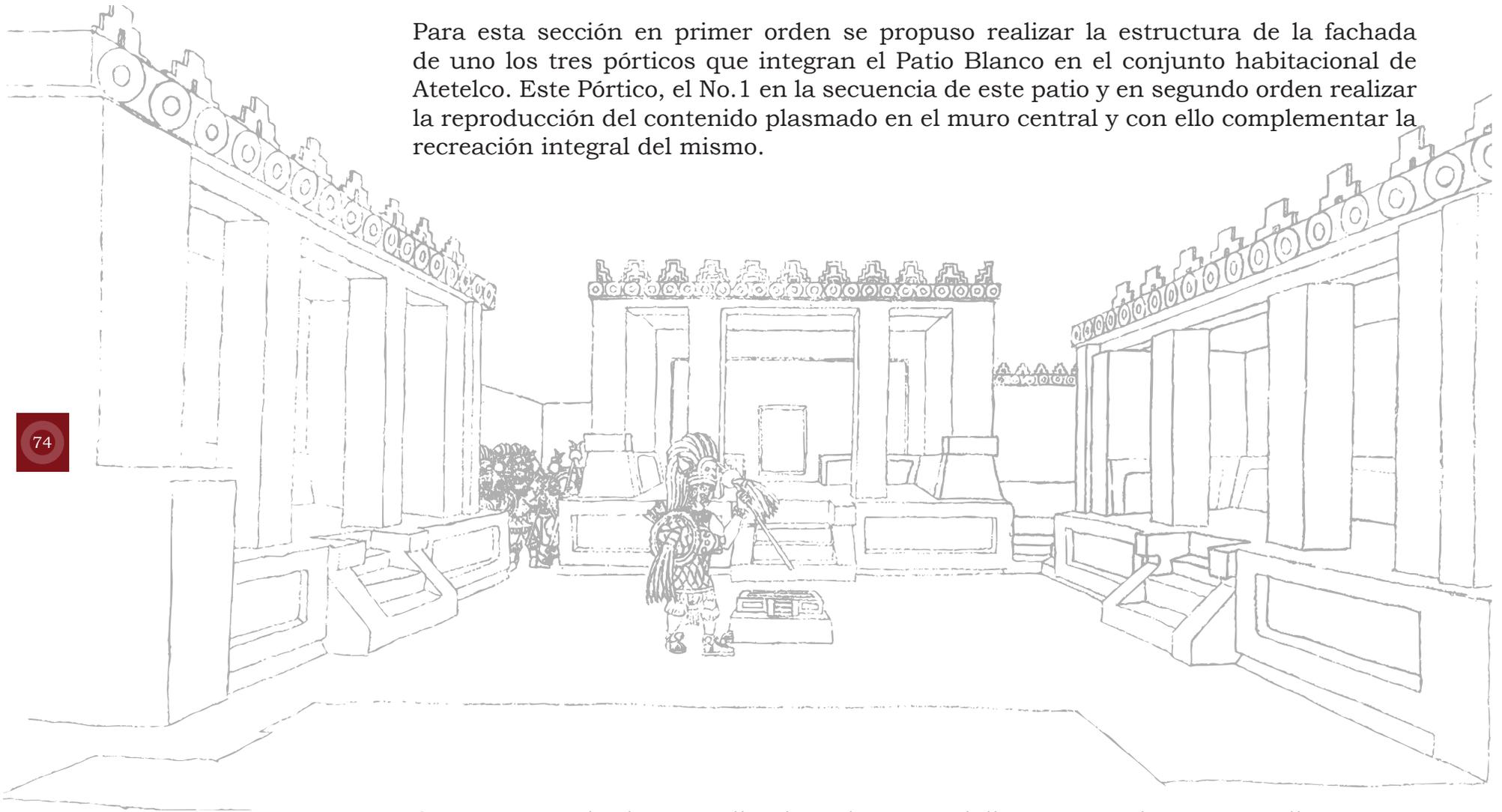
12 *in situ*: “en el sitio mismo donde tiene lugar algo”



Fig. 33 Reconstrucción de la forma y decoración del conjunto habitacional de Atetelco.



Para esta sección en primer orden se propuso realizar la estructura de la fachada de uno los tres pórticos que integran el Patio Blanco en el conjunto habitacional de Atetelco. Este Pórtico, el No.1 en la secuencia de este patio y en segundo orden realizar la reproducción del contenido plasmado en el muro central y con ello complementar la recreación integral del mismo.



Como parte de la actualización, los especialistas recurrieron a realizar otras reproducciones como apoyo museográfico; entre ellas incluyeron las de edificios como el Palacio del Quetzalpapalotl, que se consideraron importantes para ser parte del guión museográfico y así complementar la información de las investigaciones actuales.



El resultado final de la sala de Teotihuacan fue presentado a finales de Noviembre del 2000, exponiendo una sala totalmente renovada y revelando adelantos museográficos que incluyen nuevas tecnologías.(Fig. 34)



Fig. 34 SALA TEOTIHUACAN, 2000.



4.3 IMPORTANCIA DE LAS REPRODUCCIONES DENTRO DE LA MUSEOGRAFÍA CONTEMPORÁNEA.

Desde los primeros montajes museográficos para los Museos, las reproducciones han jugado un papel muy importante, por ser elementos incorporados a los discursos y guiones permanentes de los museos, tomando en cuenta el papel que juega el visitante dentro de un espacio museográfico y que dentro de estos espacios encontramos frecuentemente reproducciones.

El término reproducción” dentro de un discurso museográfico refiere al objeto que sustituye y representa al original, por diversas razones planteadas y sustentadas por parte del museo y que pueden ser de orden técnico o retórico. Las reproducciones se entienden como sustitutas de los “originales auténticos”, confiriéndoles el valor técnico y de contenido en cuanto son susceptibles de sustituir o reemplazar a los originales. Por lo tanto las reproducciones son conceptualmente un elemento muy importante para la museología, y bastante adecuado para obtener un objeto- comodín como herramienta museográfica de trabajo para el museo.¹³

En la publicación de la Maestra Maria Olvido Moreno “Encanto y Desencanto” *El público ante las reproducciones en los museos* – se considera que la reproducción es un objeto empleado como herramienta de una técnica museográfica, que puede reemplazar un objeto que forma parte de las colecciones originales y cubre las características principales de los objetos originales; dimensiones, materiales, técnicas de trabajo, texturas, colores y se debe hacer la indicación que es una reproducción. Son vistas como elementos bidimensionales o tridimensionales de comunicación, sin perder el concepto real.

El fin de las reproducciones es, por un lado, el fin museográfico o de sustitución y por otro, el de representación o significación. En un museo hay que considerar que una de las razones por el que las reproducciones son necesarias y se justifican es que, debido a que por hechos del pasado, tuvieron como consecuencia, el deterioro o destrucción del objeto original.¹⁴

¹³ Moreno, 2001: 56

¹⁴ Este es el caso del la reproducción de la pintura mural del Pórtico No. 1 de Atetelco, ya que el mural original se encuentra muy deteriorado tomando en cuenta que parte del registro que se conserva en el sitio está reconstruido por Agustín Villagra



La importancia de las reproducciones se justifica de acuerdo a las funciones que cumplen éstas al formar parte de un gui3n museogr3fico, sin olvidar que la comunicaci3n siempre est3 presente. Las funciones que desempeña son:

- 1.- Did3ctica
- 2.- Museogr3fica
- 3.- Difusi3n
- 4.- Conservaci3n
- 5.- Restauraci3n
- 6.- Seguridad
- 7.- L3dica
- 8.- Decoraci3n
- 9.- Econ3mica
- 10.- Social
- 11.- Experimental ¹⁵



Fig.35 P3rtico de Atetelco (*in situ*) zona arqueol3gica. de Teotihuacan

Enfoc3ndonos espec3ficamente al tema central de este trabajo, la reproducci3n cumple las siguientes funciones:

Funci3n did3ctica.- Esta se puede considerar como la m3s importante, ya que no solamente es un elemento de comunicaci3n que complementa a un discurso, sino que tambi3n es una herramienta de enseanza.

Funci3n Museogr3fica.- Puede ser de las m3s comunes, las necesidades de comunicaci3n dentro de las exposiciones llevan a los espacios museogr3ficos a crear maravillas con las reproducciones. En este caso hay reproducciones que se crean como fines muse3sticos complementarios a un gui3n, para estar en un museo de forma permanente o temporal.

Conservaci3n.- Hay casos en que conservamos informaci3n de un objeto por una reproducci3n, ya que desafortunadamente en la actualidad no se tienen referencias o datos del original.¹⁶

¹⁵ Moreno, 2001: 65

¹⁶ Esto se aplica perfectamente en la pintura mural, muchos de las obras prehisp3nicas se han perdido con el paso del tiempo y es muy poca la informaci3n que se conserva .En el caso de los P3rticos de Atetelco debemos agradecerle a Agust3n Villagra por la labor de registro y reproducci3n que realiz3 en la zona arqueol3gica de Teotihuacan y en espec3fico del Patio Blanco.



Cabe aclarar que aunque conjuntamente como parte de este proyecto se haya realizado la recreación de la fachada del Pórtico, la reproducción a la que nos referimos, como tema principal, es la pintura mural central del Pórtico No. 1 de Atetelco.(Fig.35)

En la actualidad dentro de las diferentes etapas de reestructuración, el Museo Nacional de Antropología nuevamente reconoció la importancia de las reproducciones como apoyo museográfico en los guiones de cada una de las salas, de esta manera se exhiben las reproducciones como un estilo dentro de la museografía contemporánea, acordes a los nuevos tiempos.

4.4 INTERVENCIÓN DEL DISEÑADOR GRÁFICO DENTRO DE ESTE ESTILO DE REPRODUCCIÓN MUSEOGRÁFICA.

El Diseñador Gráfico tiene la capacidad, conocimientos y herramientas necesarias para poder desarrollarlas dentro de un proyecto museográfico, como entre muchos, fue el caso del Proyecto de reestructuración del Museo Nacional de Antropología.

La profesión del Diseñador Gráfico es una disciplina que interactúa perfectamente con otras profesiones en un proyecto de gran magnitud. Por ello es importante destacar el papel que juega un diseñador gráfico dentro de la museografía.

Como ya lo mencionamos en el Cap. I el trabajo que puede desempeñar un diseñador gráfico en un proyecto museográfico es muy amplio, puede intervenir realizando la creación del concepto gráfico de una exposición (diseño de cédulas introductorias, de sección e individuales) mapas, cuadros cronológicos, digitalización y retoque de imágenes para su exhibición como parte de un entorno gráfico, el diseño editorial de los catálogos que muestran la obra de las exposiciones, el diseño publicitario de carteles, trípticos y otros formatos para la difusión de la exposición ,ilustraciones, multimedia e interactivos, web etc.

Pero en este caso hablaremos específicamente de mi intervención como Diseñadora Gráfica y como integrante de un equipo realizando la reproducción de una pintura mural prehispánica.



Algunos se preguntarán ¿es un trabajo para un D.G? ¿Cómo es que un D.G puede realizar este tipo de reproducciones? ¿Es una labor exclusiva para artista visual?. Justamente estas preguntas me surgieron al dar inicio a este proyecto, (por ser mi primer trabajo formal) integrarme a un programa que formaría parte de la gran reestructuración del Museo Nacional de Antropología, es realmente algo sorprendente.

Fue ahí que comprobé la capacidad de desarrollo que tiene un diseñador gráfico dentro del campo laboral de un museo. Entre las diferentes actividades, la realización de una reproducción, dentro de un proyecto museográfico obedece a la necesidad que tiene el nuevo guión científico, creado por los especialistas en la materia, para revelar de manera tangible una muestra tridimensional que permita observar la dimensión de la obra sin tener que estar frente a ella en el sitio de origen y para estar a la vanguardia con los conceptos actuales de la museografía contemporánea.

Como profesional estaba frente a un gran reto: demostrar la capacidad de realizar una reproducción de manera multidisciplinaria; como es la recreación de un mural teotihuacano. Nuestra ardua labor empieza por desarrollar una metodología que nos permite lograr el objetivo planteado.

Iniciamos con una investigación documental y gráfica, así como un registro fotográfico del mural en su sitio de origen.¹⁷

Teniendo como base este material comenzamos a elaborar por medio del dibujo bocetos de cada uno de los elementos que forman de manera conjunta el mural (personajes ricamente ataviados, jaguares como elementos decorativos en los taludes, bandas decorativas, las cenefas que envuelven como marco al mural). Posteriormente integramos todos elementos con ayuda de los especialistas en arqueología, que, por medio de una información veraz se logre la recreación lo más fiel posible, en una plantilla de formato total.

Finalmente esta plantilla se transporta a un soporte tridimensional, construido con las especificaciones técnicas de arquitectos y museógrafos; tanto para su funcionalidad como para su conservación.

¹⁷ Gracias a la formación educativa del Diseñador Gráfico contamos con las herramientas necesarias para llevar a cabo esta labor, desde la fotografía, trazos de planos isométricos, el dibujo, manejo de técnicas de ilustración, preparación de la estructura tridimensional.



Apoyándonos en la ilustración, se plasman todos los elementos en el soporte aún húmedo, el cual está cubierto de resina estucada para lograr una textura similar a los murales teotihuacanos. Como proceso final, se aplica la técnica de pintura acrílica por medio de aguadas a varios tonos rojo óxido, todo esto para obtener una imagen lo más apegada al original.

Y con este desarrollo logramos intervenir dentro de un proyecto museográfico realizando una reproducción tridimensional.¹⁸

4.5 ESPACIO DESIGNADO A LA REPRODUCCIÓN DEL MURAL DEL PÓRTICO No. 1 DE ATETELCO DENTRO DEL NUEVO DISCURSO MUSEOGRÁFICO.

Dentro del nuevo guión museográfico se contempló un espacio destinado a una sección que destacaría la importancia de la pintura mural teotihuacana.

En este espacio se exhibirían registros de pintura mural, algunas de ellas, reproducciones realizadas en 1964 para la inauguración de la primera sala de Teotihuacan. En la actualidad, dentro de este espacio, se colocó la reproducción de la pintura mural de Atetelco como punto central.(Fig.36)

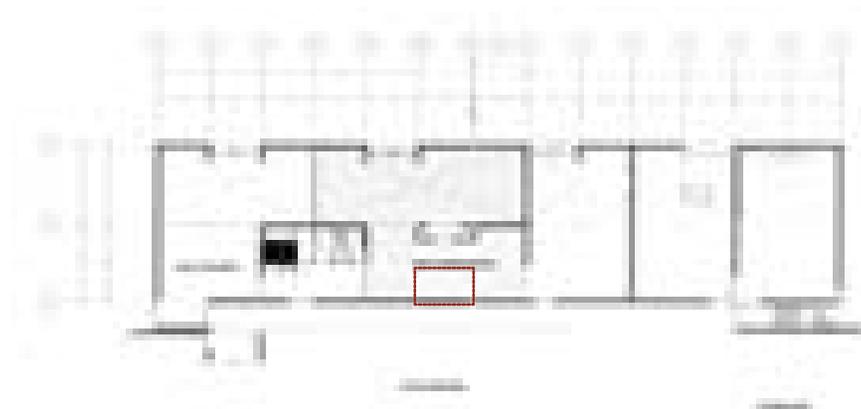


Fig.36 Plano de ubicación de la Sala de Teotihuacan.

¹⁸ Hablo de una reproducción tridimensional refiriéndome al volumen que se le dio a las partes que integran el mural (muro central, taludes y cenefas)



Las otras reproducciones que serían exhibidas, eran ejemplares de pintura mural de los diferentes conjuntos habitacionales encontrados en Teotihuacan, sólo que estas reproducciones, se realizaron en un plano bidimensional que nos mostraba la técnica, el formato y los diferentes elementos que contenía cada una de estas obras.

4.6 DESARROLLO DEL PROYECTO

ETAPA 1 (JUNIO 2000)

EQUIPO DE TRABAJO

Nuestro equipo de trabajo lo conformamos tres personas: Víctor Manuel Maldonado Castro, Ana Luisa Madrigal Limón y Vanessa Fonseca Rodríguez.(Fig.37)

El D.G Víctor Manuel Maldonado Castro (jefe del proyecto); tenía la responsabilidad de seleccionar al personal que formaría parte de su equipo, y de tomar en cuenta los conocimientos y capacidades de las personas para la integración de su equipo, el conocía mi formación como Diseñadora Gráfica en la Escuela Nacional de Artes Plásticas.

Para este momento yo me encontraba haciendo el servicio social en el área de la Subdirección de Arqueología perteneciente al Museo Nacional de Antropología, llevando a cabo diferentes actividades relacionadas con las colecciones y como apoyo gráfico para proyectos de los investigadores y de la misma área. Por lo que Víctor Manuel Maldonado conoció el trabajo que realizaba y posteriormente decidió invitarme al igual que a Ana Luisa Madrigal Limón a ser parte de este proyecto explicándonos los alcances que tenía este trabajo.

Al aceptar ser parte de este equipo dimos inicio a esta gran aventura de realizar una reproducción tridimensional de gran formato apoyándonos en museógrafos, arqueólogos, arquitectos, carpinteros, restauradores etc. para la nueva Sala de las Culturas de Teotihuacan del Museo Nacional de Antropología, el más importante de Latinoamérica.

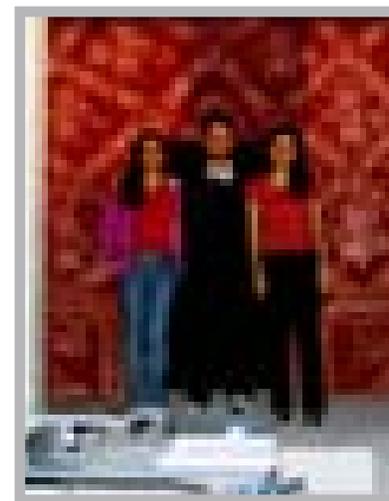


Fig.37 Equipo de trabajo.



