



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

**“El diseño y la comunicación visual,  
su participación como generador de  
experiencias museográficas”**

*Tesis*

**QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:  
LICENCIADA EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL**

**PRESENTA:  
INGRID GARCÍA NARVÁEZ**

**DIRECTOR DE TESIS:  
LICENCIADA MINETTE SUZANNE ERDMAN LANGO**

MÉXICO, D.F., 2012



Universidad Nacional  
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

**Biblioteca Central**



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

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

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



# **Universidad Nacional Autónoma de México**

## **Escuela Nacional de Artes Plásticas**

“El diseño y la comunicación visual, su participación como generador de experiencias museográficas”

Tesis

Que para obtener el Título de:  
Licenciada en Diseño y Comunicación Visual

Presenta: Ingrid García Narváez

Director de tesis: Licenciada Minette Suzanne  
Erdman Lango

México, D.F., 2012

GOYA, PUMAS, UNIVERSIDAD...



# DEDICADO A

SILVIA SOFÍA NARVÁEZ VALENCIA, **mi mamá**

Héctor García Suárez y Karen García Narvárez, **mi papa y hermana**

Javier Narvárez, David Narvárez, Graciela Narvárez, Agripina Coronado, **tíos**

Grethel Baeza, Ana Elena Baeza, Cétia Narvárez, Maureen Bentacour, **primas y sobrina**

Oscar Fernando Juárez, Iván Lira, Claudia Bravo, Roberto León, Rocío Ortíz, Miguel, Mere, Nacho, Marco Polo, Adán Gómez, Arturo Martínez, Mónica Badillo, Ana Lilia Ruiz, Francisco Anaya, Edgar Aguayo, **amigos**

A cada integrante del grupo 1111, ENAP, 2007 y al resto de mis amigos de la **ENAP y PREPA 5**

**MX MUSEOGRAFÍA**, a todos los integrantes y colaboradores del equipo

Leopoldo Baeza, Irma Narvárez, Eduardo Cruz y Jonathan Romero, aquellos que han dejado la tierra para convertirse en **Ángeles**

# AGRADECIMIENTOS

A todas aquellas personas que se ilusionaron y brindaron su total apoyo para ver finalizado el presente trabajo.

Total agradecimiento a mi familia por darme la oportunidad y mostrarme lo bello de estudiar una carrera universitaria, madre, padre, hermana, tíos y primas.

Así mismo agradezco a los maestros, que me alentaron y sirvieron de ejemplo durante mi estancia en la ENAP, Jorge Molina, Fabiola Valdelamar, Francisco Bolio, Erika Rojas, en especial aquellos que me ayudaron a descubrir las virtudes de la Museografía, Minnet Erdman Lango y Gabriel Bernardo Ortega.

Dentro del extraordinario mundo de la museografía agradezco su compañerismo, enseñanza y confianza a la Lic. en Diseño y Comunicación Visual Mónica Paulina Badillo Leal.

Por último agradezco el apoyo brindado a todos mis amigos y colegas diseñadores, que a su paso han dejado alguna enseñanza en mí.

# ÍNDICE



## CAPÍTULO 1

### INTRODUCCIÓN

7

### DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

<b>1.1 Comunicación</b>	<b>12</b>
<b>1.2 Diseño</b>	<b>13</b>
1.2.1 Diseño y comunicación visual	14
1.2.1.1 Proceso creativo en el diseño	15
1.2.2.2 Metodología para el diseño	16
<b>1.3 Diseño y su relación con la museografía</b>	<b>18</b>

## CAPÍTULO 2

### MUSEOGRAFÍA

<b>2.1 Museo</b>	<b>20</b>
2.1.1 Definición	21
2.1.2 Funciones del museo	23
2.1.3 Museo – Imagen	24
2.1.4 Gestión y administración del museo	24



<b>2.2 Exposición</b>	<b>27</b>
2.2.1 Antecedentes	27
<b>2.3 Museografía y Museología</b>	<b>31</b>
2.3.1 Museografía mexicana	32
2.3.2 Museógrafo	33
2.3.3 Museografía en museos de arte	34
2.3.4 Colecciones de arte en México	34
2.3.5 Espacio museográfico	36
2.3.6 Semiótica del museo o espacio museográfico	37
<b>2.4 Diseño de exposiciones</b>	<b>39</b>
2.4.1 Equipo multidisciplinario. División de tareas	41
2.4.2 Elementos propuestos por diseño museográfico	46
2.4.3 Técnicas y materiales	49
2.4.4 Antecedentes del D.C.V en museos	54
2.4.5 Participación del D.C.V en el diseño de exposiciones	55
2.4.6 Especialidades del D.C.V implicadas en el diseño museográfico	59
2.4.6.1 Elementos gráficos diseñados para una exposición	65
<b>2.5 Visitante</b>	<b>71</b>
<b>2.6 Didáctica</b>	<b>72</b>
2.6.1 Educación	74
<b>2.7 Nuevas tecnologías</b>	<b>75</b>
<b>2.8 Experiencia museográfica</b>	<b>79</b>
<b>2.9 Concepción de la museografía a través del tiempo</b>	<b>85</b>

## ESTUDIO DE CASO

*“Imagen, ritmo y movimiento. Escenarios Plásticos de música y danza, MUNAL 2011”*

<b>3.1 Presentación método de análisis</b>	<b>88</b>
<b>3.2 Historia de Munal</b>	<b>90</b>
<b>3.3 Definición de la exposición</b>	<b>91</b>
<b>3.4 Antecedentes Museo del Pueblo, Guanajuato</b>	<b>95</b>
<i>“Paisajes de música y danza”</i>	
<b>3.5 Diseño museográfico de la exposición</b>	<b>98</b>
3.5.1 Diseño arquitectónico	98
3.5.2 Diseño gráfico	107
3.5.2.1 Identidad gráfica	108
3.5.2.2 Gama cromática	110
3.5.2.3 Tipografía	111
3.5.2.4 Anatomía visual	113
3.5.2.5 Elementos gráficos diseñados para la exposición	115
3.6 Difusión y medios	132
3.7 Montaje e Inauguración	134
3.8 Conclusiones. Estudio de caso	138

<b>CONCLUSIÓN</b>	<b>141</b>
-------------------	------------

<b>GLOSARÍO</b>	<b>143</b>
-----------------	------------

<b>BIBLIOGRAFÍA</b>	<b>144</b>
---------------------	------------





# INTRODUCCIÓN

La museografía es una disciplina cuyo objetivo es exhibir colecciones para ser apreciadas por espectadores. Siendo su función principal, por tanto, el diseño de las exposiciones.

México al igual que otros muchos países del mundo logró constituir y sentar bases para el desarrollo de esta disciplina. Si bien los enfoques y tendencias utilizados se vieron influenciados por contextos y necesidades de cada lugar, siempre se mantuvieron los objetivos principales, que consisten en exhibir y conservar las colecciones de forma idónea.

Los cambios sociales y las nuevas corrientes de pensamiento han permitido la apertura al público de exposiciones con un sentido distinto a las formas tradicionales. Los primeros motivos de organización y presentación de colecciones personales tenían como principal propósito mostrar las riquezas personales, y es aquí donde la cuestión de la educación es planteada.

Con base en estos nuevos paradigmas serían, entonces, distintos organismos, encargados de establecer las nuevas formas de trabajo, los que llegarían a constituir una museografía mexicana. Ésta, al igual que todo el nuevo proyecto, madura y se modifica, planteándose nuevas visiones respecto a los modos de trabajo. Se establecen consideraciones respecto a las colecciones denominadas “de arte”, las cuales actualmente se mantienen y son perfectamente reconocibles.

Esta visión, la cual se mantiene en los espacios expositivos con colecciones de arte, consiste en reclutar una serie de profesionistas que laboran y contribuyen a materializar el discurso museográfico. La manera en cómo lo logran y bajo qué condiciones es una cuestión primordial, debido a que esto permite entender todos los elementos que contribuyen y complementan, por medio del manejo del espacio, a la colección misma.

La arquitectura ha sido la disciplina con mayor participación e investigación respecto al tema. Sin embargo, las necesidades que han surgido a lo largo de su desarrollo son determinantes para que diversas disciplinas como la arqueología, la sociología, la psicología, la historia, la pedagogía, la historia de arte, los diseñadores gráficos e industriales, las artes visuales, entre muchas otras, participen, establezcan y nutran en conjunto un discurso museográfico. Bajo todo este contexto, las necesidades educativas han aumentado y las condiciones sociales de México se han visto obligadas a recurrir a la creación de otros elementos que complementan las colecciones. Esto permite transmitir un tipo de conocimiento al visitante –determinado por la museografía. El cómo se ha logrado está estrechamente relacionado con el diseño del espacio físico y todo aquello que está contenido en el mismo, como lo es el mobiliario, la iluminación y los recursos o apoyos gráficos.

La comunicación de la exposición se vuelve posible gracias a la transmisión de mensajes que logran ser percibidos por los sentidos humanos. La museografía, de principio, está constituida por elementos que comunican.

El público entra en un espacio en donde recibe mensajes que son emitidos por diversas vías. El ser humano, en ese ambiente, registra una experiencia de vida. Y qué tan grata, objetiva o satisfactoria logre ser, depende de motivos sociales, educativos y personales de cada visitante. Por tanto, cualquier decisión que se tome debe estar en función del público que se desea captar y del ambiente que se desea transmitir al espectador.

La presente investigación busca analizar cuál es la participación del diseño y la comunicación en el desarrollo y conclusión de un proyecto museográfico. Es preciso revisar cómo el diseño logra ser partícipe en la construcción del discurso museográfico. Para ello es necesario conocer qué elementos, técnicas y recursos propios de su quehacer construyen los mensajes que se buscan transmitir, para así contribuir a los objetivos principales de los museos o espacios expositivos. Éstos se entienden como el educar, exhibir y conservar, sumados a los objetivos curatoriales establecidos en el guión museológico. Además es fundamental reconocer cómo es que el diseño y la comunicación visual logran llegar al visitante –contribuyendo en su experiencia de vida – dentro del espacio museográfico.

En este sentido la participación del diseñador gráfico como un integrante más de la museografía es determinante en cada exposición. En este contexto resultan de gran relevancia motivos que lo perfilaron para llevar a cabo un diseño específico. Es por tanto imperativo que el diseñador conozca cuáles son las características de la museografía y las distintas variantes de museos o espacios expositivos que existen, así como la cantidad de elementos que los constituyen.

Por otro lado, el presente trabajo se ha propuesto ejemplificar el uso de la teoría de la museografía por medio de un estudio de caso. Éste consiste en la revisión a detalle de todo el proceso museográfico efectuado en el MUNAL (Museo Nacional de Arte).

Para esta labor, habremos de revisar algunos datos históricos respecto al tema de la museografía. Aunque existan tendencias vastas u objetivos particulares en cada una de las distintas colecciones y clasificaciones existentes, los puntos de partida suelen converger, ya que, generalmente, se han retomado consideraciones de unas y otras al momento de desarrollar una propuesta museográfica.

La hipótesis del trabajo consiste en que el diseño y la comunicación visual tienen una importancia fundamental en el proceso del diseño de exposiciones. Por tanto, habremos de determinar si se le puede considerar uno de los elementos que logran construir la experiencia del visitante cuando se encuentra en una exposición de arte.

Partiremos de un estudio que nos permita entender qué es el diseño y la comunicación visual como elementos. A partir de esto podremos reconocer su capacidad para generar una propuesta creativa de comunicación. Así podremos atender cómo actúan estas propuestas dentro del espacio denominado expositivo o museográfico. Esto bajo el supuesto que debe cubrir y satisfacer objetivos curatoriales y adaptarse a los elementos de la exposición como lo son –colección, arquitectura, mobiliario, iluminación, etc.

Este estudio de caso se ha elegido como fuente de estudio ya que es una fuente en donde es posible reconocer fácilmente los procesos, soluciones y limitantes existentes del trabajo museográfico. Sin embargo, es posible identificar que en otros campos de acción, donde el diseño gráfico participa, las situaciones o necesidades suelen ser muy similares, es decir, no es posible identificar sencillamente el aporte del diseño. Por lo que debemos clarificar cuáles han sido los aportes del diseño para entender su importancia en este campo.

Por otro lado, debo aclarar que el trabajo no está organizado cronológicamente. No obstante, presenta algunos eventos históricos fundamentales, debido a que son considerados como un parteaguas dentro de la labor museográfica, al incorporar la participación del diseño y la comunicación visual en esta disciplina.

A lo largo de tres capítulos se expondrán los distintos enfoques que el diseño y la comunicación visual tienen como disciplinas, pero también como instrumentos y complementos para la museografía. A su vez, se describirán los recursos que participan en su quehacer.

En un primer momento entender qué es el diseño y cómo funciona y gracias a qué suma sus posibilidades de acción a la comunicación (principalmente la visual) nos servirá como pretexto para adentrarnos en cómo es que el profesional dedicado a la creación de mensajes visuales o sonoros trabaja: qué métodos y etapas creativas debe atravesar para comenzar a dar soluciones a un propuesta de diseño.

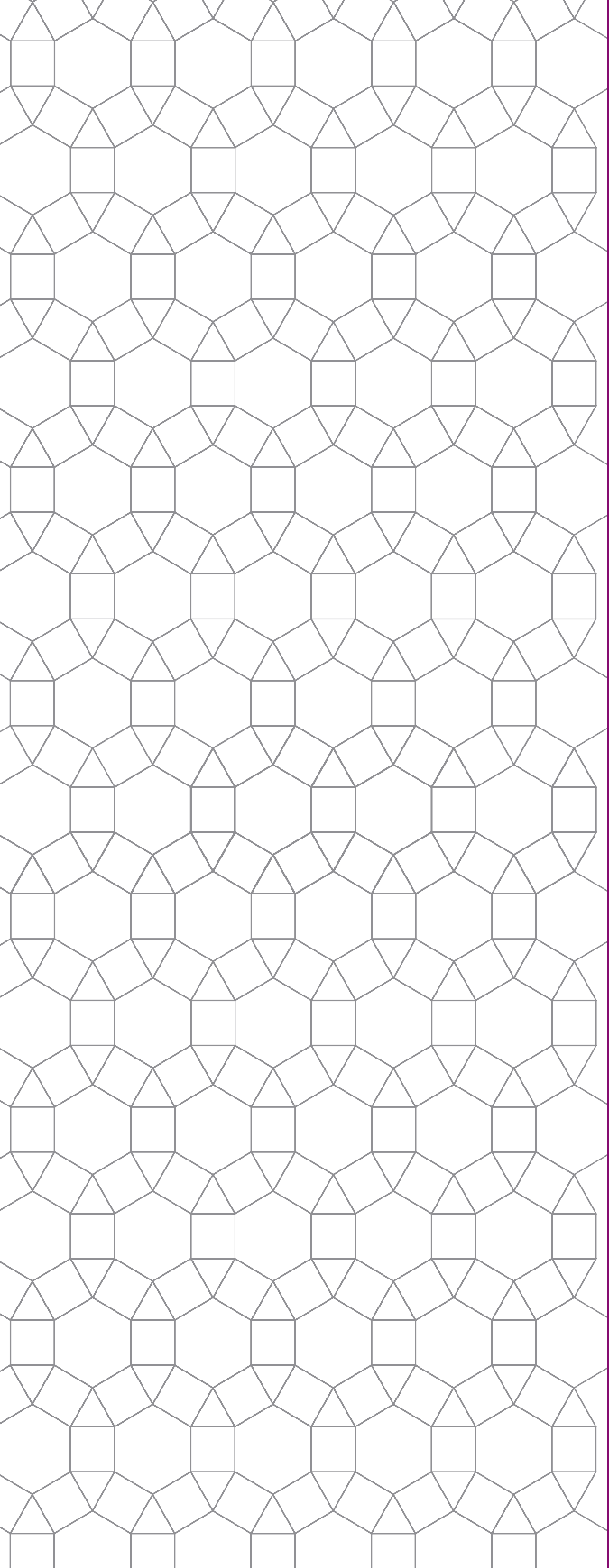
Las cualidades y posibilidades que el diseño y la comunicación visual ofrece a la sociedad, le permite estar inmerso en un sin fin de disciplinas especializadas. Es así como la museografía debe ser analizada, por medio del conocimiento, no sólo de sus orígenes, sino también de sus objetivos específicos y su desarrollo.

Entender la participación del diseñador gráfico en la museografía, da por sentado que es necesario conocer todos aquellos elementos que la constituyen y le dan su perfil como tal. El profesional dedicado al diseño de exposiciones, por tanto, debe tener amplio conocimiento en diversos aspectos, como lo son los orígenes de los museos, los tipos de exposiciones y el entendimiento de la museología.

El diseñador gráfico recurre a las especialidades propias de su profesión para abordar las distintas necesidades que se le presenten en el espacio expositivo. Sin embargo, debe tener claro el sentido de las exposiciones. Sólo después de adentrarse en ambos aspectos podrá aplicar las estrategias del diseño al motivo de una exposición.

En el espacio expositivo convergen elementos internos y externos; el saber reconocer su importancia e intención en el mundo de la museografía es fundamental.

Muchas de estas cuestiones logran ser ejemplificadas en el último capítulo de la tesis. Al ser un estudio de caso, es posible analizar y explicar el desarrollo del diseño museográfico y la influencia del diseñador gráfico, a partir de los mismos ejemplos. En especial donde la participación del diseñador y comunicador visual se ve más comprometida. La exposición referida, la cual nos permitirá estudiar nuestro tema, se tituló: "Imagen, ritmo y movimiento. Escenarios plásticos de Música y danza" y fue montada en el Museo Nacional (MUNAL) en febrero de 2011.



CAPÍTULO

1

# DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

## 1.1 COMUNICACIÓN

Desde la perspectiva funcionalista se define a la comunicación como aquel proceso donde se intercambia y comparte un mensaje - conjunto de signos y señales que son interpretadas - entre dos partes: un emisor - encargado de emitir el mensaje - y un receptor - quien recibe y da respuesta al mensaje -.

El circuito de la comunicación se articula por “el canal” que funge como la vía o medio por donde se emite el mensaje. *(Ver esquema)*<sup>1</sup>



Esquema 1

La comunicación es elemental para la museografía ya que las distintas partes que constituyen el modelo de comunicación se encuentran presentes dentro de los espacios museográficos.

Siguiendo el esquema de la comunicación ubicamos que el espacio de exposición, y cada uno de los elementos que se encuentren dentro de él, fungirán como el emisor de una cantidad impensable de mensajes que serán transmitidos al visitante-receptor. El mensaje se transmite a través de recursos visuales, literarios y/o sonoros, provenientes de medios impresos y/o digitales. Los mensajes serán interpretados por los visitantes generando en ellos una respuesta.

Desde la perspectiva de Gillo Dorfles “La comunicación - entendida en su acepción más basta como utilización de la **mass media**, (comunicación escrita, hablada, cantada, recitada, visual, auditiva, o figurativa)- es si duda, la base de todas nuestras relaciones intersubjetivas, y constituye el verdadero punto de apoyo de toda nuestra actividad pensante”<sup>2</sup>. Reconocemos así que el espacio museográfico no queda exento de éste criterio, entendiendo que cada elemento por pequeño que sea, será reinterpretado por un visitante.

1 Paoli, A. *Comunicación e información, perspectivas teóricas*. Edit. Trillas. México. 1990. pp. 30-31

2 Hernández, F. *El museo como espacio de comunicación*. Edit. Trea. España. 2003, p.15

La manera en que el visitante interprete los elementos que converjan en el espacio museográfico no podrá ser identificada fácilmente por el diseñador debido a que existen dos maneras de percibir una exposición; la objetiva y la subjetiva.

En el diseño se habla de dos categorías de interpretación: La categoría denotativa, que se caracteriza por ser el significado convencionalmente otorgado a las cosas, es decir una visión objetiva. En tanto la categoría connotativa responde a un significado de nivel subjetivo el cual dependerá básicamente de las experiencias y emociones de cada visitante. Siendo conscientes de esto, habremos de cuestionarnos si los elementos que se elijan para la producción del espacio museográfico afectan o no, a alguna de estas categorías y como lo hacen.

La comunicación se vuelve posible gracias al uso de distintas vías que el hombre ha propuesto y ha sabido utilizar para poder cubrir la necesidad humana de la interacción. El diseño por su parte debido a la necesidad que le representa la transmisión de mensajes, ha resuelto problemas básicos y específicos de comunicación a través de distintas manifestaciones y especializaciones.

## 1.2 DISEÑO

El Diseño es una disciplina que persigue resolver necesidades humanas manifiestas en los sistemas sociales. Es un proceso proyectual, que se ve condicionado por el tiempo y las circunstancias en donde el hombre y la mujer se encuentran insertos. Aspectos como la economía y los avances tecnológicos determinan al diseño.

El diseño surge en un proceso de transformación social, que obligó a una generación entera de artistas visuales a replantearse el mero proceso artesanal, "La disciplina que hoy llamamos diseño surge a consecuencia de las nuevas circunstancias que la Revolución Industrial impone al proceso creativo y lo obligó a diferenciarlo de la simple producción"<sup>3</sup>.

El diseño siempre ha jugado un papel mediador entre el ser humano y su cultura. La cultura ha sido la pauta a la generación de nuevas necesidades, mismas que deben ser cubiertas por la intervención del diseño en tanto que este puede transformar el entorno y resignificar la realidad, como Vilchis lo señala han sido ociosos los intentos por clasificar los tipos de diseño, ya que esta catalogación es y será consecuencia de las inquietudes y avances de un momento histórico.

Por lo tanto visto desde su sentido más puro "El diseño se ocupa de generar estrategias y configurar la forma de los objetos>...< La importancia del diseño es su proceso mental para prefigurar, imaginar y configurar"<sup>4</sup> por lo tanto el diseñador siempre debe ser consciente de la relación entre los objetos que proponga y su destinatario.

<sup>3</sup> Vilchis, L. *Metodología del diseño: Fundamentos teóricos*. Edit. Claves latinoamericanas, México, 1988, p.35

<sup>4</sup> Rodríguez, L., *Diseño: estrategia y táctica*. Edit. Siglo XXI, México, 2004, p.54 -57

## 1.2.1 DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

Ahora bien, teniendo claro el concepto diseño, se vuelve necesario definir todo lo que atañe a una de sus clasificaciones y que es uno de los principales motivos que dan pie a este trabajo de investigación, es decir; el diseño gráfico.

Munarí, distingue un diseño visual y uno gráfico, donde el primero esta vinculado al manejo de información visual, ya sean signos, significado de las formas o colores, mientras que el segundo tiene estrecha relación con la producción, es decir con los impresos y la estampa; esta diferenciación puntualiza demasiado en ciertos aspectos que nos permitirán definir al diseño y la comunicación visual.

La función del diseño es ser un mediador que se vale de la comunicación, recurriendo al uso de gráficos y sistemas visuales para transmitir cualquier tipo de información, "los diseñadores gráficos pusieron el acento en los aspectos comunicativos de las formas que percibimos visualmente."<sup>5</sup> Esta actividad es posible gracias a un complejo sistema cognoscitivo, que muchas veces puede ser apoyado en la utilización de un método que funge como un punto de apoyo en la resolución de propuestas gráficas, siendo a veces razón de que los procesos creativos sean más efectivos, hablando en términos de resultados y tiempo.

El proceso del diseño y la comunicación visual para ejecutar sus propuestas se basa en el uso de técnicas y herramientas de trabajo que le permiten materializar sus objetivos de comunicación. Las cualidades que caracterizan a un diseñador gráfico, son básicamente la creatividad y un total conocimiento de la profesión. La creatividad es un tema que ha sido abordado desde distintos campos profesionales, consideramos que la "creatividad es aquella facultad humana capaz de producir resultados novedosos que solucionan problemas o la capacidad de solucionar problemas difíciles o el resultado del ejercicio de dicha facultad"<sup>6</sup>

Al ser la creatividad una capacidad humana puede ser empleada en distintas situaciones vitales de los humanos, y es precisamente en el diseño donde esta puede figurar aportando soluciones interesantes.

El perfil de un diseñador y comunicador visual es el de resolver problemas de comunicación para lo que utiliza los medios visuales en dicha producción. Sin embargo el interés del diseñador no se limita al modo de presentación o producción del resultado, sino que, persigue asentar premisas, generando ideas y proyectos nuevos. La manera en que el diseñador materializa sus conceptos es a través de elementos y recursos gráficos y su labor es saber elegir los más oportunos "El diseñador ubica y estructura formas, proporciones, colores, signos visuales y lingüísticos según los mecanismos y técnicas más oportunas, para condensar el espíritu del mensaje que debe ser puesto en circulación y para impactar e intentar provocar la atención, el reconocimiento, y la asunción por parte de los destinatarios de los manifiestos gráficos que se difunden"<sup>7</sup>

---

5 *Ibidem*, p.55

6 Contreras. F., *Diseño gráfico, creatividad y comunicación*. Edit. Blur, Madrid, 2002, p.22

7 *Ibidem*, p.22



Ana Calvera, define una idea gráfica como aquella que permitirá desarrollar un proyecto de diseño además de que lo rige y estructura, estableciendo criterios de cohesión gráfica, definiendo la coherencia y la calidad en el resultado.<sup>8</sup>

### 1.2.1.1 PROCESO CREATIVO EN EL DISEÑO

Entendemos el proceso creativo como una serie de mecanismos que permiten ir estructurando y madurando una idea; interviniendo aspectos cognitivos, como la memoria, la percepción y el procesamiento intelectual, dándose una constante retroalimentación.

El siguiente modelo esta estructurado por la participación de Joan Costa que a su vez analizo las propuestas G. Wallas y A. Moles. *(Ver esquema 2)*<sup>9</sup>

#### ETAPAS DEL PROCESO CREATIVO

<b>INFORMACIÓN</b>	Documentación. Recogida de los datos. Pliego de condiciones.
<b>DIGESTIÓN DE LOS DATOS</b>	Incubación del problema. Maduración. Elaboración Subconsciente.
<b>IDEA CREATIVA</b>	Descubrimiento de soluciones originales posibles.
<b>VERIFICACIÓN</b>	Desarrollo de las diferentes hipótesis creativas. Formulaciones, comprobaciones objetivas. Correcciones.
<b>FORMALIZACIÓN</b>	Visualización. Prototipo original. Mensaje como modelo para su reproducción y difusión.

Esquema 2

<sup>8</sup> Gabriele. "Introducción al pensamiento" (en línea). Disponible en: <http://www.catedragabriele.com.ar>

<sup>9</sup> Contreras, *op. cit.*, p.30

## 1.2.2.2 METODOLOGÍA PARA EL DISEÑO

La metodología con respecto al diseño, permite reconocer las posibilidades del diseño.

Es el uso del método, lo que permite organizar el conocimiento. La disciplina a través del tiempo ha madurado, razón que ha permitido desarrollar y establecer fundamentos de una manera más sólida y una de las estrategias que diversos autores y profesionistas han propuesto, se basa en la diversificación del método.

Al hablar de métodos puede surgir una inquietud muy común y que bien vale la pena mencionar, la diferencia entre metodología y método. Si bien ambas participan entre si, esto no significa que se refieran a lo mismo: La Metodología ha sido el término empleado para describir la parte de la ciencia encargada de estudiar los distintos métodos de las investigaciones científicas, además de abordar la realidad y los distintos principios teóricos de las disciplinas; mientras que método será el término utilizado para describir el procedimiento o vía de solución, el método es el camino.

Vilchis puntualiza una de las características más importantes de una metodología: “Las proposiciones metodológicas no tienen un fin en si mismo, conservan el carácter de instrumentos intelectuales de la metodología general”<sup>10</sup>

Teniendo clara esta distinción entre metodología y método, corresponde hablar de metodología de diseño, que consiste en aquel primer nivel encargado de analizar, bajo que fundamentos y de que manera se desarrollan los proyectos de diseño “estudio de la estructura del proceso proyectual”<sup>11</sup> es decir su labor se encuentra apoyada en la serie de conocimientos y prescripciones que constituyen la teoría del diseño.

Rodríguez Morales refiere actualmente “En el campo de los llamados “**métodos**” de diseño hace falta una metodología, es decir, un primer nivel de análisis que estudie la adecuación entre los métodos específicos, los principios tanto endógenos como exógenos que conforman al diseño, los objetivos que persiguen y los medios disponibles para alcanzarlos”<sup>12</sup>.

En el diseño, el estudio del método es aún incipiente razón por la cual no existe una evaluación correcta de los métodos, sin embargo, existen importantes métodos propuestos en el proceso de diseño, que ya empiezan a establecer un orden.

Es necesario reconocer que cada proyecto de diseño posee un perfil muy distinto al de otros por lo tanto demandara cosas distintas. No existe un método universal, lo que obliga ha elaborar una revisión de cual será el método que mejor se adapte a las condiciones del problema que se desea resolver. Será importante que al revisar los distintos métodos, se considere que el elegido sea consistente o adaptable al desarrollo cultural y económico actual.

10 Vilchis, *Op. cit.*, p.41

11 *Ibidem.*, p.41

12 Rodríguez, *Op.cit.*, p.39

Algunos de los métodos más significativos que se han propuesto en la disciplina del diseño tienen su origen en el método científico, coincidiendo en algunas consideraciones respecto al orden de realización y al modo de ejecución. Vilchis menciona cuatro constantes metodológicas:

1.- INFORMACIÓN E INVESTIGACIÓN

2.- ANÁLISIS

3.- SÍNTESIS

4.- EVALUACIÓN

Estas constantes nos permiten comprender el carácter de los métodos, y aunque aparenta ser un proceso articulado y riguroso este debe ser complementado por la experiencia del diseñador, su imaginación y su creatividad.



Tesoros de los Palacios reales de España. Una historia compartida, Galería de Palacio Nacional, 2011

## 1.3 DISEÑO Y SU RELACIÓN CON LA MUSEOGRAFÍA

El uso de la comunicación visual al que recurre el espacio museográfico es exponencial, representando un recurso indispensable, que además requiere un lenguaje adecuado para ser logrado. Una de las situaciones que impiden la comunicación o complican su funcionamiento es utilizar lenguajes o niveles de representación muy elevados o poco aptos para determinados públicos por lo es necesario evaluar previamente al público dirigido.

Para Pierce " todo arte, si desea ser apreciado y reconocido por el público, necesita expresarse en un lenguaje que le sea familiar>...<lo verdaderamente importante es lograr el modo de comunicar algo representativo para los hombres de nuestro tiempo"<sup>13</sup>

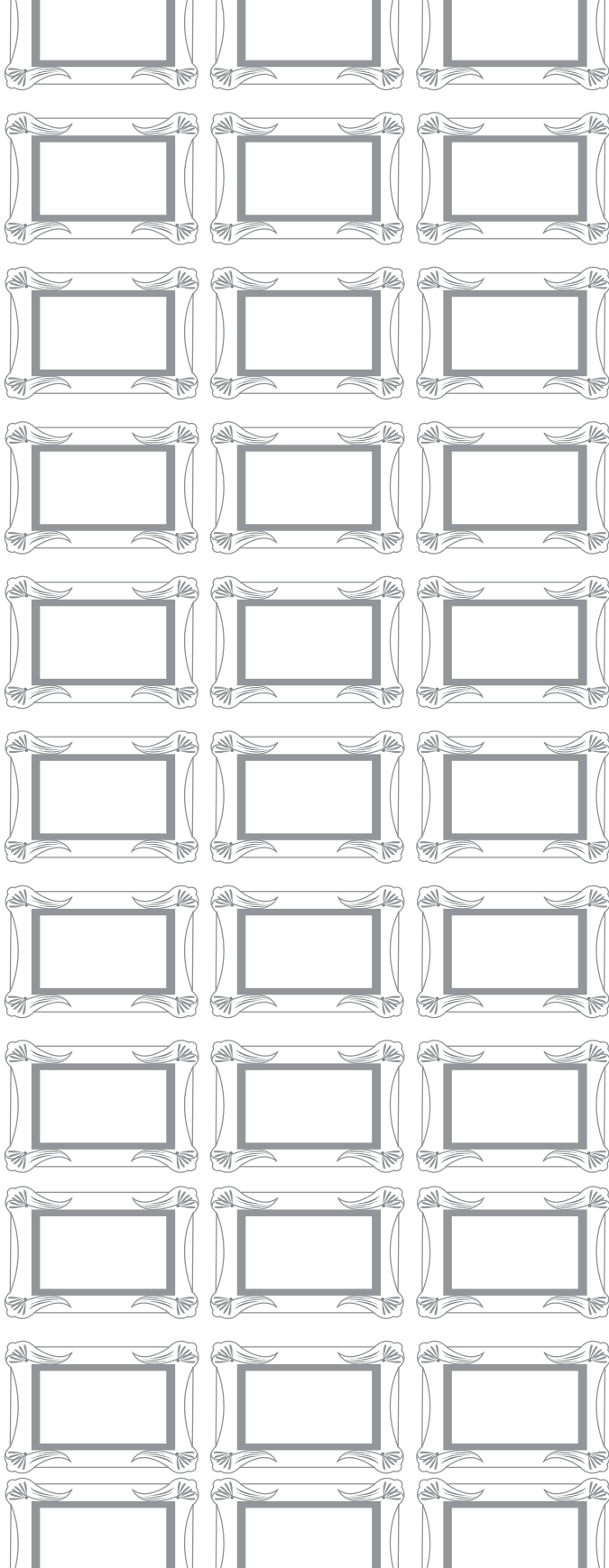
Muchas veces las exposiciones abarcan temas muy específicos o requieren de ciertos conocimientos, puede ser la museografía la responsable de lograr transmitir dicho conocimiento introduciendo al visitante en el tema de manera creativa aportándole pequeñas demostraciones de un asunto por mas complejo que este sea.

El equipo multidisciplinario involucrado en el espacio museográfico debe proponer medios y situaciones que además, de resultarles familiares a los visitantes respondan al periodo temporal donde se está desarrollando una exposición. Un reto por ejemplo es ser capaces de transmitir un mensaje del pasado en la actualidad

"Cada vez que un museo organiza una exposición, lo hace reconstruyendo una determinada clasificación ya existente o reclasificando un objeto dentro de una nueva serie que ha de producir nuevos códigos, según las intenciones de adaptar el pasado al presente-futuro"<sup>14</sup>

<sup>13</sup> Hernández, *Op cit.*, p.17

<sup>14</sup> *Ibidem*, p.28



CAPÍTULO

# 2

# MUSEOGRAFÍA

## 2.1 MUSEO

Fue en la antigüedad donde pueden marcarse los inicios de lo que actualmente denominamos museo. Evidentemente no tenían el perfil, ni los objetivos de los recintos actuales. Fueron los grandes emperadores, monarcas y conquistadores los que comenzaron a resguardar grandes colecciones de objetos que consideraban valiosos. Estas colecciones o tesoros pocas veces buscaban exhibirse, por el contrario se atesoraban.

La idea del tesoro que considera al objeto sólo en su valor material y simbólico, perdura hasta el siglo XV, siendo a partir de entonces que se resaltan los valores histórico, artístico y documental<sup>15</sup> de las obras. En este periodo surgen los primeros museos públicos en donde el papel que juega el visitante se reduce a contemplar lo que el museo almacena.

Posteriormente entre el siglo XVIII y a finales del XIX, se comienzan a replantear las funciones del museo debido a las tendencias racionalistas que indican que el museo debe estar clasificado bajo un sistema científico, desarrollándose distintos modelos educativos; los museos dirigen sus esfuerzos a transmitir conocimiento al visitante. En este periodo se crean los museos de historia natural más importantes tanto en Europa como en Estados Unidos.

Del siglo XIX hasta mediados del siglo XX, los avances tecnológicos fueron determinantes en el desarrollo y concepción de los museos, ya que las grandes colecciones pasaron a formar parte de los museos más importantes del mundo.

De 1950 a la actualidad los avances tecnológicos han generado cambios en los planteamientos museográficos y ha sido posible la inserción de mecanismos que complementan la visita al museo, gracias a la interactividad.

En la mayoría de los casos son los museos de ciencia y tecnología los que han sabido explotar más este recurso. "Hacia mediados del siglo XX, comienza a gestarse un movimiento que busca un museo más abierto y que supere las funciones de expositor, educador y guardián del patrimonio"<sup>16</sup>



Marimekko. Textil, moda, interiores.  
Museo Franz Mayer, 2008

<sup>15</sup> Revista digital nueva museología, 2003 – 2008. *Historia del museo*. Disponible en: [http://www.nuevamuseologia.com.ar/historia\\_del\\_museo.html](http://www.nuevamuseologia.com.ar/historia_del_museo.html)

<sup>16</sup> Castellanos, P., *Los museos de ciencias y el consumo cultural: una mirada desde la comunicación*. Edit. UOC, España, 2008, p. 123

## 2.1.1 DEFINICIÓN

La palabra museo ha sido utilizada a lo largo del tiempo para denominar al espacio físico encargado de albergar colecciones y objetos a los que la cultura ha otorgado un valor ya que a través de ellos se puede transmitir conocimiento o son testimonio de la humanidad.

Han existido muchas personas interesadas en el estudio de los museos lo que ha permitido la construcción de distintas definiciones, la definición vigente fue emitida por el ICOM (International Council of Museums) en el año de 1946.