PLAN DE TRABAJO

El plan de trabajo tenía que desarrollarse con base en el tiempo otorgado por los museógrafos para la realización de esta reproducción, porque este proyecto solo era una pequeña parte de un todo que componía el nuevo discurso museográfico.

Para desarrollar un plan de trabajo se consideraron los siguientes puntos:

- 1.- Integración del equipo de trabajo.
- 2.- Analizar el proyecto a fondo para conocer sus requerimientos.
- 3.- Realizar un cronograma de actividades con base en un calendario otorgado para el proyecto.
- 4.- Considerar el presupuesto otorgado.
- 5.- Investigación científica y de campo de la zona arqueológica de Teotihuacan, particularmente del conjunto habitacional del Palacio de Atetelco.
- 6.- Registro gráfico con el fin de analizar cada uno de los elementos que integran al mural y con ello poder elaborar bocetos para su reproducción.
- 7.- Elaboración de una plantilla con todos los elementos que componen el mural en su dimensión real.
- 8.- Investigación, cotización y compra de materiales.
- 9.- Realización de una estructura de madera forrada de unicel para utilizarse como soporte del mural tridimensional.¹⁹
- 10.- Calca de la plantilla sobre el soporte ya recubierto de una resina con terminación de estuco
- 11.- Reproducción de la pintura mural

¹⁹ La idea original era solamente hacer la reproducción de la parte central del mural; nuestro equipo tuvo la propuesta de que la reproducción se realizara de manera tridimensional dándole volumen a taludes y cenefas. Fue aceptado por los especialistas y el resultado, fue sorprendente.



DIMENSIONES DEL MURAL

El espacio estaba adaptado a las dimensiones reales del mural, para tener como resultado una reproducción exacta.

Dimensiones del mural 2.75 m de altura y 5.50 m de ancho.(Fig.38,39 y 40)

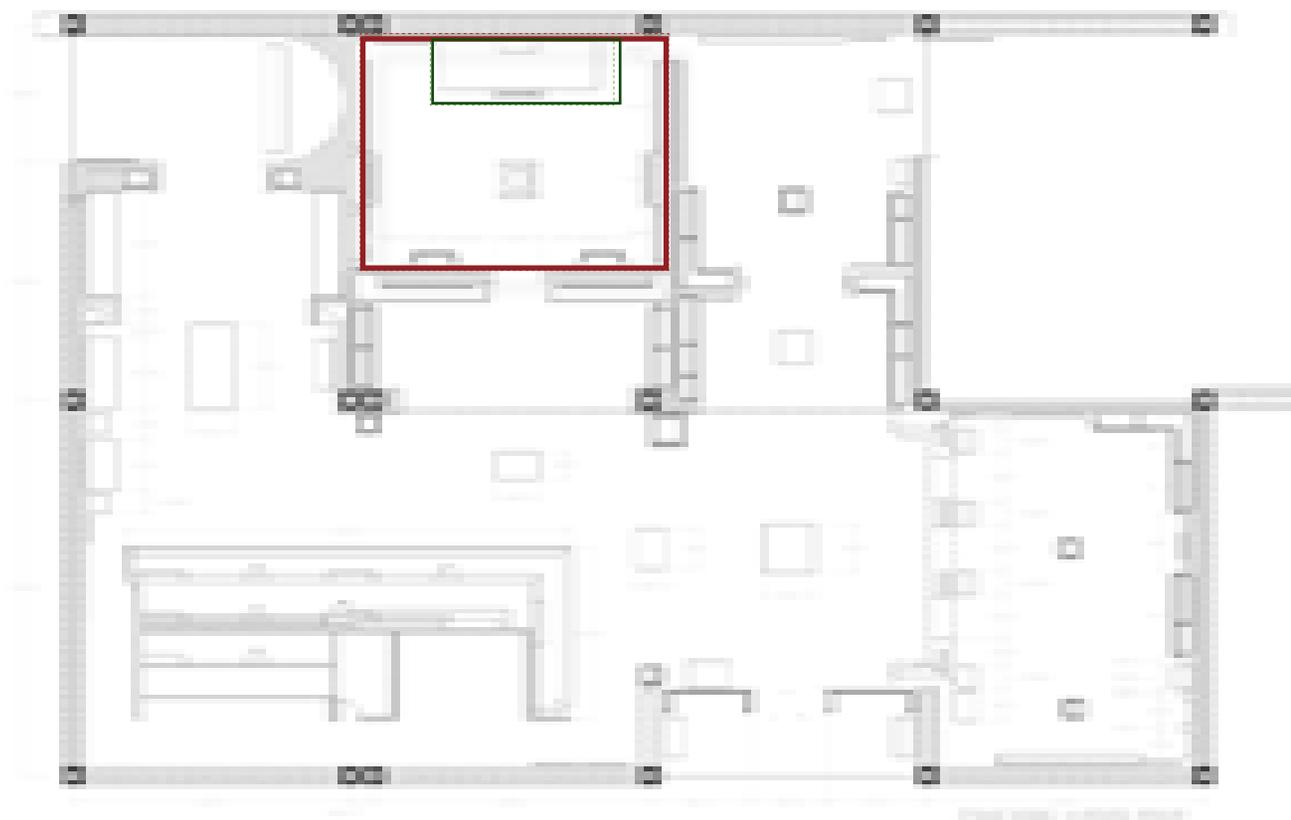


Fig.38 Área del mural.

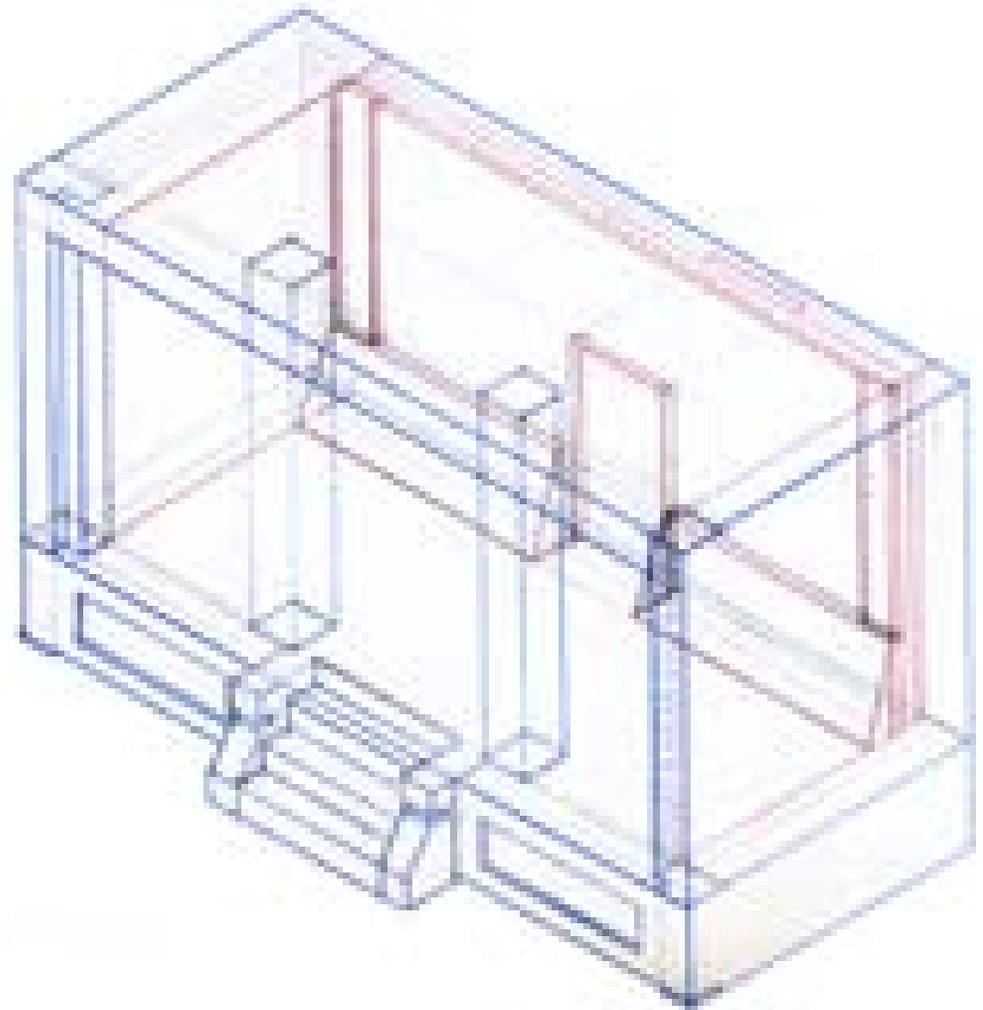
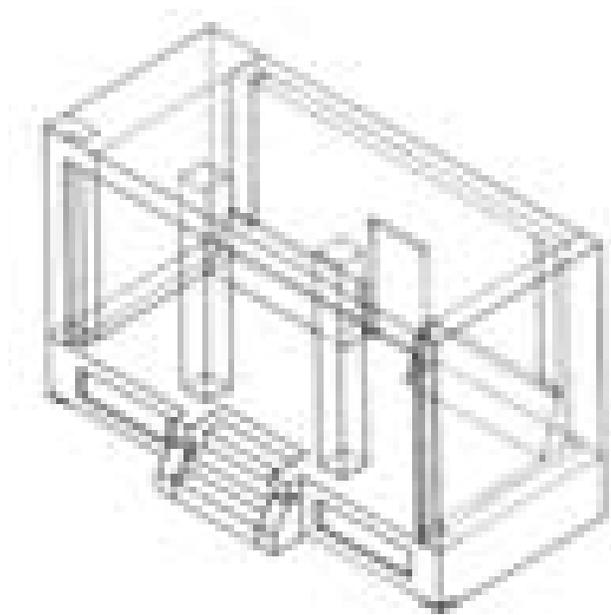


Fig.39 Levantamientos de la recreación donde podemos observar la estructura y el formato tridimensional del mural central del Pórtico No.1 de Atetelco.

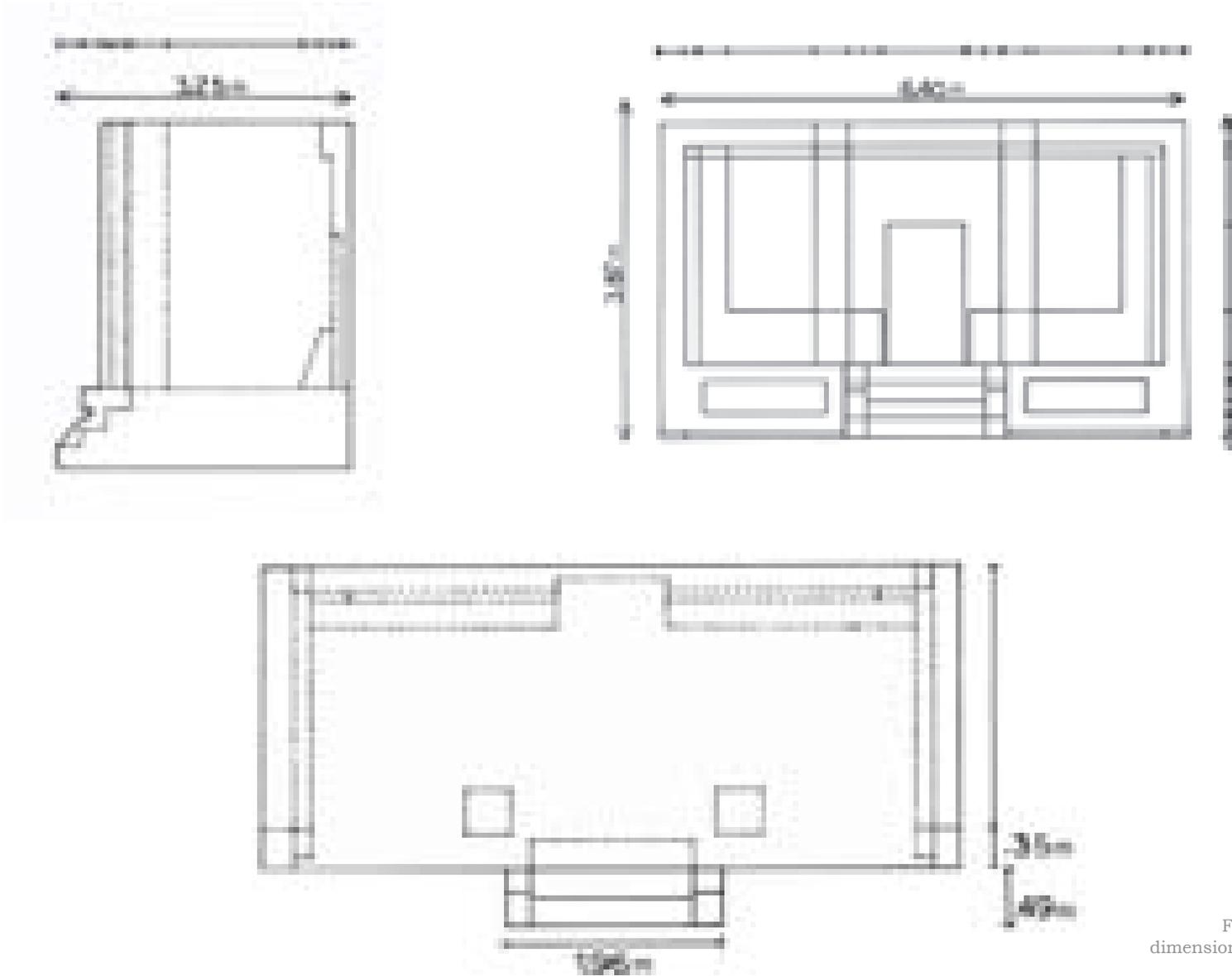


Fig.40 Planos con las dimensiones de la recreación.



ETAPA 2 (JULIO 2000)

REGISTRO GRÁFICO Y FOTOGRÁFICO

El registro gráfico fue uno de los primeros puntos que se llevó a cabo como parte de una investigación científica y de campo, con la finalidad de poder adentrarnos un poco al entorno de la cultura Teotihuacana y así entender la importancia que tenía la pintura mural dentro de ésta.

Todo inició con la investigación de diferentes fuentes bibliográficas que manejaban el trabajo de reproducciones que se hicieron para la inauguración del Museo Nacional de Antropología en el Bosque de Chapultepec en 1964.

Entre los diferentes personajes se encontraba Agustín Villagra quien realizó varias reproducciones de Teotihuacan, pero especialmente en este caso dos: las paredes laterales del Pórtico No.1 de Atetelco como parte del discurso museográfico de la Sala de Teotihuacan en 1964. Esto nos interesaba porque su trabajo se integraría con nuestra recreación, para poder representar las dimensiones totales del Pórtico en una obra tridimensional. Estudiamos sus métodos de trabajo, materiales y técnicas para poder empaparnos de todo lo que nos pudiera ayudar para llevar a cabo nuestra tarea.

Acudimos al sitio Arqueológico en Teotihuacan, donde están los murales originales (*in situ*) tomamos registro gráfico y fotográfico de cada uno de los elementos que componen el mural, detalles de los mismos, tomamos medidas del mural central, de los laterales, volumen de los taludes, cenefas, de la puerta, registro de la calidad de trazo, la gama de pigmentos utilizados y hasta el más mínimo detalle para poder recopilar toda la información necesaria y trasladarla a la recreación de la Sala de Teotihuacan.(Fig.41-42-43-44-45)



Fig.41 Visita del equipo de trabajo a la zona arqueológica de Teotihuacan para llevar a cabo el registro gráfico y fotográfico del mural in situ y de esta manera conocer el entorno del Pórtico No. 1 de Atetelco.

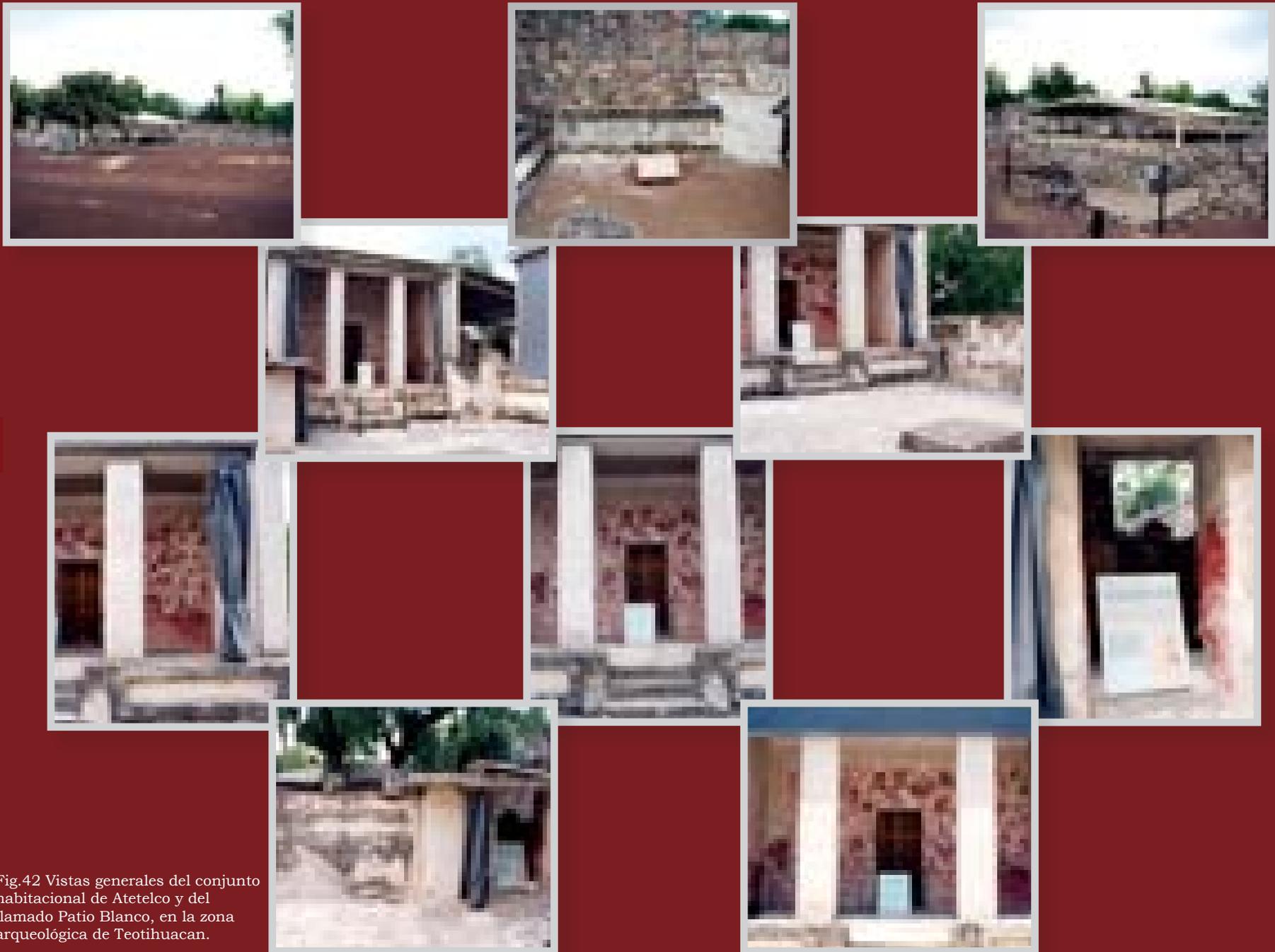


Fig.42 Vistas generales del conjunto habitacional de Atetelco y del llamado Patio Blanco, en la zona arqueológica de Teotihuacan.

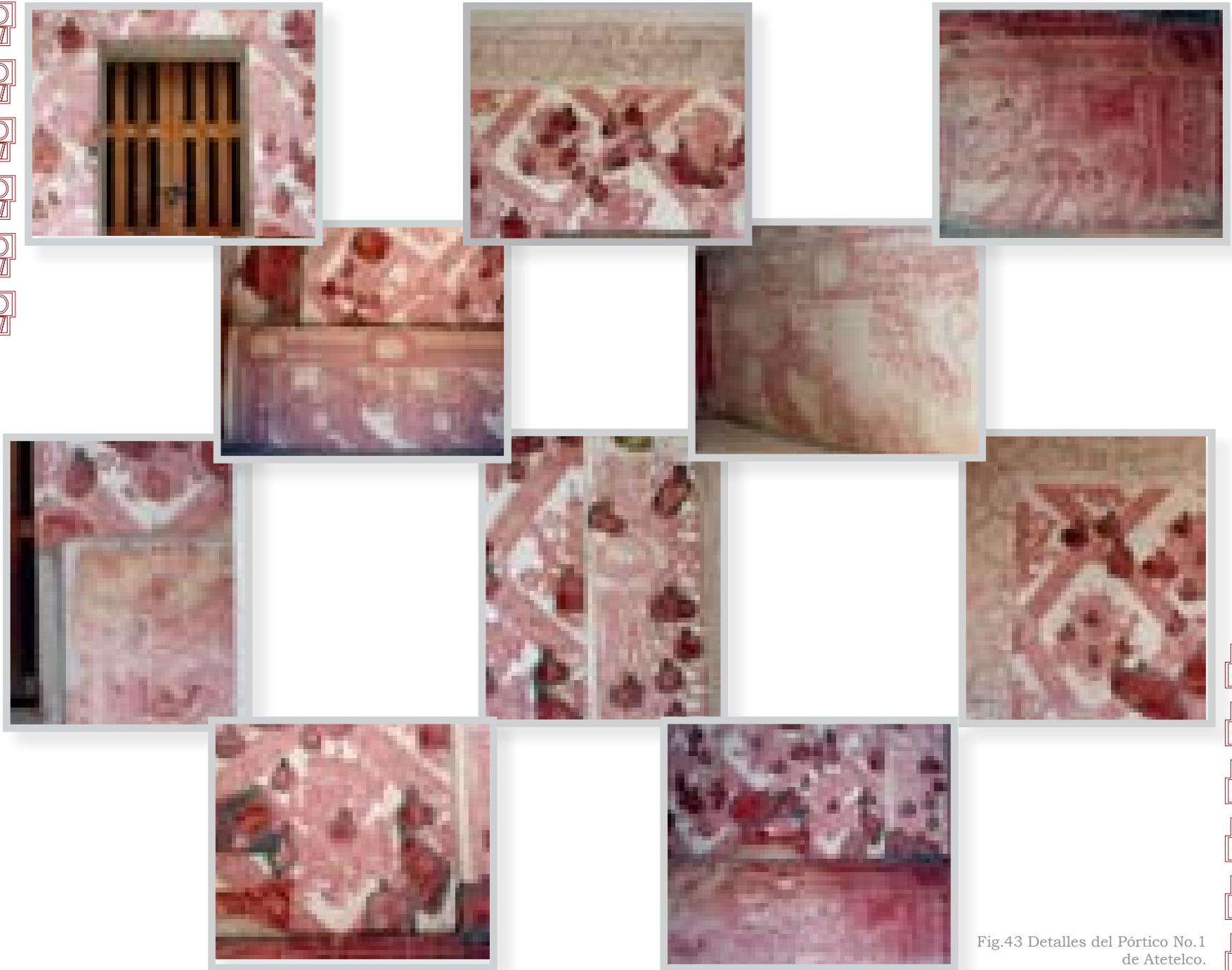


Fig.43 Detalles del Pórtico No.1 de Atetelco.



Fig.44 Detalles del Pórtico No. 1. de Atetelco.

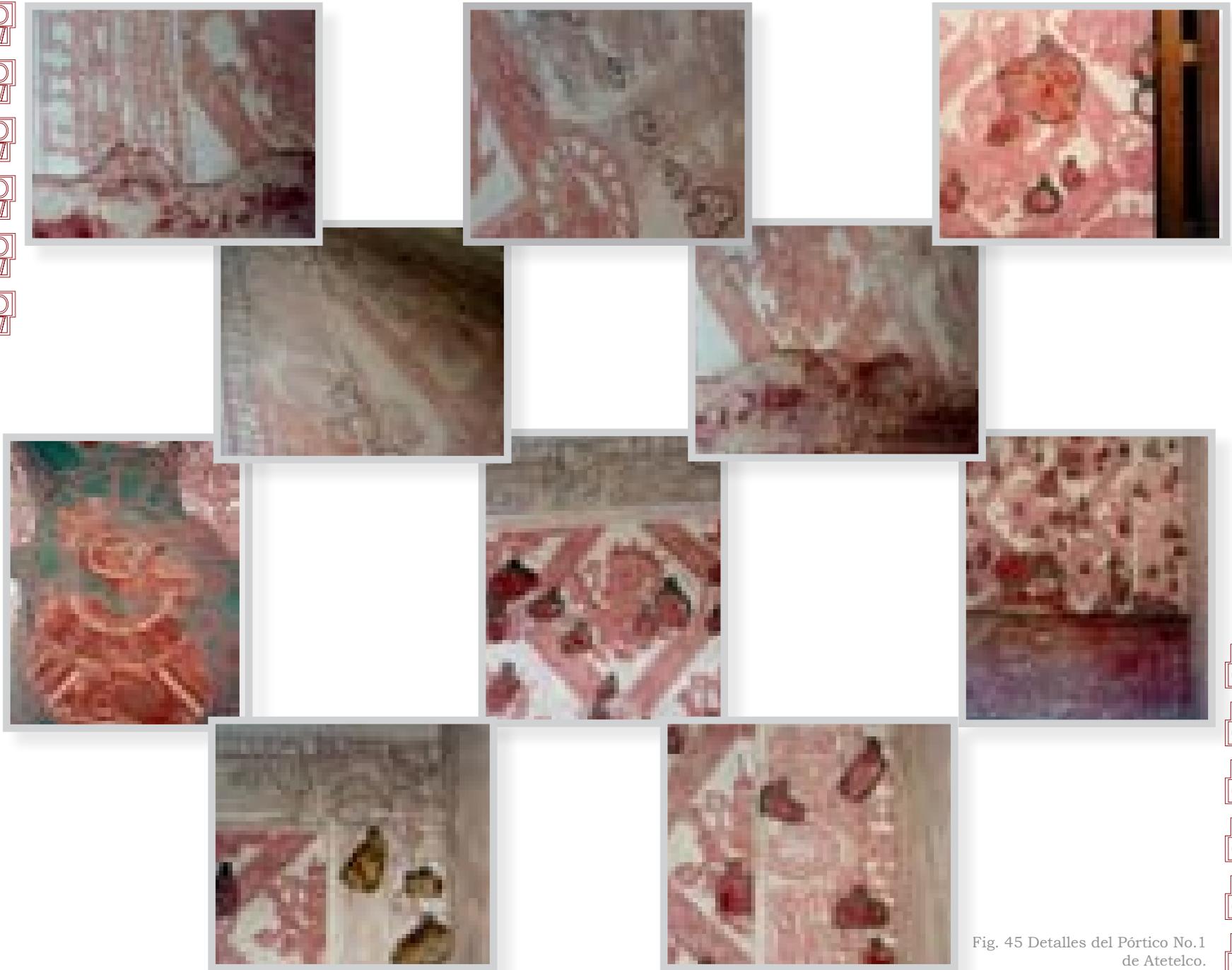


Fig. 45 Detalles del Pórtico No.1 de Atetelco.



BOCETOS Y PLANTILLAS

Los bocetos se empezaron a elaborar a la par que se llevaba a cabo la investigación gráfica. Se comenzó sacando los elementos principales del mural: un guerrero ricamente ataviado, unos rosetones decorativos con cabeza de coyote que se entrelazaba en una retícula con elementos acuáticos, la cenefa formada por diferentes tipos de plantas y como elementos principales de los taludes una procesión de jaguares. (Fig.46)

Los bocetos se iniciaron con el trazo de los elementos en un formato pequeño, para ir familiarizándonos con cada uno de los componentes del mural.



Rosetón



Jaguar o Coyote



Personaje ricamente ataviado

Fig.46 Primeros bocetos de los elementos que decoran el mural.



El siguiente paso fue armar la plantilla con papel Kraft del formato total del muro, la cual nos serviría de base para trazar sobre ella toda imagen y después calcarla sobre el espacio asignado para el mural.²⁰

SOPORTES Y MATERIALES UTILIZADOS PARA SU ELABORACIÓN

El soporte empleado fue de 2 pulgadas, estructurado por lambrines que forman una cuadrícula de 30 x 30 cm., y recubierto de triplay de primera, esto es un requerimiento del MNA para cualquier reproducción que se ponga en muros.²¹

-TRIPLAY DE PINO

De 1ra. calidad como soporte, para dar volumen a taludes y jambas.

- UNICEL DE 3”

El unisel que se colocó fue de 3” pegado con adhesivo especial al triplay de pino; el unisel se emplea por las siguientes características:

- No se deforma con los cambios de temperatura
- En caso de temblor absorbe considerablemente el movimiento
- Tiene más durabilidad

- RESINA ESPECIAL DE COMEX

Se empleó una resina especial con acabado de estuco de marca Comex con aplicación rústica, 28 litros por cuestiones de acabado para realizar una capa de ½ “

²⁰ Medida de la plantilla 2.75 m de altura y 5.50 m de ancho, por lo que tuvimos que unir el papel kraft ya que su formato original es de Ancho de 125 cm x 224 m. de largo.

²¹ Lambrín: en términos arquitectónicos se define como un recubrimiento a un muro cualquiera, no importando si es de mampostería, de concreto, piedra o de cualquier otro material. Es conveniente que estos lambrines se coloquen de madera fina, como cedro, caoba, nogal, o pino de primera; sobre el lambrín se coloca un bastidor mismo que se fija o atornilla directamente al muro (en este caso debían usarse taquetes de buena calidad). La función de este bastidor es soportar el lambrín, además de permitir que haya ventilación por medio de la cámara de aire que se forma entre el muro y el lambrín.



PAPEL KRAFT

Se elaboró una plantilla de 2.75 m de altura y 5.50 m de ancho sobre el papel kraft, con las dimensiones reales y todos los elementos del mural.

ACRÍLICO

10 litros de pintura acrílica marca Serra con pigmentos naturales color rojo óxido. ²²

PINCELES

Se emplearon de diferentes grosores Pinceles Casa Serra series:(Fig.47)

K- No. 1,2,3,4,5,6 y 7.

KL – No. 2,3,6,7,8,10 y 12.

675 – No. 00,0,2,4 y 18

ESPÁTULAS

No. 3,33 y 210

GODETE

De cerámica. (Fig.48)



Fig.47 Pinceles y espátulas empleadas para pintar el mural .



Fig.48 Godete empleado para aplicar la pintura.

²² La idea original era utilizar pigmentos minerales para pintar el mural, con la finalidad de realizarlo con la técnica y materiales originales, pero desafortunadamente esto no se pudo realizar por cuestiones de presupuesto, debido a que el formato del mural, la cantidad de pigmentos minerales era considerable, por lo que se decidió recurrir al acrílico buscando el tono más cercano al pigmento mineral.



ETAPA 3 (AGOSTO- SEPTIEMBRE- OCTUBRE- NOVIEMBRE 2000)

BITÁCORA DE TRABAJO Y PROCESO DE ELABORACIÓN DEL MURAL.

El trabajo dio inicio en el mes de Junio del 2000 cuando se aprobó el proyecto:

JUNIO 2000 (Etapa 1)

Inicio del Proyecto “Recreación del Pórtico No.1 del llamado Patio Blanco de Atetelco”

Durante Junio se integró el equipo de trabajo. El D.G. Víctor Manuel Maldonado Castro encargado del proyecto tenía la responsabilidad de formar un equipo con el cual realizaría la recreación tridimensional del pórtico, era de suma importancia conformar un equipo capaz de responder a un proyecto de tales dimensiones.

Aunque el proyecto ya había iniciado, aún no se contaba con el anticipo del presupuesto solicitado para realizar la reproducción, debido a trámites administrativos.

El equipo no podía perder tiempo y como primer paso decidimos realizar una labor para la que no necesitábamos gran presupuesto: una investigación científica y bibliográfica a fondo, sobre la importancia del significado de este conjunto habitacional dentro de la cultura Teotihuacana, de igual forma nos empapamos de todo lo concerniente al significado del mural tomando en cuenta cada uno de los elementos que conforman el mismo, comprendiendo la importancia que adquiriría la pintura mural dentro de esta cultura²³. A la par asistíamos a la Sala de Teotihuacan (en ese momento se estaba desmontando la colección que integraba al antiguo discurso museográfico de esta sala, debido al resguardo de los objetos y por otro lado se preparaba el espacio para llevar a cabo el nuevo proyecto de reestructuración de la sala), a realizar bocetos de los elementos del mural basándonos en las reproducciones de Agustín Villagra.

Al cubrir la investigación científica y con el primer acercamiento de los elementos que integran la pintura mural del Pórtico No.1, estábamos listos para iniciar nuestra labor, conocíamos ahora el entorno al que pertenecía este mural.

²³ Toda esta investigación la realizamos consultando documentos pertenecientes a la Biblioteca del Museo Nacional de Antropología, ubicada dentro de las instalaciones del Museo, por lo que no requeríamos trasladarnos a ningún lugar y de esta manera aprovechar el tiempo en la planeación del proyecto.



JULIO (Etapa 2)

Para este mes, contábamos con el presupuesto solicitado, así que organizamos una visita a la zona Arqueológica de Teotihuacan, específicamente al conjunto habitacional de Atetelco, en donde se encontraba el mural original del Patio Blanco.²⁴

Al llegar al lugar fue sorprendente conocer Atetelco y en particular los Pórticos pertenecientes al Patio Blanco, todas las imágenes que logramos recopilar en la investigación bibliográfica no se comparaban con las imágenes reales. Entendimos en ese momento la importancia de llevar (por decirlo de alguna forma) un fragmento de este patio por medio de una reproducción al Museo Nacional de Antropología como parte de su discurso museográfico. Son muy pocos los fragmentos originales que se conservan. Toda la integración y reconstrucción de los Pórticos los realizó Agustín Villagra con la colaboración de Sr. Santos Villasánchez durante los años cuarentas.

Procedimos a realizar un registro fotográfico y gráfico, en el fotográfico se registró la zona de Atetelco en general, y el Patio Blanco y sus Pórticos, específicamente el No. 1.

Tomamos fotografías de todos los elementos que integraban al mural con todos sus detalles (tipo de trazo, grosor de líneas, colores, tonos, texturas)

Se realizaron tomas en secuencia para que pudiéramos de alguna manera reconstruir el mural por medio de estas fotografías y tener una imagen seria como base para trabajar en el Museo Nacional de Antropología y así poder trazar la plantilla con el formato total.

Se tomaron las dimensiones del Pórtico, del muro central, taludes y cenefas, midiendo el volumen de cada uno, contamos el número de personajes que integraban esta secuencia del mural, altura; en fin, llevarnos todas las referencias que fueran de necesarias para realizar el trabajo en el Museo. Elaboramos bocetos de los elementos *in situ* para mayor referencia. Con esto concluimos la gestión de recabar información en el sitio de origen.

²⁴ Este recorrido lo realizamos apoyándonos en el Historiador Ángel Gallegos Fernández, quién nos guío y nos hablo del sitio.