*“Un museo es una institución estable sin ánimo de lucro al servicio de la sociedad y de su desarrollo, abierta al público, que adquiere, conserva, investiga, transmite y expone, con fines de estudio, educación y recreo, vestigios materiales del hombre y de su entorno”<sup>17</sup>*

Esta definición logra englobar cualidades de este espacio, pero bien valdría hacer una reflexión de las transformaciones generadas en la actualidad, debido a que existen muchos de estos espacios donde se cobra el costo de la entrada y si se piensa bien podría ser para beneficio del museo, así mismo existen cafeterías y tiendas de recuerdos dentro de los mismo; no pretendemos apoyar o no esta situación, únicamente mencionar que no todos los espacios de exhibición que son identificados como museos se adaptan completamente a la definición.

Actualmente se habla de museos pertenecientes a la industria privada pero conservan otras características que se enlistan en la propuesta emitida por el **ICOM** (International Council of Museums), por lo que conservan el estatus de MUSEO.

## TIPOLOGÍA DE MUSEOS

La siguiente clasificación, se basa en el tema y el enfoque que puede abordar un museo. Vale resaltar que dependiendo del criterio de clasificación que se utilice pueden existir una gran variedad de museos, y por tanto una gran variedad de clasificaciones.

Sistema de Clasificación de Museos que utiliza el ICOM:<sup>18</sup>

### 1. MUSEOS DE ARTE (conjunto: bellas artes, artes aplicadas, arqueología)

- 1.1. Museos de Pintura.
- 1.2. Museos de Escultura.
- 1.3. Museos de Grabado.
- 1.4. Museos de Artes Gráficas: diseños, grabados y litografías.
- 1.5. Museos de Arqueología y Antigüedades.

<sup>17</sup> Belcher, M., *Organización y diseño de exposiciones. Su relación con el museo*. Edit. Trea, España, 1997, p.18

<sup>18</sup> Castellanos, **Op. Cit.**, p.27

- 1.6. Museos de Artes Decorativas y Aplicadas.
- 1.7. Museos de Arte Religioso.
- 1.8. Museos de Música.
- 1.9. Museos de Arte Dramático, Teatro y Danza.

**2. MUSEOS DE HISTORIA EN GENERAL** (comprendiendo colecciones de botánica, zoología, geología, paleontología, antropología, etc.)

- 2.1. Museos de Geología y Mineralogía.
- 2.2. Museos de Botánica, Jardines Botánicos.
- 2.3. Museos de Zoología, Jardines Zoológicos, Acuarios.
- 2.4. Museos de Antropología Física.

### **3. MUSEOS DE ETNOGRAFÍA Y FOLKLORE**

#### **4. MUSEOS HISTÓRICOS**

- 4.1. Museos “Bibliográficos”, referidos a grupos de individuos, por categorías profesionales y otros.
- 4.2. Museos y colecciones de objetos y recuerdos de una época determinada.
- 4.3. Museos conmemorativos (recordando un acontecimiento).
- 4.4. Museos “Bibliográficos”, referidos a un personaje (casas de hombres célebres).
- 4.5. Museos de Historia de una Ciudad
- 4.6. Museos Históricos y Arqueológicos.
- 4.7. Museos de Guerra y del Ejército.
- 4.8. Museos de la Marina.

#### **5. MUSEOS DE LA CIENCIAS Y DE LAS TÉCNICAS**

- 5.1. Museos de las Ciencias y de las Técnicas, en general.
- 5.2. Museos de Física
- 5.3. Museos de Oceanografía.
- 5.4. Museos de Medicina y Cirugía.
- 5.5. Museos de Técnicas Industriales. Industria del Automóvil.
- 5.6. Museos de Manufacturas y Productos Manufacturados.

#### **6. MUSEOS DE CIENCIAS SOCIALES Y SERVICIOS SOCIALES**

- 6.1. Museos de Pedagogía, Enseñanza y Educación.
- 6.2. Museos de Justicia y de Policía.

#### **7. MUSEOS DE COMERCIO Y DE LAS COMUNICACIONES**

- 7.1. Museos de Moneda y de Sistemas Bancarios.
- 7.2. Museos de Transportes.
- 7.3. Museos de Correos.

#### **8. MUSEOS DE AGRICULTURA Y DE LOS PRODUCTOS DEL SUELO**



## 2.1.2 FUNCIONES DEL MUSEO

### EDUCAR

Un modelo propuesto por algunos investigadores plantea analizar aquellos elementos paradigmáticos que ayudan o dificultan el cumplimiento de las expectativas educativas tanto del público como de los encargados del proyecto.

Una de las razones que justifica la existencia social de los museos es que una de sus principales funciones es la de educar siendo esta razón la que justifica su existencia en la sociedad “El que este objetivo se cumpla depende, entre muchos otros factores, de la interacción entre una determinada oferta cultural, las expectativas, competencias y motivaciones del visitante y las características del espacio museográfico y el estilo general del museo”<sup>19</sup>

Es entendible que son distintos los factores que intervienen y determinan el objetivo del museo, por lo que reflexionar respecto a ellos es importante para comprender el diseño de exposiciones.

Los recursos a los cuales se recurre con la intención de educar a los visitantes varían y en la mayoría de los casos se logra a través de ejercicios lúdicos, que han logrado tener presencia en las propuestas contemporáneas, básicamente siendo los elementos que a través de escenógrafas, módulos interactivos, ambientaciones, juegos o simulacros pretenden reforzar el conocimiento que se ha adquirido durante la exposición.

Por último, este modelo habla de los elementos rituales que se pueden identificar en los museos, entendiendo por esto a la imagen que el visitante se ha generado de éste recinto.

En este sentido, el museo representa un espacio incomparable a los espacios que cotidianamente se visitan, tiene la posibilidad de transportar al visitante a través del tiempo, en él se percibe una atmósfera distinta y muchas veces se acompaña de una arquitectura capaz de contribuir a sensaciones especiales.

El modelo planteado y todas las particularidades que lo determinan debe ser un tema presente en cualquier interesado de la museografía para lograr los objetivos propuestos.

### EXHIBIR Y CONSERVAR

La mayoría de los museos tienen como finalidad específica exhibir y conservar colección, por lo que su estructura ha sido generada y adaptada a las necesidades que se requieran para cumplir satisfactoriamente dichas finalidades, ejemplo cercano a esto es el caso de muchos de los museos de la Ciudad de México que han sido adaptados a inmuebles existentes, esto se logra principalmente por la labor de arquitectos, diseñadores de ambientes, industriales y gráficos. El conjunto de estos expertos y el trabajo de distintas disciplinas, permite que las funciones de presentar, exponer y conservar las colecciones se logre.

---

19 Zavala, L., **et al.**, *Posibilidades y límites de la comunicación museográfica*. Edit. UNAM, México, 1993, p.37

## 2.1.3 MUSEO - IMAGEN

La imagen que un visitante genera en relación al museo, es la que influye en su experiencia personal, determinando el deseo de una nueva visita o todo lo contrario.

Existen aspectos que este tipo de recintos previenen en relación a la imagen, sin embargo no siempre es así, por lo que, el quehacer del diseñador gráfico puede y debe contribuir en aquellos aspectos que ayuden a la creación de una buena imagen. El diseñador incluso se puede convertir en el encargado de beneficiar dicha aspiración.

Asuntos que cualquier museo querrá tratar y que afectan de forma particular a la institución: <sup>20</sup>

- La naturaleza de la relación del museo con los medios de comunicación,
- Las clases y modelos de materiales que se pretendan difundir,
- La identificación del público con el que el museo quiere comunicarse,
- Los niveles a los que se quiere establecer dicha comunicación,
- Las formas de comunicación y los lenguajes elegidos,
- La imagen que el museo quiere transmitir y la importancia del diseño,
- Los recursos y prioridades.

Hablar de recursos puede resultar ambiguo, sin embargo cada institución que tenga el perfil de museo debe ser consciente de sus recursos humanos, materiales y económicos para responder y competir, lo que implica conocer las posibilidades existentes; cada museo define sus objetivos particulares y sus metas, que deben adaptarse al sistema operativo o los ejes establecidos por el mismo.

## 2.1.4 GESTION Y ADMINISTRACIÓN DEL MUSEO

La organización del museo depende de la participación de distintos departamentos y personal, los cuales son de suma importancia para su correcto funcionamiento. Actualmente se visualiza al museo como una gran empresa.

Alonso Fernández en 1999, explica que los museos deberán prestar atención en tres áreas:

1. Constitución y formación de equipos multidisciplinarios y programación de objetivos adecuados a las necesidades y perfil de cada museo.
2. Atención en el uso de los recursos y métodos de financiación; mecenazgo y patrocinio.
3. Renovación legal, administrativa e institucional de los órganos de gobierno de acuerdo a las nuevas necesidades y demandas sociales.

---

<sup>20</sup> Belcher, *Op.cit.*, p.27

Siguiendo sus planteamientos, se divide al museo en distintos departamentos, y se logra haciendo una clasificación en cuatro grupos; este modelo puede adaptarse a los museos en México, sin embargo no queda exento de modificaciones (*Ver esquema*)<sup>21</sup>

## INFRAESTRUCTURA Y DEPARTAMENTOS

Salas de exposición permanentes  
Almacenes de reservas, unidades de instalación, materiales  
Departamento de documentación e investigación  
Laboratorios y talleres  
Salas de exposición temporales y polivalentes  
Auditorio u otras salas análogas

## ACTIVIDADES DE LOS DEPARTAMENTOS

Registrar  
Investigar  
Documentar  
Informar  
Comunicar  
Difundir  
Educar  
Servir a la comunidad  
Conservar y exhibir las colecciones

## PERSONAL CIENTÍFICO Y TÉCNICO

Equipo directivo: Director, Conservadores, Patronato u Organismo consultivo  
Registrador: registradores, diseñadores, instaladores, etc.  
Restauradores  
Personal de repografía y gráfica: fotografía, comunicación, publicidad  
Personal de mantenimiento y conservación de las instalaciones: arquitectos e ingenieros

## OTROS COMPONENTES

Personal administrativo y de gestión  
Personal subalterno: conserjes, ordenanzas, celadores, vigilantes nocturnos, oficiales de taller, personal de limpieza, etc.

Esquema 3

21 Alonso, L., *Museología y Museografía*. Ediciones del Serbal, Barcelona, 1999, p.320

Un aspecto que el museo nunca debe dejar de lado es el económico ya que es determinante para el funcionamiento y desarrollo de la institución así mismo al tener un carácter social el museo debe exigirse contar con una infraestructura (instalaciones) mínimamente necesarios para poder funcionar.

La administración de un museo, sus estatutos legales y sociales dependerán de su tipología y naturaleza, la cual deberá adaptarse al país donde se ubique. Por otro lado sus resultados serán eficaces siempre y cuando se prevean: la conservación, el uso de los bienes patrimoniales, el desempeño de los profesionales y una adecuada difusión.

Es pertinente tener en cuenta cómo se conforma un museo; es un organismo muy complejo que requiere la intervención de distintas personalidades. Si el diseñador gráfico conoce la administración, su desempeño mejorará así mismo podrá adaptarse a espacios nuevos de exhibición. En cuanto al personal, se establece un organigrama y es bajo el esquema de Cote (**Organigrama del consejo de Administración de un museo**) que presentamos cómo estaba conformado el Museo Nacional de Arte en el año 2011. *(Ver esquema)*<sup>22</sup>



Esquema 4

22 MUNAL, 2010, (en línea), Disponible en: <http://www.munal.com.mx>

## 2.2 EXPOSICIÓN

*“Exhibir es mostrar, es enseñar las cosas ponerlas a la vista pero >...< una exposición es exponer un tema, una tesis, un criterio, una idea y digo idea precisamente pensando que la idea debe estar atrás de la estructura de la exposición”* <sup>23</sup>

Una exposición puede ser considerada como una puesta en escena donde a los contenidos se les ha asignado un valor y los objetos han sido seleccionados para formar parte de ella; si abordamos a la exposición desde esta perspectiva se habla de una categoría en relación a los objetos que la complementan:

1. Los que forman parte de la muestra por lo que ellos mismos son,  
**1.1 Obras originales de algún artista**
2. Los que están en lugar de otros objetos, y  
**1.2 La colección de los catálogos, en los que se documenta la vida del autor**
3. Los que están como representante de otros  
**1.3 Mapas, esquemas, diagramas, ilustraciones y todo tipo de representaciones gráficas**

Antes de plantear un diseño expositivo se deben considerar varios puntos en relación a los objetos que conforman la colección y otros tantos relacionados con la creación de elementos y objetos que fungirán como apoyos del espacio expositivo.

Uno de los objetivos principales en el diseño de una exposición, es dirigir la mirada del espectador al objeto exhibido resaltando así sus valores intrínsecos, la presencia de ordenamiento y coherencia para conseguir un dialogo coherente entre los objetos y el público asistente; nunca deben perderse de vista los objetivos de la exposición que pueden ser motivos educativos, didácticos, de entretenimiento, etc.

### 2.2.1 ANTECEDENTES

Fue en la época barroca y renacentista donde la idea del coleccionismo tomó auge, planteando mecanismos para la exhibición de las obras de arte. Sin embargo fue en Francia donde surge la inquietud de exponer las obras de arte en otros espacios, ya que los artistas de entonces vendían su obra en la calle y esto les llevaba irremediabilmente al a quiebra.

En el contexto de 1667 por orden de Luis XIV, se crean los Salones, que tienen como finalidad exponer las obras de los académicos, apareció así la idea del gusto, la delectación estética de especialistas, lo que produjo la creación de los grandes Salones durante el siglo XIX; convirtiéndose dicha situación en las exposiciones por excelencia a nivel social.

<sup>23</sup> Vazquez, C., Iker Larrauri Prado, *museógrafo mexicano*. Edit. INAH, México, 2005, p.254

La evolución y el asentamiento del museo junto con sus fundadores, dio pauta a que alrededor del mundo durante el siglo XX, se crearan distintas escuelas de presentación de objetos. Países de Europa del Este se definieron bajo un perfil documental, países como Francia, Italia, España bajo un perfil estético, países anglosajones, optaron por un perfil técnico y didáctico, mientras que otros países entre ellos México, conservaron un perfil antropológico y ecológico.

Gracias al pasado que caracteriza a las exposiciones se han reconocido cuatro funciones que persisten en la actualidad:

**SIMBÓLICA**, finalidad de glorificación política y religiosa (Valor ostentativo de los objetos)

**COMERCIAL**, unida al valor de la mercancía

**DOCUMENTAL**, ligada al valor informativo y científico de los objetos

**ESTÉTICA**, unida al valor artístico de las obras

Las distintas clasificaciones que se han realizado respecto al tipo de exposiciones responden al contenido y perfil del museo o espacio que las presente.



Existen otras clasificaciones como la que Alonso Fernández describe y que presentamos a continuación, que si bien suele ser muy vasta es complementada por otras divisiones propuestas por Patricia Real convenientes en el estudio de exposiciones.

## TIPOLOGÍA DE EXPOSICIONES

### 1. Según el **ESPACIO-TIEMPO**

**PERMANENTE:** La propia del museo, expresa una continuidad y mantenimiento

**TEMPORAL:** De duración limitada (con objetos propios o no)

**ITINERENTES:** Proyectos temporales que recorren distintos museos o espacios prefijados

**MÓVILES:** Construidas con independencia del espacio en que se exhiben. Diseñadas para ser montadas en pequeños espacio como autobuses, trenes, etc.

**PORTÁTILES:** Son temporales que tiene tan fácil instalación que casi siempre están disponibles para ser de nuevo instaladas en espacios diferentes.

### 2. Según el **CONTENIDO**

**ARTE**

**ANTROPOLOGÍA**

**CIENCIAS**

**TECNOLOGÍA**

**HISTORIA**

### C) Según las características formales de su **ENFOQUE**

**EXPOSICIÓN INDIVIDUAL:** Muestra que se realiza de un solo artista o personaje

**EXPOSICIÓN COLECTIVA:** Exposición que se realiza con un grupo de artistas o tendencia.

**EXPOSICIÓN ANTOLÓGICA:** Exposición que se realiza con las obras más representativas de un artista.

**EXPOSICIÓN RETROSPECTIVA:** Abarca las diferentes etapas de indagación expresiva realizadas por un artista o personaje.

**EXPOSICIÓN HISTÓRICA:** Se requiere exhibir aspectos de un periodo(os) determinados o situaciones coyunturales.

**EXPOSICIÓN CONMEMORATIVO:** Tiene por objeto destacar un hecho o personaje de relevancia histórica.

**EXPOSICIÓN CRONOLÓGICA:** Toma como referencia alguna época o momento determinado de tiempo u ordenamiento secuencial.

**EXPOSICIÓN SISTEMÁTICA:** Sobre una unidad temática, síntesis de contenidos, un periodo histórico, etnias o un estilo determinado, etc.

**EXPOSICIÓN ECOLÓGICA:** Visión global o ambiente del mensaje o contenido relacionado con el hábitat.

#### 4. Según la disposición intencional del MENSAJE

**EXPOSICIÓN DE DESARROLLO TEMÁTICO:** Refleja cierta panorámica de los contenidos.

**EXPOSICIÓN DE TESIS:** Se apuesta por una posición o enfoque personal del mensaje y los modos conceptuales y museográficos con que transmitirlos.

**EXPOSICIÓN CONTEXTUALIZADA:** Enfocada en centrar el mensaje y el hilo conductor en una interrelación de valores, para que el discurso y la narración o la historia de la exposición parezcan lo más claros e íntegros posibles.

#### 5. Según la NATURALEZA O CUALIDAD MATERIAL

**EXPOSICIONES DE OBJETOS ORIGINALES**

**EXPOSICIONES DE REPRODUCCIONES**

**EXPOSICIONES DE VIRTUALES** (mediante recursos tecnológicos)

**MIXTAS** (conjunto de las anteriores)

#### 6. Según la EXTENSIÓN O DENSIDAD DE LOS CONTENIDOS

**EXPOSICIÓN GENERAL:** Amplias visiones panorámicas de objetos y contenidos

**EXPOSICIÓN MONOGRÁFICA:** Reducida a un solo campo o criterio selectivo

**EXPOSICIÓN POLIVALENTE:** Permite diversos niveles de lectura, según diferentes mentalidades, edades, formación, etc.

**EXPOSICIÓN ESPECIAL:** Visión muy particularizada, demostración de medios y conformación técnica y escenográfica.

#### 7. Según la PARTICIPACIÓN DEL PÚBLICO

**CONTEMPLATIVA:** Caracterizada por la observación de objetos y artefactos o colecciones de carácter artístico, antropológico, científico e histórico. Operan bajo el concepto “no tocar”, ofrecen información visual básica.

**DE MANIPULACIÓN:** Propician la intervención física del visitante sobre los elementos gráfico y mecánicos.

**INTERACTIVAS:** Permiten activar dispositivos o elementos que cambian el estado inicial de la misma. Ofrecen al visitante la oportunidad de decidir y conducir la actividad que desee, seleccionar opciones y probar sus habilidades para obtener sus propias conclusiones.

**DE INMERSIÓN:** Crean en el visitante la sensación de que se encuentra en un lugar y/o circunstancia particular. El ambiente estimula al visitante en la comprensión de las ideas expresadas en la exposición.



Una exposición se puede decir que se diseña en diferentes etapas, que se desarrollan y amplían según el carácter de la exposición Alonso engloba dicho proceso en cinco etapas: <sup>24</sup>

1. Conceptualización y objetivos
2. Planificación y programa
3. Gestión del proyecto
4. Diseño, instalación y montaje
5. Análisis y evaluación

Al ser una exposición un medio de comunicación siempre, se deben tener en consideración, las cuatro vertientes que caracterizan al modelo de comunicación emisor, mensaje, receptor y nivel conceptual.

## 2.3 MUSEOLOGÍA Y MUSEOGRAFÍA

Es necesario definir ambos conceptos, el desarrollo e interés de estudiosos en materia de museos han permitido establecer las cualidades específicas de cada término.

Es en el siglo XVIII cuando Hamburgo Caspar Friederich Neickel publica su primer tratado sobre museografía, el cual básicamente consiste en un conjunto de consejos prácticos relacionados con la elección del mejor espacio para acoger a los objetos así como la manera más adecuada de conservación y clasificación de los mismos; vale la pena recordar que la visión que se tenía del espacio de exposición es muy diferente a la visión que conserva el museo actualmente, como ya se menciono anteriormente.

Fue la influencia de hechos históricos y transformaciones sociales, lo que produjo la evolución de los museos. En el siglo XIX nace la museología, básicamente en países europeos interesados en forjar las bases de esta disciplina logrando su consolidación y crecimiento en el siglo XX.

En el año de 1947 se crea el International Council of Museums (ICOM) bajo el patrocinio de la UNESCO; este organismo difunde información de interés museológico y museográfico, y una de sus principales tareas fue establecer la definición de museología y museografía.

### MUSEOLOGÍA

Es la ciencia del museo; estudia la historia y razón de ser de los museos, su función en la sociedad, sus peculiares sistemas de investigación, la relación que guarda con el medio ambiente físico y la clasificación de los diferentes tipos de museos.<sup>25</sup>

<sup>24</sup> Alonso, *Op.cit.*, p.208

<sup>25</sup> *Ibidem.*, p.33

## MUSEOGRAFÍA

Es la técnica que expresa los conocimientos museológicos en el museo. Trata especialmente sobre la arquitectura y ordenamiento de las instalaciones científicas de los museos.<sup>26</sup>

Por lo tanto la museografía, considera principalmente al museo desde la perspectiva de espacio físico en donde tienen presencia todas las normativas y principios de la museología pero vale recordar que la museografía no solo reduce su actividad a la arquitectura e instalaciones; sino que también interviene en los métodos de presentación, almacenamiento, medidas de seguridad, restauración y actividades culturales emitidas por parte del museo.

Para lograr sus metas la museografía debe trabajar en equipos multidisciplinarios, donde distintos profesionales participan para llevar a cabo las exposiciones; y en la museografía actual hemos de reconocer como parte de este equipo, al diseñador gráfico el cual podrá participar en distintas y específicas partes del proceso.

### 2.3.1 MUSEOGRAFÍA MEXICANA

Sus inicios se remontan a una etapa muy intuitiva en donde se distinguían dos tendencias una museografía demostrativa- científica y una museografía escenográfica, esta última particularmente en Bellas Artes.

Es en el año de 1964 cuando el trabajo y la participación de varios profesionales principalmente arquitectos, diseñadores y antropólogos logró fusionarse; al crearse el Museo Nacional de Antropología e Historia, la participación de Ricardo Robina, fue fundamental para lograr esta fusión ya que su formación como arquitecto y arqueólogo le permitió sentar criterios y elegir su equipo de trabajo. Tras el rotundo éxito nuevamente ambas líneas de trabajo comienzan a diferenciarse y es en el campo de las Bellas Artes donde Fernando Gamboa tuvo su participación estableciendo criterios e influyendo en el desarrollo de nuevos centros de investigación que han permitido superar esta primera etapa.

El desarrollo de la museografía mexicana se caracteriza por tener un carácter didáctico, lo que le ha permitido ser innovadora y vital; en palabras de Iker Larrauri "En México cada año se inauguran museos"<sup>27</sup> explorando así nuevas vías de solución, es decir se está en un constante aprendizaje.

Las aspiraciones que se tenían respecto a la museografía en México en sus inicios eran muy superiores, lo que permitió establecer parametros que hasta la fecha se siguen llevando a cabo. La museografía mexicana esta fundamentada en dos aspectos de suma importancia uno conceptual y uno de diseño.

En el aspecto conceptual la museografía es muy objetiva, se habla de lo que hoy es denominado el discurso museográfico, "manejo de secuencias formales y objetivas",<sup>28</sup> es decir, se establecen claramente los criterios de exhibición y la secuencia de la misma, construyendo conceptos rectores como la ubicación espacial.

26 *Ibidem.*, p.34

27 Vazquez, *Op. cit.*, p.62

28 *Ibidem.*, p.53

Covarrubias realizó un útil aporte a la museografía: proponer que una buena exposición debía poder verse de adelante hacia atrás y viceversa, no se debía de pensar en un inicio y un final como tal, el objetivo de esto era que el espectador eligiera el destino de su recorrido con aquellas piezas que llamaran su atención, asimismo planteaba que todos los elementos de la exposición propiciaran entre si el ir y venir de una pieza a otra.

El objeto de la museografía didáctica es lograr transmitir el conocimiento a través de recursos interactivos que brinden información acerca de los objetos, por lo tanto es el guión de la exposición el que determina la distribución de dichos recursos en la exhibición. Otro aspecto que complementa el nivel conceptual de una exposición es el diseño, que debe basarse en criterios de ergonomía, niveles visuales, movimiento y percepción del espectador.

En palabras de Iker Larrauri “La capacidad de las exposiciones para comunicar concepto, abstracciones es muy corta>...<el conocimiento conceptual tiene que ser consecuencia de la experiencia visual”<sup>29</sup>

## 2.3.2 MUSEÓGRAFO

Actualmente son distintas las profesiones que intervienen en la planeación y conformación de una exposición por lo tanto el perfil del museógrafo (equipo de profesionales encargados de planear y destacar los objetos de una exposición), debe adecuarse a la interdisciplina, y al trabajo con distintos investigadores para establecer y coincidir en los criterios de presentación.

Iker Larrauri museógrafo mexicano se define “La colección es nuestro objeto>...<tenemos que encontrar criterios que se ajusten a las posibilidades de expresión de esa colección y valernos de otros elementos de información complementaria”<sup>30</sup>

Existe cierta información clave que permite ir estructurando los objetivos de comunicación que las exposiciones requieren, Iker Larrauri en su experiencia profesional en el campo y como pionero dentro de la misma sugiere cuatro aspectos que el museógrafo debe saber y conocer para que se logre el objetivo de exposición:

**¿QUIÉN VA A VER LA EXPOSICIÓN?**

**¿EN QUÉ ESPACIO SE VA HACER LA EXPOSICIÓN?**

**CONOCER EL TEMA (SE LO DICE EL ESPECIALISTA)**

**CONOCER LA COLECCIÓN**

Podríamos llamarle museógrafo a la persona encargada del proyecto. En tanto que el diseñador es uno de los asesores que participan en la realización del proyecto, ya que al ser el experto en aspectos de gráfica, modos de representación y comunicación visual podrá resolver adecuadamente la parte que corresponda a la misma.

29 *Ibidem.*, p.259

30 *Ibidem.*, p.255

Iker Larrauri explica que en los inicios los museógrafos debían realizar todos los elementos que intervenían en una exposición pero actualmente da mérito a las nuevas especialidades entre ellas menciona su relación con el diseñador gráfico “Hay una gente muy bien preparada y es absurdo que uno mismo esté preparando los elementos gráficos de la exposición cuando hay gente que lo puede hacer muy bien”<sup>31</sup>

### 2.3.3 MUSEOGRAFÍA EN MUSEOS DE ARTE

“Los museos de arte tratan>...<de despojar al objeto de todo elemento circunstancial o explicativo, todo lo que pudiera interferir en el disfrute y el contacto con la obra de arte; pero aun en esas exposiciones hay unos historiadores del arte que las ordenan, ya sea por autor, por época, por escuela>...<hay una lógica en la presentación del tema de la exposición”<sup>32</sup>

La exposición de objetos de valor tuvo sus orígenes en los coleccionistas, principalmente en la época medieval y durante los siglos XVIII y XIX, que coinciden con la aparición del museo. Una característica de las exposiciones de esta época es que se propiciaba la estatización de los objetos mostrados, por lo tanto la producción de conocimientos se reducía a un modo de ver, basado estrictamente en el gusto.

“El objeto artístico es ritualizado, pero no siempre es interpretado, reconocido, y disfrutado por el visitante común por falta de referentes contextuales que le permitan apropiarse del trasfondo que determina el valor o el prestigio de una determinada obra.”<sup>33</sup> Debido a que el visitante en los museos de arte, no solo reconoce el discurso museográfico sino que se reconoce en él, es importante atender la cuestión anterior.

La historia del arte ha sido dividida en tres etapas: clásica, medieval, moderna y contemporánea. Gracias a este criterio es que los museos poseen en sus colecciones de arte una o varias etapas de la historia del arte; situación que les otorga características y modos de exhibición diferentes.

Especialistas en el tema coinciden en lo siguiente, “Un aspecto que deben conservar todos los museos y exposiciones de arte es huir y de cualquier tipo de teatralización que impida ver o desvirtúe la contemplación íntegra y natural de las piezas en todo su esplendor”<sup>34</sup>

### 2.3.4 COLECCIONES DE ARTE EN MÉXICO

A raíz de los avances científicos que se realizan en el viejo mundo durante los siglos XVII y XVIII, el interés por fundamentar conceptos y teorías abrió paso a que las colecciones de objetos naturales y artísticos formaran parte de los centros de enseñanza. Esta nueva visión se extendió a la Nueva España estableciéndose así espacios designados a albergar diferentes colecciones; muchas veces considerándose como centros de estudio, por lo que su desarrollo y propagación fue en aumento.

31 *Ibidem.*, p. 277

32 Castellanos, *Op.cit.*, p.28

33 Posibilidades y límites de la comunicación museográfica, *Op. cit.*, p.50

34 Alonso, *Op. Cit.*, p.111

Las colecciones de arte fueron ubicadas en la recién creada Academia de San Carlos (1784); el objetivo de ser exhibidas en dicho espacio fue ser un referente que sirviera en la educación de los estudiantes de artes, la recaudación de distintos materiales tuvo que ser de distintas especialidades como pintura, grabado, escultura, arquitectura. La alta demanda de candidatos a estudiantes forzó a que se implementara la enseñanza de otras disciplinas además de la acuñación de la moneda, motivo inicial de la fundación de la Academia; gracias a esta situación se logró conformar un gran acervo artístico.

Al paso del tiempo y durante el proceso de Independencia la Academia de San Carlos sufrió distintos cambios, tuvo épocas de decadencia y momentos de restructuración, lo mas importante fue que la producción de arte mexicano tanto de origen colonial como lo producido en el México independiente pudo ser expuesto al público en general sin costo.

El Presidente Juárez nombra a Ramón I. Alcaraz, tanto director del Museo Nacional como de la Escuela Nacional de Bellas Artes, ambas colecciones permanecieron abiertas a todo publico, asimismo "Alcaraz ordeno la distribución museográfica de las pinturas mexicanas en dos grandes bloques, escuelas antiguas y modernas"<sup>35</sup> ordeno la producción de obra que reflejara el pasado nacional, fundándose así la Escuela Nacional de Expresión Artística abriendo con esto brechas importantes en el futuro de las colecciones.

En el periodo de Porfirio Díaz como parte de su plan de mostrar el progreso de su gobierno propicio que muchas de las obras que conformaban las colecciones nacionales fueran exhibidas en muestras internacionales.



Diego Rivera en la Academia de San Carlos, con su maestro Antonio Fabrés Costa y los compañeros de clase de pintura, 1902

A la par la escuela antes creada seguía funcionando como escuela museo y aunque aun no se establecían con claridad los criterios de exposición existían tres divisiones que condicionaban la disposición museográfica de las obras: por autor, por tema y por formato.

La consideración que durante mucho tiempo se tuvo respecto a las colecciones de arte era; " más que lucirse por si mismas, fueron convocadas para sustentar o ampliar la museografía del discurso histórico, para ilustrar las publicaciones conmemorativas..." pero el empeño de figuras como José Vasconcelos, permitieron darle otro carácter, logrando los ideales de un arte nacional, que pudiera extenderse a los sectores populares.

35 Rico, L. *Exhibir para educar. Ediciones Pomares*, España, 2004, p.82

## 2.3.5 ESPACIO MUSEOGRAFICO

Conocemos el museo, sus funciones y posibilidades, y han sido estas mismas características las que han dado pie a considerar a otros espacios con las mismas posibilidades y funciones que un museo tradicional. Un museo “ofrece al espectador, indistintamente, elementos del sentido común, del discurso experto y de la experiencia personal de sus personajes y animadores”<sup>36</sup>, así mismo otros espacios han logrado cubrir esta necesidad, es así como actualmente los requerimientos respecto a los espacios de exhibición han sido consecuencia de una nueva búsqueda y evolución que permiten reconocer el valor de la exposición no solo por el recinto que la acoge, sino que se piensa en éste como un elemento que muchas veces complementa el discurso propuesto.

Algunos autores han planteado que un espacio museográfico es un sitio que no solo se refiere a los museos “sino también a las galerías de arte, las exhibiciones itinerantes, los módulos interactivos de los centros de ciencia, los espacios de experimentación para visitantes, las reservas ecológicas acondicionadas con fines didácticos.”<sup>37</sup> Así como ellos existen muchos otros interesados en plantear que, cualquier espacio puede ser apto y representa posibilidades a la exposición.

Dicha situación permite a los diseñadores de exposiciones, flexibilidad de construir entornos variados y exclusivos para la presentación de las colecciones, especialmente, el diseñador gráfico se enfrenta a retos constructivos que determinan la forma de sus propuestas y deberá saber resolverlas con materiales que sean funcionales y durables de acuerdo al espacio expositivo.

Existen especialistas y profesionistas que han apostado por nuevos espacios para presentar las colecciones, que de cierta manera logren romper con los espacios convencionales, de manera muy general se plantean cuatro formas de entenderlos.<sup>38</sup>

**NIVEL 1** Eligen para sus trabajos entornos de la naturaleza, la ciudad y las vías de comunicación.

**NIVEL 2** Escogen espacios diseñados para otros usos, como pueden ser fábricas, iglesias, teatros.

**NIVEL 3** Espacio específico para el uso expositivo pero que contenga una estructura diferente a los espacios tradicionales.

**NIVEL 4** Se aceptan espacios como centros culturales y de artes visuales.

Una vez que se cuenta con el espacio físico, es importante reparar en su relación con los elementos que conforman las exposiciones, los especialistas pueden tomar distintas alternativas para resolver dicha cuestión, desde la perspectiva de Juan Carlos Rico habrá quienes prefieren hacer notoria la separación entre el espacio y el resto de los elementos, considerando que son aspectos totalmente independientes; solución que se contrapone con los objetivos y planteamientos de ésta investigación.

36 *Posibilidades y límites de la comunicación museográfica*, **Op.cit.**, p.50

37 **Ibidem.**, p.55

38 Rico, J. *Montaje de exposiciones: Museos, Arquitectura y Arte*. Edit. Silex, España, 1999, p.60

Por otro lado existen los interesados en las manipulaciones tradicionales que apuestan por un ordenamiento de obras y elementos siguiendo criterios geométricos, estéticos o didácticos, dicho análisis también describe aquella parte de especialistas que interesados en una solución global que buscan adecuar el espacio a la colección y viceversa haciendo uso incluso de ambientaciones escenográficas e instalaciones.

Es claro que no se puede determinar cual es la mejor alternativa, sin embargo el grupo de diseño debe trabajar en conjunto para reconocer las necesidades y encontrar la solución más adecuada, pero si algo es cierto es que ningún elemento que llegue a formar parte de una exposición puede pensarse independiente del resto.

## 2.3.6 SEMIÓTICA DEL MUSEO O ESPACIO DE MUSEOGRÁFICO

El fenómeno de la comunicación que se realiza dentro del espacio museográfico puede ser analizado desde la perspectiva de la semiótica la cual Morris <sup>39</sup>, define como aquella ciencia encargada de los signos.

Distintos han sido los planteamientos realizados en torno al signo, desde las perspectivas que se han enfocado en su estudio y desenvolvimiento dentro de las sociedades, hasta las que plantean distintos niveles o propiedades que lo conforman. La descripción por niveles habla de tres que nos permiten entender la significación de los signos, la semiótica ha definido el nivel sintáctico, el semántico y el pragmático.

**SINTAXIS:** Estudio de las relaciones sintácticas de los signos entre si.

**SEMÁNTICA:** Estudia su contenido significativo, relación palabra cosa o palabras y el sentido que adquieren.

**PRAGMÁTICA:** Estudia la relación de los signos con sus interpretes. Considera todos los fenómenos de tipo psicológico, biológico y sociológico presentes en el funcionamiento de los signos.

Una aportación que Umberto Eco<sup>40</sup> hace respecto al signo, es tener presente que cualquier cosa que pueda considerarse un signo puede ser entendida a partir de los planteamientos de la semiótica, por lo tanto un proyecto museográfico por supuesto al igual que cualquier manifestación cultural esta conformado por distintos signos que poseen y adquieren una significación.

Los elementos que conforman el sistema de comunicación objeto o mensaje, emisor y destinatario complementan su función con los elementos que conforman el proceso semiótico el cual requiere de tres elementos "el vehículo signico, el designatum y el interpretante" dichos elementos vuelven posible la significación dentro del sistema de comunicación.

---

39 Hernandez, *Op. cit.*, p.18

40 *Idem.*

**VEHÍCULO SIGNITO:** lo que actúa como signo,

**DESIGNATUM:** aquello a lo que el signo alude,

**INTERPRETANTE:** el efecto que produce hasta convertirse en signo. <sup>41</sup>

El mensaje que el emisor emite está conformado por un signo o la suma de varios (vehículo signito) el emisor es el encargado de conformarlo con la intención de comunicar algo (designatum), el destinatario traduce dicho mensaje (interpretante). Por lo tanto el análisis que Hernández hace de un museo como un proceso de comunicación y como una forma de lenguaje signifiante se adapta a cualquier espacio museográfico.