Continuamos con cuestiones técnicas como el revelado de las fotografías para tener nuestra carpeta como guía para el proceso de trazo de la plantilla, también nos dimos a la tarea de buscar, cotizar y comprar el material que requeríamos para realizar toda la reproducción:

Triplay de pino de primera calidad, unicel 3 pulgadas, resina especial de Comex, rollo de Papel Kraft, pintura acrílica color rojo óxido, pinceles, espátulas, godete, gises .

AGOSTO

En este mes al ya tener el material que requeríamos, comenzamos a formar la plantilla en papel kraft con el formato total del mural 2.75 m de altura y 5.50 m de ancho; como el kraft viene en rollo, unimos el papel hasta conseguir el formato total, después lo montamos sobre una pared de la Sala de Teotihuacan. Para poder dibujar en una posición más adecuada, nos asignaron un espacio muy considerable para manipular fácilmente esta plantilla de gran formato.

En esta parte del trabajo empleamos una de las herramientas básicas del diseñador gráfico: “el dibujo”, por medio del cual le dimos forma y proporción a todos los elementos del mural en sus dimensiones reales. Basándonos en nuestra carpeta de fotografías como guía, cada integrante del equipo comenzó a dibujar los elementos del mural, ubicándonos en diferentes secciones de la plantilla, para que cada uno tuviera su espacio de trabajo.

Alternamente al trazo de la plantilla se estaba elaborando a través de unos carpinteros, el soporte de lambrines de 2” con una retícula de 30 x 30 cm.(Fig.49)

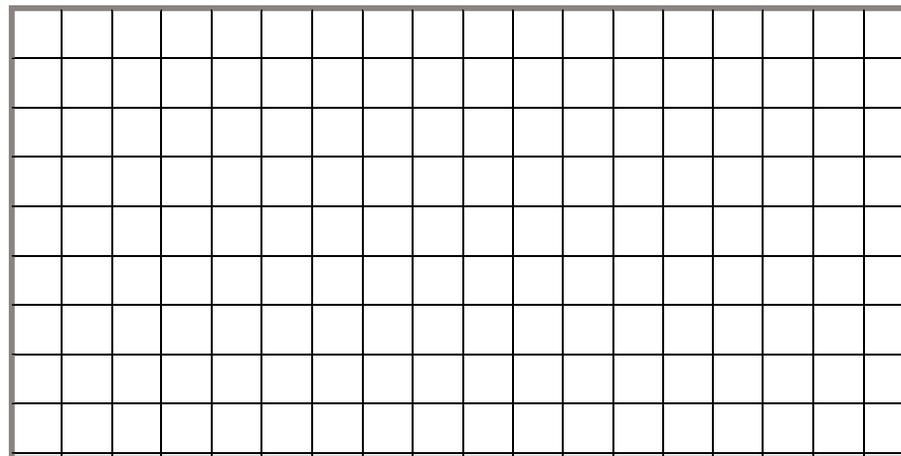


Fig.49 Soporte de lambrines, 30 x 30 cm cada modulo.



Durante este proceso se cometió un error, nosotros no sabíamos que era importante considerar este punto: los carpinteros que trabajaban para el museo en ese momento estaban saturados de trabajo, por lo que decidimos que no podíamos esperar y perder tiempo, como opción alterna mandamos realizar este soporte de lambrines con otros carpinteros, a los que se les dieron todas las instrucciones para realizar este trabajo, obviamente por ser externos, el trabajo se realizaba en otro lugar. Al momento de entregarlo éste no cumplió con las especificaciones y requerimientos museográficos solicitados por parte del Museo para ser utilizado como soporte del mural. La forma en la que se estructuró, no garantizaba seguridad para ser un soporte. Este error tuvo como consecuencia una pérdida económica que tendría que ser absorbida por el equipo. No nos afectó tanto en tiempo, porque íbamos a muy buena marcha, la solución fue asignarles este trabajo a los carpinteros especialistas que reprogramaron sus actividades para poder realizarlo.

Al tener ya el soporte adecuado, éste se montaría sobre la pared y se forrará con triplay de pino de primera, con ello la estructura de madera ya estaría montada, posteriormente, recubrimos esta estructura con uncel de 3" utilizando pegamento especial de alta adherencia, para conseguir de esta forma, el volumen para las cenefas y taludes, logrando así su tridimensionalidad.

El equipo técnico del Museo manufacturó una estructura de herrería como esqueleto para soportar toda la estructura de la recreación del Pórtico No 1 de Atetelco. Se montaron las dos reproducciones laterales bidimensionales de Agustín Villagra junto con nuestra estructura para poder armar por completo el Pórtico de Atetelco, éstas embaladas con plástico para su protección.

Los museógrafos del proyecto indicaron al personal de albañilería que recubriera la superficie del uncel con la resina de Comex, dándole un acabado rustico que la propia resina tenía, como si fuera el estuco original que utilizaban los teotihuacanos al realizar sus pinturas murales.

Con ello ya teníamos preparado el soporte para pintar el mural y teníamos lista la plantilla.(Fig.50)

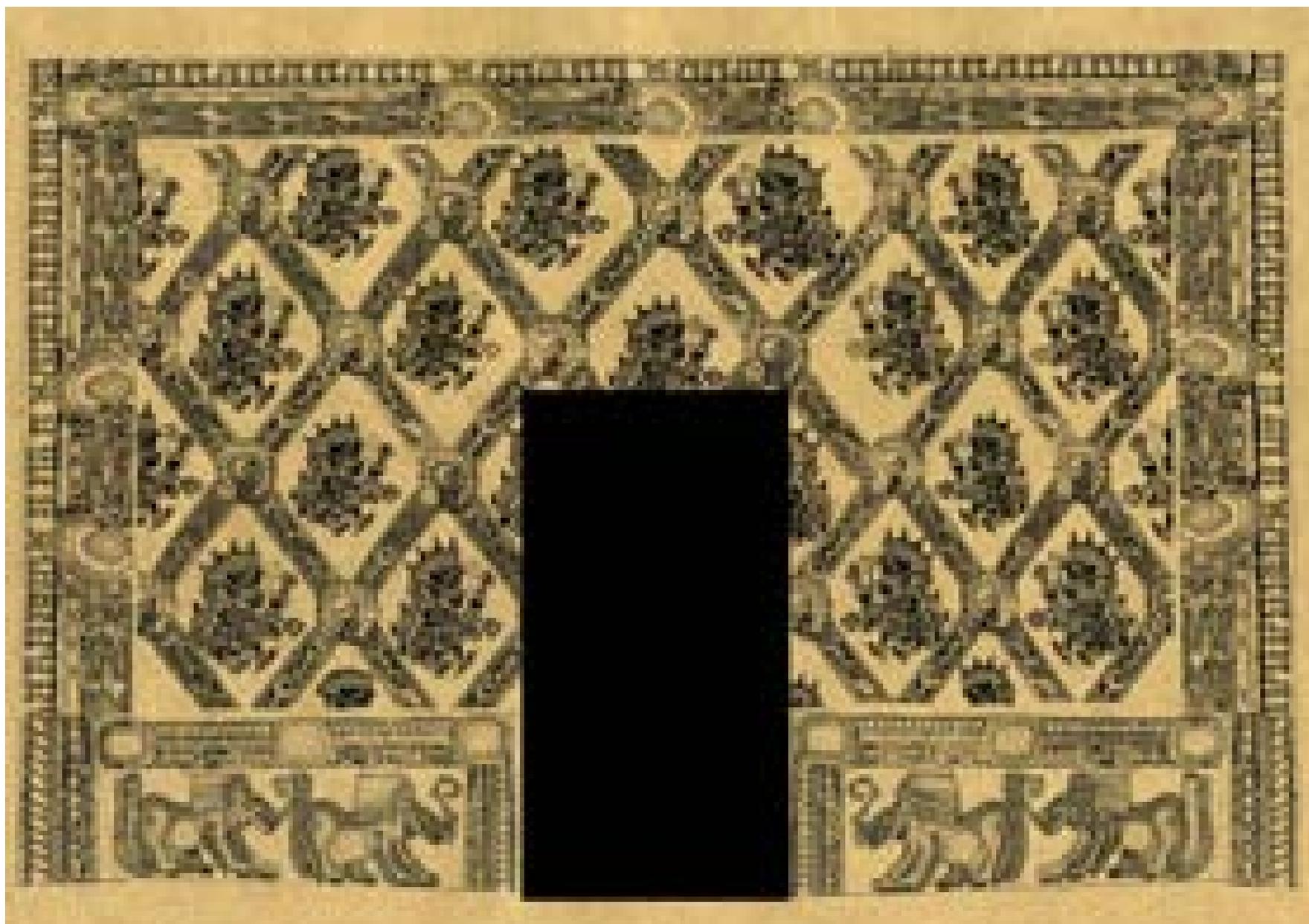


Fig. 50 Plantilla del formato total del muro.



SEPTIEMBRE - OCTUBRE



Iniciando Septiembre comenzamos a calcar la plantilla, el método a seguir fue dividirla en secciones y cortarla, por sus dimensiones era muy complicado manipularla para poder realizar la calca, en toda la parte trasera de la plantilla aplicamos una capa uniforme de gis color rosa (por que el gis de color rojo no lo encontramos a la venta) lo que nos permitió trasladar los elementos de la plantilla al muro, obteniendo con ello un trazo muy tenue que nos funcionaría como guía; la calca con el gis nos permitió mantener el muro limpio con lo que logramos que no afectara en la calidad final de la presentación del trabajo. Esta calca la realizamos sobre un soporte ya recubierto con la resina que aún se encontraba húmeda, esto nos ayudó para poder imitar la técnica al fresco que empleaban los teotihuacanos. Fue un trabajo muy arduo desde el inicio de la elaboración de la plantilla hasta la calca, porque todo se trabajó

100



Fig. 51 Calca de la plantilla sobre el soporte cubierto de resina con terminación estuco.



bajo un estricto nivel de calidad y disciplina para obtener los mejores resultados; todo con el mayor de los cuidados para no dañar la estructura y el terminado sobre el cual se estaba calcando.(Fig.51)

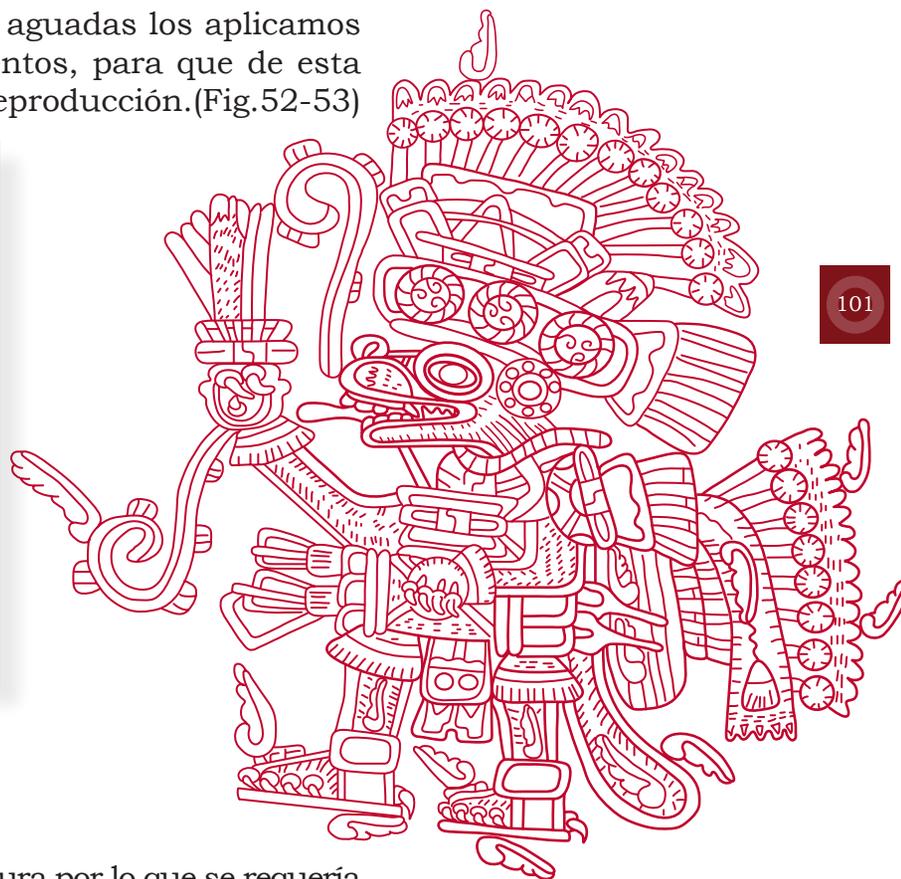
Una vez calcado continuamos delineando todo el mural, para no perder los trazos tenues del gis, este se realizó con pinceles de diferentes números ya que teníamos diferentes calidades de líneas dentro del mural. Trazado todo el mural proseguimos con la pintura del mismo, utilizando acrílico rojo óxido como base de color, preparamos con este color tres gamas de rojos que eran los colores que emplearon los teotihuacanos para pintar el mural en su época y por medio de la técnica de aguadas los aplicamos a cada uno de los elementos del mural según sus requerimientos, para que de esta manera se logran conseguir los diversos tonos de la reproducción.(Fig.52-53)



Fig. 52 Proceso de delineado del mural.



Fig. 53 Elaboración del mural y al mismo tiempo los especialistas trabajan en la restauración de los murales de Agustín Villagra.



Durante todo el proceso de pintura del mural se empleó mucha pintura por lo que se requería la preparación del color continuamente así que era importante conseguir los mismos tonos.



Fig.54 Proceso de elaboración del mural.



Se continuó con la tarea de pintar el mural, para obtener la mejor calidad, nos enfocamos hasta a los más mínimos detalles de cada elemento.

El tiempo de entrega se acercaba, la presión ya se hacía presente, no por ello demeritaríamos la calidad del trabajo, se exigía un esfuerzo mayor, el equipo de trabajo siempre estuvo comprometido desde el inicio a entregar el 100% en este reto.

NOVIEMBRE

Trabajando con mucho esmero continuamos pintando los detalles finales, sabíamos que ya estábamos contra reloj porque la fecha de entrega se acercaba, teníamos que entregar una semana antes de la inauguración para que ajustaran los detalles finales que surgieran en toda la Sala.(Fig.54)

El esfuerzo fue muy grande, pero logramos nuestra meta y lo más fascinante era saber que con la reproducción fue como si hubiéramos transportado el mural que estaba en la zona arqueológica a la nueva Sala de Teotihuacan del Museo Nacional de Antropología.

PRESENTACIÓN DE LA RECREACIÓN DEL MURAL DENTRO DEL NUEVO DISCURSO MUSEOGRÁFICO DE LA SALA.

El día 19 de Noviembre del 2000 tuvo lugar la inauguración, el nuevo guión científico adaptado junto con las nuevas aportaciones museográficas, mostraba un guión muy interesante integrado por diversas secciones dentro de toda la sala, una de ellas era la de pintura mural creada con una finalidad: que el público comprendiera la importancia que tuvo este arte dentro de la cultura Teotihuacana. El discurso de esta conjunto mostraba como parte principal la reproducción del Palacio de Atetelco, y había otras reproducciones de murales Teotihuacanos realizados en 1964.(Fig.55)



Fig. 55 Presentación final del mural en la Sala de Teotihuacan. Noviembre 2000.



Con este capítulo concluimos este proyecto, mostrando la importancia de la participación de un diseñador gráfico dentro de una propuesta museográfica.

A continuación se agrega una adenda sobre la cultura teotihuacana, con el propósito de que el lector pueda tener un acercamiento a esta gran cultura y comprenda la importancia de este proyecto.



Fig.56 Equipo de trabajo (Ana L. Madrigal Limon, Victor M. Maldonado Castro y Vanessa Fonseca Rodríguez) el día de la inauguración, Nov.2000.



CONCLUSIONES

Como resultado de este proyecto podemos concluir que desde la escuela de los especialistas, con nombres como: Iker Larrauri, Fernando Gamboa o Mario Vázquez, la museografía mexicana siempre ha tenido como objetivo el diálogo y constantemente ha vivido una evolución a través del desarrollo de magnas exposiciones. El surgimiento del Museo Nacional de Antropología en 1964, fue un parteaguas para esta disciplina.

En el presente sigue siendo un campo de experimentación de nuevas formas, con el fin de mostrar objetos y más que solo exhibir, busca la comunicación; y cada día despunta más en el mundo.

Hoy por hoy, es un área de gran importancia y trascendencia a nivel mundial, por lo que nos atrevemos a afirmar que es una de las principales áreas de desarrollo para un diseñador gráfico, donde se puede desenvolver perfectamente con las bases de su formación educativa.

El desarrollo del diseñador gráfico dentro de la museografía es muy amplio, participa en diferentes actividades como apoyo para exposiciones que se exhiben dentro o fuera de un museo; este trabajo va desde la creación de entornos gráficos para exposiciones diseñando el material de soporte como: cédulas, cuadros cronológicos, mapas ilustrativos, viñetas para vitrinas y diseño de interactivos; como apoyo de difusión: carteles, trípticos, espectaculares, postales, pendones, promocionales y para que la muestra permanezca en la memoria del público interesado realiza el diseño del catálogo de la exposición o libros de arte; éstas son las actividades más comunes que puede realizar un diseñador gráfico en un museo.



El objetivo principal de esta tesis fue demostrar como el diseñador gráfico no sólo está encasillado en realizar las actividades que se han mencionado, también tiene la capacidad profesional para proponer soluciones y participar en una propuesta museográfica innovadora, formando parte de un equipo multidisciplinario y por lo consiguiente, interactuar con especialistas de otras áreas, entre ellos arqueólogos, museógrafos, investigadores, restauradores, historiadores, arquitectos, ingenieros, carpinteros etc.; y de esta manera formar parte de un proyecto de gran nivel, por ejemplo, la reproducción del mural central del Pórtico No. 1 de Atetelco, ubicado en la zona arqueológica de Teotihuacan, como parte del nuevo discurso museográfico que presentó la Sala de Teotihuacan con su reestructuración.

El diseñador gráfico demostró tener las herramientas necesarias para realizar la reproducción del mural central del Pórtico No.1 de Atetelco en Teotihuacan, apoyándose en dos áreas básicas de la formación del diseñador; el dibujo y la ilustración y con ello obtener satisfactoriamente el objetivo que se perseguía con el proyecto; y con ello mostrar un apoyo visual y educativo que abre una pequeña puerta del pasado al público que visita y sigue el discurso de la sala de Teotihuacan; descubriendo la importancia que la pintura mural tenía en las culturas del México antiguo.

He decidido anexar como un apartado especial a este trabajo una Adenda, simplemente con el fin de que el lector posea una idea más amplia y clara de la cultura teotihuacana.

Complementando así la información para una mejor comprensión de los puntos tratados en esta tesis sobre el esplendor del mundo teotihuacano.

ANEXO ESPECIAL

ADENDA “ACERCAMIENTO A LA CULTURA TEOTIHUACANA”

1. Tiempo y espacio en Teotihuacan
2. Importancia de sus etapas cronológicas.
3. Pintura mural Teotihuacana y su técnica
4. Ubicación del Palacio de Atetelco y el Patio Blanco dentro de la zona Arqueológica de Teotihuacan
5. Disposición arquitectónica de los conjuntos habitacionales y técnicas empleadas en la preparación de los muros para la decoración de los palacios.
6. Descripción simbología e interpretación de los contenidos plasmados en el mural del Pórtico No.1 del Patio Blanco, en Atetelco.
7. Agustín Villagra Caletí y la importancia del dibujo como herramienta para documentar los descubrimientos de zonas arqueológicas.





ADENDA



Los textos indígenas del mundo náhuatl del siglo XVI, dan su propia versión acerca de la fundación de Teotihuacan. Relacionado a la ciudad de los dioses con el mito de las edades o soles, afirmaban que en ella había tenido lugar en tiempos remotos la creación del quinto Sol, y de la Luna, que alumbraban a la humanidad en la edad presente¹:

*Cuando aún era de noche,
cuando aún no había día,
cuando aún no había luz,
se reunieron,
se convocaron los dioses
allá en Teotihuacan.*

*Dijeron,
hablaron entre sí:
-“¡ Venid acá, oh dioses!
¿Quién tomará sobre sí,
quién se hará cargo
de que haya días,
de que haya luz?”²*

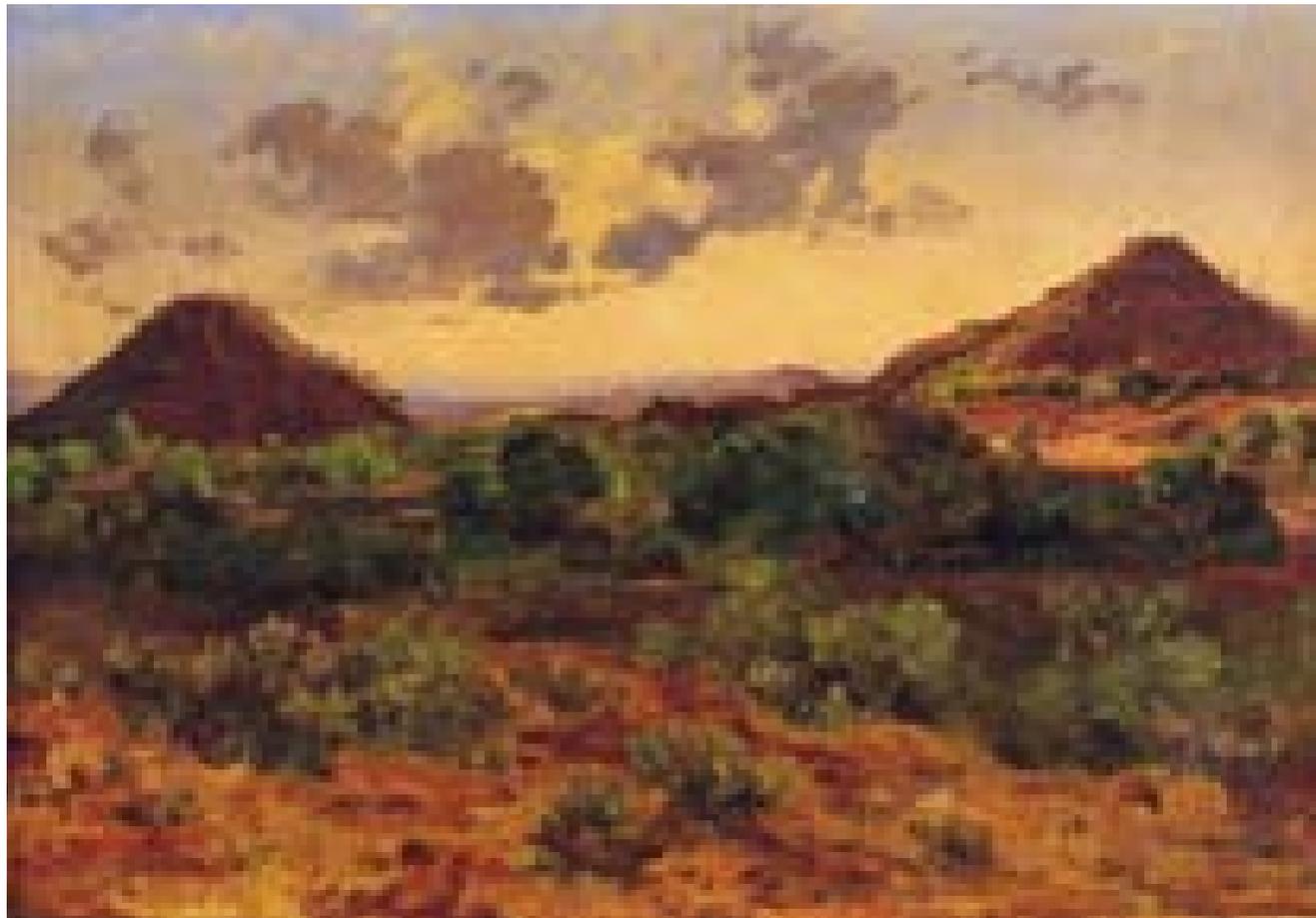


Fig.57 José María Velasco, Pirámides del Sol y de la Luna, 1878.

1 León Portilla, Los Antiguos Mexicanos a través de sus crónicas y cantares, 1992: 23.

2 Informantes de Sahagún Códice Matritense de la Real Academia, fol. 191 r. y v.



1.-TIEMPO Y ESPACIO EN TEOTIHUACAN

Los testimonios de Teotihuacan se encuentran desde las historias narradas por los primeros cronistas del siglo XVI, entre ellos Fray Bernardino de Sahagún nos relata:

“Desde Tamoanchan iban a hacer sacrificios al pueblo llamado Teotihuacan, donde hicieron a honra del sol y de la luna dos montes, y en ese pueblo se elegían los que habían de regir a los demás, por lo cual se llamó Teotihuacan, que quiere decir Ueitiuacan, lugar donde hacían señores.

Ahí también se enterraban los principales y los señores, sobre cuyas sepulturas se mandaban hacer túmulos de tierra, que hoy se ven todavía y aparecen como montecillos hechos a mano: y aun se ven todavía los hoyos donde sacaron las piedras, o peña de que se hicieron los dichos túmulos.³ (Fig.57)

Gran metrópoli clásica del altiplano mexicano cuyo esplendor abarca desde el siglo II a.C. hasta el siglo VII y VIII de nuestra era, constituye sin duda uno de los casos más interesantes en el panorama universal de la pintura mural.

Fue uno de los sitios más importantes de Mesoamérica durante el periodo Clásico (1-750 d.C) y modelo para las culturas que habitaron la región posteriormente. Se localiza a unos 50 Km. al noroeste de la ciudad de México, en el corazón del Altiplano Central, mide aproximadamente quince kilómetros de largo por siete de ancho y su altura media es de dos mil doscientos ochenta metros sobre el nivel del mar.

Teotihuacan ⁴ es una ciudad que constituye el centro y posee una población fija numerosa, es un sitio con una población agrupada, una burocracia y distintas clases sociales que viven en barrios diferentes y en casas de importancia diversa.

Durante el Período Xolalpan (350 - 550 d.C) la concentración de Teotihuacan aparte de templos y edificios públicos, alcanza su máxima influencia, su población es de 85,000 habitantes y su extensión de 20.5 km².

³ Sahagún, Historias de las cosas de la Nueva España, 1956: 218-220

⁴ Teotihuacan: “ el lugar donde nacen los dioses” o bien “el sitio de los dioses” Bernal I, Tenochtitlán en una isla, 1995:71

El centro ceremonial fue construido con una traza a lo largo de un eje longitudinal representado por la Calzada de los Muertos (Fig.58). Hacia el extremo norte de la gran calle construyeron la Pirámide de la Luna, al centro de una plaza maravillosa rodeada de templos y de habitaciones. Esta calle está limitada por templos y palacios dominados por la masa de la Pirámide del Sol; al extremo opuesto está la llamada Ciudadela, al centro de la cual se levanta el Templo de Quetzalcóatl.

Las avenidas este y oeste desembocan precisamente en un inmenso cuadrángulo dividiendo así el conjunto de la ciudad en cuatro sectores. Alrededor de la zona central donde solo existen templos y palacios, dedicados a jefes y sacerdotes, se extienden las colonias residenciales. Existen varios tipos de habitaciones, las más suntuosas consisten en un patio cuadrangular rodeado de aposentos o en conjuntos de varios de estos patios y cuartos que se añaden unos a otros para formar un palacio; una verdadera casa de departamentos. Al parecer, los habitantes de cada manzana compartían posición social y ocupación, e incluso pertenecían a una misma etnia.



Fig.58 Vista aérea donde observamos la traza de la ciudad.



Hacia 600 d.C. Teotihuacan se había convertido en la población más importante del Altiplano Central.

La economía del lugar se sustentaba en parte en el control de diversas materias primas, como la obsidiana de la Sierra de las Navajas, Hidalgo. Teotihuacan también producía una gran cantidad de artículos manufacturados y los distribuía junto con otros que no eran de producción local, como la conocida cerámica Anaranjado delgado, lo que permite suponer la existencia de un grupo de la población que se dedicaba al comercio con regiones distantes, tales como Oaxaca, Veracruz y Guatemala.

En el arte también se encuentran diferencias importantes respecto a las demás culturas mesoamericanas, pues mientras en Monte Albán y en el área maya las representaciones de gobernantes ocupaban un lugar central, en Teotihuacan ese sitio lo ocupan dioses, seres míticos y escenas legendarias, no gobernantes individuales.

La pintura mural ocupa un lugar preponderante dentro de estas expresiones artísticas, y en ella representan generalmente escenas religiosas y míticas. Fue a partir del año 600 d.C. se inició la declinación de esta magnífica cultura y comenzó un proceso de reducción de la población Teotihuacana y también de su área de influencia. Diversas teorías han sido expresadas por los especialistas sobre la caída de esta cultura. Sin embargo, se cree que lo que ocurrió es lo mismo que paso en varias sociedades mesoamericanas; llegaron a su máxima expansión conquistando pueblos a los que sometieron militarmente y en un momento de debilidad la ciudad fue incendiada, saqueada y destruida.

2.- IMPORTANCIA DE SUS ETAPAS CRONOLÓGICAS.

Teotihuacan fue el asiento de una de las más avanzadas culturas que se desarrollaron dentro del área Mesoamericana. Dentro de los aspectos importantes de esta cultura debemos tomar en cuenta la organización interna con la que esta sociedad se desarrolló y mencionar sus diferentes etapas de evolución.

CUADRO CRONOLÓGICO

PATLACHIQUE	150 a.C. - 0
TZACUALLI	0- 150 d.C.
MICCAOTLI	150 - 200 d.C
TLAMIMILOLPA	200 - 350 d.C.
XOLALPAN	350 - 550 d.C.
METEPEC	550 - 650 d.C.

EVELYN RATTRAY (1999)

Fase Patlachique (150 a.C. al 0 d.C)

Para este momento según Millon⁵ existían dos pueblos con una extensión calculada en más de cuatro kilómetros cuadrados y dos más de menor tamaño. La población en ese momento era de aproximadamente cinco mil habitantes.

La agricultura alcanza gran importancia, ellos cuentan con depósitos de agua y canales de riego. En esta fase las aldeas agrícolas del valle se transforman en una concentración de carácter urbano. Se localizaron cuatro áreas de talleres especializados en la fabricación de cuchillos y puntas de proyectiles, pues otro de los recursos naturales de la región es la obsidiana, que existe en grandes cantidades.

Fase Tzacualli (0 al 150 d.C.)

Dentro de este periodo se registran las características propias de esta cultura. La ciudad alcanza una extensión, de 17 km² y de 25 mil a 30 mil habitantes. La principal actividad es la construcción, pues se edifican más de veinte diferentes conjuntos de templos, y las Pirámides de la Luna y del Sol⁶. Desde el punto de vista simbólico para este pueblo agrícola, es de gran importancia el hecho de encontrar agua y de construir la Pirámide del Sol sobre aquel elemento natural tan importante. Es en esta época cuando se inicia la primera revolución urbana del continente, por la conjugación de diversos factores agrícolas, religiosos, comerciales y sociales, que ayudaron al crecimiento de la ciudad.

Fase Miccaotli (150 al 200 d.C.)

En esta fase , la ciudad adquiere monumentalidad, teniendo como eje principal la Calzada de los Muertos y la Ciudadela, también se empieza a notar su influencia y predominio sobre otras áreas de Mesoamérica, debido a su intenso desarrollo de comercio con regiones como la Huasteca y Totonaca, de las que se traía el algodón; del sur de México, el jade para las joyas; de la región maya, el bermellón usado generalmente en

⁵ Millón Rene ,Urbanization at Teotihuacan,1973

⁶ La ubicación de la pirámide del Sol obedece a la presencia debajo de ella de una cavidad natural o cueva que tiene cerca de 102 metros de largo y en la que, corrían una corriente de agua subterránea.
Matos M, "Teotihuacan" La metrópoli de los dioses 1990: 82



las vasijas de barro; de la ciudad de Cholula se empieza a traer la cerámica anaranjado delgado, así como grandes cantidades de obsidiana del Cerro de las Navajas, en el estado de Hidalgo. En esta etapa es cuando se construye el Templo de Quetzalcóatl, edificio que muestra la importancia que tiene como centro fundamental de la ciudad. Es en este momento cuando la ciudad alcanza su máxima extensión, con una población de cuarenta y cinco mil habitantes.

Fase Tlamimilolpa (200 al 350 d.C.)

Este fue el periodo en el que se concluyen en su totalidad los edificios y conjuntos que fueron diseñados y planeados en la fase anterior. La ciudad comienza a crecer sobre sí misma y se da una serie de edificios que se superponen a otros ya existentes. Existen más de 400 talleres de obsidiana, de los cuales cien se dedican a la fabricación de cuchillos y puntas de proyectiles y el resto a otras especialidades.

Fase Xolalpan (350 al 550 d.C.)

Ejerce su máxima influencia en Mesoamérica. Muchos de los conjuntos departamentales que tuvieron su inicio en el período anterior son ampliados en esta fase (Tetiltla, **Atetelco**, Tepantitla, el Palacio del Quetzalpapálotl, Xolalpan, Tlamimilolpa, etc...) Para esta fase, la ciudad se desarrolló plenamente, la pintura mural tan importante en los edificios, se manifiesta en toda la ciudad. Algunos de los más importantes murales descubiertos en Teotihuacan pertenecen a este período: Xolalpan. Entre estos murales encontramos el del jaguar localizado en la Calzada de los Muertos, los pumas de Tetitla, los murales del Palacio de Zacuala, el mural del Tlalocan y más tardíamente el **Patio Blanco de Atetelco** y los del Patio de los jaguares, al final de este periodo los del Palacio del Quetzalpapálotl y el nivel superior de Tetiltla.

Fase Metepec (550 a 650 d.C.)

En esta última etapa se muestra una declinación de la ciudad y de su población. Este decaimiento va a tener consecuencias importantes en Mesoamérica. La abrupta disminución de la población se reduce a dos mil o cinco mil habitantes. Los últimos descubrimientos nos han permitido saber que en las excavaciones aparecen restos de incendios, techos caídos y agujeros en el piso y patios, esto como evidencia de un fin violento en la destrucción de la ciudad.

3. PINTURA MURAL TEOTIHUACANA Y SU TÉCNICA

La pintura mural es considerada dentro de Mesoamérica como elemento de gran importancia y marcó el apogeo de ese arte en el Altiplano Central de México. A través de ella encontramos registro de personajes, fechas calendáricas, representación de diversas escenas; aunque cada cultura tenía una forma distinta de expresarse.

En el caso de Teotihuacan podemos decir que es una ciudad en la que existen destacados ejemplos de pintura mural, ya que en ella encontramos alrededor de 700 años de práctica en esta actividad, donde los teotihuacanos pintaban sus conjuntos habitacionales, pórticos e interiores.

Las técnicas empleadas en Teotihuacan fueron *al temple* y *al fresco*:

Al temple: Es sobre un aplanado de barro sin mortero de cal, sobre cuya superficie solo se puede pintar cuando está seca y los colores se tienen que fijar mezclándolos con aglutinantes.

Al Fresco: Se pinta sobre un soporte húmedo, generalmente una pared cubierta de cal, sobre ésta se superpone el dibujo preparatorio que se cubre con fina capa de enlucido y sobre ella se vuelve a dibujar reforzando oscuros de los contornos de los perfiles de las figuras y posteriormente se aplica el color de arriba hacia abajo para no estropear lo ya pintado.