La semiótica nos obliga a tener presente que cada elemento participante posee y adquiere significación y será necesario comprenderlo en sus tres niveles para posteriormente entender su papel en el sistema de comunicación. Un museo o exposición puede ser "a través de su propia estructura, el medio o emisor del lenguaje de los signos, propio de la sintaxis>...<se sirve de la semántica, donde tienen lugar las relaciones entre signos y objetos>...<y el receptor o público trata de dar sentido al objeto, interpretando su significado... propio de la pragmática" (Ver esquema) <sup>42</sup>



Esquema 5

41 *Idem.*

42 *Ibidem.*, p.22






El sistema de comunicación es la vía por la cual el museo o espacio expositivo transmite el mensaje que deberá ser traducido por el público, la manera como se materialice dicho mensaje deberá tener en consideración los distintos niveles por los cuales se conforman los signos (objetos, lenguaje, arquitectura, etc.)

Si muchas cosas pueden ser consideradas como signo, los elementos u objetos que conforman el diseño de una exposición igualmente funcionan como signos, este tipo de signos igualmente se compone por dos partes: uno material (el significante) y uno conceptual (significado). Pero a su vez el objeto o signo es entendido desde el mensaje que transmite el cual puede ser de carácter denotativo (nivel objetivo) y connotativo (nivel subjetivo) ambos aspectos deberán ser considerados en la planeación de un proyecto museográfico, nada podrá ser casual se debe responder a una intencionalidad planeada conceptualmente, cada vez que se realice el diseño de una exposición. Esta categoría de estudio ayuda a la planeación de los objetos presentes en la exposición reconociendo su importancia y desempeño dentro del conjunto, además de entender el nivel de respuesta de los visitantes, éste “no puede prescindir de los factores de tipo histórico, político, social, económico, religioso y estético que dan un sentido nuevo al objeto”<sup>43</sup> o espacio museográfico.

## 2.4 DISEÑO DE EXPOSICIONES

La presentación de una exposición es el resultado del trabajo realizado por una serie de profesionistas y técnicos que bajo distintos parámetros y regulaciones encaminan su quehacer, organizando y planificando sus actividades para lograr el diseño de una exposición. Para comenzar en el diseño de una exposición se evalúan y consideran todos los aspectos de carácter institucional, ingresos y recursos financieros que estarán disponibles para la realización del proyecto (dicho eslabón no habrá de ser referido en dicha investigación ya que sobrepasa los objetivos de la misma) considerada esta primera etapa, el diseño de una exposición puede comenzar a desarrollarse.

La suma de distintas disciplinas interviniendo en la solución de un mismo proyecto, obligan a establecer un orden, se crean cronogramas con tiempos aproximados para cada etapa; si bien es cierto que existen factores externos que condicionan y modifican las fechas establecidas, nunca deberán dejarse de lado para la optimización de tiempos.

35.	5	Bulmaro Guzmán Fiesta del pueblo, s.f Gouache sobre papel 39.8 x 31.3 cm Col. Andrés Blaisten	
13.	6	José Chávez Morado (1909-2002) Virgenes locas, 1943 Óleo sobre tela 47 x 61 cm Museo de Arte Moderno, INBA	
2.	7	Francisco Gollia (1882- 1960) Danza indígena, ca. 1917-1926 Pastel sobre papel s/m 67 x 90 cm c/m 87.5 x 110.11 cm Museo Francisco Gollia, Zacatecas INBA	

Lista de obra. *Imagen, ritmo y movimiento.*  
Escenarios plásticos de música y danza, Munal, 2011

43 *Ibidem.*, p.32

El diseño de una exposición visto desde la perspectiva de un proyecto académico ideal, se conforma por cuatro grandes áreas:

**CURADURÍA**, equipo de especialistas encargados de encaminar el proyecto, y de establecer el objetivo y los ejes temáticos de una exposición –guion museológico–.

### **GUIÓN MUSEOLÓGICO**

*Documento que establece de manera amplia y analítica, los conceptos e ideas de los que parte una exposición, su función es ser una guía de la muestra, que permitirá desarrollar el guion museográfico de la exposición.*

La información contenida en dicho guion será el objetivo de la exposición en términos generales, objetivos particulares correspondientes a cada una de las divisiones temáticas, los materiales a exponerse y la sugerencia de distintos apoyos.

**GESTIÓN MUSEOGRÁFICA**, equipo de especialistas e investigadores que trabajan a la par con el equipo de curaduría a partir del guion museológico, realizando las negociaciones de préstamo y acopio de las colecciones, además se involucra con el siguiente equipo para la creación del guion museográfico.

### **GUIÓN MUSEOGRÁFICO**

*Documento que tienen como función organizar de manera ordenada las piezas de la colección que se expondrá, teniendo como principal referente al guion museológico, sirve para reconocer el tipo de obra u objetos de la exposición, su ordenamiento en salas, enlistando todos los requerimientos necesarios para su correcta exhibición.*

Este guion también debe incluir toda la información relacionada con el recorrido, iluminación, color, mobiliario, gráficos y apoyos que serán creados y estarán presentes en el espacio expositivo.

**DISEÑO MUSEOGRÁFICO**, equipo de especialistas en diseño arquitectónico, industrial y gráfico encargados de traducir y materializar el o los conceptos de la exposición a través de los conocimientos y técnicas propias de cada profesión, previendo los objetivos establecidos, el espacio, la colección y las necesidades de exhibición de piezas y visitantes.

**PRODUCCIÓN MUSEOGRÁFICA**, este equipo se ve conformado por distintos talleres y proveedores que destinan su trabajo a la habilitación del espacio, al montaje de la colección y la colocación de otros objetos bi y tridimensionales que conforman el espacio expositivo.

El equipo de especialistas que trabajan en el diseño de una exposición debe ser considerado como un conjunto de eslabones continuos organizados de manera ordenada para poder desempeñar adecuadamente su función, cabe mencionar que estos primeros cuatro grupos alianza su trabajo con una serie de departamentos, grupos disciplinarios o talleres, que se consideran necesarios para la creación de una exposición.

Cada proyecto expositivo contará con diferentes departamentos o divisiones de trabajo, que posiblemente sean nombrados de manera distinta, sin embargo deberá reconocerse en los mismos sea cual fuere el nombramiento, que se realizan y se cubren las mismas actividades que enseguida se enlistan.

## 2.4.1 EQUIPO MULTIDISCIPLINARIO. DIVISIÓN DE TAREAS

### DEPARTAMENTO DE CURADURÍA

Constituido por el especialista cuyos estudios e investigaciones serán los planteamientos a partir de los cuales toda la exposición versa, su labor puede verse complementada con la colaboración de otros especialistas que en conjunto establecerán los objetivos de la exposición.

La participación de este departamento será fundamental desde el inicio del proyecto ya que realizan una revisión historiográfica e iconográfica en relación al tema de la exposición, lo cual les permite localizar, registrar y documentar las características y condiciones físicas de las obras, las cuales permiten ir clasificando y adaptando los distintos enfoques de la exposición.

El departamento de curaduría como un primer momento realiza un guion temático que en palabras de Patricia Real, es el documento donde se precisan: la justificación, los objetivos, el marco teórico, los parámetros temáticos, cronológicos y geográficos, la investigación documental y biográfica, la lista tentativa de piezas y objetos a ser expuestos, y la preparación inicial o base del guion museológico. Es así como logra ser establecido un guion museológico.

### Funciones del departamento de curaduría

- Investigación previa y presentación del anteproyecto,
- Presentación del proyecto definitivo,
- Selección y localización de piezas,
- Toma de contacto con el equipo: modos de actuación y previsión de plazos,
- Entrega del material al departamento de gestión museográfica,
- Redacción de paneles y fichas explicativas para el montaje,
- Asesoramiento del montaje de las obras.

## DEPARTAMENTO DE GESTIÓN EXPOSITIVA E INVESTIGACIÓN

Este departamento será el encargado de la regulación y formulación de toda la exposición debe atender todo lo relacionado con la propuesta curatorial, el guion museológico, el diseño museográfico y la producción museográfica.

Conformado principalmente por investigadores una vez presentado el guion museológico se constituye de manera preliminar una lista de obra, resultado de una selección que corresponde a lo establecido en el guion museológico, en todo momento dichas listas deberán incluir de forma detallada información del total de obras a exponer, la división por ejes temáticos y a su vez por cada obra, incluyendo la información de: autor, título, año, técnica, medidas y signature, con el fin de evitar confusiones o demoras y formar parte de los primeros acercamientos que tienen el resto de los departamentos con la colección a exhibir.

Tal equipo deberá realizar los contactos con las instituciones o coleccionistas a las cuales se les solicitará la obra, la gente que labore en este equipo debe tener profundo conocimiento de la exposición a realizarse ya que al momento de realizar la petición deberán enlistarse los motivos que justifiquen dicha exposición, es decir, "contexto en el que se realiza, duración aproximada de la muestra, inauguración y clausura, especificación de que se asumen los gastos que pueda generar el préstamo"<sup>44</sup>

Esta primera lista se trabaja en conjunto y los especialistas deberán consultar cualquier modificación al departamento de curaduría, la lista final se verá condicionada por motivos de adquisición de obras y sufrirá varias modificaciones mientras se esté desarrollando el proyecto.

### Funciones del departamento de gestión expositiva

- Gestionar los préstamos de las obras,
- Reunión de la información necesaria para embalaje, transportes y seguro,
- Apoyo a la implementación de guiones museográficos,
- Recopilación y entrega de datos de las obras al diseñador y su equipo,
- Coordinación y contacto con restauradores y conservadores,
- Asistencia al diseñador en la revisión de textos, carteles y otros elementos gráficos del montaje,
- Correcciones constantes en pruebas y revisión del proyecto en maquetas,
- Actos protocolarios,
- Reunión y supervisión de información presente en los distintos medios informativos, catálogo, campaña publicitaria, etc.,
- Elaboración de páginas de créditos,
- Coordinación del montaje, desmontaje y devolución de obras.

---

44 Rico, Juan. *Op. cit.*, Los conocimientos técnicos..., p.81

## DEPARTAMENTO DE DISEÑO MUSEOGRÁFICO

Equipo encargado de interpretar y traducir el concepto de la exposición antes especificado por el departamento de curaduría. Dicha interpretación además de adaptarse a las especificaciones del guion museológico deberá ser consistente con la institución organizadora, el equipo tendrá que trabajar en estrecha relación con el departamento de gestión expositiva e investigación para poder plantear el guión museográfico.

El conjunto de profesionales que comúnmente conforman tal equipo, son arquitectos, diseñadores gráficos e industriales, y a su vez son los encargados de coordinar y direccionar las actividades de los técnicos en talleres, proveedores encargados de hacer posible la producción y el montaje de la exposición.

Es en esta faceta del proceso es donde la aparición de diseñadores en distintas áreas se vuelve evidente, y aunque existen conocimientos específicos que son del dominio particular de cada uno de estos profesionales, en la actualidad la opinión y participación de todo el equipo es fundamental en la solución del proyecto.

Vislumbrado dicho panorama el siguiente paso que el equipo de museografía realiza una vez que conoce el guión museológico y la lista de obra, es el reconocimiento del espacio físico donde se desarrollará la muestra, comúnmente los espacios han sido adaptados para exposiciones anteriores. Será trabajo del equipo museográfico poder adaptar estos espacios a las nuevas necesidades, dichas soluciones pueden ir desde sugerir la construcción o demolición de ciertos muros o mamparas, entre muchos otros.

Teniendo los referentes de espacio y contenido comienza el trabajo de los distintos diseñadores, evidentemente se debe plantear un plan de trabajo y un conjunto de objetivos que se deseen cumplir **“guión museográfico”**.

Antes que el equipo tome la decisión de producir algún elemento, todos suelen ser cotizados y evaluados a partir del presupuesto designado para el área; realizada dicha actividad la cotización se presenta junto con la propuesta del proyecto a los encargados de la administración de los recursos financieros.

Los instrumentos de trabajo de este equipo son planos y alzados arquitectónicos de dicho espacios y modelos tridimensionales que corresponden a distintas visualizaciones que se realizan en relación a la planta arquitectónica para tener un mejor conocimiento de los espacios a escala.

Cualquiera que sea el instrumento, es justo sobre estos mismos donde todo tipo de propuestas de diseño museográfico logran materializarse, por la funcionalidad y flexibilidad de estos instrumentos, permiten que se realicen las revisiones del diseño museográfico que sean necesarias.

La manera en que el equipo de trabajo interpreta y traduce el concepto de la exposición es a través de sus saberes proponiendo distintos elementos que se materializan por distintos medios y/o soportes.

## Funciones del departamento de diseño museográfico

- Propuesta de un recorrido,
- Uso oportuno de materiales para construcción,
- Diseño gráfico (cédula introductoria, cédulas temáticas, cédulas de objeto, señalización, selección de gama cromática y realización de gráficos auxiliares, etc.),
- Producción de Gráfica (utilización oportuna de nuevos materiales),
- Diseño de mobiliario como vitrinas, bases, cápelos, mesas, etc.,
- Iluminación,
- Uso de recursos auxiliares como proyectores, pantallas, mesas para interactivos, etc.

## PRODUCCIÓN Y MONTAJE MUSEOGRÁFICO

Como ya se sugirió un área irá condicionando el trabajo de la siguiente de manera sucesiva y será el equipo de producción museográfica el que se encuentre coordinado principalmente por el área de diseño museográfico, y supervisado por el departamento de gestión expositiva.

La etapa de producción y montaje podemos decir que se encuentra constituida por dos etapas, hasta el momento de la inauguración y una última posterior a la misma. En la primera etapa es donde el equipo de diseñadores ve realizable todo su proyecto.

### Funciones de los departamentos de producción y montaje

#### PRIMERA ETAPA. Habilitación del espacio

- **Taller de Técnicos museógrafos.** Se presenta el proyecto. El equipo comienza a ingresar al espacio, si éste ha sido utilizado con anterioridad será necesario desalojar lo y trasladar todo aquel material y mobiliario sobrante a bodega.
- **Demolición y Construcción.** Se presenta a los trabajadores aquellos muros que requieran ser construidos y todos aquellos que se desean demoler. El material más utilizado es la tablaroca y el MDF (sigla en inglés de Medium Density Fibreboard, es un aglomerado elaborado con fibras de madera),).
- **Taller de Pintura.** Su labor consiste en resanar todas aquellas imperfecciones en muros, dejando así el espacio adecuado para la aplicación de la pintura.
- **Taller de Carpintería.** Al mismo tiempo que se están realizando las actividades anteriores, si el equipo de diseñadores requiere la construcción de algún tipo de mobiliario o tablero que no se encuentre en sala, será carpintería el encargado de realizarlo.

- **Proveedores Externos.** Hemos mencionado que para lograr transmitir el discurso de la exposición será oportuno la utilización de materiales o recursos que en ocasiones la institución no puede solventar, por lo que habrá de recurrir a proveedores externos de: textiles, rotulistas, vidriería, etc. Realizada la producción comienza el montaje.

## SEGUNDA ETAPA. Montaje de Obra

- **Tránsito de obra.** Tras el dictamen o el estado en que se encuentran las piezas que realizan los expertos sobre la obra que ha llegado al espacio expositivo se reconocen las necesidades de algunas obras que necesiten ser enmarcadas o requieran algún tipo de mascarilla o cuidado especial. Una vez resueltas dichas consideraciones, esta puede introducirse a las salas.
- **Climatización.** Bajo las especificaciones del departamento de museografía en donde existe un experto que conoce las condiciones de climatización, se da aviso de las condiciones necesarias para que entre la obra. "Según los materiales a exponer las condiciones pueden variar pero hay un rango medio establecido entre 45°/55° HR para la humedad relativa y 18° /20° para la temperatura" 45
- **Taller de Técnicos museógrafos.** Serán los encargados de la manipulación y colocación de obras tanto en muros como en vitrinas, e instalación de recursos extras.
- **Taller de Electricidad.** Encargado de dirigir la iluminación en los espacios, se adapta y sigue los parámetros establecidos para la correcta conservación y exhibición de la obra; en ocasiones el departamento de museografía habrá de indicar aquellos lugares donde la iluminación tenga que ser modificada respecto al resto.

También de acuerdo a los materiales la iluminación se clasifica:

- 50 luxes para papel, grabados y fotografías en color, tejidos, etc.
- 150 – 200 luxes para óleos, lacas, marfiles, grabados y fotografías blanco y negro etc.46
- 300 luxes para piedra, cerámica y otros objetos de baja sensibilidad.
- **Sistemas (medios multimedia).** Departamento encargado de la instalación de interactivos o medios audiovisuales, que vienen sugeridos por el departamento de gestión expositiva e investigación o servicios educativos, etc.

## ÚLTIMA ETAPA. Desmontaje y devolución de obras

- **Taller de Técnicos museógrafos.** Encargados de desmontar las piezas y dirigir las a bodega.
- **Tránsito de obra.** Nuevamente se verifica el estado en que se encuentran las piezas y se cotejan con la información previa, si no existe ninguna dificultad se procede con el embalaje y devolución de la obra.

45 *Ibidem.*, p.96

46 *Ídem.*

## 2.4.2 ELEMENTOS PROPUESTOS POR DISEÑO MUSEOGRÁFICO

*“El espacio inmediato de la exposición>...<se trata normalmente de una habitación, un salón o una galería, pero podría ser igualmente un área físicamente definida dentro de un espacio mayor al que se le ha dotado con una exposición concreta”* <sup>47</sup>

Además de la colección a exhibirse, existe un conjunto de elementos que conforman y dan vida a un espacio de exposición, específicamente habrán de responder a las necesidades del mismo por lo tanto su adaptación o empleo será determinado de acuerdo a requerimientos específicos, así mismo la composición física de dichos elementos responderá a los planteamientos de cada proyecto.

El equipo de diseño museográfico trabaja en conjunto para plantear dichos elementos que serán los ejes rectores del concepto de la exposición, la suma de ellos y la estrecha relación con la colección serán determinantes en la generación de experiencias museográficas que el visitante vivirá. En todo momento es un trabajo en equipo; sin embargo habrá ciertas cuestiones que deberán ser atendidas de manera más específica por el experto en el área, pero vale la pena mencionar que tanto, arquitecto, diseñador industrial, gráfico, y artista visual deben prestar mucha atención a todo el proceso de realización, ya que nada puede ser planteado o generado de forma independiente sin tener en consideración al resto del equipo.

Específicamente hablando el diseñador gráfico, no puede generar sus propuestas sin consultarlo previamente porque de no ser así se estaría arriesgando a que su propuesta no se adecue ni conceptual ni materialmente perdiendo todo el sentido del diseño museográfico; es decir como alguien que llega y coloca una etiqueta a un todo ya conformado, ignorando aspectos de composición, unidad, tamaño, por mencionar algunos. Es por eso que el trabajo en equipo significa que la participación de uno debe complementar o ayudar la participación del otro, pero muchas veces la realidad se torna confusa y el equipo sufre fracturas o ciertas personas que colaboran en el equipo ven reducidos sus tiempos de participación, por lo que el responsable a cargo del proyecto deberá dominar una serie de cuestiones.

En principio se debe tener pleno conocimiento del rumbo que lleva el proyecto y posteriormente ir detectando las dificultades a las que se enfrenta, para poder dar salida al mismo, obviamente esto no será posible si no existe una estrecha relación de comunicación y participación. Importante es mencionar que muchas veces la experiencia de la persona a cargo y las afinidades que guardan las disciplinas antes mencionadas de las cuales se ve rodeada, permiten solucionar dichas cuestiones, muchas veces de manera total y otras tantas bastará la asesoría de la disciplina experta.

Respecto a los elementos planteados para la exposición donde cada uno juega un papel muy importante vale la pena revisar uno por uno, sin embargo dependiendo de la muestra estos serán vastos y variados, así que solo mencionaremos aquellos que son fundamentales en la construcción de cualquier exposición, además de ser empleados en la exposición a revisar.

---

<sup>47</sup> Belcher, *Op. cit.*, p.137



## RECORRIDO O RUTAS DE DESPLAZAMIENTO

En el espacio físico donde la exposición tendrá lugar se establece un recorrido o circulación; el recorrido es entendible como aquel camino que los visitantes habrán de realizar durante su estancia en una exposición, la forma que este adquiere puede verse determinado por el espacio físico destinado para la realización de la muestra, de no ser el caso serán los diseñadores los encargados de direccionar dichos desplazamientos.

Muchos de los planteamientos de circulación como indica Belcher, son basados en la forma en que se realiza la lectura, es decir de derecha a izquierda, obviamente es una situación que ya no parece tan apetecedora y será el equipo de diseño museográfico el encargado de elegir la solución más apropiada, si no es posible cambiar dicha situación por la razón que fuese, la participación del equipo de diseño es fundamental para hacer agradable e interesante el recorrido.

La circulación puede ser sugerida y dirigida por la ubicación de elementos físicos, la forma en que son colocados dentro del espacio insinuará la dirección deseada, algunas de las maneras más comunes son la construcción de mamparas que impiden o permiten el paso, las inclinaciones y alturas de las mismas, la colocación de algún elemento atractivo en un punto específico, por iluminación, ambientación, etc.

Existen dos situaciones muy importantes que el equipo de diseño museográfico debe tener en consideración durante el planteamiento del recorrido, la primera es pensar al visitante con sus características y requerimientos físicos, evidentemente por los distintos tipos de público que asisten a una exposición se deben considerar parámetros estándares y por otro lado la segunda consideración es sobre la colección en sí misma, ninguna propuesta de diseño de recorrido debe poner en riesgo al público asistente o a la colección.

Comúnmente existen dos tipos de recorridos que suelen ser planteados, hablando en términos generales ya que las variaciones o nuevas implementaciones corren a cargo del equipo de diseño museográfico: <sup>48</sup>

- **SECUENCIAL Y OBLIGATORIA.** Cuando los elementos de exhibición están agrupados en sucesión, debido a requerimientos didácticos o museográficos. El observador comienza en un punto y termina en otro.
- **SECUENCIA LIBRE:** Cuando los elementos de exhibición se ubican por su valor específico, sin que entre ellos exista una relación de sucesión. El observador puede hacer su recorrido por cualquier dirección y comenzar en cualquier punto.

---

48 Real, P., *Gestión expositiva*. Diplomado de Museología. UNAM-ENAP, México, 2008, p.12

## DISEÑO DE SOPORTES Y VITRINAS

Todos aquellos soportes, bases, pedestales, vitrina, nicho o algún tipo de mobiliario, tienen como función proteger y soportar algún tipo de colección, están planeados para ser ubicados en un lugar específico, lugar que le permitirá al objeto ser apreciado, muchas veces el mobiliario es el responsable de articular los espacios.

Considerando la premisa que indica que la colección debe ser protegida, existen ciertas piezas que por su forma, por su material o técnica, importancia o lugar de procedencia son más propensas a sufrir un daño y requieren ser exhibidas de manera distinta al resto de las obras, es así cuando el uso de soportes o vitrinas se vuelve indispensable.

Una vitrina suele constituirse por una base sólida en la cual se coloca la pieza y sobre ella se coloca una tapa de cristal, pudiendo tener una forma plana o geométrica, la cual debe sellarse a la base, muchas veces suelen agregarse sistemas de iluminación o seguridad individuales, que suelen ser de dos tipos:

- **EMPOTRADAS.** Adaptadas para la exposición de objetos que presenten interés por un solo ángulo,
- **AUTOPORTANTES.** Utilizadas para aquellos objetos que pueden apreciarse por todos sus lados.

La forma que adquieran y los materiales con los cuales son elaboradas son muy variados, y se debe aspirar a que cada una de ellas sean propuestas en relación al concepto de la exposición, sin embargo si esto no es posible debido a que existen factores que condicionan su producción, como puede ser el presupuesto o los aspectos físicos que las colecciones presentan que suelen convertir en una tarea difícil la construcción de vitrinas ex profeso, así que será trabajo del equipo de diseño museográfico decidir y adaptar algunas de las vitrinas existentes.

### Funciones del mobiliario museográfico según Belcher son: <sup>49</sup>

- Proteger a la obra de robos y daños físicos
- Ser un soporte para los objetos y situarlos de forma que puedan ser vistos cómodamente
- Ser un elemento de diseño, es decir como componente visual y físico en el espacio
- Ser utilizadas como un elemento que ayude a establecer un modelo de circulación

## ILUMINACIÓN

*“Dado que la exposición es una experiencia visual, la luz, que es uno de sus componentes fundamentales, habrá de ser un factor clave en cualquier esquema”<sup>50</sup>*

La manera en que sea planteada la iluminación en un espacio donde se exhibe una colección de arte, muchas veces tendrá como primer condicionante la ubicación del objeto, el contexto y por supuesto los materiales

49 Belcher, **Op. cit.**, p.151

50 **Ibidem.**, p.155

de los cuales esté constituida la obra, ya que siempre habrá de considerarse su conservación, sin embargo habrá espacios donde esta pueda ser manipulada de forma independiente, de manera que no afecte a la colección, consiguiendo otros efectos.

Un espacio que exhibe una colección de arte, dependiendo del concepto de la exposición recurre o no al uso de ambientaciones o espacios interactivos y precisamente en estas partes donde la manipulación de la iluminación puede ser más accesible y no tan técnica; proponiendo así espacios oscuros o brillantes que resulten atractivos a los visitantes y complemente coherentes con el concepto de la exposición, generando así experiencias museográficas.

En la actualidad se manejan tres tipos de iluminación en el diseño de exposiciones <sup>51</sup>

- **ILUMINACIÓN DE EXPOSICIÓN:** se aplica a los objetos siguiendo los parámetros de conservación,
- **ILUMINACIÓN DE APOYO:** se aplica hacia o desde los dispositivos museográficos,
- **ILUMINACIÓN DE CIRCULACIÓN:** debe demarcar los recorridos por las salas, clarificando el acceso y la salida, siguiendo las normas previstas por las autoridades.

### 2.4.3 TÉCNICAS Y MATERIALES

Las propuestas que el departamento de diseño museográfico realiza, pueden verse materializadas por distintas vías, una de ellas es el uso adecuado de materiales que por sus características formales tenga coherencia con el concepto de diseño que se ha planteado, la importancia de que este equipo en la mayoría de los casos esté conformado por especialistas de distintas áreas, permite el intercambio y retroalimentación en cuanto al conocimiento de materiales y técnicas de reproducción.

#### GAMA CRÓMATICA/ PINTURA

Partiendo del concepto de la exposición el diseñador y comunicador visual ha propuesto una gama cromática que por supuesto ha sido evaluada en catálogos de pintura y de colores pantone, sin embargo será necesario solicitar una prueba de color sobre el material en el cual será reproducido.

Si la gama cromática es convincente, el siguiente paso será igualarlo los colores a la pantalla, ya que en muchos casos son estos mismos colores los utilizados en la creación de los gráficos, así mismo cuando se haya convenido que los colores son los correctos habrá que realizar otra prueba de color con el proveedor encargado de reproducir los gráficos.

#### MOBILIARIO/CARPINTERÍA

En el diseño de exposiciones, la obra que se exhibe será una condicionante junto con el espacio designado para la misma, en muchas ocasiones habrá que hacer adaptaciones tanto en muros como de mobiliario

51 Real, *Op. cit.*, p.13

requerido para la muestra, todas estas necesidades son previstas por del equipo de diseño museográfico, la intervención tanto de arquitectos como de diseñadores industriales será mayor, sin embargo, el diseñador y comunicador visual deberá tener absoluto dominio del tema, ya que muchas veces su aportación al recorrido o forma de exhibición es de suma importancia.

En ocasiones se requiere la construcción de mamparas, tableros o mobiliarios repentinos o especiales y el diseñador deberá ser capaz de comprenderlo y visualizarlo; el uso de programas tridimensionales para visualizar el espacio, insertar calidades de material, gráficos y mobiliario, es muy recomendable.

Una vez que se reconocen y se planean los elementos que habrán de ser construidos con algún tipo de material, deberán ser solicitados a los talleres respectivos. Dichos talleres tiene la posibilidad de crear, tableros, mamparas, mesas, bases para vitrinas, contenedores de folletos, bases para proyectores, mesas, para interactivos, etc. El diseñador a cargo esta al pendiente de los procesos de construcción atendiendo las dimensiones, acabados, ajustes, y colocación.

## TEXTIL Y VIDRIOS

Las propuestas museográficas, tiene la posibilidad de ser materializadas con otro tipo de materiales, tanto los textiles y los vidrios deben ser pensados para otras aplicaciones diferentes, quizás a la creación de cápeles para vitrinas o el revestimiento de las mismas. Sus cualidades muchas veces pueden empatar perfectamente con el concepto de la exhibición pero vale la pena resaltar que implican un reto respecto a presupuestos y un total dominio del material; sin embargo, si existe la oportunidad o se puede conseguir la asesoría oportuna son materiales que pueden generar resultados muy interesantes. Por ejemplo la clasificación de los materiales es extensa pero habrá que solicitar muestrarios de telas, que puedan ser utilizadas en espacios de exhibición.

Otro recurso hoy en día que brinda amplias posibilidades a las propuestas del los diseñadores gráficos, son los textiles que son imprimibles, y pueden resultar ser una buena solución para la reproducción de gráficos, será trabajo del diseñador consultar distintos proveedores que le brinden sus catálogos identificando las características formales del material como sistema y calidad de impresión, elasticidad, transparencia, durabilidad, etc.

## MATERIALES GRÁFICOS/IMPRESORES

Los gráficos presentes en un conjunto expositivo son imprescindibles, dan forma y constituyen parte del discurso museográfico, su participación debe ser sorprendente en la medida que responda a las necesidades de la exposición. La propuesta compositiva que el diseñador grafico realiza debe estar fundamentada conceptualmente, dicho concepto se establece a partir del guión museológico el cual debe ser traducido fielmente en todos los aspectos formales, por lo tanto la selección de materiales para reproducir la gráfica es





Montaje de gráfica para exposición,  
Rubén Herrera, Munal, 2012

un ejercicio que se realiza de forma selectiva y cuidadosa; las posibilidades y características que los distintos materiales y sistemas de impresión ofrecen son amplios, explorarlos y probar con varios permiten reconocer cuales de ellos son los más óptimos identificando si cubren los objetivos planteados.

Es así como el diseñador gráfico se ve obligado a realizar distintas pruebas de impresión, ya sea para la elección del material, del color, del espesor o del acabado, situaciones que le aportarán resultados deseados o indeseados que le permitan decidir si son coherentes con el concepto de la exposición y si podrán ser interpretados y legibles por el público asistente, el diseñador reconoce en cada material formas, colores, texturas, etc., que ayudan a reforzar e intensificar los objetivos comunicacionales a cubrir.

Los sistemas convencionales utilizados en espacios de exhibición son el recorte de vinil, impresión sobre vinil adherible montado sobre trovicel e impresión directa sobre

trovicel; debido a sus características formales suelen ser materiales que no representan costos tan elevados en comparación con otros.

El recorte de vinil, son láminas adheribles que son reproducidas por un ordenador, tienen la característica de no contar con un fondo, existe una amplia cantidad de colores en el que puede ser reproducido y puede ser colocado tanto en interiores como en exteriores, su durabilidad varía entre los 3 y 7 años, otra ventaja que tiene es que puede ser adherido a varias superficies como madera, yeso, vidrio, metal, etc., respecto a la impresión en vinil, prácticamente mantiene las mismas características en cuanto a durabilidad y superficies a los que puede ser adherido, la única diferencia es que el vinil es una superficie regular transparente o de color y sobre ella se pueden realizar impresiones en el sistema de cuatricromía, por lo tanto la reproducción de imágenes junto con textos se vuelve posible.

La impresión directa sobre trovicel o cualquier otro tipo de plástico, papel o lona se logra igualmente por la inyección de la tinta sobre la superficies, si estamos hablando de un sistema de impresión por cuatricromía se podrán reproducir imágenes o gráficos a todo color, con alta calidad de impresión y resolución, sin embargo se deberán considerar los costos del material, las posibilidades que brinda el material para su montaje, acabados mates o brillantes, por último otro aspecto a considerar es su durabilidad.

## ESPACIOS INTERACTIVOS

La interactividad puede ser considerada como aquel elemento o elementos que le permiten al ser humano relacionarse con algún objeto o información, logra cumplir su función gracias a que maneja un tipo de lenguaje reconocible por el usuario.

El tipo de actividad que genera esta relación entre el elemento interactivo y el usuario, es que cada vez que se esté desarrollando una acción con el elemento interactivo, se da respuesta al usuario lo que propicia un ciclo de acción y respuesta que finaliza hasta que una de las partes cese en la participación. El desarrollo de elementos interactivos ha permitido que la relación con el usuario sea más dinámica propiciando un mayor interés y capacidad de respuesta.

La tecnología y la iniciativa de interesados en el tema han vuelto posible la introducción de elementos interactivos en los museos o espacios expositivos; la clasificación que se puede hacer de ellos dependerá de las necesidades y expectativas que deseen cubrirse. Existen aquellos de tipo mecánico que a partir de un sistema diseñado con ruedas, engranajes y palancas por decir algo permiten el movimiento o desplazamiento de determinada pieza o conjunto mientras que recursos como la electricidad y electrónica en el diseño de estos elementos les ha permitido obtener soluciones donde la luz y el movimiento de mecanismos a partir de este recurso se hace evidente, la electrónica mediante circuitos permite ejecutar acciones como la grabación y reproducción de audio y video entre otros.

Ahora bien por su parte la informática es la responsable actual de la creación de muchos de los elementos interactivos que toman lugar en una exposición, este tipo de elementos requiere la incorporación de computadoras y sistemas digitales que procesan algún tipo de información multimedia, es decir sonido, gráficos, video e imágenes, que son presentados a partir de esquemas o guías en los cuales la información se va presentando de manera secuencial ubicando al usuario en determinada situación que le brindará una serie de alternativas que podrá elegir.

La recomendación que un diseñador debe seguir en la planeación y proyección de un elemento interactivo es pensar y lograr unificar las características formales que posea **“qué hace- cómo lo hace- qué aspecto tiene”**<sup>52</sup> al ser materializado como objeto e introducido en un espacio expositivo adquirirá y formará parte de una serie de referencias culturales que son inherentes al lugar y al visitante de la exposición.

Si el concepto de la exposición tiene la propuesta de incluir elementos interactivos que ayuden a complementar el discurso de la exposición, tales como audiovisuales, sonorizaciones, montaje de escenografías, etc. El equipo de diseño museográfico deberá proponer la ubicación de los elementos dentro del espacio expositivo, y proponer los recursos gráficos que lo acompañen y la forma del montaje; en el caso de la escenografía habrá ocasiones que deberá proponer su composición y reproducción. Si el recinto no cuenta con los medios para la reproducción de los elementos interactivos, se deberán comprar los aparatos electrónicos o digitales necesarios.

---

52 Hernández, *Op.cit.*, p.59

## TIPOLOGÍA DE ELEMENTOS INTERACTIVOS <sup>53</sup>

### Informática

- El hardware: los aparatos ordenador-pantalla,
- El software el sistema o programa que hace que funcione el interactivo.

### Audiovisuales

- Proyecciones dirigidas a una pantalla,
- Reproducidas en un monitor,
- Reproducidas por un proyector de diapositivas.

### Sonorización

- Equipo de sonido para la reproducción del proyecto de sonorización,
- Creación de un contenedor para la distribución e instalación del reproductor.

### Escenografías

- Reproducción de un motivo u objeto,
- Reproducción de un espacio.



Audifonos para sonorización,  
Imagen, ritmo y movimiento. Escenarios plásticos de música y danza, Munal, 2012

## 2.4.4 ANTECEDENTES. DEL DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL EN MUSEOS

Es durante los siglos XVII y XVIII, cuando el pensamiento racionalista e ilustrado influye respecto al tema de la enseñanza y la educación, demostrando así las bondades que dicha actividad representa, tal situación igualmente fue determinante en la conformación de las exposiciones creadas hasta entonces. Implementándose “sistemas más sofisticados de recolección, catalogación y ordenación de objetos”<sup>54</sup>

A la par de estos avances se comienzan a crear espacios destinados exclusivamente a la exhibición de objetos de carácter científico, estético e histórico, lo que permite que las colecciones puedan ser visitadas por públicos más variados, y no solo los altos grupos intelectuales y económicos de la época; surge el interés de promover las colecciones como un medio para educar a las sociedades. Para finales del siglo XVIII e inicios del XIX, los avances implementados en la creación de instituciones ha crecido, propiciando así el interés de seguir buscando nuevas y mejores formas de transmitir el saber.

La Nueva España es permeada de todos estos planteamientos debido a la relación que sostiene con el viejo continente, adoptando muchos de los conocimientos en relación a la ordenación y catalogación de sus acervos. Tal influencia continua tras la Independencia de México, incluso se considera como una de las vías que servirían para la conformación de la nación. La idea de integrar las colecciones como vía de enseñanza es considerada en distintos proyectos del país, promoviendo así la creación de instituciones destinadas a la exhibición de colecciones bajo consigna del gobierno, “su intención con el resto de la sociedad es que desempeñarán una doble función: la primera, destinada a la enseñanza formal y la segunda, al aprendizaje informal”<sup>55</sup>

La visita a dichas instituciones se promueve dentro del plan de estudios de escuelas a nivel elemental, abriendo una brecha a un público inexperto de los temas que se estaba exhibiendo, por lo que será necesario incluir otros medios que ayuden a dichos visitantes a la comprensión y aprendizaje de los objetos que están viendo, el objeto en si mismo ya no es suficiente.