Una característica para poder distinguir la pintura teotihuacana del resto de Mesoamérica es que, generalmente está realizada sobre una superficie perfectamente bruñida y plana (Fig. 59-60-61). Con el paso del tiempo van evolucionando las técnicas de aplanado y se vuelven cada vez más resistentes, por lo que la paleta cromática se va enriqueciendo. Dentro de la primera etapa se emplea el pigmento mineral rojo naranja, posteriormente se utiliza el rojo iridiscente con tonalidad guindácea, que es el rojo más característico teotihuacano.

El pigmento rojo se distingue en esta segunda fase (Tlamimilolpan temprano 250-300 d.C) por lo que podemos encontrar que los fondos de los murales de esta etapa están cubiertos de este pigmento; y por esta razón existen diversos ejemplares monocromos a partir de degradaciones lumínicas con este color.



Fig.59 Herramientas empleadas por los artistas teotihuacanos para bruñir las paredes

Desde el inicio hasta el fin de la cultura teotihuacana, su pintura mural se caracterizó básicamente por: dibujos hechos a líneas negras cuyos espacios posteriormente se rellenaban con colores planos, desconocía el claroscuro, no usaban sombras y mucho menos intentaban la perspectiva. La perspectiva sólo se obtiene colocando más arriba a las personas u objetos más lejanos, pero sin ocuparse para nada de disminuir su tamaño conforme se va alejando del espectador. El tamaño de las figuras está en relación a su importancia y no en relación a su distancia. La pintura guarda un ritmo y un equilibrio. Una de las características principales de la pintura teotihuacana es la simetría axial, visible en las pinturas de los pórticos. En el Patio Blanco de Atetelco encontramos un ejemplo en donde la disposición de los sacerdotes del tablero es la misma que la de los jaguares y coyotes que están en los taludes centrales del pórtico.

Los temas principales de estas pinturas son de tipo simbólico religioso, pero se pueden notar dos estilos diferentes:

El primero sería el que llamaríamos oficial, representa sobre todo a los dioses o los sacerdotes con ricos atavíos, los vestidos y los objetos que los acompañan permiten distinguir una divinidad de otra.

En el segundo estilo, aunque también de inspiración religiosa, ya no aparecen los dioses, sino los hombres que rinden homenaje a la divinidad o bien que, ya muertos, gozan de las delicias del paraíso.

Se empleaban en las pinturas colores de tierra o vegetales, las más frecuentes son el rojo oscuro, el bermellón, varias tonalidades que van del verde al azul turquesa y los amarillos.(Fig.62)



Fig.60 Herramientas de construcción y pulidores.



Fig.61 Paleta de color empleada para depositar los pigmentos .



Fig.62 Recreación de artistas Teotihuacanos realizando una pintura mural.

4. UBICACIÓN DEL PALACIO DE ATETELCO Y EL PATIO BLANCO DENTRO DE LA ZONA ARQUEOLÓGICA DE TEOTIHUACAN

ATETELCO ⁷ Quiere decir “en el muro de piedra junto al agua”

Situado a 1500 metros al suroeste de la Pirámide del Sol. Conjunto habitacional delimitado por calles en sus cuatro lados. Se encuentra en el exterior del gran centro ceremonial hacia el este del anillo periférico.(Fig.63-64)



Fig.63 Plano tipográfico de Teotihuacan.



Fig.64 Área noroeste de la ciudad de Teotihuacan.

Las secciones que lo integran son El Patio Blanco, El Patio Pintado y La Sección Norte y corresponden a dos diferentes épocas de construcción; el más antiguo al que se le dio el nombre de Patio Blanco: consta de un patio con su adoratorio central, en tres de sus lados se encuentra un pórtico con su aposento. Los Pórticos fueron registrados por el orden en que se fueron descubriendo: Núm.1 el del sur, Núm. 2 el del este y Núm. 3 el del norte.(Fig.65)

⁷ Sociedad Mexicana de Antropología, 1956-57: 15 Las excavaciones de este sitio iniciaron en 1945 por Pedro Armillas y continuaron por Carlos Margain en 1947, pusieron al descubierto varias capas de construcciones con muros pintados.

Estos pórticos que estuvieron cubiertos con magníficos murales y han sido muy bien reconstruidos tras largo tiempo y constante esfuerzo. La pared de los pórticos está cubierta por una especie de red que tiene los nudos tapados con rosetones de donde salen cabezas de coyotes, en la cual encontramos personajes ricamente ataviados con diferentes formas. En el cuarto ubicado del lado sur, se trata de guerreros águila, en el del norte de guerreros coyote y los del lado este están relacionados con Tláloc.

Lugar descubierto en la década de los cuarentas, los primeros trabajos de excavación se realizaron en el Patio Blanco, una de las secciones que integra a Atetelco⁸. Este es uno de los lugares en donde podemos observar una de las pocas reconstrucciones de pintura mural que se encontraban en los tableros de un pórtico, porque la pintura original de los taludes aún se conservaba en gran parte, admirando su gama monocromática en distintos tonos de rojo. La reconstrucción y restauración de los tableros del Patio Blanco se manejó con base en el principio de simetría, que rige gran parte de las pinturas teotihuacanas.

Los especialistas manejan diferentes fechas de creación de estos murales, pero en realidad no se cuenta con datos precisos para la cronología, lo que si es seguro es que la sección del Patio Blanco pertenece al segundo nivel constructivo de una secuencia de cuatro superposiciones arquitectónicas.

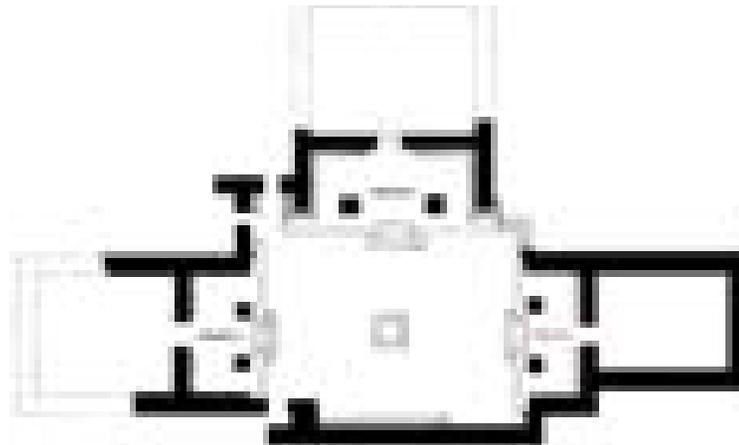


Fig.65 Atetelco - Patio Blanco.
Pinturas reconstruidas por Agustín Villagra y Santos Villasánchez. 1950.

⁸ En Atetelco encontramos una superposición arquitectónica en las que se encuentran las del Patio Blanco las cuales se fecharon del 350 a 450 años d.C., y las pinturas más tardías de Atetelco se ubican entre los 450 y 650 años d.C.



Agustín Villagra Caletí dibujante del Instituto Nacional de Antropología e Historia, acompañado de Santos Villasánchez tuvieron la tarea de reincorporar los muros de los tres pórticos que formaban parte del Patio Blanco. Es importante mencionar que todos los fragmentos de pintura mural correspondientes al Patio Blanco los encontraron durante la excavación en el escombros que formaba parte del relleno de este patio (Fig.66). Después de meses de una meticulosa observación y un gran número de dibujos, lograron que estos muros volvieran a tomar forma, insertando sobre el muro reconstruido fragmentos originales.



Fig.66 Detalle del mural del Pórtico Blanco No.1 donde podemos observar los fragmentos originales integrados a la reconstrucción de Agustín Villagra.

5 DISPOSICIÓN ARQUITECTÓNICA DE LOS CONJUNTOS HABITACIONALES Y TÉCNICAS EMPLEADAS EN LA PREPARACIÓN DE LOS MUROS PARA LA DECORACION DE LOS PALACIOS.

En Teotihuacan encontramos por primera vez un estilo de arquitectura que continuará, casi sin cambio, hasta el final del mundo indígena precolombino. Su estilo arquitectónico característico es denominado talud-tablero ⁹ (Fig.67)

Este estilo se presenta en diferentes edificios, en algunos casos se recrea en espacios interiores como en Atetelco, en donde el talud-tablero solamente está señalado, ya que la misma pintura crea de manera visual esta división.

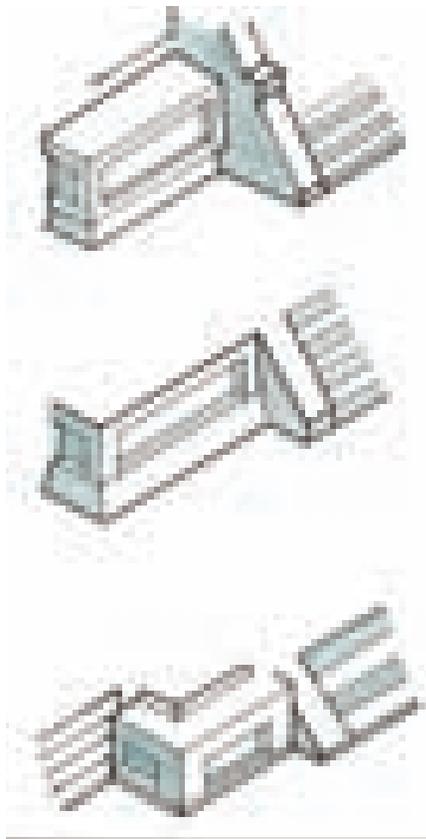


Fig.67 Modelos de tablero- talud en Teotihuacan.

Las escaleras siempre llevan alfardas, los muros están recubiertos de una capa de estuco blanco muy fino, frecuentemente pintado al fresco.

Los edificios de Teotihuacan se componen, en general de uno o varios basamentos piramidales, que sostienen templos formados de un vestíbulo que da acceso al santuario, que consiste en una especie de planta rectangular, a veces dividida en dos o tres compartimentos por muros transversales. Alrededor de estos basamentos y separados por patios, se distribuyen las habitaciones que se componen de un patio cuadrado, cuyo piso está ligeramente más bajo que el de las habitaciones y limitado por cuatro vestíbulos que ocupan cada uno de los lados, uno de los cuales sirve de entrada.

En Teotihuacan se conserva generalmente durante mucho tiempo y en todos los edificios un estilo arquitectónico muy definido y una gran uniformidad en los motivos usados. El motivo usado en los basamentos, consiste en una serie de tableros escalonados; cada tablero está sostenido por un talud relativamente pequeño (la relación entre la altura del talud tablero es de un poco menos de la tercera parte del total) y formado por una ancha moldura plana que lo limita por cuatro lados.

La ornamentación esculpida o pintada ocupaba totalmente los tableros, la faja que los limita está ornamentada por círculos concéntricos esculpidos y pintados, o solamente pintados; los colores usados, fueron rojos para el fondo y verde para los círculos que representaban cuentas de jade (chalchihuites) (Fig.68).

La decoración pintada es muy abundante, ocupando también los tableros y los muros de los edificios. La técnica más usada consistía en que sobre el muro que

⁹ Tablero corresponde a la parte superior del muro y está rodeado por un marco saliente. Talud es la parte inferior de esta división, que sobresale del muro vertical y que tiene una leve inclinación hacia afuera. Ruiz Gallut M. E, Pintura Mural Prehispánica, 1999:44

había sido construido con piedra y barro, se extendía una gruesa capa de barro de unos diez centímetros de espesor mezclado con pequeños fragmentos de tezontle; sobre ésta se aplicaba un nuevo aplanado de mezcla, muy fina, con una gran proporción de cal de dos a cuatro milímetros de grueso, y cuando estaba fresco dibujaban, a veces rayándolos, los motivos principales de la composición, corrigiendo después este dibujo con una línea roja de un color más suave; a continuación se llenaban los campos con tintas planas, usando colores seguramente de origen mineral, entre ellos el rojo oscuro, rojo más claro, amarillo, gris azulado y verde; parece que se pintaba el espacio en que era posible hacerlo, mientras el aplanado estaba húmedo, de un modo semejante a lo que en el procedimiento llamado al fresco, se llaman tareas- los colores se aplican con agua, eran absorbidos por el aplanado y después contorneados con una línea roja oscura que, a lo mismo que las partes verdes, se pintaba cuando ya estaba seco el aplanado. En algunos casos parece que la pintura todavía fresca se bruñía con una piedra muy fina, hasta que adquiría gran dureza y brillo, que la hacía más resistente a los agentes exteriores.

Otra técnica que encontramos sólo en pinturas de la segunda época, se asemeja más a lo que actualmente llamamos “al temple”, es decir que el color sólo se aplica sobre una superficie seca, por medio de un pegamento que pudo haber sido, una especie de engrudo o alguna clase de goma; los colores que ofrecen una gran variedad de tonos, se extienden formando capas muy delgadas y quebradizas, sobre un aplanado finísimo de barro, en que los dibujos se trazan con líneas muy delgadas en negro.

Como no se conocía el dibujo en perspectiva, las figuras aparecen generalmente en un solo plano; cuando se requiere representar una escena más complicada, se colocan los personajes a diferentes alturas. Los motivos empleados son grecas, estilizaciones de serpientes, fajas y cuadrados alternados; en la segunda etapa predominan elementos marinos, como conchas, caracoles, flores muy estilizadas, máscaras, rayos solares y en la tercera época aparece una multitud de pequeños personajes, edificios, sacerdotes, motivos geométricos, representaciones de diversos animales.¹⁰

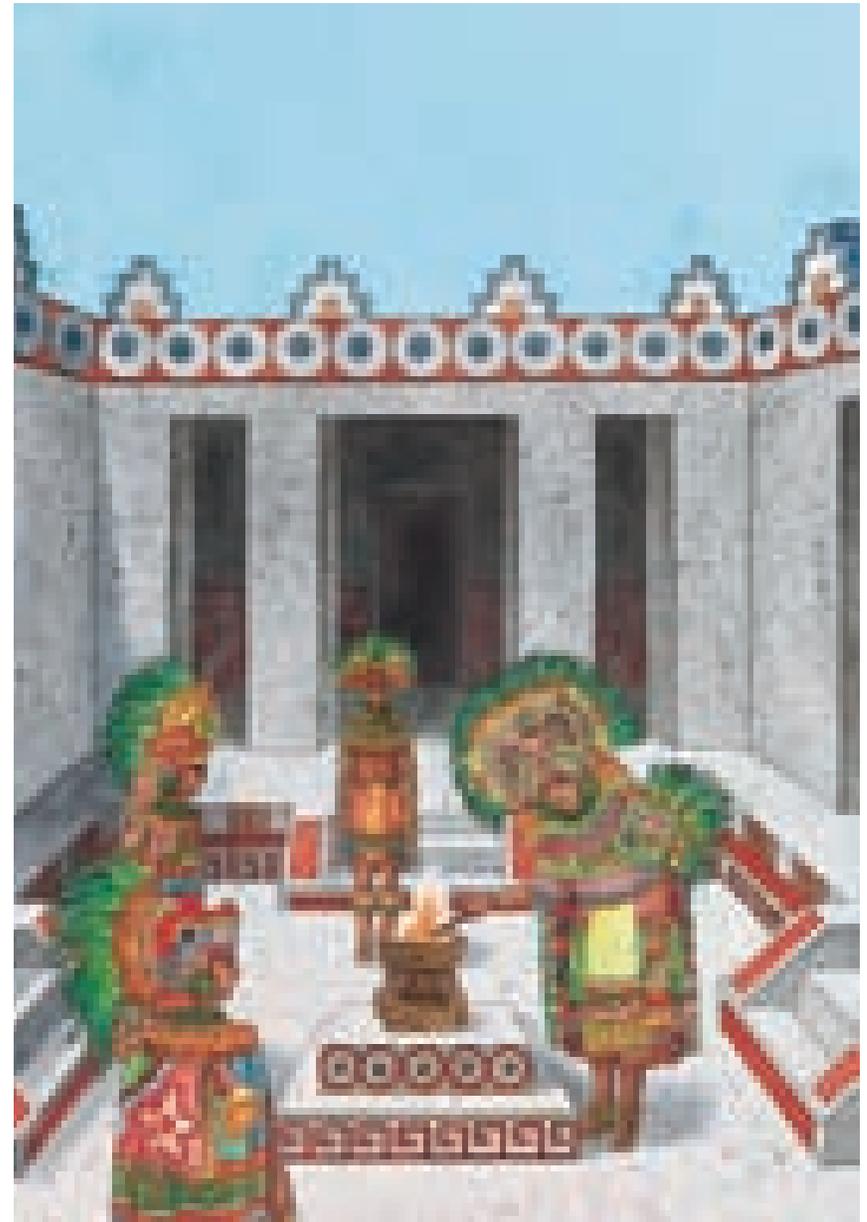


Fig.68 Recreación de un Palacio Teotihuacano.

10 Marquina I, Arquitectura Prehispánica, 1951: 67

6 DESCRIPCIÓN, SIMBOLOGÍA E INTERPRETACIÓN DE LOS CONTENIDOS PLASMADOS EN MURAL DEL PORTICO No.1 DEL PATIO BLANCO, EN ATETELCO.

Cada edificio del Patio Blanco de Atetelco presenta una semejanza en cuanto a estilo pictórico pero cada uno tiene un tema diferente. Dentro de la iconografía teotihuacana, los animales ocupan un lugar privilegiado.

Dentro de la temática zoomorfa del arte teotihuacano, más rico y variado aún es el repertorio de cuadrúpedos, especialmente fieras, cuyo papel muestra ser preponderante en la mitología de este pueblo. Su grado de estilización, sus colores variados, sus atributos y adornos diversos y su combinación con otros elementos, hacen particularmente compleja su identificación y más aún, su posible interpretación simbólica.