En el año de 1790, la visita guiada es implementada abiertamente en México, caracterizada por informar y orientar al visitante durante su recorrido, consistía en dar una explicación relevante del objeto exhibido y solía ser realizada por un especialista en el tema; hasta la fecha es una técnica que continúa, pero que ha sido complementada por otros recursos que le permiten difundir la información de las colecciones, organizándose conferencias, talleres, presentaciones, etc. Las explicaciones orales, fueron muy importantes y efectivas por lo que su uso ha permanecido, pero poseen ciertas limitaciones que no les permite estar en todo momento o dirigirse a grandes grupos por lo que tuvieron que ser complementadas por el uso de referencias escritas, su función es la misma, proveer información específica del objeto y de la colección en conjunto.

54 Rico Mansard, *Op. cit.*, p.237

55 *Ibidem.*, p.239



Han sido las propias características de este recurso lo que le ha permitido extender su participación en el diseño de las exposiciones considerándose hoy en día como un recurso elemental, la formación de los textos es responsabilidad del diseño gráfico, que suelen agregar elementos gráficos que se integran con dichos textos, y al discurso de la exposición, muchas veces ampliándose su uso para la creación de trabajos editoriales y agregados.

## 2.4.5 PARTICIPACIÓN DEL D.C.V EN EL DISEÑO DE EXPOSICIONES

El diseñador gráfico al tener a su cargo la responsabilidad de materializar gran parte del concepto de la exposición deberá conocer todos aquellos soportes que le sean solicitados a realizar, los mismos que deberán ser coherentes entre sí respecto al tipo y tema de exposición.

El museo y la mayoría de los espacios pensados para exhibir obra de arte, comúnmente guardan la consideración de ser el punto de reunión de cantidades masivas de usuarios, por lo que se tiene que tener presente que todos los elementos propuestos por el diseñador gráfico están: comunicando. El tratamiento que se le da a la información debe ser el más oportuno respecto a decodificación y funcionalidad, manteniendo unidad con el concepto de la exposición y reflejando la identidad de la misma teniendo en consideración el lugar donde se albergue.

Al hablar de referentes visuales, el diseñador gráfico no solo debe considerar en un primer momento el concepto de la exposición, sino que debe ser capaz de ubicar en qué lugar y de que elementos se encuentra rodeado, porque en ocasiones será la arquitectura o perfil del espacio, los ejes rectores de la solución visual propuesta; otros aspectos de los cuales el diseñador y comunicador visual debe estar consciente es que en la mayoría de los casos, el espacio apuesta por mantenerse a la vanguardia en cuanto a su actividad investigadora y a la propuesta de nuevas actividades para atraer al público, dicha inquietud se ve reforzada o alimentada por todos aquellos elementos y soportes gráficos que se producen y sirven para informar y constituir la exposición.

Una vez que el diseñador y comunicador visual conoce los planteamientos bajo los que ha sido conceptualizada la exposición, debe tener presentes aspectos como el guion museológico, el tipo de exposición, el espacio, la lista de obra, y objetos que complementan la exposición (características físicas y discursivas), así como la fecha en que será inaugurada, el tipo de público asistente, y el presupuesto con el que se cuenta para la realización.

Una vez que el diseñador se familiariza con el contenido de la exposición y reconoce todas las características de los objetos que la complementan, puede participar con detenimiento en la distribución que se haga de la obra dentro del espacio de exposición, así, como en el tipo de recorrido que se haya planteado, y es a partir de dicha distribución donde se designan los espacios que servirán para la ubicación de gráficos y soportes visuales que complementen la colección.





1. Montaje de recorte de vinil, Rubén Herrera, Munal, 2012
2. Montaje de gráfica, Rubén Herrera, Munal, 2012
3. Mascara, Culturas de Occidente, Museo Nacional de Antropología e Historia
4. Montaje de colecciones, Rubén Herrera, Munal, 2012
5. Vitrina con escultura, Surrealismo, Munal, 2012
6. Difusión, Palacio de Bellas Artes, 2012
7. Iker Larrauri Prado, Museografo

## RECURSOS VISUALES REALIZADOS POR EL DISEÑADOR Y COMUNICADOR VISUAL

El siguiente paso que el diseñador gráfico realiza junto con el resto del equipo es el reconocimiento y cuantificación de todos los recursos materiales necesarios, como lo son gráficos, señalización, mobiliario, recorridos, espacios interactivos, etc. Deberán ser considerados en relación al público asistente, en la manera que sea posible contemplar aspectos de edad, sexo, ingresos, educación, localización, algún tipo de discapacidad y si se trata de un visitante asiduo o viceversa.

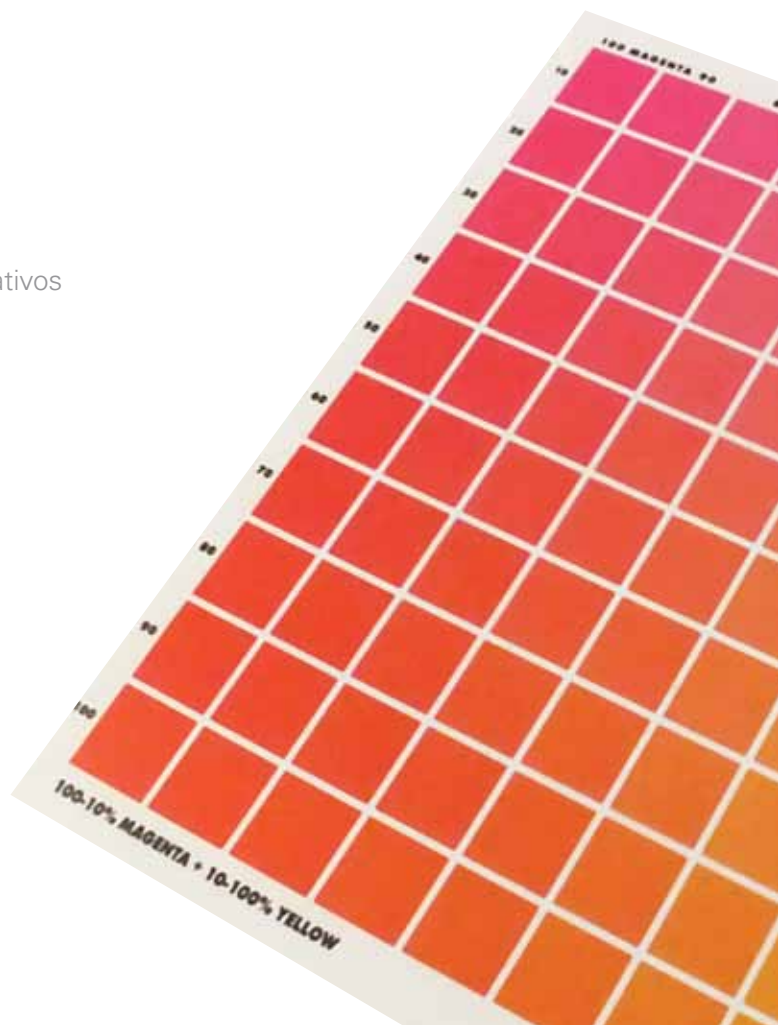
El diseñador y comunicador visual en la mayoría de los casos será el encargado de presentar una propuesta de diseño para los siguientes elementos, dependerá de la institución donde se esté desarrollando el proyecto si existe o no la división de departamentos encargados de realizar específicamente alguno de los elementos, pero independientemente de la situación los diseñadores suelen trabajar en conjunto:

### Elementos para la exposición

- Título de la exposición
- Cédula temática o núcleo temático
- Cédula de pie de objeto
- Cédula para vitrinas
- Cédula para esquemas, fotografías o gráficos explicativos (apoyos gráficos)

### Elementos para la difusión de la exposición

- Pendones
- Carteles
- Invitaciones
- Folletos
- Catálogos



## 2.4.6 ESPECIALIDADES DEL DISEÑO Y LA COMUNICACIÓN VISUAL IMPLICADAS EN EL DISEÑO MUSEOGRÁFICO

Todo proyecto museográfico se vale de un equipo multidisciplinario, dentro del cual el diseñador y comunicador visual se desenvuelve y al igual que el resto del equipo tiene participaciones específicas, por ser el experto ciertos temas; como por ejemplo, la elección de la gama cromática, creación o adaptación de la identidad gráfica, diseño de cédulas (introdutoria, temática, objeto, etc.), señalización o cualquier tipo de gráfico que se requiera en el espacio.

Dependiendo de la institución donde se realice la exposición, el trabajo de diseño gráfico para difusión, creación de catálogo, interactivos o recuerdos pueden ser elaborados por el mismo departamento que realiza el diseño museográfico, pero recordando los casos donde existe la división del trabajo por departamento y que cada uno cuente con su equipo de diseño gráfico, es necesario que todo lo que se diseñe para la exposición tenga unidad y coherencia; muchos de los parámetros de diseño son especificados por el departamento de diseño museográfico y posteriormente transmitidos al resto de las áreas.

### CROMÁTICA

*“El color no es un simple efecto visual de superficie. Habrán de considerarse otros aspectos, como la psicología del color y el simbolismo, y será necesario tener cierto conocimiento de la ciencia del color y de las teorías sobre los colores si se quieren presentar verdaderos valores de color”*<sup>56</sup>

El color es un elemento indispensable que ayuda a conceptualizar la exposición ya que mediante de el podemos generar identidad, unidad y coherencia, sin embargo, su uso debe ser extremadamente cuidadoso, ya que culturalmente y físicamente tiene repercusiones en los asistentes a la exposición.

El diseñador y comunicador visual deberá recurrir a sus conocimientos en relación al color, ya que un gama cromática puede ser a partir de colores que sugieran armonía o mediante el uso de contraste de color, estas consideraciones surgen a consecuencia de los conocimientos adquiridos respecto al color, el diseñador puede reconocer cuales son complementarios, fríos o cálidos y cualquier otro sistema de identificación del color. La elección de una gama cromática puede establecerse siguiendo distintos criterios, por ejemplo a partir de retomar las tonalidades presentes en la colección para posteriormente hacer una selección o plantear una gama cromática que se relacione y adecue con el concepto de la exposición creando el ambiente deseado.

La aplicación de la gama dentro del proyecto puede seguir distintos rumbos, puede servir para identificar cada núcleo o división de la exposición con una tonalidad diferente, evidentemente esto no es una regla ni podrá ser siempre considerada, dependerá del tipo y extensión de la exposición. El color puede tener su aplicación en muros, vitrinas o en cualquiera de los gráficos que se propongan.

El diseñador y comunicador visual suele auxiliarse de guías para la elección de la gama cromática, mismas que le permiten hacer combinaciones previas e ir visualizando la armonía entre las tonalidades propuestas.

<sup>56</sup> Belcher, *Op.cit.*, p.159

## DISEÑO DE SOPORTES GRÁFICOS

El diseñador gráfico interpreta el concepto de la exposición haciendo uso de todos los medios visuales existentes, dependerá del discurso de la muestra la elección adecuada del medio que utilizara, ya que este debe estar en equilibrio con los objetos a exhibir.

Las consideraciones que el diseñador gráfico debe tener presentes cada vez que realiza una propuesta para gráficos son de suma importancia y no deben dejarse de lado, la primera de ellas que se considera esencial es que se adapten a los objetivos de la exposición de manera conceptual y estéticamente, seguido de su grado de funcionalidad, es decir modo, tiempo y costo de elaboración y finalmente su mantenimiento si a si lo requiriera y por su puesto su tiempo de duración.

El diseñador gráfico interpreta el concepto de la exposición haciendo uso de todos los medios de comunicación en especial los visuales, la elección y el uso de cierto medio depende de distintos aspectos, entre ellos encontramos que la elección de dichos medios debe respaldar el discurso de la exposición, las características y exigencias del espacio que alberga la exposición, el presupuesto destinado, el público asistente, la colección ya que debe estar en equilibrio con los objetos a exhibir; entre muchos otros más.

Las consideraciones que el diseñador gráfico debe tener presentes cada vez que realiza una propuesta para gráficos son de suma importancia y no deben dejarse de lado, la primera de ellas que se considera esencial es que se adapten a los objetivos de la exposición de manera conceptual y estéticamente, seguido de su grado de funcionalidad, es decir modo, tiempo y costo de elaboración y finalmente su mantenimiento si a si lo requiriera y por su puesto su tiempo de duración.

*“Los rótulos y su contenido, su estilo y diseño deberían ser considerados como una parte vital de los sistemas de comunicación y orientación del museo”* <sup>57</sup>

La museografía que se ha venido desarrollando en los museos y muestras de arte, ha venido planteando que ningún elemento que conforme la exposición debe ser más importante que la obra, ni mucho menos puede mostrar la obra antes de tiempo, por lo tanto la creación de los gráficos debe ser realizada con mucho cuidado, ya que debe estar en perfecta armonía con la obra, y debe seguir siendo atractiva, interesante e influir en la experiencia del visitante. Para lograrlo el diseñador gráfico ha de recurrir a los fundamentos del diseño como forma, tamaño, composición, técnicas visuales entre otras para poder reconocer la solución más adecuada.

Las áreas que el diseñador gráfico retoma de su disciplina que le ayudan a conformar sus propuestas de diseño, son básicamente todas, el diseño editorial, la señalización y los soportes tridimensionales, la

fotografía, la ilustración y medios audiovisuales. Aunque se retoma todo lo relacionado a la disciplina del diseño gráfico, existen exposiciones donde es más conveniente el uso de algunos elementos en relación a otros, sin embargo todos ayudan a constituir el discurso de la exposición.

---

57 *Ibidem.*, p.206

Por último la ubicación y el tamaño que se aplique a los gráficos de la exposición dependerán totalmente de la función que vayan a desempeñar en el espacio de exhibición, habrán de considerar las proporciones del resto de los elementos que conforman la exposición. La relación entre los elementos debe ser intencional y coherente evitando a toda costa la confusión del visitante, un ejemplo de esto, son las cédulas de objeto, que suelen ser un conjunto de elementos constantes, por lo que, se debe considerar la posibilidad de unificar su estructura proponiendo un sistema o código visual que comparta características similares que sean sencillas de reconocer y traducir, el revisar las ventajas y desventajas de sistemas unificadores es importante ya que puede resultar efectivo para ciertas aplicaciones pero monótono y aburrido para otras tantas.

En palabras de Belcher, las necesidades que los gráficos solucionan en el espacio de exhibición son:<sup>58</sup>

- Identificar al objeto de una forma sencilla y en palabras comprensibles,
- Lo pongan en contexto dando información general,
- Llamen la atención sobre características especiales o comparaciones posibles,
- Hagan que la experiencia resulte interesante, estimulante y provoquen reacciones posteriores.

## SEÑALIZACIÓN, DISEÑO EDITORIAL Y TIPOGRAFÍA

Los textos que deben ser presentados en los espacios de exhibición precisamente vienen elaborados y revisados por el equipo de investigadores por lo que sus posibilidades y cualidades respecto a redacción y uso de vocabulario es un campo ajeno al del diseñador y comunicador visual, pero si llegase a notar un error evidente tiene la responsabilidad de advertir al equipo de investigación.

El papel que juegan los textos dentro de un espacio de exhibición es ser un complemento de la muestra que puede o no beneficiar la experiencia del asistente, estrictamente su función es “la de ayudar y animar al espectador a comprender y reaccionar de una forma positiva a lo que ha observado”<sup>59</sup>

Dicha afirmación nos confirma la importancia de la información y será la capacidad del diseñador gráfico la que logre transmitir al visitante los niveles de organización con los cuales fue estructurado el texto a través de plantear un sistema de jerarquización, ya sea por puntaje, interletrado, interlineado o las distancias entre los bloques de textos o ya sea por el uso de distintos estilos, que condicione el modo de lectura.



58 *Ibidem.*, p.201

59 *Ibidem.*, p.195

Las herramientas y técnicas que el diseñador gráfico utiliza para resolver la formación de textos básicamente son retomadas del área editorial, las cuales serán reflejadas en niveles de estética y funcionalidad. El diseñador debe apostar a que la formación final sea legible y fácil de comprender, es así como la elección de la tipografía respecto a estilo y tamaño deberán ser evaluadas a través de pruebas.

El diseñador gráfico no habrá de seguir estrictamente juicios que le sugieran la utilización de tipografías san serif o serif, para la formación de los textos, sino que solo habrá de considerarlos y a partir de ello encontrar la mejor solución. Ya que por las mismas condiciones del espacio se deberán considerar las distancias y condiciones físicas bajo las cuales se efectúa la lectura. Las condiciones formales respecto a puntaje, estilo, color o justificación dependerán totalmente de la extensión y función del texto.

### Algunas de las recomendaciones generales dadas por Patricia Real <sup>60</sup>

- Caracteres muy condensados o expandidos impiden una lectura fluida,
- Los interlineados deben ser amplios para favorecer la lectura,
- El tamaño de la fuente debe estar en proporción con su ubicación, distancia a la cual va a ser leída, iluminación, color y contraste,
- Los caracteres de más de 30 puntos, pueden ser leídos con facilidad desde un metro de distancia,
- Evitar que el color de la tipografía compita con el color del fondo,
- Considerar que los materiales sobre los cuales se imprima no sean brillantes ya que dificultan la lectura.

La ubicación de los textos debe planearse, antes de ser formados y si es posible visualizar su convivencia con el resto de los elementos evaluando así, cual espacio les resulta más favorecedor. La utilización de imágenes, dibujos, fotografías o algún tipo de diagrama o viñeta que acompañe a los textos debe ser evaluado previamente, ya que puede favorecer la información que está siendo transmitida al visitante, pero si no se esta partiendo de una justificación real, puede entorpecer no solo la lectura del texto, sino el concepto de la propia exposición.

## FOTOGRAFÍA E ILUSTRACIÓN

Como hemos mencionado el diseño de una exposición se vuelve posible gracias a la suma de elementos que junto con la obra le otorgan su composición final, algunos de estos elementos se constituyen a través de dos técnicas tradicionales de representación (fotografía e ilustración), por sus características formales se considera su uso como apoyos visuales, en aquellas partes del espacio que sean requeridas.

Tienen la intención de ser complementos de la exposición, los cuales ayuden al visitante a tener una mejor comprensión de lo que esta presenciando, además son buenos recursos para representar situaciones que por alguna razón no pueden estar presentes en la sala de exhibición. La elección entre una y otra depende de los alcances o necesidades que se desean cubrir, evaluar sus características formales y posibilidades de representación tienen que ser consideradas antes de elegir una.

<sup>60</sup> Real, *Op. cit.*, p.18



La fotografía, es una técnica que en la actualidad los resultados que ofrece son de gran calidad, otro aspecto a considerar es que suele ser un sustituto fiel de la realidad. En cuanto a su uso en las exposiciones de arte, puede ser utilizada en la creación de los gráficos, en la reproducción de una obra que no haya podido estar presente en la muestra por cuestiones de conservación, préstamo o demás limitantes e incluso puede servir para mostrar detalles de obras demasiado pequeñas o en mal estado.

Respecto a la ilustración es una técnica que también ofrece interesantes posibilidades de aplicación, puede y suele ser utilizada en la gráfica generada para la exposición aplicada a señalización o cedularios, respecto a las consideraciones en cuanto a su fidelidad con la realidad no son tan grandes como los de la fotografía, sin embargo puede ser utilizada para reconstruir objetos o mostrar situaciones que no requieren ser tan específicas.

Finalmente la creación de esquemas o diagramas no es un recurso muy empleado en exposiciones de arte, sin embargo en ocasiones suelen generarse cronologías en donde la información suele ser simplificada y el diseñador gráfico debe encontrar la composición adecuada que le permita conservar su carácter esquemático y de fácil lectura.

## SOPORTES TRIDIMENSIONALES

En el diseño de exposiciones se puede considerar la utilización de otro tipo de elementos visuales, que ayuden a reforzar la intención de la misma, y será en determinadas ocasiones donde la planeación de ambientaciones o algún tipo de escena surja.

Por lo regular dichas ambientaciones suelen ser construidas a partir de soportes tridimensionales, conjuntándose así estructuras, mecanismos y gráficos para lograr las intervenciones en el espacio. En ocasiones pueden verse complementadas haciendo uso de medios electrónicos, que reproduzcan imágenes o cualquier tipo de sonido. La localización de dichos elementos se debe prever estratégicamente de acuerdo a la función que se desee cumplir.

Este tipo de ambientaciones suelen tener un carácter didáctico y las posibilidades de representación son de gran importancia, ya que poseen características formales más cercanas a la realidad del visitante, hablamos ya de una tercera dimensión, por lo que el diseñador gráfico podrá proponer recursos tan sofisticados como lo son maquetas, escenografías, colgantes, o algún tipo de recurso más sencillo como estructuras sobre las cuales se proyectara algún tipo de recurso visual, en esta etapa del proceso suelen trabajar empeñosamente diseñadores gráficos e industriales.

## REFERENTES QUE UN DISEÑADOR CONSIDERA ANTES DE ELABORAR UNA PROPUESTA GRÁFICA

El trabajo que el diseñador realiza al ser un complemento de la exposición, verá su razón de ser en el visitante, así como se debieron considerar todos los aspectos conceptuales, y gráficos en la elaboración del proyecto, estos no serán suficientes en este tipo de trabajo.

Las tres esferas que son determinantes en los visitantes son el perfil psíquico, el social y el físico, evidentemente el control y conocimiento de los tres es algo imposible, sin embargo, habrá aspectos que podrán generalizarse o descubrirse a partir de estudios o encuestas de públicos, que comúnmente asistan a este tipo de muestras. De contar con dicha información retomarla antes de generar la propuesta puede ayudar a que la visita a dicha exposición pueda ser más efectiva y satisfactoria, para el visitante, de no ser así, existen muchos estudios que han intentado generalizar y plantear parámetros importantes respecto a los visitantes, los cuales pueden ser considerados, sin embargo, será en sí las características de cada exposición las que determinan y establecen los parámetros a seguir.

Estas tres esferas son muy amplias y con cada visitante se verán dimensionadas; la esfera social, regularmente se verá condicionada por el lugar de residencia de la exposición, el lugar por sí mismo, los niveles socioeconómicos y educativos del público frecuente por lo que empaparnos de esta información puede ser un buen recurso en la elaboración de la propuesta, por otro lado el perfil físico del público asistente puede conocerse a través de estudios, antropométricos y ergonómicos que se hayan efectuado a personas que posean características similares con el público asiduo de muestras de artes.

La morfología del cuerpo humano depende de aspectos como lugar de origen, sexo, edad, y es por ello que no se puede crear un regla, por lo que considerar información referente al tema es indispensable antes de generar una propuesta de diseño, porque se deben considerar las alturas y dimensiones del cuerpo humano antes de crear y colocar los gráficos o cualquier otro tipo de soporte.

En esta parte también suelen considerarse aquellos visitantes que tengan alguna necesidad diferente, "discapacitado...puede aplicarse a cualquier persona que tenga cualquier restricción o falta derivada de un daño de capacidad para desarrollar una actividad de forma normal, o dentro de las posibilidades consideradas normales para un ser humano."<sup>61</sup> Para resolver este tema se deberán evaluar las situaciones más comunes del espacio, por ejemplo las necesidades del lugar y de los visitantes, es decir, si asiste gente en silla de ruedas o bastón se deberá considerar las distancias de los objetos y que la distribución de espacios funcione para que se puedan desplazar adecuadamente las personas, sean cuales sean las necesidades que presenten. Una vez que se reconocen habrán de planearse las estrategias de solución haciendo la exposición más accesible a este tipo de público.

La antropometría ha arrojado información interesante respecto al ángulo de visión que posee el ser humano, lo cual nos ayudará a establecer parámetros o puntos de referencia al crear y considerar la ubicación de los gráficos en las sala de exposición.

---

61 Belcher, *Op. cit.*, p.230

Belcher<sup>62</sup> menciona que la gente con una vista normal, sin mover la cabeza posee un ángulo de visión horizontal aproximadamente de 50°, evidentemente este dato varía dependiendo de cada individuo; el movimiento de cabeza ayuda a ampliar dicho ángulo, ahora bien en el ángulo vertical, es decir por arriba de la línea de horizonte es de 30° y 40° hacia abajo aproximadamente. La línea de horizonte es aquella que se ubica al nivel de los ojos, y será de suma importancia en el diseño de exposiciones, ya que será el referente para la ubicación de los objetos, existen ciertos estudios que consideran que una persona

puede observar aproximadamente medio metro más por encima del nivel de los ojos y hasta un metro por debajo de éste aproximadamente. A partir de éste tipo de referentes es que se crean parámetros que se establecerán como media para la ubicación de los objetos, dichas consideraciones sufrirán adaptaciones dependiendo del público asistente.

Patricia Real <sup>63</sup>, establece que las medidas que deben ser consideradas en el montaje de los objetos bidimensionales debe respetar el centro visual de visitante adulto promedio, cuya estatura en México es de 1.60 m, teniéndose así una línea de horizonte a 1.5 m en el público adulto y 1.20 m en el público infantil.

### 2.4.6.1 ELEMENTOS GRÁFICOS DISEÑADOS PARA UNA EXPOSICIÓN

**IDENTIDAD GRÁFICA.** La construcción de esta imagen debe transmitir los conceptos de la exposición, se podrá identificar cada una los elementos que lo constituyan, los cuales habrán sido materializados mediante formas, tipografías, colores, formatos, etc. Cuando se realiza el diseño de una identidad gráfica para una exposición temporal, significa que debe ser capaz de transmitir el contenido de forma objetiva, ya que estará en contacto con el público menos tiempo si se compara con el logotipo del museo o de la colección permanente, sin embargo será esta misma condición la que obligue a que la solución sea más impactante y que le permita distinguirse del resto, llegando a formar parte de la memoria visual del público asistente.

**SEÑALIZACIÓN / SEÑALÉTICA.** La creación de gráficos que sirvan para indicar los accesos y el modo de recorrido, entre otros dependerá del tipo de exposición y del espacio que haya sido asignado para su montaje, espacios fragmentados ubicados de manera contraria o en diferentes pisos tendrán que recurrir al uso de señales que orienten al visitante. La señalización ha sido explicada por Joan Costa como aquel sistema preestablecido de señales, perfectamente inventariadas y repertoriadas.<sup>64</sup>

Dicho sistema como ya hemos mencionado debe tener unidad con la exposición guardando lógica y unidad gráfica, la cual pueda ser reconocida por el público asistente, por lo tanto será el diseñador gráfico el encargado de realizar un proyecto de señalética, (la señalización se transforma en señalética cuando ocurre un fenómeno de complejidad social y de comunicación que deviene de una necesidad de identidad que reclama soluciones más sofisticadas)

62 *Ibidem.*, p. 233

63 Real, *Op. cit.*, p.19

64 Escalona, Cátedra "Diseño VI" 2009

*La señalética es un lenguaje desarrollado de signos específicos y de un conjunto de criterios para su concepción y aplicación, cuya característica es la adaptación a problemáticas precisas, relativamente diferentes.*

La señalética se adapta al espacio expositivo creando un sistema de señales creadas exclusivamente para la orientación de los individuos, el sistema refleja la identidad propia del evento o lugar, permitiendo al visitante reconocer, vincular y atender estos soportes cuando inicie o esté realizando la visita a la exposición.

Cada uno de los elementos que conformen este sistema además de guardar el equilibrio con el concepto de la exposición debe considerar aspectos de legibilidad y contraste situación que se ve complementada con la correcta distribución y ubicación.

**CÉDULA.** Algunas exposiciones necesitan presentar dentro del espacio de exhibición algunos textos, en la mayoría de los casos son recursos complementarios que acompañan el concepto de una exposición, tal es el caso de aquellas que presenta colecciones de arte. Los textos son estudiados y redactados por los equipos de investigación, y dependiendo del tipo de cédula que sea, se plasma en dicho soporte dicha información, no existen formatos específicos ni modos de reproducción, la solución gráfica debe ser consistente con la propuesta museográfica, respecto a la extensión de los textos suelen establecerse ciertas consideraciones y límites.

En general los aspectos compositivos y técnicos que el diseñador debe cuidar en cualquier cédula, es que sea legible bajo las condiciones de distancia e iluminación existentes, que cuente con un formato proporcional a la obra y al visitante, la utilización de una tipografía clara y conceptualmente adecuada, y sugiriendo una jerarquía en la lectura de los textos; respecto a la reproducción, definición y calidad.

**CÉDULA INTRODUCTORIA.** Es aquella que tiene la intención de describir y plantear un panorama de la exposición que vamos a visitar por lo regular su extensión tiene un límite de 1200 caracteres.

**CÉDULA TEMÁTICA.** Es aquella que describe a detalle cuales son las características específicas del núcleo que se inicia, razón que le permite diferenciarse del resto de los núcleos que conforman la exposición, su limitante en cuanto a extensión suele tener un mínimo de 600 caracteres y un máximo de 900.

**CÉDULA DE OBJETO.** También llamada ficha técnica o de pie de objeto, es aquella que acompaña de manera individual a cada obra, en ella se vierte información exclusivamente correspondiente a la pieza; los apartados con los que cuenta son: Autor (fecha de nacimiento y muerte), Nombre de la obra (fecha de realización), Técnica de realización y Ubicación (propietario)

**CÉDULA DE SONORIZACIÓN.** En el caso de que la muestra utilice la sonorización (del espacio en general o de ciertos espacios) se desee informar al visitante sobre dicha reproducción, los apartados que se incluyan serán diferentes, en la mayoría de los casos se debe incluir nombre del Autor o interprete, Nombre de la canción o proyecto de sonorización así como el lugar donde podemos consultarlo.

**CRÉDITOS.** Este apartado es una selección de nombres donde se incluye toda la información respecto a la gente que participo e hizo posible el proyecto de la exposición su extensión puede variar, se enlistan los nombres de las personas y su lugar de procedencia, también se incluyen los logotipos de patrocinadores y responsables del evento, en algunas ocasiones se puede incluir un apartado de agradecimientos extras.

El texto lo realiza el equipo de exhibición y es el departamento de diseño museográfico quien plantea su ubicación y el diseñador y comunicador visual es el encargado de realizar su formación editorial.

## **APOYOS GRÁFICOS.**

**CATÁLOGO.** Es una publicación que muchas de las exposiciones realizan con la intención de ser un referente permanente de la misma, que estará disponible en el momento que sea requerido, en ellos se encuentra contenida una ardua investigación realizada por el curador e investigadores, incluyéndose textos críticos o de especialistas, así como la catalogación de la obra acompañada de una selección de imágenes en alta calidad; toda esta información es trabajada y diseñada por el equipo de diseño editorial.

El catálogo tiene dos aspectos importantes como ya lo vimos su valor en materia de conocimiento, pero a su vez es uno de los elementos que logran reflejar la esencia e identidad de la exposición que lo emite, el diseñador comunicador visual logra esto a través de una serie de cualidades formales que van desde la propuesta del formato, hasta el tipo de edición y acabados.

El trabajo editorial debe ser revisado por el equipo de investigadores, los cuales aprueban el contenido y en ocasiones realizan sugerencias de cambios que se consideran oportunas. El equipo editorial debe trabajar en concordancia respetando tiempos, ya que por lo regular el catálogo debe estar a la venta el día de la inauguración.

**FOLLETOS O CARTELES.** Su condición formal y de distribución dependerá de la institución, por lo regular son gratuitos y se colocan en algún espacio visible a la entrada del recinto, suelen ser medios esquemáticos donde se describe con poca información el contenido y ubicación de la exposición presente “ayuda a comprender el hilo argumental, las áreas temáticas en las que está separada”<sup>65</sup>.

Muchas de las exposiciones complementan sus agendas con otras actividades académicas y esta información suele incluirse en los medios impresos, por último se añade la información referente a la institución, como dirección, horario, costos, contacto. La participación del diseñador consistirá en acomodar la información incluyendo textos e imágenes, haciendo una propuesta atractiva, que pueda ser decodificada por los asistentes, teniendo presente que es un elemento relacionado con la exposición y por lo tanto debe tener unidad valiéndose de sus características formales.

## **DISEÑO GRÁFICO Y DIFUSIÓN**

Una exposición para que logre ser visitada y reconocida por el público debe echar mano de los medios de comunicación existentes. La palabra medio describe al instrumento o forma por el cual la comunicación se efectúa, éstos a su vez provocan respuestas en los públicos a los que están dirigidos.

65 Rico, *Op. cit.*, *Los conocimientos técnicos...* p.99



Periódico mensual del  
MUNAL, 2012

La difusión de una exposición suele ser a partir de la utilización de los medios de comunicación masiva, un medio de comunicación masiva o también llamado *mass-media* incluye a todos estos instrumentos comunicativos que tienen un alcance a gran parte de la población nacional o internacional, es decir implica el manejo de información orientada a numerosos sectores de la población; esta situación es posible debido a los acelerados avances de la tecnología que han alentado la producción y uso de poderosos mecanismos de relación y conocimiento que han modificado radicalmente los conceptos y nuestra forma de percibir la realidad. Los medios de comunicación han evolucionado adaptandose y modificando de acuerdo a las exigencias tecnológicas y sociales que estén presentes.

## MEDIOS DE COMUNICACIÓN

La intervención de los medios de comunicación para la publicidad de una exposición deberá estar coordinada para que toda la información que se presente por los distintos medios tengan coherencia entre si.

La participación del diseñador y comunicador visual suele tener dos enfoques, en ocasiones como un asesor que brinda algunos de los elementos gráficos que junto con el texto de la información que se desee transmitir podrá ser organizada por los expertos en difusión y medios; mientras que por otro lado será el responsable de crear los soportes de difusión.

## TIPOLOGÍA MEDIOS IMPRESOS

**PRENSA.** Es uno de los recursos que cualquier espacio de exhibición debe considerar cada vez que un hecho o acontecimiento importante vaya a ocurrir. Se hace una selección de textos donde la explicación del evento sea clara y precisa, es claro que este aspecto no le corresponde al diseñador, pero así como hay una selección de textos se debe realizar una selección de imágenes y en ocasiones será el diseñador el que pueda sugerir cuales son las más apropiadas.

La información que le es entregada a la prensa, puede ser un documento que describa cronológicamente e históricamente la situación de la muestra, el total de obras a exhibir incluyendo su lugar de procedencia y su importancia, nombres de organizadores, instituciones participantes y patrocinadores.

Todos aquellos elementos gráficos que formen parte de la identidad de la exposición y que llegarán hacer requeridos para dicha cuestión, son solicitados a los distintos departamentos y se reúnen en el documento. Es común que cuando se trata de un evento de suma importancia los medios de comunicación sean convocados a una rueda de prensa, que dependiendo de los tiempos del montaje puede ser realizada días antes de la inauguración o el mismo día.

**REVISTAS Y DIARIOS.** Los esfuerzos realizados dentro y en el exterior del espacio, se ven reforzados con la actividad de la prensa y la del equipo de difusión, esto se logra teniendo presencia en revistas o diarios, algunos de ellos pueden ser especializados teniendo un resultado más acertado respecto al contenido de la exposición. Las inserciones pueden ser pequeñas pero concisas, incluyendo información básica como nombre de la exposición, ubicación del lugar, periodo de exhibición, horarios y contacto. El enfoque de contenido puede presentarse en tres planos:

- Información noticiosa
- Información especializada por áreas (“negocios”; “administración pública”; “boletines confidenciales” sobre política, deportes, espectáculos, etc.)
- Difusión (se refiere a los contenidos anteriores, pero traslapa información política o social)

**INVITACIÓN.** La propuesta de diseño que se realice será fundamental de primer momento para atraer la atención del público, logrando su asistencia al evento. En diversas ocasiones dependiendo de la institución donde se vaya a realizar la exposición pueden o no existir ciertos parámetros respecto a un formato y formación estándar que difícilmente puedan ser modificados; sin embargo el diseñador gráfico debe poder trabajar con o sin esta condicionante, logrando transmitir el contenido de la exposición en dicho soporte; interpretándose como un primer acercamiento al contenido de la exposición. Una propuesta de invitación podemos decir que fue exitosa si el público “la conserva después de haberla usado, como recuerdo de algo que mereció la pena”<sup>66</sup>

La información que debe incluirse, es el logotipo y nombre de la exposición a inaugurarse, fecha, lugar y hora del evento; pueden incluirse fotografías de las obras o alguna composición gráfica y deben estar presentes los logotipos de los patrocinadores e instituciones que brindaron apoyo.

**PENDONES.** Recurso utilizado para publicitar a las afueras del edificio la exposición que el museo está ofreciendo, su utilización tiene la intención de informar al público sobre aquellos datos más importantes de la exposición, se debe incluir el nombre, periodo de exhibición, horarios y por lo regular se utiliza una imagen; cada uno de los elementos que conforman el pendón se organizan creando una composición atractiva, con dimensiones que le sean apropiadas para ser percibidos a distancia.

Su uso es exclusivo de algunos espacios, y en algunos casos si el edificio ha sido sede de otros organismos y en la actualidad solo se ha habilitado como museo, implica que no exista un espacio designado para la difusión de las exposiciones, es así cuando se recurre a la colocación de los pendones implementando sistemas de anclaje en la fachada del edificio.

---

66 *Ibidem.*, Rico, p.521

## TIPOLOGÍA MEDIOS MULTIMEDIA

**RADIODIFUSIÓN:** La radio tiene a su favor el hecho de que el oyente puede realizar otras ocupaciones mientras recibe el mensaje sonoro, se ha descubierto que la radio ejerce un ascendente psicológico muy particular sobre la persona, se caracteriza por ser contemporánea, disponible, personalmente atractiva y omnipresente.

La institución responsable de una exposición puede contemplar para su difusión, la radio a través de una entrevista de algún responsable de la exposición en un programa radiofónico, o la creación de una capsula para radio, éste ultimo suele utilizarse cuando el presupuesto lo permite.

**TELEVISIÓN:** El progreso del medio televisivo sobrevino tan rápido que la incipiente industria retoma de prensa, cine, teatro y radio procedimientos copiados con precipitación y adaptados de cualquier manera.

La televisión ha encontrado sus fórmulas específicas de trabajo, siendo el instrumento privilegiado de la comunicación pública, se maneja información de interés público, propaganda comercial, entretenimiento, temas educativos, científicos y cívicos. Con el funcionamiento de las comunicaciones vía satélite la televisión ha dado un salto que le permite transmitir a escala internacional.

Dicho medio puede ser utilizado si se realiza una capsula televisiva, igualmente suele representar un gasto económico elevado, sin embargo, existen programas televisivos los cuales su labor es investigar y presentarle al televidente alternativas respecto al tema de las exposiciones, por lo que suelen ser ellos los encargados de solicitar una visita a la institución, suelen ser capsulas informativas que presentan toda la información relacionada con el museo-exposición.

**INTERNET.** Es la interconexión de muchas redes y permite la comunicación con otras instituciones y personas que ya formen parte de la red, intercambiando mensajes electrónicos que pueda contener imágenes y sonido transmitiéndose en cuestión de minutos a lo largo de todo el mundo.

*"Internet se le considera como un canal omnifuncional, capaz de desempeñar "funciones conectoras" (comunicaciones de uno a otro), "funciones distribuidoras" (de uno a muchos) y "funciones colectoras" (de muchos a uno)"*<sup>67</sup>

Por lo tanto si la institución donde se presenta la exposición cuenta con un sitio en la red, será labor del equipo de diseño web, administrar toda la información relacionada con la exposición y con la institución, dicha información deberá ser actualizada y responder a los cuestionamientos más comunes del público como lo son: horarios, localización, costos, duración de la exposición, descripción de las colecciones, etc. Es de suma importancia contar con un sitio web ya que es un medio y eficaz para la difusión de la exposición a grandes sectores de la población. La difusión realizada por los museos suele recurrir a técnicas y estrategias retomadas del marketing, por lo que será importante hacer estudios de público, y de evaluación que permitan reconocer si la elección de los medios y de la organización de la información ha sido la adecuada.

---

67 "Los medios de comunicación en Internet" (en línea) Disponible en: <http://www.argo.es/medios/ponencia.html>



## 2.5 VISITANTE

El visitante cuando asiste a una exposición se enfrenta a una textualidad museográfica que debe ser reconocida e interpretada por él mismo, ambas actividades se verán condicionadas por el dominio y conocimiento que tenga en relación al contenido y al propio museo en sí.

“La comprensión del lector es un tarea pragmática; una verdadera manipulación en el sentido del hacer. Es el destinatario de la comunicación quien construye su rol de lector; se hace o se transforma en lector, porque actualiza una competencias que son las informaciones presentes en el texto confrontándolas con las de su propia saber”<sup>68</sup> El visitante para poder interpretar y dar significado a la textualidad museográfica debe desarrollar una estrategia de lectura, que le permitan ir comprendiendo, a manera que la misma se va realizando.

Autores establecen que en términos de interacción, el visitante guarda una posición relativa frente a la exposición en tres formas:<sup>69</sup>

“Como **referenciador**. Es decir, el visitante, en su actividad del lector, formula una hipótesis acerca de lo “lo que trata” la exposición y reconoce en su textualidad los elementos de un discurso estético, científico, histórico, etc.

**Frente a la propia exhibición**, el sujeto la reconoce como la objetivación de “otro” (artista, científico, museógrafo) quien pretende decir “algo” por la mediación de la muestra. Según las disposiciones afectivas – cognoscitivas con qué enfrenta su visita a la exposición, y qué definirán su estrategia de visita.”<sup>70</sup>

Otra situación que el visitante debe enfrentar cada vez que visita una exposición, serán las condiciones en las que realice la **recepción de información**. Condiciones tanto materiales y físicas que generan posibilidades y limitaciones para poder llevar a cabo dicha acción. Los aspectos como la legibilidad, transitabilidad, audibilidad, tactilidad, etc., de los objetos expuestos, son constitutivos en la creación del discurso y la lectura que el visitante genere del mismo.

Hasta aquí hemos hablado de aspectos que se relacionan básicamente con la percepción, sin embargo, no debemos dejar de lado la comprensión, que ayuda a complementar la lectura del discurso museográfico; a lo que Lorenzo Vilches<sup>71</sup> propone dos puntos de vista del lector de un texto visual:

**Punto de vista literal o perceptivo**, aquel que esta sujeto a las leyes de la perspectiva. Es decir situado en un punto, el lector ve una parte del espacio del montaje, y otra le queda oculta hasta que, por su desplazamiento, se le hace aparente.

**Punto de vista actancial**, que se refiere a la implicación discursiva asumida por el espectador frente al texto propuesto.

68 *Posibilidades y límites de la comunicación museográfica*, **Op.cit.**, p.95

69 **Idem.**, p.96

70 **Idem.**

71 **Idem.**, p.97

## 2.6 DIDÁCTICA

Ma. De la Paz Silva nos habla de un modelo propuesto para comprender cómo es que la experiencia didáctica ocurre. <sup>72</sup>

**Un sujeto A-** realiza una serie de acciones que tienen como destinatario final a:

**Un sujeto B-** que realiza una serie de acciones más o menos dirigidas por el primero, que tiene por objeto:

Desarrollar competencias y la adquisición de significados.

Ambas actividades se refieren a campos específicos de conocimiento y acción (saber y saber hacer) reconocidos como objetos de valor. Dicha relación supone la actualización en situaciones espacio-tiempo, de las expectativas, posiciones relativas, niveles de apropiación y competencias. Pretendiendo así que los procesos de enseñar y aprender son resultado de una dinámica productiva e interactiva.

El discurso didáctico de antemano se caracteriza por suponer que el destinatario no es del todo competente; siendo necesario que se recurra a la utilización de mecanismos que jerarquicen la posición de los sujetos, así como el uso de recursos que soporten la dinámica de seducción y convencimiento.

En este discurso tenemos la presencia de un enunciador y un destinatario (aprendiz); donde éste último ha de suponer que el enunciador es el que sabe por lo tanto es un objeto de valor deseable, por lo que habrá de realizar las acciones que se le sugieren para llegar al conocimiento.

*“El docente articula programas de acción para el aprendiz con el fin de desarrollar en él competencias que le permitan, por una parte, la aprehensión semántica de sus enunciados y por otra el reconocimiento de los principios organizadores de dichos enunciados, en su relación con el campo del saber al que se refieren”* <sup>73</sup>

Así mismo el docente cuando crea la propuesta didáctica debe actuar como un interprete del aprendiz, lo que le permitirá generar acciones adecuadas, que el aprendiz sabrá reconocer e interpretar dando como resultado la ejecución de dicha acción, entendiéndose así que ha aprendido.

Dichas actividades que el aprendiz llevará a cabo dentro de una propuesta museográfica deben llevar un ritmo y cierta intensidad, existiendo cierta alternancia, el proceso no puede ser simétrico, ni lineal.

---

72 *Ibidem.*, p.83

73 *Ibidem.*, p.86



Papalote Museo del niño, 2008

Se plantea que la interacción didáctica está sujeta a reglas, Jean Francois Lyotard<sup>74</sup> describe las reglas existentes en los juegos del lenguaje:

Las reglas forman parte de un contrato explícito, entre los jugadores. Esto no significa que los jugadores inventen las reglas, ya que ha falta de reglas no hay juego y una modificación mínima de las reglas modifica la naturaleza del juego y que una jugada o enunciado que no satisfaga las reglas no pertenece al juego y que todo enunciado debe ser considerado como una jugada hecha en un juego.

Debe entenderse que las reglas son en si mismas la posibilidad de ser participe en el juego, pero si estas se consideran como el único principio por el cual se realiza dicha acción, terminará por destruirse de manera similar, como el no tomarlas en cuenta.

Es importante entender que el espacio didáctico es un espacio de negociación entre el enseñante y el aprendiz, sin embargo, no es una relación de dominio y dominante, sino que dichos papeles se construyen, desconstruyen, modifican y reconstruyen relativamente. El visitante no debe asumir la experiencia didáctica de manera sumisa, atendiendo las reglas del juego por parte del que enseña, sino que debe ser un ejercicio de seducción y convencimiento.

74 *Ibidem.*, p.88

## 2.6.1 EDUCACIÓN

Retomando el discurso didáctico, la relación entre enunciador y aprendiz así, como el concepto de textualidad museográfica y de lectura como proceso interpretativo habrá que abordar cuales son las implicaciones que tiene el visitante.

La elección de los contenidos y la planeación de las actividades se realiza por los expertos en educación, en relación a los contenidos la preocupación principal será representar una práctica educativa, diseñando así un programa a seguir. Serán los expertos en pedagogía, sociología y la semiótica de la cultura los encargados de realizar estudios y establecer los contenidos y las practicas más adecuadas que fungirán como trasmisores de cultura.

La museografía habrá de concebir los procesos de enseñar y aprender desde la perspectiva comunicacional, proceso donde se busca el enriquecimiento del visitante, a partir del discurso planteado. Ahora bien el planteamiento respecto al proceso de comunicación tendrá como característica principal, que lo que se pretende es enseñar por lo tanto “la enseñanza es una comunicación perfecta se entiende aquella transmisión de información que coopera al acercamiento de la configuración actual de una persona en su entorno social”<sup>75</sup>

La labor que el diseñador y comunicador visual, junto con el resto del equipo realiza será la de trabajar en la materialización de dicho discurso, el planteamiento de recursos gráficos y soportes tridimensionales serán importantes en la solución de tales planteamientos.

Es un discurso programado en principio que, una vez establecido, debe sufrir una modelización que lo transforme en un discurso persuasivo

Rocío Amador en su libro *Discursividad didáctica y cognición* propone dos vías por las que el discurso didáctico puede adoptar su estructura formal y retórica: <sup>76</sup>

- **REPRESENTACIÓN FIGURATIVA** (cosas, seres, lugares) proponiendo modelos de realidad o modelos prácticos y tienen una función referencial (información)
- **REPRESENTACIÓN ESQUEMÁTICA** (esquemas, gráficas, fórmulas) modelos conceptuales o modelos teóricos. La función didáctica está ligada a la significación (saber).

Finalmente el visitante que acude a una exposición didáctica, a partir de la anterior relación sufrirá una experiencia respecto a la exposición, ya que su estancia no solo se vera reducida a la recepción de información, sino que aprenderá de la misma; autores interesados en el tema recomiendan que para que una exposición con elementos didácticos se realice correctamente es importante que el visitante se asuma como un aprendiz, es decir alguien que posee el ánimo de aprender.

75 *Ibidem.*, p.102

76 *Ibidem.*, p.104

## 2.7 NUEVAS TECNOLOGÍAS

Como se ha venido insistiendo la tecnología ha generado consideraciones importantes en los espacios expositivos, el avance se ha reflejado en los sistemas propuestos para disposición, presentación y conservación de colecciones, así como en los medios multimedia requeridos en una exposición y las nuevas necesidades que los visitantes presentan, como respuesta ha esto se han generado y adaptado una serie de recursos y elementos interactivos digitales que dan respuesta a este nuevo panorama.

Es así como el electo virtual se evidencia Roman Gubern, ha definido esta realidad como “un sistema informático que genera entornos sintéticos en tiempo real y que se erigen en una realidad ilusoria, pues se trata de una realidad perceptiva sin soporte objetivo, sin ser extensa, ya que existe solo dentro del ordenador”<sup>77</sup> Dicha realidad ha permitido que las exposiciones le presenten a sus visitantes una nueva forma de relacionarse con el contenido, ya que se vuelve posible el intercambio de cualquier tipo de información a través del ciberespacio; se posibilitan recorridos virtuales de exposiciones en donde el usuario puede conocer la colección o distribución de un espacio, así mismo los elementos virtuales son reproducidos en ordenadores más sofisticados que acompañan al visitante en su recorrido en el espacio físico, brindándole información respecto alguna pieza o situación de la colección.

Las aportaciones que se han dado respecto a la creación de espacios virtuales vuelven posible la presentación de la realidad, de forma bi y tridimensional, por el cual el usuario se sumerge y permanece en una realidad por un cierto periodo de tiempo. El elemento virtual en una exposición propicia la interactividad, ya que el visitante transita en la realidad que puede ser presentada de una forma espectacular ofreciéndole experiencias significativas respecto al espacio expositivo o colección, la forma en que se presenta el elemento virtual puede ser a través de ordenadores o a través del Internet.

Las ventajas que se obtienen de este recurso no sólo son aprovechadas por los visitantes de exposiciones, sino que son los diseñadores de exposiciones los principales beneficiados al hacer uso de estos recursos, existen distintos programas que recrean la realidad y los resultados pueden ser excelentes ya que se pueden incluir todo tipo de recursos y materiales que nos permiten visualizar los avances y resultados del proyecto. Los programas más utilizados para este tipo de visualizaciones que los diseñadores de exposiciones utilizan son aquellos que recrean la realidad en sistema 3D, “render” es el nombre con el que dichas visualizaciones son conocidas, su utilización en la planeación y presentación de los proyectos museográficos es muy importante, se puede manipular la estructura del espacio y los elementos que lo conforman, muros, mobiliario, color, colección, gráficos, iluminación, etc.

---

77 Hernández, *Op.cit.*, p.60

A. Mayo. Ha propuesto que para que la realidad virtual, exista es necesario tres elementos:<sup>78</sup>

- **El operado;** debe estar rodeado de manera global por la demostración visual>...<que entre en la imagen y pueda pasarse y observar a su alrededor.
- **El operador;** debe poder interactuar con los objetos, no limitándose a ser un simple espectador.
- **La realidad virtual;** no sólo debe ser visual sino multisensorial, facilitando a los propios objetos emitir sonidos y la transferencia táctil.

**MEDIOS AUDIOVISUALES.** La utilización de medios audiovisuales, es un recurso que ha sido utilizado y considerado ya desde hace un buen tiempo dentro del espacio expositivo; su consideración como un refuerzo de la visita a una exposición se debe a que las exposiciones gradualmente han ido incorporando más información dirigida hacia los visitantes, situación que se ha empatado con los adelantos de los medios audiovisuales y gracias al perfeccionamiento que han obtenido les ha permitido ser recursos más amables con los visitantes.

La presencia de los medios audiovisuales como lo son los ordenadores, los reproductores de imágenes y sonidos han estado presentes en la sociedad desde finales del siglo XX y es en el siglo XXI cuando ya han pasado a formar parte del estilo de vida de la humanidad, son medios más flexibles en cuanto a funcionamiento, morfología y costos lo que le ha permitido que gran parte de la sociedad tenga un acercamiento y conocimiento de los mismos.

*“Medios audiovisuales son aquellos medios mecánicos o electrónicos de transmisión o edición, que facilitan mensajes auditivos o visuales, utilizados separada o conjuntamente para cumplir una función comunicativa”*<sup>79</sup>

Los avances generados, los constituyen como medios factibles para reproducir imagen y sonido con alto grado de calidad a la vez de ofrecer posibilidades de automatización en la reproducción de los contenidos, sustituyendo a los viejos medios mecánicos.

Se han constituido como un medio indispensable y reconocible por los visitantes de una exposición, y su función es ofrecer información que amplía o complementa su experiencia dentro del espacio expositivo. Es importante saber que su participación puede ser un medio motivador para los visitantes “Las exposiciones informatizadas permiten una interacción considerable entre el visitante y el tutor y en la actualidad permiten que el diálogo pregunta-respuesta se desarrolle con facilidad”<sup>80</sup>

Entender y conocer cuales son las ventajas y características de cada uno de los medios audiovisuales nos permite comprender cual es el medio más oportuno para cada situación, la manera que cada uno posee para organizar, presentar y transmitir la información es diferente y para que su desempeño sea exitoso no solo será resultado de la sofisticación que posea sino en principio dependerá de la necesidad que se desea

78 *Ibidem.*, p.60

79 Rico, *Op.cit.*, Los conocimientos técnicos... p. 467

80 Belcher, *Op.cit.*, p.177

cubrir, ya que su presencia en la exposición será determinante en la interpretación y respuesta del usuario, que al momento de estar en contacto con dichos medios se asume como un ser activo y participativo.

Su presencia hoy en día de dichos medios es mayor, brindando muy buenas alternativas en la reproducción de recursos visuales, sin embargo, pueden llegar a ser un competidor de la colección, por lo que se debe considerar su utilización como un elemento complementario para el espacio expositivo a excepción de que el concepto de la exposición estableciera lo contrario, por lo que será trabajo del equipo de diseño museográfico e investigación encontrar el equilibrio entre la colección a exponer y el uso de las nuevas tecnologías.

Partiendo de todas estas consideraciones la clasificación de los medios audiovisuales que se utilizan actualmente ofrecen y cubren necesidades de las exposiciones, por ejemplo la presentación de colecciones que no pueden estar presentes en el espacio, demostraciones o reconstrucciones de lugares lejanos o inexistentes, descripción de algún proceso, o simplemente presentar algún tipo de información. Sea cual fuere la situación en el diseño de exposiciones se debe prever los costos, la ubicación y el mantenimiento de los medios audiovisuales.

### Ventajas de utilizar medios audiovisuales

- Reproducción de videos o bancos de imágenes a color,
- Reproducción de recursos visuales a cualquier escala,
- Reproducciones sonorizadas y automatizadas,
- Comunicación eficaz en la transmisión de información de manera individual o a grandes grupos,
- Animaciones o presentaciones interactivas,
- Transmisión de gran cantidad de información.



Mobiliario para ipad,  
Rubén Herrera, Munal, 2012

## TIPOLOGÍA DE NUEVAS TECNOLOGÍAS

**FOTOGRAFÍA.** Es un medio visual que ofrece la posibilidad de reproducir imágenes fijas, su calidad y fidelidad tienen un valor importante, capacidad de reproducirse a distintas escalas sin perder definición, y por supuesto la confianza que los usuarios depositan en ella es algo innegable. Los nuevos tratamientos de manipulación que se le han otorgado son un plus que muchas veces el diseñador gráfico aprovecha en las propuestas, por último es un medio que resiste por largos periodos de tiempo.

**DIAPORAMA.** Es un medio audiovisual, que nos permite presentar de manera sincronizada una secuencia de imágenes fijas que serán proyectadas en una pantalla o varias, su mecanismo es programado haciendo uso de reproductores de diapositivas,

**CINE Y VIDEO.** Como ya antes se mencionó este medio nos permite presentar situaciones que difícilmente podrían ser percibidas por los visitantes dentro de un espacio expositivo, son medios que combinan el lenguaje visual y auditivo, la calidad de la reproducción es controlada y prevista desde el momento que se esté realizando, su durabilidad es superior y los medios que reproducen dichos sistemas tienen la posibilidad de ser programados para proyectarse de manera múltiple y ser retransmitidos las veces que se deseen sin sufrir algún daño.

**ORDENADORES.** Un ordenador se conforma por un sistema de entrada y salida, un hardware que se refiere a las características que posee el equipo, es decir el sistema operativo, y todo aquello que lo constituye hasta un software que definimos como los distintos programas que permiten el desarrollo de animaciones e interactivos que serán ejecutados por los visitantes que asisten a una exposición. Cada uno de estos elementos determinan sus posibilidades al momento de estar reproduciendo los interactivos, cabe mencionar que se debe procurar un mantenimiento para que el uso constante no sea un impedimento en su funcionamiento, cierta situación lo convierte en un medio exigente en comparación a otros, es un medio que puede o no combinar imagen y sonido.

**CD O ARCHIVOS VIRTUALES.** Es un medio que permite obtener y reproducir información proporcionada en la exposición, puede ser algún tipo de video o galería de imágenes que el visitante puede comprar, conservar y reproducir o copiar en distintas ocasiones, suele tener cierta estabilidad.





## 2.8 EXPERIENCIA MUSEOGRÁFICA

Dentro de los elementos que constituyen este quehacer existe uno del cual nunca, bajo ninguna circunstancia se podrá prescindir “El elemento más importante en todo espacio museográfico es el visitante”<sup>81</sup> debido a que todo el trabajo realizado será destinado hacia él, por lo tanto habrá de tenerlo presente cada vez que se tome una decisión respecto a las propuestas.

El visitante se considera como aquel sujeto capaz de reinterpretar todo lo que se ponga frente a sus ojos, los niveles de respuesta siempre se verán determinados por aspectos individuales, sin embargo, abra que buscar, en la manera que sea posible aspectos que complementen su experiencia dentro del espacio de exhibición. Por lo tanto “El receptor de los productos culturales no es un mero consumidor pasivo, sino un productor de significación”<sup>82</sup>, considerarlo bajo este perfil nos dará los criterios necesarios para proponer soluciones que se adapten a sus necesidades, además se volverá una constante que nos ayude a reconocer que tan prudente o no será la utilización de ciertos elementos gráficos.

La propuesta que se haga de los elementos gráficos y no gráficos presentes en una exposición, siempre deben partir de la idea de que son un medio comunicativo y como tal deberán cumplir dicha función, si partimos de la idea del circuito de la comunicación hablando específicamente del diseño gráfico, cada soporte gráfico propuesto se considera como el emisor que a través de textos e imágenes conforman un mensaje el cual deberá ser interpretado por el visitante-receptor; así mismo el resto de los elementos de la comunicación son importantes: el canal, el mensaje, así como todo el ruido- aspectos extras que intervienen en la transmisión del mensaje.

Gracias a esta nueva significación que el visitante da al espacio expositivo es como ha sido posible que el museo se transforme, incluso rebasando fronteras ya que un “museo puede organizar exhibiciones itinerantes o viajes didácticos, puede convertirse en un centro de reunión o, en el caso de los museos comunitarios puede ser un símbolo de la identidad regional”<sup>83</sup>

Si los sujetos llegasen a realizar esta actividad de manera constante, la significación que se le da a los espacios cambiará de manera frecuente por lo que habrá de estar consciente que para el usuario visitar un espacio con dichas características se convierte en una nueva experiencia, vista esta situación desde la perspectiva de la museografía se ha sido definido como: **Experiencia museográfica**

*“La experiencia museográfica es el producto de la interacción entre los elementos de la exposición museográfica y el visitante, quien tiene la última palabra en el proceso de valoración e interpretación comunicativa”*<sup>84</sup>

81 Posibilidades y límites de la comunicación museográfica, **Op.cit.**, p.55

82 **Ibidem.**, p.25

83 **Ibidem.**, p.31

84 **Ibidem.**, p.35

La experiencia del visitante está condicionada, por distintos aspectos ya sean personales, culturales, económicos o sociales; uno de los más importantes es la apuesta que el visitante realiza, ya que está invirtiendo tiempo, conocimiento, y en muchas ocasiones dinero, además de expectativas personales que han sido influenciadas por la difusión de la exposición o espacio, una recomendación o simplemente una actividad que es consecuencia de una obligación; situaciones de este tipo lógicamente no podrán ser controladas por parte del diseñador ni mucho menos, sin embargo, reconocerlas implica pensar en soluciones que puedan llegar a ser satisfactorias a la mayoría de los visitantes sea cual sea su razón de visita. El segundo aspecto y que va más enfocado al tema que nos interesa, es decir el diseño de exposiciones de arte se verá condicionado por aspectos aun más incontrolables que los ya mencionados “en los museos de arte...la posible narratividad queda a expensas de las competencias, el interés, y la información previa al visitante”<sup>85</sup>

Esta situación no solo se ve afectada por el desconocimiento del tema que se nos presenta, muchas veces el aspecto de temporalidad influye, la producción artística se ha realizado desde hace muchísimos años, por lo tanto la significación que representó en una época se puede presentar en la actualidad como ajena al visitante, por lo tanto su significación y valor quedaría suspendido y solo podría ser reconocido por expertos en el tema. El hablar de esta última situación no busca ser desoladora sino todo lo contrario representa una problemática que puede ser resuelta y el papel que el diseñador gráfico desempeñe contribuirá a la solución.

El lenguaje visual que se utilice si es planteado de manera responsable puede ayudar a que los valores y todo lo relacionado a lo que la obra representó en otros tiempos pueda ser identificado y entendido por el visitante actual. Dicha experiencia sigue una narrativa la cual es complementada por distintos factores que interviene y afectan al visitante. “La narrativa museográfica es el registro personal de la experiencia del visitante del museo, estructurada siguiendo un orden secuencial y subjetivo, en relación con la estructura de la exposición, sus formas de interacción física e imaginaria, y otros elementos de su respuesta personal ante los elementos de la exposición”<sup>86</sup>

Esta idea nos propone entender que todo aquello percibido por el visitante sigue un proceso de reconocimiento, el cual posteriormente reconstruye conceptualmente para finalmente traducirlo, traducción que permanecerá en él.

Entendemos que una exposición, no solo está formada por la obra o colección sino será el resultado de una suma de complejos elementos y objetos que son interpretados por el visitante; situación que debe complacer al diseñador gráfico ya que él será el productor responsable de muchos de estos elementos. La producción, intervención y consideración de dichos elementos, siempre deben tener como máxima al visitante reconociendo sus posibilidades cognoscitivas y su ergonomía.

---

85 *Ibidem.*, p.50

86 *Ibidem.*, p. 35

Lauro Zavala al igual que muchos otros estudiosos han reconocido las estrategias narrativas como un instrumento que permite el conocimiento del otro y él ha planteado una guía para el registro narrativo de la experiencia museográfica donde se han descrito muchos de los elementos condicionantes de la experiencia museográfica. *(Ver esquema)*<sup>87</sup>

## GUÍA PARA EL REGISTRO NARRATIVO DE LA EXPERIENCIA MUSEOGRÁFICA

### CONDICIONES DE LECTURA

#### HORIZONTE DE EXPERIENCIA INDIVIDUAL

Condiciones personales de la elección  
Memoria museográfica personal  
Interpretación de la imagen publicitaria  
Naturaleza de la visita, incidental, reincidental, sistemática

1

#### HORIZONTE DE EXPECTATIVAS CANÓNICAS

Prestigio y mercado simbólico del tema, el expositor y el museo  
Comentarios impresos, verbales y otros

### TÍTULO

#### ESTRATEGIAS RETÓRICAS

Sintaxis, polisemia, anclajes, punctum, studium

2

### ARQUITECTURA

#### NATURALEZA DE LA CONSTRUCCIÓN

Museo  
No museográfica

#### UBICACIÓN FÍSICA

Accesibilidad personal  
Connotaciones

#### CONDICIONES FISICAS

Modernidad  
Valor estético y cultural  
Relación con la exhibición

3

Esquema 6

87 *Ibidem.*, p. 51-52

## ACCESO

Horario  
Condiciones de admisión  
Ruptura con el ambiente exterior  
Presencia humana

4

## DISEÑO GRÁFICO Y ARQUITECTÓNICO

Capacidad de seducción

## HIPÓTESIS DE LECTURA INICIAL

Expectativas inmediatas  
Elementos de suspenso  
Intriga de predestinación

## DISTRIBUCIÓN DE ESPACIOS, OBJETOS, IMÁGENES

Soportes  
Protección  
Espectacularidad/discreción  
Diversidad/homogeneidad  
Proporciones  
Secuencialidad /aleatoriedad/fragmentación

5

## RELACIÓN ENTRE LA CONSTRUCCIÓN DEL SOPORTE Y LA EXHIBICIÓN ACTUAL

Interacción, transformación, adaptación, pertinencia

## DISEÑOS IMPRESOS

Ubicación, tipografía, extensión,  
Advertencias (dificultad, originalidad, etc.)

## POSIBILIDADES DE INTERACCIÓN

Con lo exhibido  
Con otros visitantes

## AMBIENTACIONES

Sorpresividad, verosimilitud, fidelidad  
Ubicación co-textual, discurso de apoyo

## DISEÑOS SONOROS

Especificidad: alcance parcial o general  
Naturaleza (verbal, musical, ambietal)  
Pertinencia

## RECORRIDO

### CONDICIONES FÍSICAS

Temperatura, humedad, limpieza  
Elementos logísticos

### LÓGICA CO-TEXTUAL

Efectos de sentido producidos sobre un mismo soporte, y entre el soporte y los mismos elementos expuestos

### DISEÑOS AUDIOVISUALES

Frecuencia, extensión, naturaleza

6

### NARRATIVA PERSONAL

Trozos, disyuntivas, interrupciones, distracciones, polos de atracción, disgresiones, obsesiones, gregariedad, grado de concentración

### GRADO DE PARTICIPACIÓN E INTERACCIÓN

Con objetos, imágenes, ambientaciones, audiovisuales, películas y los o las participantes

### COMENTARIOS PERSONALES Y GRUPALES SIMULTÁNEOS AL RECORRIDO

Naturaleza, frecuencia, convergencia, divergencia, disgresividad, información, utilidad, intensidad

## DISCURSO DE APOYO

### SERVICIOS EDUCATIVOS

Guías, salas de lectura, talleres (grados de especialización)

7

### DIFUSIÓN

Carteles, postales, libros, discos, folletos (función, diseño, acceso)

## ESTÉTICA DE APOYO

### JERARQUIZACIÓN

Elementos ubicados en lugares estratégicos de la exhibición  
Elementos con la menor atención (ubicación marginal, etc.)

8

### OMISIONES

Principio de selección de la exposición

### OPORTUNIDAD

Contexto social, histórico, cultural de la exposición

## NATURALEZA DE LOS DISCURSOS DE APOYO Y LOS MATERIALES DE DISEÑO GRÁFICO

Naturaleza de la información

Criterios de selección

Presencia y naturaleza de las interpretaciones y valoraciones estéticas e ideológicas

## ESTRATEGIA GENERAL

Estilo

Consistencia formal

Humor

## OPORTUNIDAD

Contexto social, histórico, cultural de la exhibición

## CONCLUSIÓN

Relación con las expectativas iniciales

Impresión general: técnica, estética, ideológica

Posibilidades de autoevaluación

Compromiso personal: énfasis en algún elemento del análisis

# 9

## 2.9 CONCEPCIÓN DE LA MUSEOGRAFÍA A TRAVÉS DEL TIEMPO

¿Qué alcances tiene la museografía respecto al visitante, como auxiliar en la transmisión de conocimiento de dicha exposición?

¿Cuáles son las cualidades actuales de dichos espacios donde se exhiben colecciones de arte?

La necesidad de preservar información a través del paso del tiempo, fue ejemplificada desde los inicios del hombre, este es el caso de las pinturas rupestres que si bien no podemos llamarle con certeza una muestra de expresión plástica, si podemos retomar de dicha situación los aciertos de buscar el espacio más adecuado para su reproducción y su conservación.

De igual manera tales consideraciones se vieron reflejadas en el desarrollo de las Antiguas Civilizaciones, a partir de temas divinos la producción de objetos que se consideraban de valor, planteó una nueva necesidad respecto a la creación de espacios adecuados a su conservación y contemplación. Superada esta primera necesidad surge una posterior, referente a la ubicación y ordenación adecuada de los objetos.

Juan Carlos Rico describe como es que Grecia siguiendo sus valores respecto a la utilidad y lo social plantea una ordenación cotidiana y directa, mientras que Roma en una etapa de prestigio social desea mostrar una ordenación iconográfica, la cual es retomada por el renacimiento.

Se plantea así, por mucho tiempo una ordenación tradicional y los espacios expositivos incluso llegan a saturarse por las colecciones, sin embargo, son estos mismos espacios quienes con el paso del tiempo y el desarrollo e interés de las disciplinas implicadas en la exposición de colecciones apuestan por la incorporación de nuevas ideas, muchas veces apoyadas en el desarrollo de alguna tecnología o recurso que dieron por resultado nuevas experiencias. Ahora se da paso a muchos criterios de ordenación, dependiendo de la colección y así mismo la integración o no de recursos como las escenografías o instalaciones vuelven a darle un nuevo sentido a las exposiciones. En el congreso de 1934 celebrado en Madrid por la Oficina Internacional de Museos, se plantean consideraciones en relación a la clasificación de las colecciones incluso respecto a los gráficos que acompañan a las piezas.



*Vista del Salón de Pintura de la Academia de San Carlos, Jesúsc Cajide, 1849*

Respecto a las colecciones de arte las cuestiones que fueron abordadas se refieren a los puntos de mayor interés respecto a las mismas: <sup>88</sup>

1. ¿Se debe seleccionar lo mejor, o por el contrario exponer todo?
2. ¿Cómo se disponen las obras principales?
3. ¿Integración o especialización?
4. ¿Qué tipo de ordenación se debe seguir?
5. ¿Ambientación o asepsia?

Cada una de estas cuestiones han sido y seguirán siendo abordadas desde distintas perspectivas dependiendo de las colecciones y de las consideraciones antes propuestas y por supuesto de los nuevos planteamientos que surjan por aquellos estudiosos que dediquen su trabajo y sus investigaciones al diseño de exposiciones.

Una consideración muy importante a la que se ha llegado es la importancia del visitante, incluso considerándole muchas veces como un protagonista, sin embargo, una actitud menos extralimitada plantea una "relación del objeto con su entorno como un todo unido" <sup>89</sup>

Los cambios que se presentan respecto a los modelos tradicionales y el museo moderno, básicamente se evidencian respecto a que en el museo moderno la idea de una guía o un recorrido previamente indicado puede quedar en segundo plano, se asume la exposición como un espacio libre donde el visitante puede desplazarse libremente según su gusto personal dándose una interacción libre con los objetos y con los apoyos que él requiera y reconozca.

Ahora bien las aportaciones del museo posmoderno, recaen en la importancia de reconocer la necesidad de asignarles nuevos significados a los objetos que se exponen, se tiene la conciencia del tiempo, el hecho de que el lenguaje que fue usado antes necesita ser adaptado al tiempo presente.

Se ejemplifica esto, en la elección y discriminación de la colección en donde ya no es necesario exponer todo sino lo que sea estrictamente requerido con el discurso expositivo, considera la simulación y producción de objetos como una forma de presentar y dar valor a un signo.

El proceso de comunicación presente en estos nuevos espacios va cambiando y renovándose. El museo posmoderno pretende "Llegar a la sensibilidad estética del público que contempla la obra, golpeándoles en su propia intimidad con el objeto de crear dentro del visitante una cierta desestabilización de sus esquemas actuales mediante la formulación de preguntas que van más allá de lo que simplemente ve, para adentrarse en el mundo de lo sensible y ofrecerle la posibilidad de escoger diversas alternativas a la hora de realizar su recorrido por el museo" <sup>90</sup>

---

88 Rico, *Op. cit.*, Montaje de Exposiciones... p.30

89 *Ibidem.*, p.30

90 Hernández, *Op.cit.*, p.29



CAPÍTULO  
3

## ESTUDIO DE CASO

*Imagen, ritmo y movimiento.  
Escenarios plásticos de  
música y danza, Munal, 2011*



## 3.1 PRESENTACIÓN DEL MÉTODO DE ANÁLISIS

Se pretende ejemplificar el desarrollo y las diversas etapas a las cuales se enfrentó el proyecto museográfico de la exposición *IMAGEN, RITMO Y MOVIMIENTO. Escenarios plásticos de música y danza*, dejando ver que el proyecto respondiendo a su propia naturaleza requiere de soluciones específicas que lo convierten en una manifestación única, en donde la participación del diseño y la comunicación visual es determinante para dar salida a los objetivos propuestos en el discurso museológico.

El contexto teórico del que se parte, proviene de distintos estudios que se han realizado respecto al tema de los museos y el espacio museográfico, así como de planteamientos arquitectónicos y de diseño gráfico que se han establecido como fundamento de las disciplinas y finalmente por las convenciones establecidas por los organismos que regulan y otorgan una tipología a los museos.

El contexto donde se desarrolla el diseño de esta exposición, se ubica en el Museo Nacional de Arte, MUNAL, México D.F., en el año 2010 durante un periodo de cuatro (meses finales de octubre- principios de febrero). La exposición tiene un antecedente en el Museo del pueblo, Guanajuato con motivo de los festejos del Festival internacional Cervantino. Dicho panorama se retoma para la realización del análisis y a su vez es necesario puntualizar que la visión de donde parte el siguiente análisis proviene desde el departamento de diseño museográfico y desde mi participación y conocimiento adquirido durante mi estancia como servicio social (función principal, apoyo a diseño gráfico) y mi actual empleo en museografía.

El **EQUIPO** encargado del diseño museográfico de esta exposición se conformo por:

**Arquitecto**, Jefe de departamento

**Diseñadora Gráfica**, Responsable del Proyecto

**Arquitecta**, Apoyo, Servicio Social

**Diseñador industrial**, Apoyo, Servicio social

**Diseñadora Gráfica**, Apoyo, Servicio social

**Diseñador Gráfico**, Apoyo, Voluntariado

Teniendo claro el contexto que rodea la exposición el método de análisis elegido tiene un enfoque cualitativo ya que sus características se adaptan con la situación que desea ser analizada, la modalidad elegida es realizar un estudio de caso que tenga como finalidad conocer como funcionan y se comportan todas las partes que conforman el proceso de diseño museográfico, realizando un ejercicio de analisis exhaustivo en aquellas etapas donde el diseñador y comunicador visual es la figura principal.