Trátase de perros, coyotes y felinos como el puma o el jaguar, las representaciones de cuerpo entero suelen ser de perfil. Hay casos sin embargo en que el animal tiene el cuerpo de perfil y la cabeza de frente; otros en que voltea la cabeza hacia atrás. Los hay blancos, amarillos, verdes, naranjas, rojos y azules, con o sin penacho de largas plumas de quetzal; con el pelo liso, rayado cubierto de manchas, espinas, flores, entrelaces y plumas; con las orejas, el lomo, la cola y las patas bordeados de pequeñas plumas, o el lomo y la cola adornados con una hilera de conchas; con o sin lengua bífida de serpiente etc. Del cuerpo generalmente muy estilizado, a veces echado hacia atrás o aún casi erecto, resaltan la cabeza y las garras, elementos en los que el artista suele poner un acento particular. Casi invariablemente escapa de las fauces abiertas la voluta de la palabra, simple o adornada. En algunos casos, sale de la boca del animal el llamado “glifo trilobulado sangrante”, que parece simbolizar un corazón cortado del que caen gruesas gotas de sangre, tal vez una alusión al sacrificio humano.

Sabemos por otra parte, a través de ésta y de otras culturas mesoamericanas, que el jaguar se relaciona esencialmente con los dioses del agua y de la lluvia. El arte Teotihuacano es marcadamente religioso, si son escasas las referencias a guerreros, en cambio son muy abundantes los miembros de las castas sacerdotales.

Algo del brillo de sus ceremonias religiosas se manifiesta en los objetos de culto y en los fragmentos de pintura mural que reflejan múltiples aspectos de un ritual particularmente complejo, resaltando la riqueza y la diversidad de los atuendos que



ostentaban los miembros de las castas sacerdotales: finas sandalias adornadas de muy diversas maneras, la casi inseparable bolsa para el copal, joyas de jade, prendas bordadas o realzadas con plumas finas y otros adornos, máscaras, yelmos o disfraces de dioses o animales mitológicos, diademas y tocados donde destacan invariablemente penachos y manojos de largas y elegantes plumas de quetzal.

El palacio de Atetelco nos ofrece, tres pórticos que dan al llamado “Patio Blanco”, unas escenas que complementan los frisos de coyotes y jaguares emplumados y que ocupan toda la parte superior de los muros. Cada uno de los edificios muestra un tema diferente, aunque en el caso de los tres los muros fueron decorados con el diseño de una red que crea una repetición modular, formada por la intersección de franjas diagonales que convergen en direcciones opuestas.

Hablando específicamente del contenido del Pórtico Sur (No. 1.) podemos ver que presenta en sus taludes la procesión de unos coyotes, en cada uno de los taludes se representan de perfil dos coyotes colocados uno a continuación de otro de manera horizontal.(Fig.69)

En la publicación de Beatriz de la Fuente llamada “*La Pintura Mural Prehispánica*” el especialista Rubén Cabrera nos describe detalladamente todos los elementos que integran al mural:

El pelo de estas figuras se representa por pequeñas rayas ordenadas en franjas delgadas, las orejas y la cola terminan en un rojo de mayor intensidad, y de su hocico abierto, donde se muestra su dentadura y su lengua, le sale una vírgula que se enrosca hacia arriba. La silueta superior de su cuerpo, sus patas y su cola se adornan con flecos. Portan una gran tocado sostenido por una diadema ondulada, largas plumas le caen por detrás. Llevan en el centro de su cuerpo una figura circular con bandas diagonales alternadas en dos tonos de rojos, se trata de un escudo.

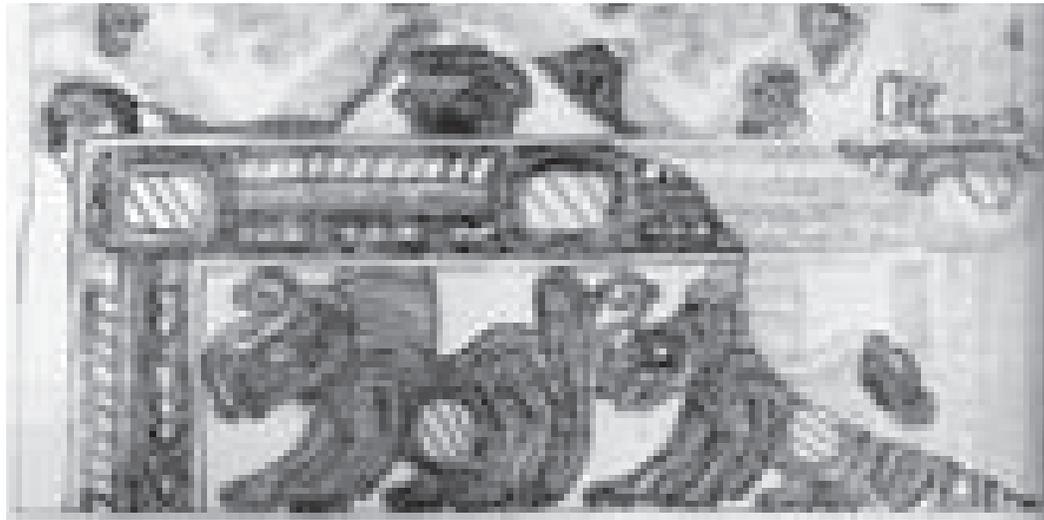


Fig.69 Talud Tablero Patio Blanco, Pórtico 1, Coyotes en procesión según Agustín Villagra.

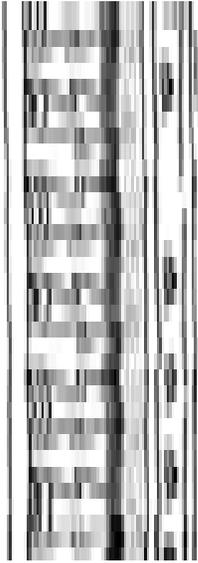


Fig.70 Fragmento de la cenefa del mural.

Los bordes laterales y superiores de los murales están delimitados por una ancha cenefa compuesta por tres franjas delimitadas por delgadas líneas, la franja inferior es la más ancha y tiene un acabado de rayas imitando la piel del coyote (Fig.70). Sobre ésta se aplica una sucesión de figura triangular parecida a los tallos de una especie de cactus. La franja intermedia es, mucho más angosta, y se forma con la sucesión de pequeñas plumas colocadas transversalmente a la línea de la cenefa, formando hacia su lado exterior una especie de ondas. Finalmente la franja exterior está arreglada por una superposición de pequeñas placas cuadradas, ligeramente más anchas en el lado exterior. En la parte superior, simétricamente distribuidas al centro y hacia los lados, se encuentran tres escudos de forma ovalada adornado sus bordes con flecos o pelo de coyote, y en la parte central de encuentran dos franjas diagonales como se ve en los escudos representados en el cuerpo de los cánidos.

El mural central presenta un reticulado de anchas franjas diagonales que forman espacios cuadrangulares, en cuyo interior se representan figuras humanas de pie que llevan un fastuoso atuendo guerrero (Fig.71). Las franjas diagonales delimitadas por delgadas líneas, están cubiertas por pequeñas rayas imitando el pelo del coyote. Sobre estas franjas van aplicadas figuras simbólicas alternadas entre sí; una de estas es una especie de borla que tiene dos espigas y es parecida a la figura denominada malinalli o zacate de carbonero según J. Angulo. Y el otro elemento decorativo que alterna con la figura anterior son dos volutas alargadas que han identificado como símbolo de fuego; van colocadas una frente a la otra.

En la unión o cruce de cada franja que forman los espacios reticulados, se aplica un medallón circular, adornado con una sucesión de placas rectangulares. Estas van superpuestas alrededor de un disco de cuya parte central cuelga la cabeza de un coyote que tiene el hocico abierto, mostrando sus dientes y su lengua. (Fig.72)



Fig.72 Medallón.



Fig.71 Fragmento de la reticula del mural.

El tema central del mural es una figura humana con un fastuoso atuendo que consiste en un disfraz de coyote con elementos flamígeros que le salen de diferentes partes de su cuerpo.

Las figuras humano- coyotes llevan sandalias adornadas con grandes hebillas, de cuyos pies le salen protuberancias flamígeras; su faldellín está adornado con anchas bandas que le cuelgan por delante y por detrás. Tiene una especie de medallón, decorado con elementos geométricos que parecen campanas y sobrepuesto al medallón se ve un pectoral, formado por varios elementos simbólicos. Además de una cola de coyote, luce por detrás un complicado atuendo adornado con dardos, cintas, plumas, borlas y flecos, de donde le salen también los símbolos flamígeros. (Fig.73)

En la espalda se aprecia un medio círculo con nudo en el centro, que sujeta una base similar al de la base del tocado, con un elemento tridentado y plumas cortas al parejo, de donde sale una cinta o franja similares a las protuberancias flamígeras. Portan orejeras redondas formadas por círculos concéntricos, anteojera y collar.

Su amplio tocado consiste en una diadema de varias franjas superpuestas; en la inferior se muestran dentro de un tablero, tres figuras circulares denominadas “figuras trilobuladas”, orladas con flecos. En la franja intermedia, entre otras representaciones simbólicas, se muestra un nudo horizontal, pequeños rectángulos oblicuos y el signo del año teotihuacano. Su tocado remata con un gran penacho de dardos adornado con borlas y plumas formando un borde orlado de donde salen nuevamente los elementos flamígeros.

Dos vírgulas de la palabra surgen del hocico del animal decoradas igualmente con el signo de la llama. Lleva guantes que tienen un acabado de rayas cortas imitando a la del pelo del coyote. Estas van adornadas con flecos. El personaje empuña con una mano un atado de dardos cuyas puntas van dirigidas hacia atrás y sus bases sobresalen hacia el frente, con la otra mano sostiene un propulsor de dardos.



Fig.73 Figura humana con disfraz de un coyote ricamente ataviado.

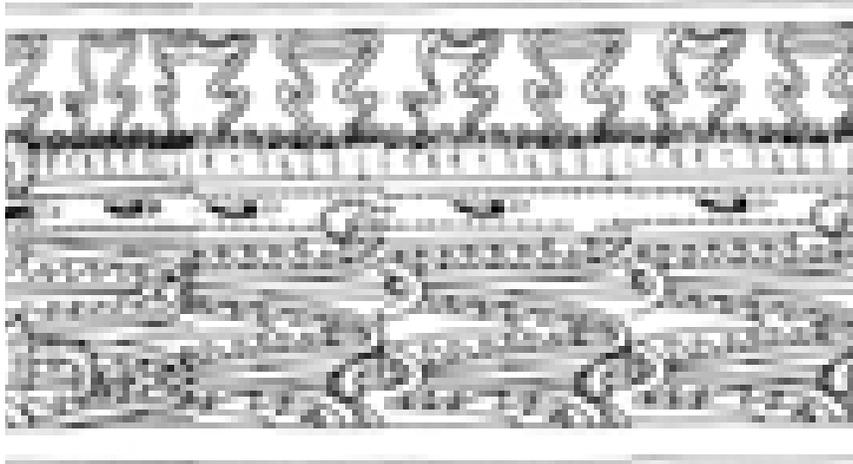


Fig.74 Fragmentos de cenefa.

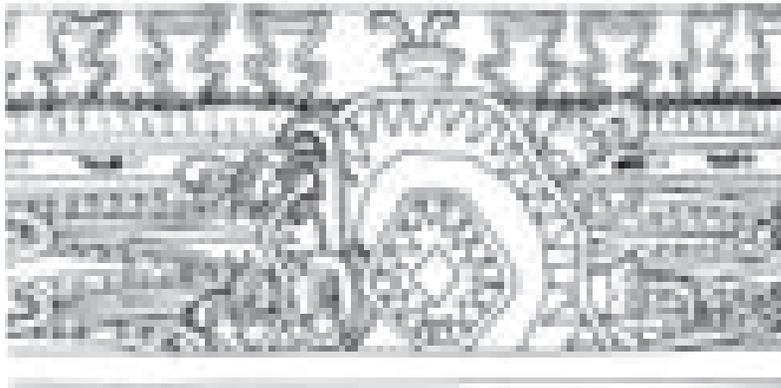


Fig.75 Fragmentos de cenefa.

En cuanto a la cenefa que decora la parte central del mural encontramos:

La más ancha se encuentra hacia el interior y se forma por una sucesión de cuchillos colocados en fila de tres, una fila sobre la otra. Una segunda franja de la cenefa esta decorada con rayas cortas y pequeñas figura alargadas que parecen plumas. En seguida se mira una delgada franja compuesta de líneas cortas y paralelas entre sí, en grupos de cuatro, que rematan en su lado exterior con un fleco orlado. Finalmente la cenefa en su lado exterior se forma con una sucesión, en sentido transversal, de figuras trianguliformes parecidas a las hojas o al tallo de una especie de cactus (Fig.74)

Sobre la ancha cenefa se aplican a intervalos regulares, grandes medallones romboiformes compuestos de franjas concéntricas. Cada uno tiene motivos diferentes: en el centro se presenta un pequeño rombo, al que envuelve una figura similar adornada con motivos estrellados. En seguida va una franja redondeada decorada con líneas onduladas, y finalmente se encuentra la última franja que va adornada con líneas quebradas ornamentando un arco de figura triangulares. La figura vista en su conjunto se asemeja a un cerro o montaña en cuya silueta se ubican cinco flores con espiga, se encuentran simétricamente distribuidos dos a cada lado y una en su parte central superior, ésta con doble espiga. Una mano con un puño orlado que emerge de un lado del supuesto cerro, sostiene un implemento que tiene hacia arriba tres ganchos. La posición de la fila de cuchillos es simétrica con respecto al medallón del centro en el mural frontal; tiene su parte proximal junto al medallón y su parte distal se dirige hacia los lados, hasta unirse en el siguiente medallón, donde los cuchillos cambian de dirección.¹¹ (Fig.75)

¹¹ De la Fuente B, La pintura Mural Prehispánica en México Teotihuacan, 2001: 203-207

7 AGUSTÍN VILLAGRA CALETI Y LA IMPORTANCIA DEL DIBUJO COMO HERRAMIENTA PARA DOCUMENTAR LOS DESCUBRIMIENTOS DE ZONAS ARQUEOLÓGICAS.

Al comenzar los trabajos de exploración en Mesoamérica desde el siglo XIX, fue de gran importancia emplear el dibujo como herramienta para registro de los sitios arqueológicos.

Gracias a esta técnica Agustín Villagra Caleti logró documentar y asegurar la permanencia de muchos materiales descubiertos de pintura mural.

El dibujo nos puede ofrecer diferentes ventajas, en ellas encontramos que al estar frente a la obra se pueden observar los más mínimos detalles que el artista prehispánico plasmó en sus pinturas, e incluso saber de la técnica utilizada en el trazo, por ello, el dibujo se convierte en una técnica indispensable.

El trabajo de dibujo o calca durante el momento de un descubrimiento es trascendental y en los casos en que la obra se ha perdido totalmente, el dibujo se convierte en evidencia gráfica y por lo tanto es un material de registro invaluable, que puede emplearse para el estudio del México Antiguo.

Agustín Villagra Caleti nació en la ciudad de México el 29 de Abril de 1907 y murió en 1985. Estudió dibujo y pintura en la Escuela Nacional de Bellas Artes, fue en 1929 cuando inició su vida profesional en el campo del dibujo en la Secretaría de Artes de la Secretaría de Educación Pública. En 1932 trabajó como ayudante del Departamento de Monumentos Coloniales y un año después en el Museo Nacional. Posteriormente se integró al Departamento de Monumentos Prehispánicos del Instituto Nacional de Antropología (creado en 1933) y fue profesor de dibujo de la Escuela Nacional de Antropología en 1939.¹² (Fig.76)



Fig.76 Agustín Villagra Caleti.

Los sitios en los que trabajó Agustín Villagra fueron: las pinturas de la Tumba 105 y los relieves de los danzantes de Monte Albán, Oaxaca. Desde 1940 se dedicó a las pinturas de la zona de Teotihuacan, en 1947 se encargó de

12 García Moll R. La Antropología en México. Panorama histórico, t.II, Los protagonistas 1998:505-507

la pintura mural del interior de los tres cuartos del Edificio de las Pinturas de Bonampak, en Chiapas, lugar al que regresó en 1948 y 1951. En 1949 realizó las copias de algunos de los murales de Palenque. De 1951 a 1953 trabajó en las pinturas de Ixtapantongo, Estado de México. Entre otras copias importantes que realizó están imágenes pintadas en Cholula, Cuicuilco y Tlatelolco. Es importante mencionar que algunos de los trabajos los realizó con Santos Villasánchez.

Ahora nos enfocaremos a su trabajo en Teotihuacan. Como ya lo mencioné, en 1940 fue comisionado por la Dirección del INAH a cargo del Dr. Alfonso Caso, a trabajar en la zona arqueológica de Teotihuacan. Una de las áreas fue Atetelco, en donde llevó, un trabajo de reconstrucción.

Su método de trabajo fue recoger en orden los fragmentos de pintura que encontraron, después calcularon los encontrados *in situ* y posteriormente se procedió a la reconstrucción de los murales en dibujo. Desde los trabajos de inicio se dieron cuenta que la posibilidad de su reconstrucción no era solamente pictórica sino también arquitectónica. Se propuso reponer en su sitio la mayor parte de la pintura y solo los fragmentos que fueron fácil de coordinar quedaron aislados, de forma que el público los pueda observar y distinguir.

La parte explorada de Atetelco consistía en dos patios limitados por edificios: el de mayor antigüedad y más pequeño, llamado Patio Blanco por el color de su aplanado en los muros, y el más actual y de mayores dimensiones llamado Patio Pintado. En el Patio Blanco fue donde encontraron muchas pinturas *in situ*, como una gran cantidad de fragmentos que utilizaban de relleno para nuevas construcciones. Su tarea fue la restauración del pequeño Patio Blanco que recibió en proceso de reconstrucción.