El estudio de caso además de ser sumamente descriptivo con el fin de que el tema sea lo mayormente comprensible, pretende ser una herramienta que permita ampliar o dar a conocer el tema del diseño de exposiciones.

Es un análisis inductivo, que estará dividido en distintos apartados, que serán el punto de partida para comprender el desarrollo de las distintas etapas de un proyecto de museografía; a su vez describiendo como es que se resolvieron y bajo que argumentos.

### **EL ANÁLISIS SE DIVIDE EN NUEVE ETAPAS:**

1. Munal, Institución
2. Curaduría
3. Antecedentes de la exposición, Guanajuato
4. Diseño Museográfico, en el Munal
5. Educación y Didáctica
6. Producción
7. Difusión y Medios
8. Montaje
9. Inauguración

## 3.2 HISTORIA DE MUNAL

El Munal resguarda sus colecciones en el Antiguo Palacio de las Comunicaciones, edificio creado por el arquitecto Silvio Contri en 1904. Ante el Palacio del Munal, se extiende la Plaza Tolsá y se exhibe la estatua de Carlos IV conocida como “El Caballito”.

El edificio fue edificado a principios del siglo XX, durante la época en que el Modernismo emergió como una corriente arquitectónica que combinó estilos del pasado (gótico, clásico, etc.) la utilización de estructuras de hierro que en la época, fue una forma de evidenciar el uso de los metales, como uno de los avances tecnológicos mas notables. En el palacio del Munal, sobresalen sus escaleras semi-circulares y la detallada decoración de sus fachadas e interiores.<sup>91</sup>

Tras esta primera función en el año de 1982 se fundó el Museo Nacional de Arte, y es en el año 2000 tras un periodo de remodelación y actualización tecnológica y museológica cuando vuelve a reabrir sus puertas, teniendo la intención de colocarse al nivel de los grandes museos del mundo. Munal es una institución del Instituto Nacional de Bellas Artes (INBA), su función es la conservación y exhibición de la plástica mexicana.

Munal actualmente, exhibe, estudia y difunde el arte mexicano e internacional comprendido entre el siglo XVI y la primera mitad del siglo XX. El acervo del museo se compone de más de 3000 piezas y posee una superficie de exhibición de 5500 m<sup>2</sup>.<sup>92</sup>



Estatua de Carlos IV “El Caballito”,  
Manuel Tolsá

91 Museos de México, (en línea), Disponible en: <http://www.museosdemexico.org/museos/index.php?idMuseo=43&idMenu=4&Tipo=0>

92 Historia de Munal, 2012, (en línea) Disponible en: <http://www.munal.com.mx/esp/munal/Historia.html>

## 3.3 DEFINICIÓN DE LA EXPOSICIÓN

### GUIÓN MUSEOLÓGICO MUSEO DEL PUEBLO, GUANAJUATO

#### PRESENTACIÓN

Con motivo de las celebraciones del Bicentenario de la Independencia y el Centenario de la Revolución Mexicana el INBA, a través del Museo Nacional de Arte, organiza la exposición ***“Paisajes de música y danza 1800-1960”***.

La muestra reúne una minuciosa selección de piezas con temas de danza y música en las artes visuales, obra producida por artistas mexicanos y extranjeros que vivieron en nuestro país. De este modo, la iconografía musical y dancística resulta importante como evidencia-imagen, y por lo tanto, fuente documental de los 160 años que comprende la exposición.

#### OBJETIVO

El objetivo es examinar la creación en torno a estas manifestaciones y entenderlas como testimonio de época, cultura, arte y sociedad, a lo largo de los siglos XIX y XX, usar las imágenes como vehículos para documentar la identidad que se va configurando por la participación de los sujetos en la cultura, en la muestra se pueden apreciar escenas de danzas realizadas por la sociedad mexicana en distintos momentos históricos, cantantes e instrumentistas tocando guitarras, pianos, percusiones, cuerdas y alientos en ocasiones festivas y cotidianas: fiestas religiosas y profanas, serenatas, bailes, reuniones familiares, entre otras.

#### CONCEPTO CURATORIAL

La exposición proyectará la música y la danza como manifestaciones del espíritu humano, tomando como muestra, cuatro de las formas de expresión de éste, plasmadas por medio de la plástica. Desde esta perspectiva la exhibición considerará a las obras como entidades que nos permiten comprender tanto su esencia original como su contexto y actores específicos, haciendo de la exposición una experiencia más sensorial que racional.

Se logrará al presentar una serie de ejemplos que resultan crónica del acontecer mexicano a través de diversas concepciones artísticas que permiten advertir visiones del mundo sobre lo político, social y cultural sumado a su valor estético documental.

En el recorrido no se ha querido obviar la recreación del contexto musical, ya que a través de las obras es posible dar cuenta de los sonidos de cada época y aproximar hipótesis acerca del ámbito musical original en, y para el que fueron creadas, por lo cual un aspecto importante de la muestra será la ambientación sonora de ciertas obras con ejemplos de música del momento ya sea para acompañar a diversas piezas en particular, o a los núcleos que conforman la exposición. Las 80 obras, generadas en diversas técnicas, se presentarán distribuidas en cuatro núcleos, incluyendo además proyecciones que contengan el tema de la música y la danza.

## NÚCLEOSTEMÁTICOS (Contenido de cédulas temáticas)

### Núcleo 1: LA MÚSICA Y LA DANZA EN LA RELIGIOSIDAD Y LA RITUALIDAD

La religión y el ritual son siempre dimensiones nucleares de la vida, se muestra a través del discurso iconográfico de diversos autores plásticos quienes se ocuparon de plasmar escenas donde la música y la danza se tornan intermediarias entre lo sobrenatural y lo terreno.

De esta forma las imágenes albergan información sobre el modo en que los integrantes de esa sociedad entendían la vivencia musical y las prácticas dancísticas de su momento.

### Núcleo 2: ESPARCIMIENTO Y CORTEJO

La existencia implica la compañía y en consecuencia el tratamiento con el mundo, en este caso mediado por la música y la danza. Estas dos acompañan a sus creadores y recreadores en un permanente vínculo que les permiten reinventarse. Imágenes que muestran a individuos en compañía de sus instrumentos o en el oficio dancístico.



Cédula introductoria y gráfica.  
*Paisajes de música y danza, 1800-1960*  
Museo del Pueblo, Guanajuato, 2011

### Núcleo 3: VIDA PRIVADA Y COTIDIANA

En el México del siglo XIX y hasta el siglo siguiente, las visiones de artistas quedaron plasmadas mediante representaciones de la dimensión festiva de la vida.

Espacios donde se tocaban y ejecutaban bailes, siempre en el marco del esparcimiento y cortejo.

Así el baile y la música son los ejes centrales de este núcleo, que intenta recuperar el espíritu de las relaciones sociales dentro del cortejo y el esparcimiento.

### Núcleo 4: LA MÚSICA Y LA DANZA COMO EXPERIENCIA DE LA IDENTIDAD Y LA ALTERIDAD

La identidad es un proceso que involucra por una parte a la cultura en la que se desenvuelve el sujeto y por la otra las formas culturales ajenas a aquella. Es así como la identidad, en las dimensiones individual y colectiva, reúne y organiza la experiencia del exterior y de la vida. Esta estrecha correspondencia entre la cultura y la identidad, se encuentra manifiesta a través de la música y la danza.

## ANEXO ERNESTO GARCÍA “EL CHANGO” CABRAL”

### SALA MONOTEMÁTICA 1

Ernesto García “el chango” Cabral es un talentoso observador que captura al cuerpo en movimiento a través de una economía de certeros trazos. Su humos retrata a bailadores en desplazamientos y gestos con un estilo personal que evoca ritmos inconfundibles, captados en instantes precisos y evocadores. Ilustrador de toda una época, se constituye como cronista de la danza en sus diversos espacios: el cabaret, el salón de bailes, la fiesta de barrio. A través de sinuosos meneos y claros estados de ánimo, el artista retrata a diversos personajes y les ofrece a un público siempre expectante de sus oportunos comentarios visuales; hechos con un evidente toque de humor.

### SALA MONOTEMÁTICA 2

Recreador estupendo de la vida artística mexicana de los años veinte, “El chango” Cabral colaboró en publicaciones como Excélsior, Revista de revistas y Fantoche. Sus trabajos en tinta sobre papel, colmados de un expresionismo naturalista, logran retratar cuerpos en desplazamiento y escenas que evocan al propio instante en movimiento. De ahí que sus trabajos formen un compendio de fragmentos de época, que con la mirada de la actualidad genera un diálogo con la historia.

## GUIÓN MUSEOLÓGICO **ADAPTADO**, MUNAL 2011

*Imagen, ritmo y movimiento Escenarios plásticos de música y danza.* Sala de colecciones especiales. Del 17 de febrero al 24 de julio del 2011. MUNAL

Esta exposición fue diseñada para el 38 Festival Internacional Cervantino con sede en el Museo del Pueblo, Guanajuato y ahora se presenta en la sala de colecciones especiales del Museo Nacional de Arte.

Tras haber sido presentada en Guanajuato el equipo de investigación y museografía realizaron una valoración de los contenidos y de los resultados obtenidos en la muestra; lo que este análisis permitió fue hacer mejoras y adaptaciones para su siguiente presentación, algunas de las más significativas: la introducción de nueva colección, por lo tanto una nueva reorganizaron de los cuatro núcleos temáticos, e incluso el nombre de la exposición, todo con la intención de ser congruentes con el discurso y contenido de la exposición.

### NÚCLEOSTEMÁTICOS (Adaptados)

#### Núcleo 1: FIESTA, RELIGIOSIDAD Y RITUALIDAD

Desde sus orígenes, danza y música han estado ligadas a diversas formas ritualizadas que se manifiestan en los ámbitos religioso y festivo. Para el caso de la danza, en la muestra se consignan desde algunas de origen precolombino, como la danza del Venado y la de Voladores; las que son suma sincrética del siglo XVI, como las del Ciclo de Conquista: Danzas de Moros, de Santiago, Concheros y de la Pluma, entre otras; así como

aquellas cuyo origen es difícil definir, como la Danza de Viejitos o la de Cúrpite. A ellas se suman los bailes populares, fiestas en que se disfrutaban jarabes y sones, valeses y polkas, tangos o danzones. En atrios de iglesias, en fiestas campestres, fandangos y enramadas, danza y música convocan a propios y extraños.

## Núcleo 2: ESPARCIMIENTO Y CORTEJO

El juego y el esparcimiento, referentes sustanciales de la cultura, son recreados en la pintura mexicana a través de diversas formas de representar la música y la danza. Dentro de ellas el cortejo ocupa un espacio preponderante. En él se establecen relaciones amorosas, y surgen parejas que bailan al ritmo de variados géneros, según la época retratada en la obra plástica. Así se crean nuevos lazos dentro del núcleo social. Escenas de estas prácticas del siglo XIX han sido recreadas por artistas como Casimiro Castro y Edouard Pingret, y en lo relativo a siglo XX por artistas como José Clemente Orozco y Antonio Ruiz "El Corcito".

## Núcleo 3: VIDA PRIVADA Y COTIDIANA

En sociedades de todos los tiempos se observa el límite entre lo público y lo privado. Para los siglos XIX y XX la pintura mexicana da muestras de experiencias individuales o de grupo, a través de las prácticas musical y dancística que se estilan como parte de la vida cotidiana. Mediante estas representaciones visuales quedó registrada la vida en espacios privados, trátase de sectores populares, clases medias o acomodadas, en escenas que recrean la intimidad del salón familiar, el suceso de barrio o la vecindad. En ellas vemos el diálogo interno de emociones proyectadas en el cuadro, dimensiones del ser humano que enlazan su experiencia personal al bailar o hacer música y el mundo.

## Núcleo 4: INTÉRPRETES Y ESCENARIOS

Las creaciones dancísticas y musicales, expresadas por sus intérpretes en múltiples escenarios a lo largo del periodo que nos ocupa (1820-1960), fueron proyectadas por artistas sensibles a ellas. Los ejemplos dan testimonio tangible de ejecutantes aficionados o profesionales, en espacios teatrales o cotidianos, quienes establecen estrecha comunión con su instrumento (una guitarra, un violín, un arpa), o bien con su propio cuerpo. Experiencia que puede ser íntima o en diálogo con el espectador, al que se dirige en la sala de conciertos, la reunión o la calle, logrando lazos entre la forma artística recreada, la experiencia personal sensible y la experiencia de quien escucha u observa.





### 3.4 ANTECEDENTES. MUSEO DEL PUEBLO GUANAJUATO PAISAJES DE MÚSICA Y DANZA 1800- 1960

El hecho de que la misma exposición haya sido presentada en dos sedes-museos con características intrínsecas tan distintas originó que la propuesta museográfica y otros aspectos hayan sido cambiados o adaptados según el discurso que cada equipo de trabajo deseaba presentar al público.

La primera distinción que se realizó fue el nombre que llevarían las exposiciones respectivamente, en Guanajuato se llamaría *Paisajes de música y danza 1800- 1960*, mientras que en Munal tras hacer una evaluación de los resultados obtenidos se propone una adaptación al nombre, el cual le permitiera ser más atractivo y describir de una mejor manera la colección que estaría presentándose. El equipo de investigación propone una serie de nuevos nombres y tras una amplia selección se define que el nombre de la exposición sería:

***Imagen, ritmo y movimiento. Escenarios plásticos de música y danza.***

La colección que fue considerada para el museo del pueblo en Guanajuato fue más pequeña que la presentada en MUNAL, en este último se agregó colección, lo cual fue posible gracias a la capacidad que poseen las salas de albergar la colección en comparativa a la primera sede.

La exposición en Guanajuato fue estructurada y presentada bajo los cuatro núcleos temáticos mencionados con anterioridad, mientras que en el Munal como ya se había mencionado el nombre y el contenido de los núcleos fueron modificados para que pudiera corresponder al nuevo discurso.

Una vez que se han descrito las diferencias que las exposiciones tuvieron en su planeación y contenido fue evidente que éstas distinciones se verían reflejadas en el discurso museográfico, una circunstancia importante es que el diseño de la exposición en ambas sedes fue realizado por dos equipos diferentes lo cual es un agregado sustancial que arrojaría diferentes resultados.

Con el equipo de diseño museográfico del museo del pueblo no fue posible de establecer algún tipo de contacto por lo tanto la siguiente descripción de los resultados que se tuvieron en sala serán una mera descripción e interpretación personal, a partir de argumentos y consideraciones propios del quehacer museográfico.



Gráfica  
*Paisajes de música y danza, 1800-1960*  
Museo del Pueblo, Guanajuato, 2011



**Paisajes de música y danza, 1800-1960**  
Museo del Pueblo, Guanajuato, 2011



**Vídeo.**  
**Paisajes de música y danza, 1800-1960**  
Museo del Pueblo, Guanajuato, 2011

El espacio arquitectónico que el museo del pueblo nos ofrece es un viejo edificio restaurado que tiene como historia ser un inmueble del siglo XVII, perteneciente a los marqueses de rayas y a la familia Arizmendi, posteriormente cumplió funciones como oficina de gobierno, y otras particulares, hasta el día 21 de septiembre de 1979, fecha en que fue inaugurado como museo, contando con siete salas temporales que presentan exposiciones de artistas contemporáneos mexicanos y extranjeros.

Al hablar de un inmueble adaptado, podemos sobrentender que el espacio actualmente posee características muy particulares de una época, poseyendo aspectos muy ligados a la idiosincrasia de México y dichos conceptos se ven traducidos a través de las estructuras formales del edificio así como en los materiales utilizados para su elaboración, el ladrillo rojo, bloques de madera, el tipo de escaleras, el color de las paredes, entre muchos otros. Dichos elementos componen y participan directa e indirectamente el discurso de la exposición, por lo tanto esta visión ecléctica y folclórica de la cultura mexicana fue evidenciada en los resultados de la museografía diseñada para la exposición, la afirmación viene tras interpretar la composición final que fue presentada.

La propuesta espacial que se diseñó tomó como conceptos principales el ritmo y el movimiento los cuales se generan a partir del sonido emitido por los instrumentos musicales que a su vez repercuten en el baile dando lugar a un ambiente que es propicio para el desarrollo de



**Ambientación.**  
**Paisajes de música y danza, 1800-1960**  
Museo del Pueblo, Guanajuato, 2011

distintas actividades de la vida humana, ambos conceptos se intentaron traducir formal y estructuralmente porque la ubicación de las mamparas principales fueron presentadas y distribuidas con ciertas inclinaciones y colores que así lo sugerían.

Respecto a la gráfica también recurre a esta alternancia y variabilidad de los anteriores conceptos no es reconocible una gama cromática restringida, o formatos similares, sino que los medios gráficos que fueron generados para la exposición son variados y coloridos, teniendo como única unidad gráfica constante el imago tipo de la exposición.

Ejemplo de cómo fueron retomados dichos conceptos son el imago tipo de la exposición se puede afirmar que el remate que tiene la letra alta y la curva que forma están sugiriendo movimiento, mientras que la partitura que se encuentra al fondo hace mención a la música conceptos que fueron resueltos gráficamente con elementos

denotativos básicos, funcionaron para los conceptos de música y danza, sin embargo, si valdría la pena cuestionar si fue suficientemente para traducir la idea de la plástica.

La introducción de ambientaciones en esta primera presentación fueron significativas ya que respondieron al contenido del núcleo en donde fueron ubicadas, en cuanto a la importancia dentro del espacio expositivo fue bastante considerable ya que algunas fueron el escenario de las piezas exhibidas, mientras que en Munal su uso fue evaluado a partir de otras consideraciones.

El recorrido que fue planeado para la exposición, fue en las salas ubicadas en planta alta y dos en planta baja. La colección perteneciente a los primeros cuatro núcleos estuvo contenida en la planta alta mientras que todo lo referente a la producción del caricaturista el chango Cabral fue ubicada en planta baja.

En ambas sedes si bien no se realizó una separación formal entre la colección principal y la producción del Chango Cabral, espacialmente si fue sugerida ubicándolas en espacios distintos, sin embargo, se conservaron ciertos elementos gráficos que relacionaban y unificaban ambas colecciones, por ejemplo el uso de elementos gráficos de señalización para indicar el recorrido de la exposición.



*Paisajes de música y danza, 1800-1960*  
Museo del Pueblo, Guanajuato, 2011

## 3.5 DISEÑO MUSEOGRÁFICO DE LA EXPOSICIÓN

### 3.5.1 DISEÑO ARQUITECTÓNICO

El diseño de exposiciones es todo un proceso donde se tienen puntos de partida y la intervención de las profesiones que conforman los equipos de trabajo tiene momentos específicos de actuar; ningún equipo deja de trabajar, se van generando ciclos en donde su participación es necesaria.

Hemos hablado del discurso curatorial y de la planeación museológica que una vez que han establecido el guión museológico los parámetros y ejes expositivos, la participación de los equipos de museografía, difusión, educativos y editorial comienza a ser más representativa dentro del proyecto. Por los objetivos pretendidos en esta investigación el trabajo del equipo que será estudiado meticulosamente es el del equipo de museografía.

Una vez que se obtiene la información suficiente para emprender el proyecto son los arquitectos, diseñadores industriales y gráficos los encargados de comenzar a diseñar el espacio expositivo, se comienza por visitar el espacio *in situ*, conocer sus características formales y materiales. Podemos definir al espacio con distintas acepciones, y autores como Vicente Guzmán Ríos<sup>93</sup>, en su libro *espacios exteriores* nos plantea que la principal distinción es a nivel concepto y a nivel físico, este último se define como aquel lugar que puede ser ocupado por un cuerpo cualquiera pudiendo ser contenido o continente y no puede ser separado de la condicionante tiempo, a su vez es un condicionante importante de escala respecto al destinatario en este caso del visitante. Desde la perspectiva “un lugar a través del tiempo” el visitante asume un significado realizando ciertos actos de conducta y actividades de comunicación, a través del intercambio personal o colectivo.

Ya que se ha definido de manera global qué es un espacio; para dicho proyecto fueron asignados tres espacios, la sala de colecciones especiales y las dos salas monotemáticas del Munal, la ubicación de estas dentro del conjunto arquitectónico es el siguiente:

#### SALA DE COLECCIONES ESPECIALES

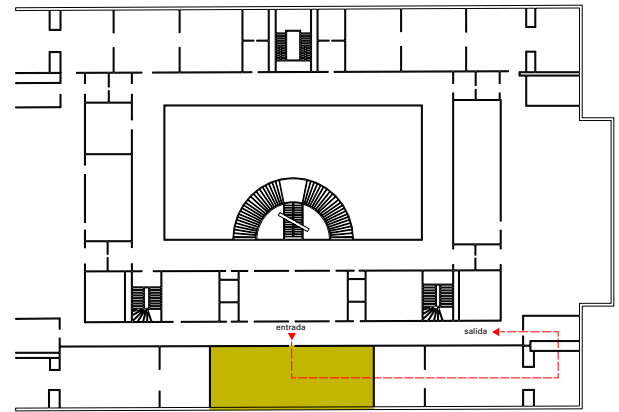
**TEMÁTICA DE SALA:** Este espacio, alberga temporalmente colecciones privadas de arte mexicano que son poco conocidas o de difícil acceso para el público.<sup>94</sup>

**CARACTERÍSTICAS FÍSICAS:** Ubicada en el primer piso, subiendo por escaleras principales el acceso a sala es de frente por pasillo, mientras que la salida es por una de las salas de la colección permanente.

93 Guzmán, V., *Espacios exteriores: Plumaje de la arquitectura*. Edit. UAM-X, CyAD, México, 2007, p.23

94 Recorrido alterno, 2012, (en línea), Disponible en: <http://www.munal.com.mx/esp/alterno/exposiciones.html>

Es un espacio adaptado para la exhibición de colecciones y en específico posee una característica especial, en el primer conjunto de la sala existe un cubo de piso a techo que resguarda una pieza en su interior, sus dimensiones son considerables, condicionando el recorrido por el perímetro de este cubo, el resto de la sala aún la podemos dividir en dos conjuntos horizontales, sin ningún elemento arquitectónico condicionante especial, cuenta con elementos propios del edificio puertas y ventanas, estas últimas tienen cortinas que no son del todo opacas las podemos definir como translúcidas. Los materiales de origen de la sala, son muros con acabado en yeso, duela de madera en piso y vidrios en puertas.



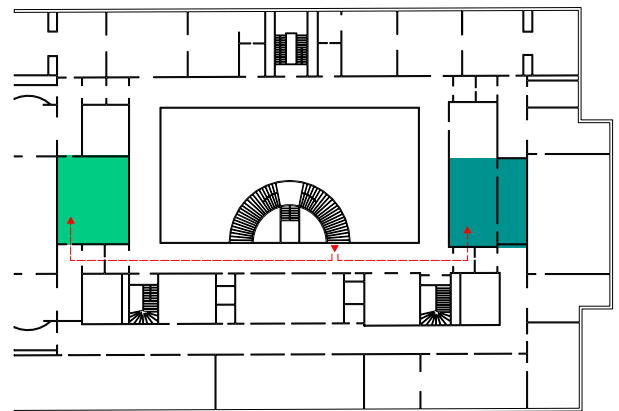
■ sala de colecciones especiales

## SALAS MONOTEMÁTICAS

**TEMÁTICA DE SALA:** Estas salas permiten el análisis y comparación del desarrollo del arte en diferentes épocas bajo un tema específico.

**CARACTERÍSTICAS FÍSICAS:** Ubicadas en el segundo piso, subiendo por escaleras principales sala monotemática 1 ubicada al final del pasillo a la izquierda, mientras que la sala monotemática 2 se encuentra ubicada al final del pasillo a mano derecha, es decir su ubicación entre ambas está enfrentada. Los materiales de origen de la sala, son muros con acabado en yeso, duela de madera en piso, no tienen ventanas, solo puertas; estas salas tienen una cualidad ambas tienen dos columnas en el centro y la sala monotemática 2 tiene una estructura semicircular de forma permanente en todo un muro.

Esta breve descripción de la condición de las salas es un ejercicio de análisis que se debe realizar a detalle, ya que son situaciones muy comunes que se pueden presentar en cualquier diseño de exposiciones y se debe trabajar con ellas ya que son condicionantes para el proyecto y muchas veces se puede sacar provecho de las mismas.



■ sala monotemática 1  
■ sala monotemática 2

## PLANTA ARQUITECTÓNICA Y ALZADOS

Una vez visitado el espacio es el momento de comenzar a diseñar, adaptar o verificar la planta arquitectónica, en el caso de Munal la planta de estas salas ya existe y solo fue necesario verificar que dicho plano coincidiera con las condiciones y medidas actuales.

Una planta arquitectónica es un dibujo o representación de algún objeto o en este caso del espacio sin perspectiva sobre un plano horizontal, es decir una vista superior, suele trabajarse bajo una escala y estar acotada; sirve para reflejar todos los elementos interiores que componen un espacio, ventanas, puertas, escaleras, elevadores, muros, etc. Dicha planta cuenta con una serie de cortes o vistas verticales en las cuales se refleja la apariencia y los elementos que componen al corte; en la práctica son denominados alzados, comúnmente los cortes son trabajados con claves, debido a que son ubicados en planta.

Teniendo la planta donde se empezó la propuesta de diseño de espacios, el primer ejercicio fue con la intención de que los conceptos ritmo y música fueran materializados a través de la propuesta arquitectónica un poco como ya se había realizado en Guanajuato, guardando ciertas reservas. El espacio disponible más las condicionantes antes mencionadas fueron consideradas desde un principio para realizar la distribución de los núcleos y la colocación de mobiliario. En esta ocasión la colección estaba conformada en su mayoría por cuadros y muy pocas esculturas, por lo tanto en todo momento el elemento más importante a considerar fueron los muros; esta primera situación genera que se comiencen a calcular los espacios disponibles y la cantidad de obra que cabe en sala antes de generar algún otro elemento museográfico.

La colección al igual que muchos otros elementos es variable, en esta ocasión se generaron varias listas de obra muchas veces se agregaron o sustituyeron obras de arte, aún cercano el día de la inauguración la colección puede presentar cambios y es gracias al profesionalismo y capacidad de acción de todo el equipo que participa en una exposición que este tipo de imprevistos logran resolverse. La presencia de variables durante la realización del proyecto vuelve necesario que la propuesta se adapte las veces que sea necesario especialmente el diseño espacial y el mobiliario, estas actividades en la mayoría de los casos son asignadas a los arquitectos y diseñadores industriales, pero otras tantas la participación de los diseñadores gráficos es totalmente significativa, finalmente es un equipo de especialistas que su principal función es la de proyectar. El Munal no fue la excepción y la participación en el diseño espacial, distribución de núcleos y obra, selección de materiales en gran medida fueron actividades realizadas por el diseñador gráfico encargado del proyecto, sin embargo, la participación de arquitectura, diseño industrial, proveedores, maestros de montaje y un equipo de apoyo conformado por servicio social y voluntariado permitieron lograr aquellos resultados.

La realización de esta exposición requirió tres plantas que al ser trabajadas y diseñadas con la intención de exhibir colección en el medio de los museos se hacen llamar **plantas museográficas**, en las cuales se representan todos aquellos elementos formales que estarán presentes, como lo son las mamparas, vitrinas, bases, soportes especiales, muebles especiales, gráfica, y colección, entre muchos otros más.

Las tres plantas realizadas fueron designadas de la siguiente manera, una correspondiente a la sala de colecciones especiales y dos más una para cada una de las salas monotemáticas. La solución de distribución a los núcleos que conforman la exposición fue la siguiente: Se designó que los cuatro núcleos temáticos quedaran ubicados en la sala principal (*sala de colecciones especiales*), con el objetivo de no interrumpir el

discurso de los núcleos, que si bien no eran ajenos al apartado del Chango Cabral, curatorialmente tenían diferencias y se buscó hacer una distinción en el modo de exhibirse siendo coherentes con el discurso inicial.

La gran ventaja de que el diseñador gráfico esté consciente de esas situaciones y ser el responsable de este tipo de decisiones le permite proponer la solución a las conexiones entre una sala y otra, dicho de otro modo, como el visitante reconocerá hacia donde continua el recorrido.

Para las salas monotemáticas la colección que se designó fue la del chango Cabral, la cual desde inicio no fue considerada para presentarse por núcleos temáticos, debido a que en extensión eran muchos los criterios y pocos los cuadros que pudieran componer dichos criterios, curatorialmente se hicieron conjuntos y al momento de la distribución estos debieron ser mantenidos pero la utilización de cédulas temáticas para núcleos o de objetos no fueron consideradas, la utilización de estos elementos se vio reducida a cédulas introductorias y cédulas de sonorización.

### **SALA DE COLECCIONES ESPECIALES:**

- Núcleo 1. Fiesta, religiosidad y ritualidad,
- Núcleo 2. Esparcimiento y cortejo,
- Núcleo 3. Vida privada y cotidiana,
- Núcleo 4. Intérpretes y escenarios,

### **SALA MONOTEMÁTICA 1:**

- Parejas Bailando,
- Humor e Historieta,
- Revista de Revistas,
- Deco-Publicidad,

### **SALA MONOTEMÁTICA 2:**

- Intérpretes,
- Personajes,
- Vedettes.

Una vez calculada aproximadamente la extensión y distribución de la colección en el espacio, es cuando el diseño espacial puede comenzar a materializarse a detalle a partir de uno o varios conceptos se comienzan a considerar los materiales y formas constructivas que tendrán los elementos y soportes que serán requeridos para la exhibición de la colección.

## SALA DE COLECCIONES ESPECIALES

### PROCESO DE DISEÑO ESPACIAL Y DE MOBILIARIO

Podemos describir que la sala se compone de tres espacios rectangulares variables entre si unos mas estrechos que otros, por lo que un recorrido muy elaborado no pudo adaptarse a toda la sala, al igual que la primera idea de alternar las inclinaciones y superposiciones de las mamparas con la intención de transmitir los conceptos de música, ritmo, danza, no fue una solución adecuada debido a que la colección era vasta y la propuesta reducía los espacios transitables y de exhibición. La distribución de la colección que se realizó para esta exposición tuvo como punto de partida los cuatro núcleos, en esta ocasión no existió ningún otro parámetro restrictivo o determinante, lo que le dio al equipo de diseño museográfico la libertad para distribuir la colección.

Una vez que el equipo investigación pasó la lista de obra al de museografía se pudo comenzar a trabajar con ella, este instrumento de trabajo es determinante para el desarrollo del proyecto en ellas se enlista toda la colección y suele componerse por una imagen de la pieza acompañada de toda la información necesaria para optimizar el trabajo (autor, el año, el título de la pieza, técnica, dimensiones y nombre de la colección a la que pertenece cada obra) y finalmente se le da una clave a la pieza.

Teniendo la información necesaria, los parámetros propuestos por parte del equipo fueron que el espacio designado para cada pieza sea suficiente para su apreciación de acuerdo a forma y dimensión, se organizó la obra en pequeños conjuntos que tuvieran entre si características similares, ya fuera a nivel temático o formal, ejemplo danzantes con danzantes, cabe mencionar que antes de aceptar la propuesta de distribución el equipo de investigación revisa y son ellos los encargados de autorizar o proponer cambios.

Los espacios reducidos y la condición de contener a los cuatro núcleos en dicha sala condicionaron otras soluciones, los muros, mamparas o mobiliario que se propusiera debían de ser aprovechables en su totalidad ya que era poco el espacio para colección. La solución fue proponer dos mamparas museográficas que funcionaran por ambas caras ubicándolas en el centro medio de los espacios rectangulares más grandes de la sala, ahora bien si el objetivo principal era transmitir los conceptos antes mencionados un muro regular en cuanto forma y disposición no resultaba significativo, así que tras un largo proceso se pensó en la utilización de distintos materiales que pudieran sugerir alternancia, la solución de disponer a dichas mamparas de forma diferente al plano horizontal o vertical tuvieron la intención de sugerir la idea de movimiento propios de estos escenarios plásticos.

Siguiendo esto es que se llega a la utilización de la tela para generar parte de estas mamparas, recurso que se elige tras una experimentación con distintos materiales teniendo la firme intención de hacer museografía con otros elementos diferentes a los ya existentes en sala, se deben elegir los recursos que puedan ser rentables, en el caso de la tela no podemos decir que es barata pero para esta ocasión fue un recurso que podía cubrir las necesidades planteadas, y debido a sus características es un material flexible y puede ser trabajada de distintas maneras ofreciendo resultados interesantes y novedosos. Tales mamparas fueron los dos elementos especiales más importantes creados *ex profeso* para la exposición; otras de las adaptaciones que se realizarón, fue el continuar algunas de las mamparas museográficas que ya se encontraban fijas en sala.



Como ya hemos mencionado existen ciertas reservas al momento de presentar una colección la más importante es que dentro de la propuesta de diseño no existan elementos museográficos que compitan y demeriten la obra, sin embargo, siempre existen obras de arte que requieren ser resaltadas y presentadas al público de forma especial en comparación con el resto, ya que en si mismas representan un valor único y son significantes para la historia del arte.

La selección que se hace de estas piezas por parte de investigación es informada al equipo de museografía, y el equipo es el encargado de realizar la propuesta; entonces tiene tres puntos de partida resaltar obra, no generar elementos competitivos y presupuesto reducido, bajo estas condiciones se trabajó y se decidió reutilizar unos tableros de mdf existentes en bodega y ubicarlos en puntos estratégicos del recorrido en sala, en total se generaron ocho distribuyéndolos según las piezas que necesitaban ser resaltadas por núcleo.

El reconocimiento para poder ubicar dichos tableros en puntos específicos durante el recorrido no se debe a una casualidad se debe analizar y pensar como el visitante, identificando sus necesidades y anhelos dentro de sala. En Munal se llegaron a estos resultados gracias a la realización tentativamente del recorrido reconociendo aquellos espacios donde el visitante transita ya sea de forma intuitiva o sugerida adquiriendo una posición dentro del espacio encontrándose por cierto momento en determinado espacio el cual puede verse enriquecido por un remate visual que le sea alentador y lo invite a continuar el recorrido, muchas veces la idea de descubrimiento de generar elementos que te dejen ver pero no del todo generan curiosidad y placer.

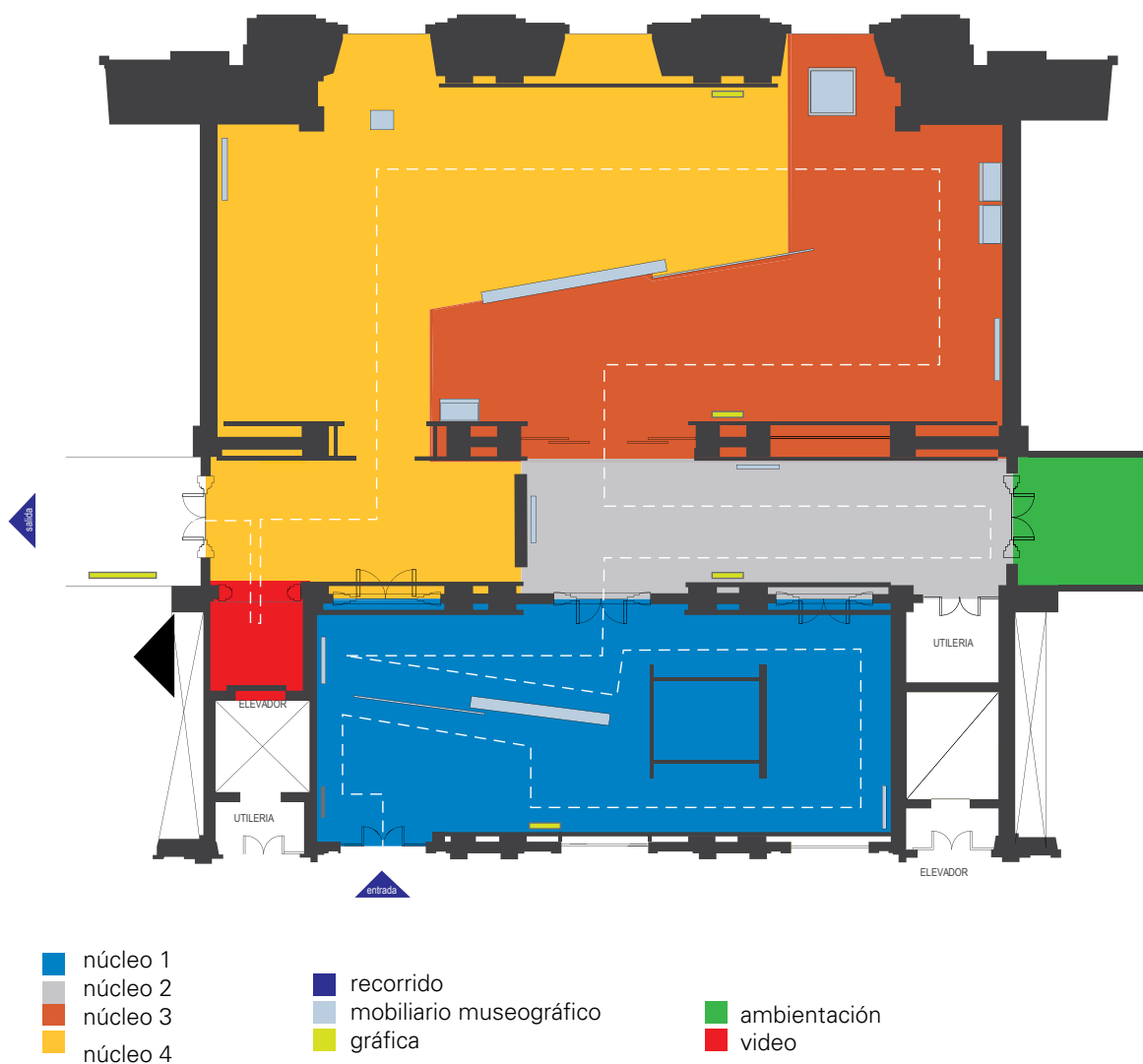
Al momento de estar generando la distribución de la colección los diseñadores deben tener presente que es necesario destinar espacios para gráfica, para audiovisuales, en este caso que se utilizó la sonorización como un elemento de la exposición, la ubicación de las bocinas y audífonos, las ambientaciones y por supuesto la información que acompaña a la colección, en este caso una cédula introductoria, cuatro cédulas subtemáticas, ochenta y nueve cédulas de objeto, cuatro cédulas de sonorización por núcleo, quince cédulas específicas de sonorización por obra y una cédula para el audiovisual.

En general no hubo ningún problema con los espacios para estos recursos, ya que estos al no estar en existencia pudieron realizarse a las dimensiones requeridas en sala, sin embargo, el caso de las ambientaciones fue distinto, dichas ambientaciones fueron traídas de Guanajuato y debido a sus dimensiones y a la escasez de espacios disponibles no fue posible presentar todas, sólo se reutilizó una que fue necesario recortarla para ser ubicada en el espacio.

La utilización de vitrinas y bases para esta exposición fue mínima, no se produjo ningún mueble especial, una de las ventajas que el Munal tiene es la de contar con una amplia bodega de elementos museográficos que ya han sido construidos con anterioridad y solamente requieren ser habilitados para su uso. Para esta sala se utilizaron seis cápeles para exhibir esculturas pequeñas, tres vitrinas para documentos y una base para escultura. La principal consideración de los elementos museográficos es que permitan presentar a la colección dignamente, es decir que haya espacio suficiente para su apreciación, que no existan elementos que la interrumpan y que sean elementos especiales para cada tipo de pieza, por ejemplo las necesidades de exhibición de un documento plano no son las mismas a las de una escultura.

Independientemente de las medidas de seguridad y conservación, existe colección que requiere ser apreciada desde diferentes planos frente, atrás, superior, etc. mientras que un documento plano solo requiere ser apreciado desde un punto, para este proyecto no construyeron los elementos a *ex profeso*, pero si fue una labor importante elegir que mobiliario del existente cubría las necesidades de la colección, además de tener presente en todo momento que la sala no podía ser saturada. Por último la reutilización de elementos museográficos es constante en muchos proyectos y puede considerarse como un juego de azar ya que puede resultar ser muy beneficiosa o totalmente la parte contraria.

## PLANTA MUSEOGRÁFICA, ZONIFICACIÓN Y RECORRIDO



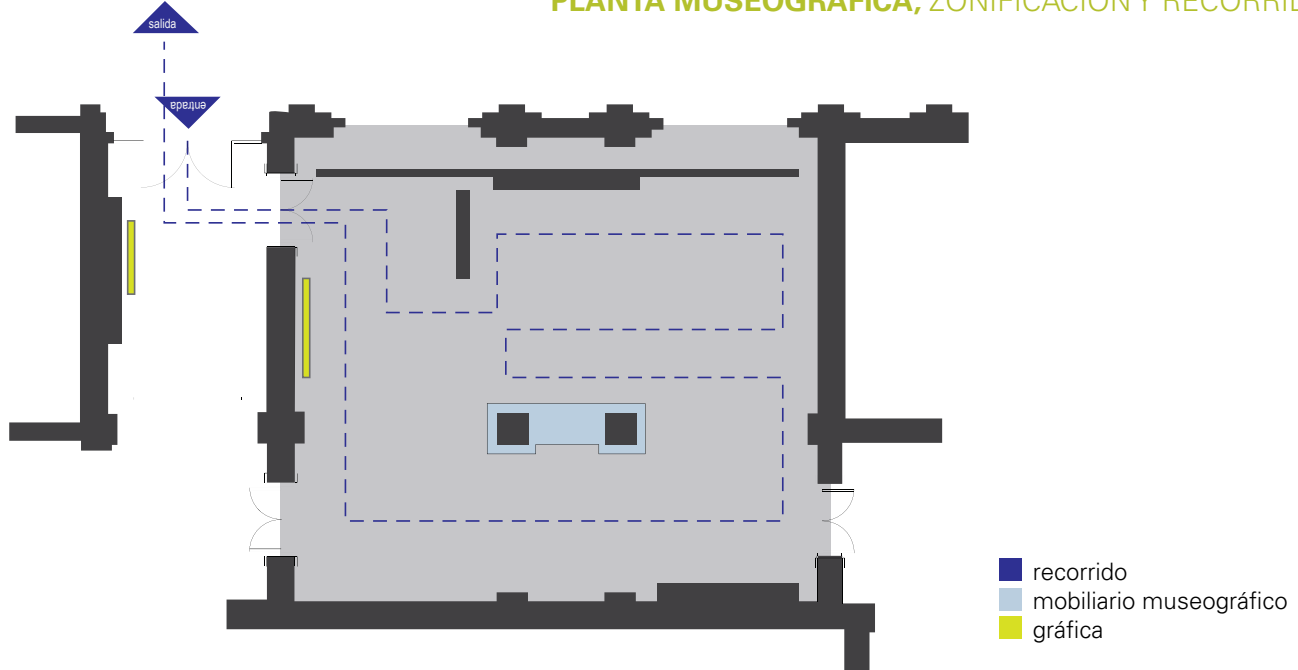
## SALA MONOTEMATICA 1,2

### PROCESO DE DISEÑO ESPACIAL Y DE MOBILIARIO

**Monotemática 1.** Para poder ingresar a esta sala el visitante cruza una puerta y enseguida debe dar vuelta a la izquierda encontrando el acceso a la sala, a mano derecha existe una mampara fija que suele utilizarse para colocar el nombre de la exposición o algún tipo de información. Es un espacio rectangular y la disposición de los muros es casi simétrica, las únicas características que tiene es que al centro del espacio existen dos columnas las cuales con la exposición anterior ya habían sido revestidas con MDF, generándose un especie de tableros que permiten exhibir colección, no fueron modificadas solo se les añadió dos vitrinas para documentos. La única modificación que se hizo en sala fue diseñar una mampara que estaría ubicada justo donde se inicia el recorrido, es decir, recibiendo de frente al visitante la forma que tuvo dicha mampara no fue regular, se propuso que a la forma rectangular común de la mampara se le sustrajera un trozo generándose una forma irregular que guardaba dos funciones exhibir la pieza con la que se iniciaría el recorrido, y por aquel hueco generado dejar ver otra espacio de la sala, con la intención de generar expectativa e interés en el visitante.

La distribución de la colección se hizo a partir de las divisiones temáticas que ya había propuesto el equipo de investigación, siguiendo el mismo criterio de resaltar ciertas piezas. La destinación de espacios para información fue muy poca ya que esta sala solo contaba con una pequeña cédula introductoria y un gráfico, ubicados al principio y al final de la sala respectivamente.

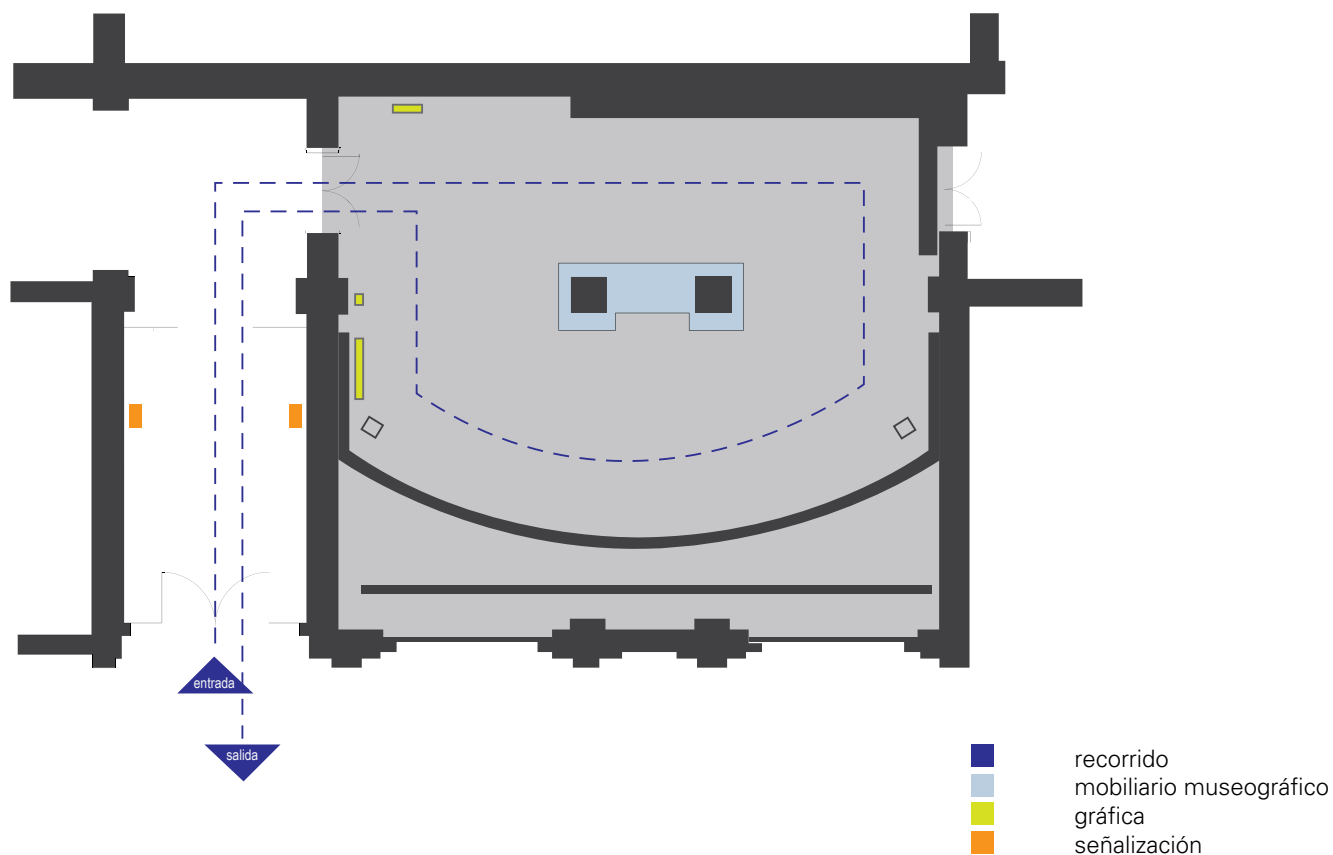
### PLANTA MUSEOGRÁFICA, ZONIFICACIÓN Y RECORRIDO



**Monotemática 2.** El ingreso a sala se realiza cruzando una puerta y enseguida se debe dar vuelta a la derecha; las características similares que tiene la sala respecto a la otra es que de igual forma es rectangular, en su centro dos columnas revestidas, sin embargo, sus muros no son simétricos uno de los muros de mayor extensión es curvo, esta condicionante supo ser aprovechada por el equipo de museografía ya que la misma forma se pudo combinar con la temática de los conjuntos que se colocaron en dicho muro en este caso por interpretes queriendo sugerir la idea de un escenario.

Se siguió el mismo criterio para la distribución de la colección que en la monotemática uno, la cantidad de información que requirió esta sala fue un cédula introductoria y una cédula de sonorización para sala. No hubo ningún problema con la destinación de espacios ya que aunque la colección era abundante las dimensiones pequeñas en general de las obras contribuyó a que el espacio no se saturara, al no llevar cédulas de objeto permitió que las distancias entre pieza y pieza fueran óptimas.

### PLANTA MUSEOGRÁFICA, ZONIFICACIÓN Y RECORRIDO



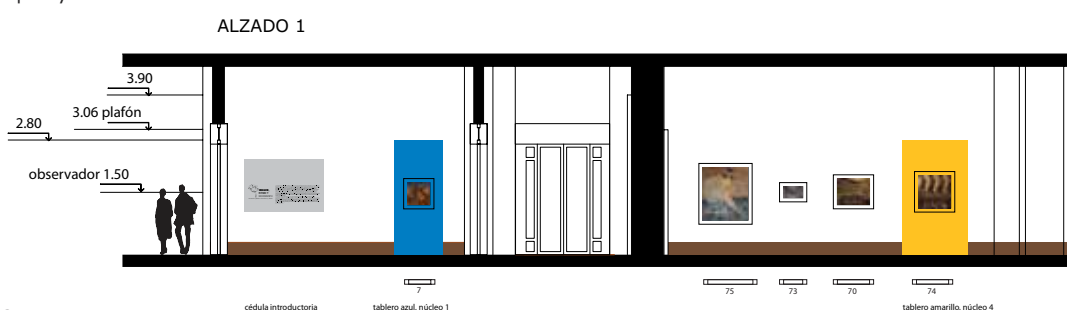
## PRODUCCIÓN

Una vez que se ha terminado el diseño espacial y de mobiliario es necesario comenzar la habilitación de las salas, aquí se comenzó por limpiar y demoler aquellos recursos que ya no serían necesarios, al mismo tiempo los arquitectos y diseñadores industriales son los encargados de realizar los planos constructivos de todos aquellos elementos que serán necesarios, en este caso las vitrinas y bases no requirieron de una nueva producción sino que solo se habilitaron es decir se limpiaron, resanaron y pintaron, en el caso de mamparas y tableros faltantes se produjeron con MDF, el resto de los muros fueron resanados y pintados de color blanco.

Este proceso dura varias semanas, en donde se ven involucradas varios oficios, carpintería, pintores y resanadores, electricistas, proveedores externos en este caso los encargados de colocar la tela, y los maestros de montaje estos últimos son los especialistas encargados de colocar la obra en sala poseen los conocimientos, habilidades y herramientas para cumplir dicha función. Mientras dura este proceso el encargado del proyecto es el responsable de supervisar que todos los procedimientos se estén

### 3.5.2 DISEÑO GRÁFICO

Al mismo tiempo que se estaba realizando el diseño espacial de la sala, se comenzaron a identificar los elementos gráficos necesarios, en este caso como bien recordamos el profesionista a cargo del desarrollo de proyecto fue una diseñadora gráfica, la implicación que tuvo tanto en el desarrollo espacial y elección de mobiliario fue una situación provechosa que se vería reflejada en los gráficos ya que se conocía ampliamente los propósitos que se querían lograr en sala. Las condiciones siempre presentes por parte de investigación de no competir y obviar la colección se respetaron desde principio, y se optó por proponer un estilo visual que fuera sugerente a la temática pero muy sutil, reservando así su espacio a la colección. Al llegar el momento de materializar los conceptos de ritmo, música y plástica se comenzaron a hacer ejercicios con los elementos principales de una composición gráfica; es decir, gama cromática, tipografía, forma y tratamiento. El diseño de exposiciones tiene un tiempo estimado para su conclusión, al ser varios procesos se debe evitar que la participación de los equipos retrase las fechas de entrega, el Munal trabaja con cronogramas en donde se marcan los tiempos estimados para cada proceso, evidentemente los tiempos destinados dependerán de cada proyecto.



Alzado 1  
Ubicación y aplicación  
de color en tableros y gráfica,  
*Imagen, ritmo y movimiento. Escenarios  
plásticos de música y danza, Munal 2011*

### 3.5.2.1 IDENTIDAD GRÁFICA

Existen muchas corrientes que definen y han estudiado el tema de la identidad gráfica, generando una serie de conceptos que permiten clasificar los elementos gráficos de acuerdo a su composición formal ya sea un logotipo, imago tipo, marca, símbolo, sólo por mencionar algunos; sea cual sea su composición el objetivo es darle identidad a un concepto, idea, espacio, persona etc., y es a causa de eso que para este apartado utilizaré la palabra identidad gráfica para referirme al elemento identitario de la exposición.

**Imagen, ritmo y movimiento. Escenarios plásticos de música y danza.** Fue una exposición que debido a su magnitud e itinerancia tuvo varias propuestas de diseño para su logotipo; como ya vimos Guanajuato le dió una imagen distinta a la del Munal la causa equipos y contenidos distintos, en Munal la elección de un título fue una de las condicionantes para no trabajar desde un principio en dicho elemento, otra razón y no menos importante es la estructura de trabajo del Munal en donde existen una serie de departamentos que comparten actividades pero a su vez solo cubren ciertas en específico.

La creación de la identidad de la exposición en principio desconocía quienes serían sus realizadores por parte del equipo de museografía se bocetó una serie de propuestas con los distintos nombres, sin embargo, el cambio de planes y tiempos dio como resultado que fuera el departamento de editorial el responsable de su elaboración, por lo tanto desconozco los parámetros finales que definieron su morfología, pero una evaluación se puede elaborar a partir de conocer los conceptos que el Munal deseaba transmitir al público los conceptos de *música, danza, ritmo, movimiento, ambientes, modos de vida* y cómo estos a su vez han sido documentados a través de la interpretación y producción de artistas, que nos permiten afianzarnos a una cultura, formando parte de nuestro imaginario colectivo.

Una identidad gráfica es uno de los elementos más importantes dentro del diseño de una exposición, debe traducir todos aquellos conceptos que conformen la exposición, ya que será el elemento con el cual el público identifique dicha exposición. Este tipo de proyectos cuentan con medios impresos como lo son la invitación, carteles, folletos, pendones, espectaculares incluso con medios digitales, la web e interactivos entre muchísimos más permitiendo ser la identidad de la exposición; por lo tanto es un recurso que no debe tomarse a la ligera se debe aspirar a que el diseño guarde casi en su totalidad correspondencia y unidad con la colección y los objetivos previstos.

Un diseñador gráfico puede recurrir a todos los elementos visuales a su alcance para generar dicha identidad, no existe una fórmula o una regla que explique como debe conformarse una identidad gráfica para una exposición, será una labor exhaustiva lograr su composición, puede ser un juego tipográfico acompañado o no de una imagen, serán las características del proyecto las que defina la mejor solución, sin embargo, se debe estar consciente que todo lo que esté a la vista va a comunicar algo, retomando a Joan Costa cuando habla sobre cómo es que se genera una imagen mental, él reconoce tres momentos en los cuales la información es traducida por el espectador.<sup>95</sup>

95 Costa, Joan. *Identidad Corporativa*. Edit. Trillas. México. 1993. pp.125

**EL OBJETO PERCIBIDO**, se está respondiendo a un estímulo meramente visual

### **OBJETO-ESTIMULO**

**PERCEPCIÓN FILTRO**, será la interpretación que el espectador de a partir de sus experiencias personales

### **OBJETO-MENSAJE**

**MEMORIA**, es el momento en donde la imagen física pasa a formar parte de su memoria personal, la cual con la posteridad se irá modificando dependiendo el alcance que se haya tenido desde un principio.

### **OBJETO-IMAGEN EN POTENCIA**

Si bien Joan Costa enfoca sus estudios al área de empresas o mercados permanentes poniendo especial atención en la posteridad, pudiera pensarse que al estar hablando de una exposición temporal estos puntos no le son significativos, sin embargo, el diseño museográfico no sólo enfoca su trabajo a exposiciones temporales podríamos estar hablando del diseño de un museo permanente, el cual aspirara totalmente a una visita frecuente de espectadores. Dicho panorama puede describirse así, pero cuáles serán los logros de una identidad gráfica para una exposición temporal al quedar en la memoria de un espectador, serían innumerables, una exposición debe ser creada con la intención de comunicar de la mejor forma las intenciones de la colección, por lo tanto si su identidad llega a hacer significativa para el espectador podrá ser participe en este canal comunicativo, generando en el espectador interés, deseo, placer y satisfacción de visitar la exposición actual y las posteriores.

El análisis gráfico de la propuesta de identidad gráfica se reconoce como un imagotipo, conformado por un trazo vectorial que ha sido abstraído de una pieza que conforma la colección y un bloque de texto jerarquizado de acuerdo al orden de

importancia según el discurso expositivo, la gama cromática de la cual participa es un color gris, por parte del departamento de editorial, museografía y difusión no hubo variaciones respecto al original, con la intención de empatarse con la idea de los investigadores de no querer obviar los conceptos de la exposición ni darle al público información de más antes de realizar su visita a la exposición. El tratamiento que se le dio al imagotipo de sencillez, claridad y modernidad corresponden no sólo a la colección sino que corresponde con el espacio que la estaría presentando, un Museo Nacional de Arte. Una de las condicionantes que muchos de los especialistas en colecciones de arte mantienen, es el de nunca competir con la colección, o presentar la colección en un contexto desvirtuado dicha cuestión debe ser de conocimiento para el diseñador.



## **IMAGEN RITMO Y MOVIMIENTO**

Escenarios plásticos de música y danza

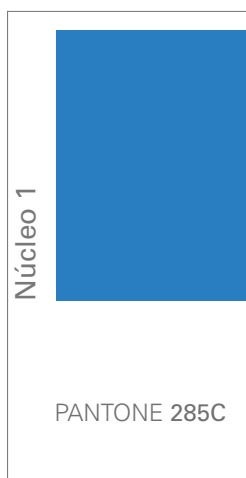
### 3.5.2.2 GAMA CROMATICA

La elección de gama cromática, fue un ejercicio que fue madurando junto con el desarrollo de la exposición no fue una elección fácil, algunos de los criterios propuestos se relacionaban con el querer mostrar la riqueza cultural que tenían dichos escenarios plásticos, retomando el color de las vestimentas, de los instrumentos, incluso de las propias escenas en conjunto, finalmente el elegir cuatro colores distintos que serían designados a cada núcleo, era importante que el color que fuera designado a cada uno guardara coherencia y unidad con la colección que lo conformaba.

Para poder elegir los colores fue necesario consultar la lista de obra y analizar los colores, y formas que eran más constantes o representativas en cada conjunto, debido a la temática la gama era demasiado amplia por lo que fue necesario hacer ejercicios con los diferentes colores que en teoría del color Wucios Wong ha llamado los esquemas cromáticos, agrupaciones entre colores análogos, de contraste, de baja saturación y de luminosidad complementaria, para poder llegar a una gama final.

Se decidió que en su totalidad la sala quedara en blanco y solo utilizar acentos de color, se eligieron colores muy brillantes y de alta saturación, el haberlos elegido tuvo mucho que ver con la saturación que tiene la colección, en especial las piezas que se iban a resaltar, el color en sala se reservó solo para los remates visuales (donde ya se habían contemplado los tableros para resaltar cierta obra, el porque se utilizó el color de una manera moderada fue para no saturar los espacios de color debido a que la cantidad de color plasmado en la colección ya era suficiente.

#### GAMA CRÓMATICA FINAL





Se buscó que la interacción entre los colores no se percibiera como una composición monótona ya que los conceptos que se deseaban transmitir poseen características contrarias, y gran parte de la colección se caracteriza por una combinación cromática por lo que se optó por la utilización de colores fríos, cálidos y neutros.

La aplicación del color fue la siguiente los cuatro colores para la sala de colecciones especiales, y siguiendo el criterio del color en relación a la colección en salas monotemáticas se decidió usar el color gris, espacios designados para la obra del chango Cabral la cual en gran medida eran trazos o tratamientos en blanco y negro.

### 3.5.2.3 TIPOGRAFÍA

Caracterizado por ser un elemento casi siempre presente en los medios gráficos realizados para un exposición, la tipografía formalmente puede ofrecer distintos resultados, gracias a la cantidad de familias (serif o sanserif ) y estilos (fina, regular, bold, extra bold, versalita, etc. ) que hoy en día existen y que han sido generadas con una intención, las letras gracias a las distintas formas que adaptan pueden comunicar conceptos, por eso es un ejercicio muy importante el que el diseñador gráfico realiza para elegir un tipografía.

En museografía regularmente existen distintos medios impresos que deben llevar cierta información escrita, con distintos niveles de jerarquización. Suele resolverse combinado los distintos estilos gráficos que una misma fuente nos puede ofrecer, el tipo de información que suele presentarse en exposiciones es universal y constantemente hace uso de signos de puntuación muy específicos ya sean en otros idiomas, numerales, etc., por lo que al momento de buscar fuentes tipográficas se debe verificar que cuente con la mayoría de signos y símbolos.

Por lo tanto en el Munal una vez que fueron enlistados los elementos gráficos que pedía la exposición más la consideración de los objetivos de la exposición se comenzó la búsqueda de alguna tipografía que pudiera evocar dichos conceptos y a su vez ser versátil y útil para poder marcar las diferenciaciones en los conjuntos informativos (textos). Algunos de los ejercicios con familias tipográficas buscaban evocar directamente los conceptos de música y baile por lo que se seleccionaban tipografías con formas curvas irregulares pensando un poco en la idea del movimiento, otra ejercicio fue una fuente que se caracterizaba porque partiendo de la línea base o altura de la **X**, la proporción de los tendentes y ascendentes era exagerada complementada finalmente con un patín plano, lo cual hacía alusión a los símbolos utilizados en la creación de notas musicales, era evidente que la forma por si misma lograba evocar dichos conceptos pero el problema vino al momento de verificar con que estilos cuentan y que tan prácticos y legibles pueden resultar.

Al tener formas tan complejas el elemento en si mismo era poco flexible y adaptable a todas las necesidades que se debían cumplir, posiblemente la solución hubiese sido utilizar un tipo de fuente para encabezados y otro tipo para cuerpos de textos, pero se optó por una idea sobria evitando obviar conceptos y el cúmulo de formas innecesarias.

Tras varias revisiones se propuso trabajar con tipografías san serif actualmente muy recurridas debido a su legibilidad y moderada composición formal, la característica que históricamente acompaña a estas fuentes es la idea de contemporaneidad, lo cual fue un elemento a su favor ya que las intenciones del Munal es mostrarse al público como un museo de vanguardia.

La tipografía elegida lleva por nombre Taz, y posee treinta y cuatro estilos distintos los cuales hicieron posible trabajar distintas propuestas y llegar a diversos resultados, principalmente resolviendo los distintos medios informativos que eran requeridos para la exposición. Esta tipografía es sencilla pero sus trazos no son del todo ortogonales ciertos caracteres son más irregulares y libres que sumado al tratamiento editorial que el diseñador propuso se logró evocar la idea de movimiento y soltura que se pretendía al principio.

## TIPOGRAFÍA FINAL "Taz" 34 estilos distintos

Tipografía Taz Light

A B C D E F G H I J K L M N  
Ñ O P Q R S T U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m n  
ñ o p q r s t u v w x y z

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 + -  
. , : ; - \_ " \$ % & ( ) ? ¡ / ^ [ ] > ... \* + -

Tipografía Taz Italic

*A B C D E F G H I J K L M N  
Ñ O P Q R S T U V W X Y Z*

*a b c d e f g h i j k l m n  
ñ o p q r s t u v w x y z*

*0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 + -  
. , : ; - \_ " \$ % & ( ) ? ¡ / ^ [ ] > ... \* + -*

Tipografía Taz Regular

A B C D E F G H I J K L M N  
Ñ O P Q R S T U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m n  
ñ o p q r s t u v w x y z

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 + -  
. , : ; - \_ " \$ % & ( ) ? ¡ / ^ [ ] > ... \*

Tipografía Taz Bold

**A B C D E F G H I J K L M N  
Ñ O P Q R S T U V W X Y Z**

**a b c d e f g h i j k l m n  
ñ o p q r s t u v w x y z**

**0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 + -  
. , : ; - \_ " \$ % & ( ) ? ¡ / ^ [ ] > ... \***

La tipografía por sí sola difícilmente logra cubrir todos los objetivos comunicacionales que en ocasiones los diseñadores gráficos se proponen por lo que se vuelve necesario generar juegos o composiciones visuales donde los conceptos editoriales como el interlineado, interletrado, posicionamiento sobre los ejes, inclinaciones, rotaciones y el uso de distintos estilos permite que cualquier concepto pueda materializarse gráficamente.

### 3.5.2.4 ANATOMÍA VISUAL

Se plantearon objetivos específicos que debían ser transmitidos al público, ya fuera por un mensaje visual o sonoro, pero finalmente lo que se pretende en cualquier exposición es establecer comunicación entre la exposición y el visitante, la forma en que se materialice es la que condiciona en gran medida que esta intención pueda llevarse a cabo.

La comunicación se logra a través de mensajes, y para esta exposición fue el diseñador gráfico el encargado de construir muchos de ellos, siendo precisos la labor del diseñador y comunicador visual fue la construcción de recursos gráficos que sirvieron de canal para transmitir mensajes. El diseñador al contar con conocimientos, habilidades y técnicas para construir un mensaje gráfico debió analizar los objetivos, limitantes y condiciones que ya estaban establecidas antes de comenzar a proponer.

Una propuesta de diseño es un proceso que se va enriqueciendo y transformando antes de llegar a un resultado final, la etapa de lluvia de ideas y bocetaje es muy enriquecedora y regularmente es en esta donde surge el parteaguas para la propuesta final. La encargada de diseño gráfico vivió dicho proceso y aunque resulta imposible hablar e ilustrarlo del todo, se debe entender el bocetaje como aquel paso necesario para cualquier proyecto creativo.

Los conocimientos que el diseñador gráfico posee le permiten decidir cual es la mejor manera para comunicar lo que desea, un mensaje visual como lo cita A. Dondis<sup>96</sup> se puede expresar o recibir en tres niveles distintos **el representacional, el abstracto y el simbólico**, la elección que se haga de alguno debe ser coherente con lo que se intenta transmitir, cuestionándose si dicha elección funciona para transmitir los mensajes, el Munal y en específico esta exposición fue muy enjuiciada en el sentido que la parte museológica cuestionaba la presencia de gráfica en sala, se deseaba reducir los contenidos gráficos a meros cuerpos de texto, la respuesta por parte del equipo de diseño museográfico consideraba necesario utilizar algún recurso gráfico que acompañara al texto que sirviera de complemento e hiciera la visita más atractiva y comprensible al público. En específico la diseñadora a cargo defendió y debió trabajar en una propuesta que lograra permitirle a la composición gráfica un lugar en sala cumpliendo su papel de elemento comunicador sin competir en ningún momento con la colección, proponiendo un juego visual que pudiera percibirse como un elemento “presente y a la vez no presente”.

Muchos de los museos de arte suelen estar perfilados bajo esta condición de sobrevaloración a la colección, otorgándole por así decirlo a la gráfica u otros elementos un segundo nivel de importancia

---

96 Dondis, D.A. *La sintaxis de la imagen*. Edit. GG, Barcelona, 1976, p. 83-87

dentro de la exposición, dichas diferencias pueden ser reconocidas fácilmente al visitar un museo nacional de arte o un museo histórico-antropológico, creencias y métodos de trabajo respecto a objetivos y públicos que asisten a cada tipo de museo, han establecido parámetros al momento de estar planeando la exhibición que difícilmente son cuestionados y mucho menos transformados a las necesidades culturales de cada país.

Existe un público constante y conocedor de acervos artísticos lo cual le permite concebir la información que encontrará en el interior de un museo de arte de manera simple, por lo tanto la presencia de información visual no significa una condicionante para vivir la experiencia dentro de sala, sin embargo, qué pasa con aquel público que visita por primera vez el museo o aquellos que no están ahí por su voluntad, sin duda estamos frente otro tipo de situaciones donde el papel de la gráfica debe cuestionarse, ¿qué representa? y ¿qué puede llegar a significar para ellos una composición gráfica más elaborada?, de principio sin duda una experiencia de vida buena o mala y aunque ya vimos que existen aspectos psicológicos y personales determinantes para esta interpretación, la función del diseñador gráfico será que al igual que intenta cubrir en medida las necesidades antropométricas de los visitantes bien vale hacer el intento de proveer mediante su profesión una experiencia agradable y educativa dentro de la sala.

Este equipo lo intentó y tomó el nivel de la abstracción para construir el mensaje. El tratamiento visual seleccionado fueron trazos rellenos de plasta de color una técnica que en diseño denominamos de simplicidad, por ser directa y elemental, es regular ya que se busco la uniformidad entre los elementos que conforman los mensajes visuales, sutil desde el sentido que no busca reproducir en específico algún elemento de la exposición sino que se están reinterpretando los conceptos de música y danza al igual que lo hicieron cada una de las obras presentes, por último su disposición en el espacio con una inclinación de 45 grados propuso un dinamismo muy discreto pero sugerente de una actividad que por supuesto no es estática.

**FIESTA, RELIGIOSIDAD Y RITUALIDAD**

Desde sus orígenes, danza y música han estado ligadas a diversas formas ritualizadas que se manifiestan en los ambientes religiosos y festivos. Para el caso de la danza, en la muestra se contemplan desde algunas de origen precolombiano, como la danza de voladores y la de voladores; las que son sumo sincréticas del siglo XIX, como las del Celo del Campesino (Danzas de México, de Santiago, Coahuila y de la Pluma, entre otras), así como aquellas cuyo origen es difícil definir, como la danza de Vieques o la del Cháchara. A ellas se suman los bailes populares, fiestas en que se disfrutaban jarabes y sones, valses y polkas, tangos o danzones, la zancas de agüitas, en fiestas campesinas, fandango y enramadas, danza y música conviven apegados y entrelazados.

**Esparcimiento y cortejo**

El Museo Nacional de Arte presenta una muestra de 51 obras realizadas por igual número de artistas en diversas técnicas y cuyo material de soporte difiere en el papel.

La exhibición da cuenta de la transición expresiva que precedió en nuestro país —en el marco de las vanguardias históricas— el sentido social y una nueva visión de la realidad, así como la manera de representarla.

Figuración, abstracción, geometrismo, surrealismo y arte fantástico son los caminos estilísticos que propone esta exposición para acercar la gráfica, la pintura y el dibujo en papel desde una lectura que resalta un material poco estimado en la historia del arte en general, pero protagonista dentro de los procesos contestatarios, propios de las primeras décadas del siglo pasado.

General Motors de México se dio a la tarea de reunir a un conjunto de artistas de primer orden, nacionales y extranjeros, que produjeron su obra en nuestro país y que con sus aportaciones han conformado una parte significativa del horizonte artístico mexicano del siglo XX. Una selección de este acervo se exhibe por primera vez. El público verá la riqueza de expresiones, General Motors de México se dio a la tarea de reunir a un conjunto de artistas primer orden, nacionales y extranjeros, que produjeron su obra en nuestro país y que con sus aportaciones han conformado una parte significativa del horizonte artístico mexicano del siglo XX. Una selección de este acervo se exhibe por primera vez. El público verá la riqueza de expresiones.

BOCETOS PARA CÉDULA TEMÁTICA

## Fiesta, religiosidad y ritualidad

**Fiesta, religiosidad y ritualidad**

El Museo Nacional de Arte presenta una muestra de 51 obras realizadas por igual número de artistas en diversas técnicas y cuyo material de soporte difiere en el papel.

La exhibición da cuenta de la transición expresiva que precedió en nuestro país —en el marco de las vanguardias históricas— el sentido social y una nueva visión de la realidad, así como la manera de representarla.

Figuración, abstracción, geometrismo, surrealismo y arte fantástico son los caminos estilísticos que propone esta exposición para acercar la gráfica, la pintura y el dibujo en papel desde una lectura que resalta un material poco estimado en la historia del arte en general, pero protagonista dentro de los procesos contestatarios, propios de las primeras décadas del siglo pasado.

General Motors de México se dio a la tarea de reunir a un conjunto de artistas de primer orden, nacionales y extranjeros, que produjeron su obra en nuestro país y que con sus aportaciones han conformado una parte significativa del horizonte artístico mexicano del siglo XX. Una selección de este acervo se exhibe por primera vez. El público verá la riqueza de expresiones, General Motors de México se dio a la tarea de reunir a un conjunto de artistas primer orden, nacionales y extranjeros, que produjeron su obra en nuestro país y que con sus aportaciones han conformado una parte significativa del horizonte artístico mexicano del siglo XX. Una selección de este acervo se exhibe por primera vez. El público verá la riqueza de expresiones.

Recordando la definición de estilo "síntesis visual de los elementos, las técnicas, la sintaxis, la instigación, la expresión y la finalidad básica"<sup>97</sup> y sus distintas clasificaciones que se han realizado a lo largo de la historia del diseño, resulta imposible etiquetar a la propuesta dentro de uno ya que aunque predomine el estilo funcional, en sus diferentes aplicaciones retomo cualidades del resto de los estilos, si analizamos el trazo y la técnica de reproducción ambos responden a niveles básicos de representación; que finalmente son funcionales ya que dichos elementos son útiles para representar el mensaje de música y baile.

### 3.5.2.5 ELEMENTOS GRÁFICOS DISEÑADOS PARA LA EXPOSICIÓN

Tras haber establecido los lineamientos gráficos que se seguirían, el siguiente paso fue identificar con exactitud cuales y cuantos elementos gráficos eran necesarios realizar, la experiencia muchas veces te permite calcular y considerar estos elementos al momento de estar definiendo los lineamientos del estilo visual final, lo que permite en gran medida que cada lineamiento sea flexible o resulte útil al momento de estar generando los diversos diseños y elementos gráficos.