Considerando todos los proyectos en los que participó, es muy importante reconocer la labor incansable y profesional de Agustín Villagra; gracias a su trabajo en la colaboración de descubrimientos arqueológicos, hoy día es posible referirnos al pasado precolombino y tener un acercamiento a la pintura mural de distintas culturas.

El gran valor de la obra de Villagra, es la gran contribución que nos deja como legado, el permitirnos “recuperar, conservar y entender” las pinturas murales prehispánicas.

BIBLIOGRAFÍA

ABRAHAM JALIL Bertha Teresa

Proyecto Ensayo Hispánico
Universidad Autónoma del Estado de México
Octubre 2006.

AMADOR Alberto

Cuadernos de Arquitectura Mesoamericana
“Conjuntos religiosos simétricos en Teotihuacan”
México, Universidad Nacional Autónoma de México,
División de Estudios de Posgrado,
Facultad de Arquitectura, Núm. 2, julio de 1984.

BELCHER Michael

Organización y diseño de exposiciones, su relación con el museo.
Gijón, Trea. 1997, 278 p.

BERNAL Ignacio

Tenochtitlán en una isla
Ed. Fondo de Cultura Económica.
2ª. Edición, Tezontle
México. 1995, 167 p.

BERNAL Ignacio- ROMAN PIÑA-CHAN-FERNANDO CAMARA

Museo Nacional de Antropología
Ed. DAIMON
7-11 p.

DE LA FUENTE Beatriz, **FALCON** Tatiana, **RUIZ GALLUT** María Helena, **SOLÍS** Felipe, **STAINES CICERO** Leticia, **URIARTE** María Teresa.

Pintura Mural Prehispánica
Ed. Jaca Book Spa, Milán. 1999, 272 p.
“Materiales y técnicas en la pintura mural prehispánica”
Tatiana Falcón. 33-39 p.
“El Altiplano Central: Teotihuacan, Cholula y Cacaxtla”
María Elena Ruiz Gallut. 41-66 p.

DE LA FUENTE Beatriz

La Pintura Mural Prehispánica en México Teotihuacan Vol. I - II
Ed. UNAM Instituto de Investigaciones Estéticas.
1ª. Edición.. México DF. 2001, 391 p.

DE LA FUENTE Beatriz

La Pintura Mural Prehispánica en México Teotihuacan Vol. I
Boletín Informativo No 5
Ed. UNAM / Instituto de Investigaciones Estéticas.
Diciembre 1996, 44 p.

DALLEY Terence

Guía completa de ilustración y diseño: Técnicas y Materiales
Madrid: H. Blume, 1981.224 p.

ESPINOSA Gabriel

El arte en Teotihuacan
Ed. Circulo de Arte, 1ª. Edición
2000. 23 p.

FERNÁNDEZ Miguel Ángel

Historia de los museos en México
Banamex
México, 1987, 248 p.

FERNÁNDEZ Luís Alonso

Museología y Museografía
Ediciones del Serbal. 1ª. Edición
España.1999, 384 p.

FILIPPIS Jorge

Glosario de Diseño
1ª. Edición.: Nobuko
Buenos aires. 2005

GALINDO Y VILLA Jesús

Catálogo Del Departamento de Arqueología del Museo Nacional
Primera Parte Galería De Monolitos
Imprenta del Museo Nacional
México.1897, 74 p.

GARCÍA MOLL Roberto

*“Agustín Villagra Caletí” La Antropología en México.
Panorama histórico, T.II,
Los protagonistas
México. INAH
Colección Biblioteca del Instituto Nacional de Antropología
1998. 507 p.*

GARCÍA VALADÉS Adrián

*Teotihuacan la Ciudad de los Dioses
Ed. García Valadés
26ª. Edición . México, D.F. 1997 ,63 p.*

HERNÁNDEZ HERNÁNDEZ, Francisca

*El museo como espacio de comunicación
Ed. Trea
1ª. Edición. 1998. 235 p.*

LEON PORTILLA Miguel

*Raíces Indígenas presencia Hispánica
“Teotihuacan y los destinos mexicanos/
“La figura humana en la pintura mural prehispánica”
Ed. El Colegio Nacional.
1ª. Edición. México D.F. 705 p.*

LEON Y GAMA, Antonio de

*“Descripción histórica y cronológica de dos piedras que se hallaron
en el año de 1790, en la Plaza Principal de México”
Primera parte 1792
Segunda Parte 1832
México*

LORD Barry - LORD Gail Dexter

*Manual de Gestión de Museos
Editorial Ariel, S.A
1ª. Edición,
Barcelona, Septiembre 1998, 255 p.*

MARTÍNEZ CRUZ, María Santa Yolanda

Antecedentes del Diseño Gráfico en México
Escuela Nacional de Estudios Profesionales Acatlán
1ª. Edición. México.D.F. 2003, 33 p.

MARTÍNEZ GARCÍA Ofelia / **PORTILLO** Ortiz Gerardo / **LÓPEZ** Monrroy Manuel

La comunicación visual en Museos y Exposiciones
Ed. UNAM.
1ª. Edición, México. D.F. 2001, 223 p.

MORALES MORENO Luis Gerardo

Orígenes de la Museología Mexicana: Fuentes para el estudio histórico del Museo Nacional, 1780-1940
Publicado por Universidad Iberoamericana
1994, 285 p.

MORENO GUZMÁN María Olvido

ENCANTO Y DESENCANTO: el público ante las reproducciones en los museos.
INAH. 1ª. Edición, 2001.

RAMÍREZ VÁZQUEZ en la Arquitectura.

Ed. Diana y Beatrice Trueblood.
UNAM
1989, 294 p.

RAMÍREZ VÁZQUEZ Pedro

El Museo Nacional de Antropología; arte, arquitectura, arqueología, etnografía.
México. Ed. Tlaloc.
Pág. 257.

REVISTA ARTES DE MÉXICO

Museo Nacional de Antropología- "La museografía del nuevo Museo Nacional de Antropología" Mario Vásquez,
NUM. 66 / 67. AÑO XII 1965 II Época. 35-44 p.

REVISTA ARTES DE MÉXICO

Murales Prehispánicos
NUM. 144. AÑO XVIII. 1971. Pág.118

REVISTA MEXICANA DE ESTUDIOS ANTROPOLÓGICOS

Sociedad Mexicana de Antropología
Tomo Decimocuarto- Segunda Parte ,1956-1957, 231 p.

REVISTA PASAJES DE LA HISTORIA

El milenio Teotihuacan
Ed. México Desconocido y CONACULTA. Tomo IV
México DF. 96 p.

RICO, Juan Carlos

Montaje de exposiciones, museos, arquitectura y arte
Editor: Silex Ediciones
1ª. Edición. Madrid. 1996, 396 p.

RICO MANSARD Luisa Fernanda

Exhibir para educar "Objetos, colecciones y museos de la ciudad de México" (1790-1910)
Ediciones Pomares, S.A.
Barcelona - México.447 p.

SANTANA MESTRE Joan

Museografía Didáctica
Núria Serrat Antolí (coords.)
Ed. Ariel
1ª. Edición, Barcelona , Febrero 2005, 653 p.

SATUÉ Enric

El Diseño Gráfico Desde sus orígenes hasta nuestros días
Alianza Editorial, Madrid.1988, 500 p.

STAINES Cicero Leticia

Anales del Instituto de Investigaciones Estéticas
“Testimonios de pintura mural prehispánica: dibujos de Agustín Villagra Caletí”
México. UNAM
Núm. 89, Vol. XXVIII, 2006, 233 p.

TURNER

Museo Nacional de Antropología
Ed. Turner- DGE Equilibrista- CONACULTA- INAH
España. 2004. 444 p.

MARÍN TORRES, Maria Teresa

Historia de la documentación museológica: la gestión de la memoria artística
Gijón, Asturias: Trea, 2002, 387 p.

MARQUINA, Ignacio

Arquitectura Prehispánica, “Horizonte Teotihuacano”.
INAH. 1951, 56-115 p.

MATOS, MOCTEZUMA Eduardo

“Teotihuacan” la metrópoli de los dioses
Ed. Lunwerg
Barcelona. 1990, 239 p.

MILLÓN Rene

Urbanization at Teotihuacan, vol 1, parts 1-2,
Editado por René Millon, Bruce Drewitt, y George Cowgill, Austin:
University of Texas, 1973

MONTES DE OCA NAVAS Elvia

Bibliografía especializada Teotihuacan.
Ed. Instituto Mexiquense de Cultura.
1ª. Edición. 205 p.

VILLAGRA Agustín

“Teotihuacan y sus pinturas murales”
Anales del Instituto Nacional de Antropología e Historia
México. Secretaría de Educación Pública. INAH
Tomo V No. 33. 1951, 67-74 p.

VILLAGRA Agustín

Las pinturas de Tetitla, Atetelco e Ixtapantongo
Editorial Artes de México No. 3
México
1954

YÁÑEZ Agustín

Arqueología
Teotihuacan. "Guión Presentado por el Arq. Ignacio Marquina"
México. INAH - C.A.P.F.C.E. - SEP
1961. 22 p.

ZAVALA Lauro, Ma. de la Paz Silva, J. Francisco Villaseñor

Posibilidades y límites de la Comunicación Museográfica
UNAM
México:1993,155 p.

ZAVALA Lauro

Estrategia de comunicación en la planeación de exposiciones
INAH
1996

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Fig.1- Organigrama de división de actividades. Tomado de “Manual de Museos”.Pág.45.Esquema redibujado por Vanessa Fonseca Rodríguez.

Fig.2- Cubo de Interacciones. Tomado de “Manual de Museos”.Pág.47. Esquema redibujado por Vanessa Fonseca Rodríguez.

Fig.3-4- Grabados de la Coatlicue y la Piedra del Sol/ Portadilla del libro. Tomados de “Descripción histórica y cronológica de las dos piedras”

Fig.5- Piedra del sol exhibida en una de las torres de la catedral.Pintura de Johann Salomon Hegi. Colección particular. Tomado de “Viajeros Europeos del siglo XIX en México”.Pág. 20-21.Fomento Cultural Banamex.

Fig.6- Claustro de la Real y Pontificia Universidad. Grabado de Pedro Gualdi. Col.Fundación Amparo/Museo Amparo. Tomado de “Descubridores del pasado en Mesoamérica”.Pág.348

Fig.7- Fachada del antiguo Museo Nacional. Tomada de “Museo Nacional de Antropología” por Ramírez Vásquez. Pág.11

Fig.8- Porfirio Díaz en el Museo Nacional. Tomado de “Museo Nacional de Antropología” Ed. Turner. Pág.72.

Fig.9- Vistas de la Galería de Monolitos del Antiguo Museo Nacional. Tomadas de “Museo Nacional de Antropología” Ed. Turner. Pág.71-74.

Fig.10- Construcción del Museo Nacional de Antropología 1963. Tomadas de “Museo Nacional de Antropología” por Ramírez Vásquez. Pág.18,22 Construcción de Paraguas Tomada de “Museo Nacional de Antropología” Ed. Turner. Pág.31

Fig.11- Imágenes del traslado de las colecciones al Museo Nacional de Antropología en el Bosque de Chapultepec. Archivo Histórico del MNA. “Museo Nacional de Antropología” Ed. Turner. Pág.46-48.

Fig.12-13- Planos del la Planta Baja y alta del MNA. Tomados del Folleto del Museo Nacional de Antropología.Introducción al Museo.Pág.7-8.

Fig.14- Interior del Viejo Museo Nacional con la piedra de Tizoc. óleo de Cleofas Almanza,s.XIX.Col. Museo Nacional de Antropología, CONACULTA-INAH



Fig.15-16- Vista del Patio del Antiguo Museo. Tomados de “Museo Nacional de Antropología” Ed. Turner. Pág.66

Fig.17-18- Museografía del Antiguo Museo Nacional. Tomados de “Museo Nacional de Antropología” Ed. Turner. Pág. 67-78

Fig.19- Anteproyecto de ampliación del Museo. Tomado del Archivo histórico del MNA.

Fig.20- Consejo ejecutivo de planeación del Museo. Tomados de “Museo Nacional de Antropología” Ed. Turner. Pág.30

Fig.21- Proceso de montaje museográfico. Tomadas del Archivo histórico del MNA.

Fig.22- Reproducciones a escala natural. Tomadas del Archivo histórico del MNA.

Fig.23- Foto Sala Mexica reestructurada. Fotografía de Roberto Velasco Alonso.

Fig.24- Etapas de reestructuración de las Salas del MNA. Fotografías del archivo del MNA.

Fig.25- Salas totalmente reestructuradas. Archivo dirección MNA.

Fig.26- Introducción a la Sala de Teotihuacan 1964. Archivo fotográfico del departamento de Movimiento de Colecciones del MNA.

Fig.27-28 Fotografías Monumentales como apoyo museográfico y esculturas de gran formato. Archivo fotográfico del departamento de Movimiento de Colecciones del MNA.

Fig.29- Reproducciones de pintura mural mostradas en el discurso de 1964. Archivo fotográfico del departamento de Movimiento de Colecciones del MNA.

Fig.30-31 Exhibición de artes menores y cerámica. Archivo fotográfico del departamento de Movimiento de Colecciones del MNA.

Fig.32- Exhibición de reproducciones de pintura mural. Archivo fotográfico del departamento de Movimiento de Colecciones del MNA.

Fig.33- Reconstrucción de un conjunto habitacional de Atetelco. Ilustración de Irina Botcharova. Tomada de la Revista Pasajes de la historia Tomo. IV Pág.56.

Fig.34- Sala de Teotihuacan totalmente reestructurada. Fotografías de Vanessa Fonseca Rodríguez.

Fig.35- Mural del Pórtico 1, in situ. Fotografía de Vanessa Fonseca Rodríguez, registro fotográfico 2000.

Fig.36- Plano de ubicación de la sala de Teotihuacan. MNA

Fig.37- Equipo de trabajo. Fotografía Vanessa Fonseca Rodríguez.

Fig.38- Detalle del plano de la Sala de Teotihuacan. MNA

Fig.39- Levantamientos de la recreación del Pórtico No.1. Realizados por Vanessa Fonseca Rodríguez.

Fig.40- Planos con las dimensiones de la recreación. Realizados por Vanessa Fonseca Rodríguez.

Fig.41- Visita a la zona arqueológica de Teotihuacan. Registro fotográfico 2000.

Fig.42-43-44-45- Registro fotográfico del mural en la zona arqueológica de Teotihuacan. Fotografías de Vanessa Fonseca Rodríguez.

Fig.46- Elementos que decoran el mural. Bocetos realizados por Vanessa Fonseca Rodríguez.

Fig.47-48 Herramientas para pintar el mural. Fotografías. Vanessa Fonseca Rodríguez.

Fig.49- Estructura de lambrines. Esquema Vanessa Fonseca Rodríguez.

Fig.50- Plantilla de formato total. Reconstrucción digital por Vanessa Fonseca Rodríguez.

Fig.51-52-53- Proceso de calca. Fotografías Vanessa Fonseca Rodríguez.

Fig.54- Proceso de elaboración del Mural. Fotografías Vanessa Fonseca Rodríguez.

Fig.55- Presentación final de mural. Fotografías Vanessa Fonseca Rodríguez.

Fig.56- Equipo de trabajo el día de la inauguración. Nov.2000.

Fig.57- Pintura de José María Velasco. MUNAL-INBA. Tomada de Revista Pasajes de la historia Tomo. IV Pág.15.

Fig.58- Vista Aérea de la traza teotihuacana. Archivo fotográfico, Arqueólogo Felipe Solís Olguín.



Fig.59- Vitrina del Museo de Pintura Mural de Beatriz de la Fuente, que muestra las herramientas empleadas para preparar los muros sobre los que realizarían la pintura mural. Fotografía Vanessa Fonseca Rodríguez.

Fig.60-61- Herramientas de construcción y pulidores/ Paleta de color. Tomada de la Revista Pasajes de la historia Tomo. IV Pág.33-50.

Fig.62- Recreación de artistas teotihuacanos pintando un mural. Ilustración de Irina Botcharova. Tomada de la Revista Pasajes de la historia Tomo. IV Pág.48-49.

Fig.63- Plano tipográfico de Teotihuacan. Tomado de “Teotihuacan la metrópoli de los dioses” Pág.46-47.

Fig.64- Área noroeste de Teotihuacan. Tomado Revista Artes de México, No.144, Año XVIII. Pág.8-9; levantamientos realizados por la Universidad de Rochester en colaboración con el INAH. Dibujo tomado de Alejandro Résendiz y Ramón E. Méndez Sainz.

Fig.65- Patio de las pinturas reconstruidas por Villagra y Santos Villasanchez 1950. Anales del Instituto Nacional de Antropología e Historia. Tomo V. Fig.4

Fig.66- Detalle del Mural central del Pórtico No.1. Fotografía Vanessa Fonseca Rodríguez.

Fig.67- Modelos de tablero-talud. Tomada de la Revista Pasajes de la historia Tomo. IV Pág.34.

Fig.68- Reconstrucción de un conjunto habitacional de Atetelco. Ilustración de Irina Botcharova. Tomada de la Revista Pasajes de la historia Tomo. IV Pág.56.

Fig.69- Talud- tablero, coyotes en procesión por Agustín Villagra. Tomado de “La Pintura Mural Prehispánica en México” Teotihuacan Vol. I Pág.218.

Fig.70-71-72-73 Detalles de los elementos que integran el mural. Tomados de “La Pintura Mural Prehispánica en México” Teotihuacan Vol. I Pág.206. Vol II Pág.177

Fig.74-75 Detalle de cenefas del mural. Tomados de “La Pintura Mural Prehispánica en México” Teotihuacan Vol. 1 Pág.206

Fig.76- Fotografía de Agustín Villagra Calletí. Testimonios de pintura mural prehispánica, dibujos de Agustín Villagra. Leticia Staines Cicero. Pág.187.