Al comienzo de este proceso, los datos que se tenían rectificados eran la cantidad de núcleos por sala, total de colección, la cual finalmente sufrió modificaciones días antes de la inauguración.

#### LISTADO DE ELEMENTOS GRÁFICOS:

##### SALA DE COLECCIONES ESPECIALES

- Título de exposición y Cédula introductoria
- 4 Cédulas temáticas
- 74 cédulas de objeto
- 5 Cédulas para vitrina
- 1 Cédula epígrafe
- 5 Cédulas de sonorización por núcleo
- 18 Cédulas de sonorización por pieza
- Créditos de la exposición
- Agradecimientos

##### PASILLO Y EXTERIORES

- Señalización
- Tapete de bienvenida

##### SALAS MONOTEMÁTICAS

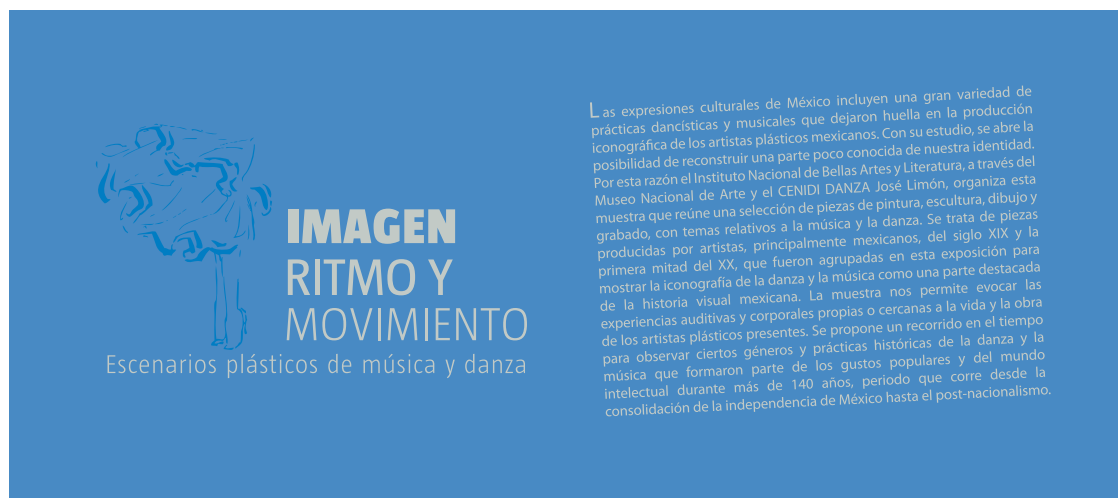
- Cédulas introductorias
- Apoyo Gráfico

---

97 Dondis, D.A. *La sintaxis de la imagen*. Edit. GG, Barcelona, 1976, p.149

## TÍTULO DE EXPOSICIÓN Y CÉDULA INTRODUCTORIA

El gráfico ubicado al inicio de la sala estuvo compuesto por el título de la exposición y la cédula introductoria, la dimensión y la decisión de presentarlos juntos, principalmente se debió a las cualidades finales del espacio que se designaron para su ubicación, se ubicó en el muro izquierdo una vez entrando a sala, el tiro visual que se tenía para poder ser apreciado era muy poco no rebasaba los tres metros ya que enseguida comenzaba la colección, este primer espacio se caracterizó por tener demasiada colección y de medidas considerables y aunque se tenía un estimado al momento de ubicar la colección las modificaciones fueron evidentes y se tuvieron que adaptar los elementos, entre ellos los gráficos.



Cédula Introductoria

160 x 60

Recorte de vinil, título letras corpóreas

Tablero, impresión en vinil adherible sobre trovixel

La composición gráfica que se le dio a este soporte, retomó la idea y los objetivos de la utilización de los tableros de color, así mismo la gama retoma el color del núcleo uno para no perder unidad, en este caso correspondía el color azul el cual por sus propias características lo convierten en un color óptimo para la lectura, los textos utilizaron el color gris "neutro" que de cierto modo comparte las mismas posibilidades que el anterior; la composición de forma horizontal fue retomada de la geometría del imago-tipo-forma apaisada, otra intención es que no fuera su forma exactamente igual que la del tablero que se ubicaba de frente (posición vertical).

Aunque la forma continente de la cédula fuera regular, la propuesta de diseño para evidenciar el concepto de movimiento, se logró al darle cierta inclinación al cuerpo de texto, cuidando que la intención no rebasara la lectura y dificultara. A la cédula introductoria suele darse una importancia jerárquica superior respecto a los siguientes gráficos y se busca que sea atractiva ya que suele ser el elemento que recibe y te invita a continuar es así como se propuso que la composición del título de la exposición fuera conformado por letras corpóreas de distintos espesores.

## CÉDULAS TEMÁTICAS

El diseño gráfico, de las cédula temáticas son el ejemplo donde la abstracción fue mas evidente, se propuso encontrar un recurso gráfico que evocara la idea de música que podemos reconocer como el principio de todo este discurso, la primera etapa de diseño pretendía que fuera la composición del título y del cuerpo de texto las que logran el objetivo, pero los resultados no fueron los más atractivos, resultaban demasiado inquietantes y rebasan los objetivos de movimiento, otra solución fue acompañar el texto con alguna imagen, si hablábamos de música inmediatamente se pensó en la utilización de distintos instrumentos musicales, se trabajo sobre esta idea se propusieron varios tratamientos a la imagen y texto, cuando se llego al resultado más próximo al final se analizó y se cuestionó la utilización exclusiva de instrumentos musicales para este gráfico, se reviso que la danza era igualmente importante y representativa de la colección, se realizaron adaptaciones basadas en dichas sugerencias y se propuso la presencia de ambos símbolos gráficos, por lo tanto se utilizaron instrumentos y representaciones de baile. Su utilización en los núcleos se analizó y se propuso la alternancia entre los dos símbolos, la cual también persiguió ser coherente en gran medida con los contenidos de cada núcleo.

**NÚCLEO 1:** *Fiesta, Religiosidad y Ritualidad*, finalmente la imagen que se eligió fue un instrumento musical “una guitarra” la elección se debió a que en la colección estaban presentes muchas representaciones de instrumentos de cuerda y sus características formales se adaptaban a la intención de unificar texto-imagen-título; se abstraigo dejando solo aquellos trazos muy representativos para representar la imagen, los colores que se le asignaron fueron el gris neutro para texto y el color azul correspondiente al color del núcleo, el tratamiento que se le dio fue plasta de color azul, el sistema de reproducción elegido fue recorte de vinil, por ser un material económico, resistente y discreto ya que no genera volúmenes.

La composición gráfica persiguió ser reconocida como una sola unidad y no como elementos aislados, y la forma de solucionarlo fue insertar el bloque de texto en el costado izquierdo de la imagen y por el lado derecho el título, siendo la imagen el elemento intermedio que circunda a los otros dos elementos, dando la idea de interconexión por lo tanto de unión, la orientación que se propuso fue una inclinación que venía a raíz de analizar la posición que adoptan los instrumentos musicales al momento de estar siendo tocados, cierta rotación se adaptó muy bien a las imágenes de baile. El tratamiento que se le dio al título, fue sugerir la lectura en distintos niveles, esta jerarquización se logró al proponer distintos estilos tipográficos, bold, regular, light, etc. Para el resto de las cédulas temáticas se siguieron los mismos criterios:

**NÚCLEO 2:** *Esparcimiento y Cortejo, pareja bailando* color gris neutro asignado al núcleo.

**NÚCLEO 3:** *Vida privada y cotidiana, instrumento musical “violín”* gris neutro para texto y color anaranjado asignado al núcleo.

**NÚCLEO 4:** *Esparcimiento y Cortejo, bailarina* color gris neutro para texto y color amarillo asignado al núcleo.

Desde sus orígenes, danza y música han estado ligadas a diversas formas ritualizadas que se manifiestan en los ámbitos religioso y festivo. En el caso de la danza, esta muestra ejemplos de origen precolombino, como la danza de un Venado y la de Voladores; que son la consolidación de un sincretismo del siglo XVI; también se incorporan ejemplos de danzas pertenecientes al Ciclo de Conquista: danzas de Moros, danzas de Santiago, Concheros y de la Pluma, entre otras; así como aquellas cuyo origen es difícil definir, como la Danza de Viejeitos o la de Cúrpites. A ellas se suman los bailes populares, fiestas en que se disfrutaban jarabes y sones, valeses y polkas, tangos o dantones. En atrios de iglesias, en fiestas campestres, fandangos o enramadas, danza y música convocan prácticamente a todos los estratos de la población.

## FIESTA, RELIGIOSIDAD Y RITUALIDAD

Núcleo 1

120 x 90 cm

Recorte de vinil



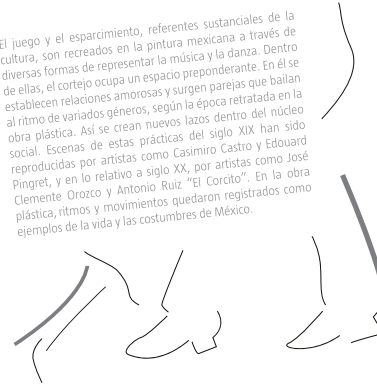
El juego y el esparcimiento, referentes sustanciales de la cultura, son recreados en la pintura mexicana a través de diversas formas de representar la música y la danza. Dentro de ellas, el cortejo ocupa un espacio preponderante. En él se establecen relaciones amorosas y surgen parejas que bailan al ritmo de variados géneros, según la época retratada en la obra plástica. Así se crean nuevos lazos dentro del núcleo social. Escenas de estas prácticas del siglo XIX han sido reproducidas por artistas como Casimiro Castro y Édouard Pingret, y en lo relativo a siglo XX, por artistas como José Clemente Orozco y Antonio Ruíz "El Corcito". En la obra plástica, ritmos y movimientos quedaron registrados como ejemplos de la vida y las costumbres de México.

## ESPARCIMIENTO Y CORTEJO

Núcleo 2

120 x 90 cm

Recorte de vinil



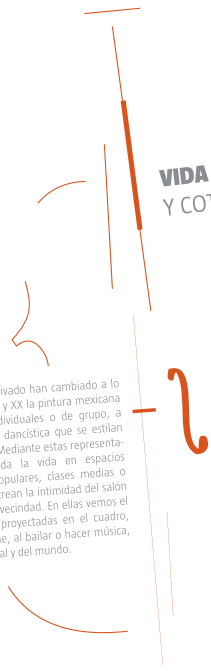
Los límites entre lo público y lo privado han cambiado a lo largo del tiempo. En los siglos XIX y XX la pintura mexicana da muestras de experiencias individuales o de grupo, a través de las prácticas musical y dancística que se estilaban como parte de la vida cotidiana. Mediante estas representaciones visuales quedó registrada la vida en espacios privados, tratándose de sectores populares, clases medias o acomodadas, en escenas que recrean la intimidad del salón familiar, el suceso de barrio o la vecindad. En ellas vemos el diálogo interno de emociones proyectadas en el cuadro, dimensiones del ser humano que, al bailar o hacer música, enlazan sus experiencias personal y del mundo.

## VIDA PRIVADA Y COTIDIANA

Núcleo 3

120 x 90 cm

Recorte de vinil



Las creaciones dancísticas y musicales, expresadas por sus intérpretes en múltiples escenarios a lo largo del periodo que nos ocupa, fueron proyectadas por artistas sensibles a ellas. Los ejemplos dan testimonio tangible de ejecutantes aficionados o profesionales, en espacios teatrales o cotidianos, quienes establecen estrecha comunión con su instrumento (una guitarra, un violín, un arpa), o bien con su propio cuerpo. Esta experiencia puede ser íntima o en diálogo con el espectador, al que se dirige en la sala de conciertos, la reunión o la calle, creando lazos entre la forma artística, la experiencia personal sensible y la de quien escucha u observa.

## INTÉRPRETES Y ESCENARIOS

Núcleo 4

120 x 90 cm

Recorte de vinil





## CÉDULAS DE OBJETO Y DE VITRINA

La colección siempre va acompañada por una ficha técnica, el tipo de obra que se presentó en esta exposición requería de dicha ficha, la información es suministrada por el departamento de investigación y debe ser jerarquizada y trabajada editorialmente para poder ser presentada en sala, estos distintos niveles de información no fueron muy variados en extensión lo cual permitió ir calculando aproximadamente la cantidad de texto para poder proponer distintas dimensiones, formas y orientación del formato final.

Debido a la cantidad, variación de formas y tamaños de la colección los espacios para colocar la cédula de objeto no era muy generosos y difícilmente se podía obtener una medida que fuera ideal y proporcional con toda la colección; a pesar de esto se analizó las dimensiones y formas de la colección, la conclusión era que en su mayoría eran formatos apaisados, y las medidas iban desde cuadros de 20cm hasta aquellos que rebasaban los 100 cm, se propuso utilizar una medida media como referencia en este caso 60 cm y comenzar a hacer subdivisiones y correspondencias áreas obteniendo distintos formatos tanto horizontales como verticales, de estos se descartaron los apaisados y siguiendo la idea se busco que fuera un formato vertical que tuviera relación con aquella verticalidad e idea de ascendencia de los tableros ubicados en sala; partiendo de esta elección se comenzó trabajar la composición tipográfica que estaría presente.

### DICHA COMPOSICIÓN CONTENÍA LA SIGUIENTE INFORMACIÓN:

- Autor,
- Fecha de nacimiento y muerte,
- Título de la pieza,
- Técnica artística,
- Nombre de la colección a la cual pertenece.

La cantidad de información que está presente en las cédulas al no ser tan extensa suele ser adaptable a formatos pequeños y su manipulación suele ser sencilla, sin embargo, existen los contrastes y suele haber contenidos muy extensos y otros muy reducidos y muchas veces el tratamiento tipográfico no suele responder adecuadamente a ambas situaciones, por lo que se deben hacer ejercicios diversos y elegir aquel que resuelva de mejor manera la presentación de la información.

Teniendo un formato elegido y conocimiento de los contenidos que serán presentados se hicieron diversos ejercicios con puntajes, saturación de color, justificación, legibilidad, etc. La solución gráfica permitió la solicitud de jerarquización de información, la cual se hizo con puntaje(tamaño), color, y separación entre los distintos bloques de texto, se justificaron los textos hacia la izquierda sobre un formato de 8 x 13 cm que fue derivado de varios ejercicios de proporción.

No se utilizó ningún color en el fondo se designó el color blanco, sin embargo, debió igualarse al de los muros, debido a que el color del material es muy brillante y dista un poco del color ya percibido en sala, el no haber utilizado un color u otro elemento gráfico aparte de la tipografía fue para no saturar el soporte que era reducido y siguiendo la idea de no ser redundante.

En cuanto al medio de reproducción se eligió que fueran impresas en vinil adherible montados sobre trovicel de 3mm (estructura de espuma uniforme, ligera y con colores resistentes a la luz), se buscaba un elemento que fuera resistente, legible, no excesivamente caro y básicamente que fuera muy sencillo de manipular y sustituir en caso de cambios inesperados, los cuales estuvieron presentes en todo momento.

Si recordamos en sala también existían las vitrinas las cuales debían llevar de igual forma su fecha técnica, sin embargo por sus propias características el criterio utilizado en cédulas de objeto a muro no era el adecuado para las vitrinas, se analizó la morfología de las vitrinas y se reconocieron aquellos espacios disponibles en su propia estructura, donde podía ser ubicada la información, esto con la intención de no aislar la pieza contenida en vitrina de su ficha técnica.

Las vitrinas utilizadas para esta exposición tienen un marco que sirve para soportar el vidrio, tiene un ancho de 7 cm y fue reconocido como el mejor espacio disponible para ubicar la información, se hicieron conjuntos informativos y se realizó la composición tipográfica según los contenidos, todas las composiciones fueron en tiras de vinil adherible transparente, que cubrían uno de los cuatro lados del marco de la vitrina.



Cédula de vitrita  
124 x 7 cm  
Impresión vinil adherible  
transparente.

**Andrés Bello**

"Colección de bailes de sala y métodos para aprenderlos de uso del maestro,  
dedicada a la juventud mexicana por Domingo Barro", 1850

Instituto de Estudios de la Lengua y de la Gramática, UNAM, México, D.F., 1976, s. 1, p. 75.  
Edición: "Lecturas Frecuentes", Instituto de Investigaciones Lingüísticas, UNAM

**Miguel Covarrubias (1904-1957)**

*Caricatures as art*

In Mexico with: The School of Satirical Cartoons and Illustration New York, A. A. Knopf, 1946.  
Edición: "Lecturas Frecuentes", Instituto de Investigaciones Lingüísticas, UNAM.

## CÉDULAS DE SONORIZACIÓN

La utilización de este tipo de cédulas sirvió a dos aplicaciones, la presencia de sonido a sala fue empleada bajo dos criterios, por núcleo y por obra; la ubicación de la sonorización por núcleo fue ubicada estratégicamente dentro del espacio designado para evitar mezclarse con el retos de los núcleos, se hicieron pruebas y finalmente fue resuelto por los especialistas en el tema, la sonorización por obra se ubicó en ciertas piezas.

### CÉDULAS DE SONORIZACIÓN POR NÚCLEO

Dichos espacios fueron ambientados sonoramente a través de una secuencia de distintas canciones populares y fue necesario incluir la ficha técnica de las pistas que estaban sonando, el equipo encargado del diseño museográfico fue el responsable de resolver la composición de dichas cédulas, las condicionantes que se tenían eran los espacios reducidos para colocarlas, la cantidad de información (número de canciones) era irregular entre núcleo y núcleo, además no debían confundirse con las cédulas de objeto y debían ser legibles, durables y tener unidad entre las mismas, etc.

Estos y muchos otros aspectos fueron considerados por parte del equipo de diseño gráfico, se identificaron aquellos espacios que podían ser funcionales para su ubicación, evidentemente espacios reducidos de no más de 80 cm, se propuso de primera mano intervenir el piso, sin embargo, la gran cantidad de información que algunas cédulas contenían y la distancia a la que serían percibidas no resultaba ser una opción viable, la segunda opción fue ubicarlas en muro, razón que exigía que fueran acompañadas de algún elemento gráfico

evocador que permitiera relacionar dicha información con lo que estaba sonando en sala, se procuró en todo momento que dicho elemento fuera un símbolo de la música y pudiera sencillamente ser identificado por el usuario.

La elección final analizó las notas musicales más comunes, identificó cuales formalmente eran poco elaboradas, eligió *"la corchea"* su forma esta compuesta por pocos trazos y discreta, el tratamiento que se le dio gráficamente fue una reinterpretación en donde sus trazos identitarios fueron respetados y solo fueron adaptados a la idea que se había planteado anteriormente de percibir el contenido (texto) con la imagen como una unidad.

La composición gráfica de estas cédulas retomó la forma vertical de los tableros para generar una viñeta que quedaría ubicada de lado izquierdo de cada cédula, el color correspondiente al núcleo para la viñeta (imagen) y el color gris neutro para los contenidos los cuales se acomodaron por filas dependiendo la cantidad de información y cada apartado quedó alineado entre sí; por otro lado la imagen de la nota musical fue sobrepuesta y calada a la viñeta de color pero la corchea se continuo más allá de la viñeta abarcando el espacio designado para los textos con la intención de ser percibidas como un todo.



María Garfias (1849 -1920)

***Marcha Guerrera***

Lluvia Morales (piano)

Octaviano Valle (¿? - 1869)

***La Ausencia***

Verónica Murúa (soprano)

Ángel Rodríguez (piano)

Santiago de Murcia  
(1673 -1739)

***Grave***

Richard Savino (guitarra barroca)

Carlos Chávez  
(1899 -1978)

***"Barco hacia el trópico", HP  
(Caballos de vapor),*** versión

para dos pianos (1922-26)

María Teresa Rodríguez  
y Tonatiuh de la Sierra (pianos)

José Meneses

(activo durante la segunda mitad del siglo XIX)

***La historia danzante***, 1873 (*schotis*)

Lluvia Morales (piano)

Guillermo Prieto, música recopilada  
por Vicente T. Mendoza.

***Los cangrejos***

Amparo Ochoa, Mario Ardila, Arturo Alegre,  
Mili Bermejo, Ricardo Pérez Montfort.

Jiménez [sic]

***El morongo*** (tango)

María Conesa (1892 -1978),  
cantante (tiple)

Cédula de sonorización por núcleo

30 x 25

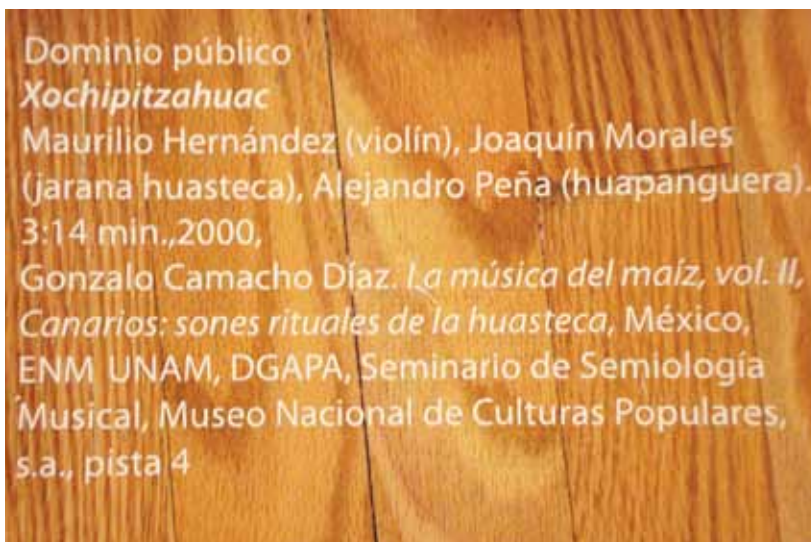
Recorte de Vinil

## CÉDULAS DE SONORIZACIÓN POR OBRA

El equipo de musicología designó que ciertas piezas debían ser acompañadas por una pista musical, se estableció que solo fuera percibida al estar frente a la pieza. Seleccionada la música la información técnica se envió al equipo de museografía y en común acuerdo se acordó la utilización de ipods shufflés más audífonos para cumplir con dicho objetivo, esta opción fue la que mejor se adoptó a las condiciones de costos, espacios reducidos, durabilidad; para la protección de los equipos, se diseñaron unas cajas pequeñas de madera que fueron colocadas estratégicamente para no intervenir con la colección, se logro restarles importancia gracias al tamaño y al color con el que fueron pintadas (blanco).

Por parte del equipo de gráfica se trabajo con los contenidos de las fichas técnicas, la cualidad que estas tenían, era que la cantidad de información no era extensa ya que solo correspondían a los datos de una pista. El tratamiento que se les dio tuvo dos etapas la primera propuesta fue seguir el estilo de las cédulas de objeto hablando en términos de color y técnica de impresión, sin embargo, dicha solución no fue la mejor ya que saturaba el espacio, tenia demasiada presencia y la ubicación en el espacio se complico debido a que algunas de ellas estarían colocadas en las mamparas de tela, la cual al estar plegada presentaba problemas para quedar sujeta, se evaluó y la solución final vino después de la inauguración.

Se retomo la idea de colocarse en piso, la propuesta fue posible debido a que los textos pudieron crecer y ser manipulados para poder ser legibles a distancia, para poder ser relacionados con la información sonora su ubicación fue importante, se tomo como referencia el poste de metal que sostenía a los audífonos e imaginando un línea recta hacia el piso se decidió que quedaría ubicada justo en esta dirección. La técnica de producción elegida fue el recorte de vinil en color blanco, se decidió el color para mantener unidad con el resto del espacio y poder contrastar con el piso de la sala, duela de madera.



Cédula de sonorización por obra  
25 x 11 cm  
Recorte de Vinil

## CRÉDITOS DE LA EXPOSICIÓN Y AGRADECIMIENTOS

La información que debe estar contenida en este elemento varía en extensión dependiendo del proyecto el tipo de información debe incluir a todas aquellas personas, equipos, instituciones, patrocinadores, etc. que con su participación volvieron posible la exposición.

La información que debía ser trabajada era una lista extensa de créditos y de agradecimientos y al igual que el resto de los contenidos son importantes, son leídos por bastantes visitantes por los que se les debe dar un tratamiento digno, principalmente deben ser atractivos, organizados y legibles; el diseño editorial es muy importante ya que es el responsable de otorgar una jerarquización.

Existen modelos que se continúan o se adaptan para el acomodo de la información, en el Munal el orden que suele seguirse para organizar la información de los créditos es el siguiente. en un primer nivel los listados de los nombres de personas o instituciones participantes y en un segundo nivel los logotipos de dichas instituciones, todo este contenido es organizados por orden de importancia y participación.

Los criterios de diseño que se utilizaron para denotar dichos criterios se materializaron por diferenciaciones en tamaño y estilos tipográficos, interlineados y espacios entre párrafos. Se utilizó el color gris neutro para todo el contenido y se mantuvo el recorte de vinil; la ubicación de los créditos se contemplo al salir de la sala de colecciones especiales ya que es un espacio habilitado con vidrios que están sujetos al muro y comúnmente es utilizado con estos fines, además de que era uno de los pocos espacios disponibles.

El material no presento ningún problema, sin embargo, se debió manipular la luz que estaba dirigida a dichos vidrios, ya que se generaba la sombra de las letras en el muro del fondo complicando la lectura.



### CRÉDITOS DE LA EXPOSICIÓN MUSEO NACIONAL DE ARTE

#### COORDINACIÓN GENERAL

Miguel Fernández Félix

#### CONCEPTO CURATORIAL

Elizabeth Cámara García

José Antonio Robles Calero

Adolfo F. Manilla Doornik

#### COORDINACIÓN ACADÉMICA

Elizabeth Cámara García

#### COORDINACIÓN DE EXHIBICIÓN

Mónica López Velarde Estrada

Adolfo F. Manilla Doornik

#### INVESTIGACIÓN Y DOCUMENTACIÓN

Antonieta Bautista Ruiz

Thalia Castillo

María de los Angeles Cortés Arellano

Cora Salero Ruiz

Arturo López Rodríguez

Clara Maldonado Arnd

#### INVESTIGACIÓN CENIDI Danza José Limón

Seminario de Etnografía de Música y Danza en México

Elizabeth Cámara García

José Antonio Robles Calero

Enrique Jiménez López

Ariadna K. Valdez Díez

Fidel Romero Altamirano

#### APOYO DE DOCUMENTACIÓN

Ernesto Millán Castillo

Ernesto García Cabal Sans

#### COORDINACIÓN OPERATIVA

Sara Gabriela Ruiz Sánchez

Andrea Villaiba

#### ENLACE DE COLECCIONES

María Estela Duarte Sánchez

#### INVESTIGACIÓN MUSICOLOGÍA

José Antonio Robles Calero CENIDI Música

Enrique Jiménez López CENIDI Danza

Luis Ledias MUAL

#### PROPUESTA CINEMATOGRAFICA

Juan Solís

#### AUDIOVISUALES

Fernando Ordóñez

Carlos Alberto Morales Pico

#### COORDINACIÓN Y DISEÑO MUSICOGRÁFICO

Victor Hugo González Guadarrama

Mónica Paulina Baillón Leal

Salvador Sánchez Morrey

Sara Romo Rodríguez

#### REGISTRO DE OBRA Y CONTROL DE COLECCIONES

Daniel Cruz Pacheco

Elizabeth Herrera Cisneros

#### MONTAJE

Pablo Sánchez Gómez

Vulfrano Barbosa Galván

Agustín Espinosa Villagómez

Arturo García Ramírez

Joaquín Muñoz Gómez

Saúl Salcedo Muñoz

Daniel Valdes Paz

#### BODEGA DE OBRA

Victor Manuel Ferro Sánchez

Isaburo Peña Flores

Javier Ferro Medina

Francisco Vargas Piquineto

Guillermo Mesa Jiménez

Israel Omar Méndez Lobaco

#### PRODUCCIÓN

Rubén Vázquez Zúñiga

François Cacique Martínez

Fernando Escalera Padilla

Agustín García Santiago

Romualdo López García

Martín Barria Malagón

Mapelino Medina Guzmán

#### SISTEMAS

Adrián Pérez Camarena

Enrique Medina Zapata

José Luis Enrique Pérez

#### DIFFUSIÓN Y MEDIOS MUAL

Yuridia Piango Gómez

Lissette Cavazos Palma

Cristóbal Moreno Arroyo

Orlando Solano Esquivel

Fabiola Ruiz Durán

Victor Velázquez Méndez

#### RELACIONES PÚBLICAS

Marciamen Lozano Camargo

#### COORDINACIÓN DE DIFFUSIÓN CENIDI-Danza

Ximena Gironella Antúnez

#### COORDINACIÓN ADMINISTRATIVA

Marta Angélica Martínez Montes de Oca

Bertha Álvarez



Créditos  
110 x 160 cm  
Recorte de Vinil

## SEÑALÉTICA DE LA EXPOSICIÓN

Tras identificar, el recorrido que sería realizado por el visitante en la exposición se reconocieron distintos puntos que debían ser complementados con información que sirviera para orientar al visitante, se fijó como objetivo un proyecto de señalética, el cual siendo coherente con el proyecto, debía ser un sistema de señales dedicado a la orientación de los individuos pero a su vez reflejando la identidad de la exposición.

Este tipo de distinciones entre un proyecto de señalización o señalética depende totalmente del espacio donde se esté trabajando y las necesidades que se desean cubrir, por su parte el Munal cuenta con un sistema de señalización establecido que sigue las normas de protección civil, a su vez tiene un sistema de señalética dedicado a los espacios del edificio, sin embargo, es necesario realizar un nuevo ejercicio de señalética cada vez que se presente una exposición nueva que demande el desplazamiento de los visitantes por varias áreas del museo con un mismo objetivo, mostrando entre ellas coherencia y unidad.

Teniendo los puntos identificados se contabilizó la cantidad de espacios que necesitaban el diseño de algún elemento gráfico, en este caso se identificaron:

- Evacuación de la sala de colecciones especiales, por la sala de colecciones permanentes
- Recorrido por pasillo
- Ascenso a segundo piso
- Continuación de recorrido Monotemática 1 y 2

Para indicar el inicio de la exposición no se generó ningún tipo de gráfico debido a su ubicación, ya que la puerta de inicio es un espacio que queda de frente a las escaleras que permiten el ascenso al segundo piso el cual por las condiciones era más necesario de señalar, y construir dos gráficos además de saturar el espacio podían generar confusión.

Respecto a la información que mostrarían, la decisión fue posible tras analizarles y reconocer cuales serían las condiciones de funcionamiento, la puerta de inicio a la exposición era un acceso que mantendría sus puertas abiertas en todo momento y la ubicación del título de la exposición era visible gracias a la perspectiva que se genera al subir por las escaleras o ascensor, razón que permitió prescindir de un gráfico.

Ahora bien la evacuación de la sala que se destinó para esta exposición fue complicada, cierta destinación de espacios se debe a una consideración aproximada de los metros cuadrados que son necesarios para la exposición y depende de otros equipos la destinación de espacios disponibles. El trabajo del equipo de museografía fue resolver dicha condicionante, teniendo como principal objetivo que el visitante reconociera la continuación del recorrido sin confusión o pausas desfavorables.

Para solucionar la cuestión se analizó y midió el recorrido, el cual consistía en cruzar una primera puerta avanzar unos veinte metros aproximadamente y enseguida girar a mano izquierda hasta encontrar la estela (puerta de vidrio) y girar nuevamente a la derecha y salir de frente al pasillo y posteriormente caminar hasta la escalera y ascender al segundo piso, al ser un recorrido en forma de "U" y tan largo, se concluyó que serían necesarios generar elementos intermedios que permitieran orientar y seguir dicha lógica.

Reconocido el recorrido y la forma que éste tendría se propuso la generación de tapetes que indicarían con flechas y texto la dirección a seguir y entre ellos proponer un elemento gráfico que se ubicaría de forma secuencial y ordenada para enlazar a los tapetes; dentro de la sala de colecciones permanentes no fue posible utilizar este último elemento enlazador, ya que al ser parte de otra colección no puede ser intervenido.

La solución fue ubicar un tapete justo en el último espacio destinado a colecciones especiales y otro en la salida de colecciones permanentes, este último espacio supo ser aprovechado ya que se intervino con tapete, imagen en los muros y elementos gráficos enlazadores en piso, que se fueron prologando a lo largo del pasillo hasta llegar a la escalera que ascendía a segundo piso.

Al llegar al segundo piso un tapete indicaba hacia donde se debería seguir el recorrido y desde este punto hasta la puerta de la sala monotemática se ubicaron elementos gráficos enlazadores y a su vez de monotemática 1 a 2. La decisión de colocar los tapetes en el piso, fue por hacer una diferenciación con las mamparas de vidrio del edificio las cuales son utilizadas por el sistema de señalética de Munal, por cantidad, practicidad y por ser el piso el soporte más óptimo para su ubicación.

Gráficamente la solución de los tapetes fue sencilla, se indicaba con texto y una flecha la dirección que debía seguirse y con una jerarquía menor el nombre del espacio al que se llegaría, se utilizó la imagen completa de la cual se reencuadró el logotipo, la imagen de una bailarina de flamenco acompañó a los tapetes y para ser coherente con la idea de baile a la segunda línea de información se le dio cierta inclinación.

La gama cromática utilizada fue retomada del gris, sin embargo, hubo dos soluciones, recorte de vinil gris para aquellas que quedarían sobre duela e impresión en vinil adherible para aquellas que quedarían sobre el mármol, la decisión se tomó en consideración de durabilidad, legibilidad y contraste, por supuesto siempre teniendo en cuenta el cuidado del mármol.

Los elementos gráficos enlazadores, propuestos por la diseñadora gráfica, respondieron a la necesidad de hacer interesante y lúdico el recorrido, tratando de evitar una interrupción abrupta. La solución gráfica teniendo siempre presente el concepto de la exposición consistió en poner gráficos que representaban pares de zapatos vistos desde un vista de planta, que ilustraban posiciones que corresponden comúnmente a movimientos generados en el baile, en este caso por una pareja, se diseñaron cuatro modelos de zapatos dos de hombre y dos de mujer, se distribuyeron de forma ordenada manteniendo entre si las mismas distancias, intentando reproducir con esto la idea de un desplazamiento entre sala y sala a través de un baile. El tratamiento gráfico que se les dio a los zapatitos fue una simplificación de las formas con un estilo monocromático en este caso gris, producido en recorte de vinil.



**Zapatos,**  
25 x 9 cm c/u  
Recorte de vinil,  
40 pares





**CONTINÚA  
RECORRIDO**

SALA MONOTEMÁTICA 1



**CONTINÚA  
RECORRIDO**

SALA MONOTEMÁTICA 2



Señalización para arco, sala monotemática 2  
30 x 90 cm cada uno  
Recorte de vinil, 2 pzas.



Tapete para pasillo piso 2  
130 x 50 cm  
Impresión en vinil adherible laminado,  
1 pieza



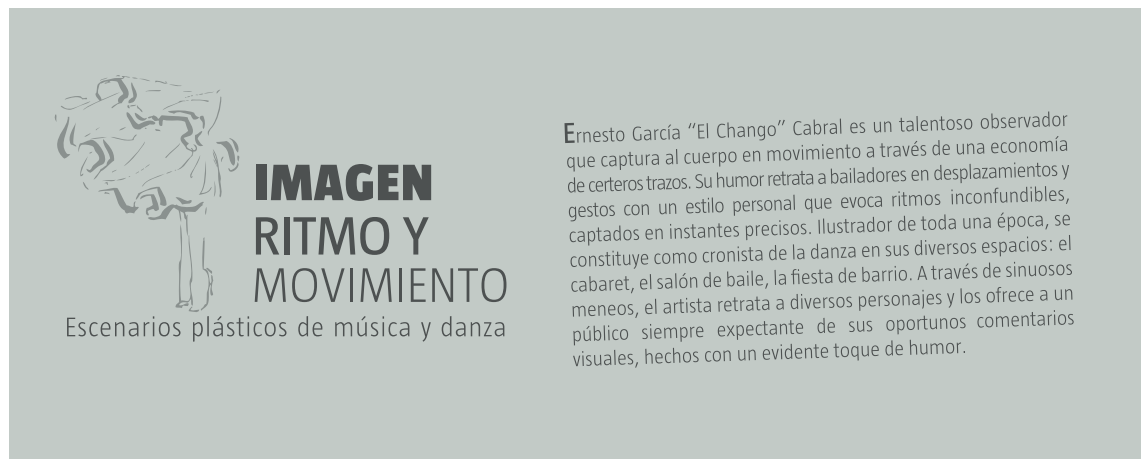
Tapete para pasillo piso 1  
40 x 20 cm  
Impresión en vinil adherible laminado, 4pzas.

## SALA INTRODUCTORIA CHANGO CABRAL

Las monotemáticas encargadas de albergar la colección referente a la producción del Chango Cabral, fueron espacios que comparados con la sala de colecciones especiales requirieron una menor producción de soportes gráficos como complemento del espacio. Investigación y curaduría solo sugirieron una cédula tipo introductoria, dos cédulas informativas respectivamente para cada monotemática, una cédula de sonorización y un gráfico a muro.

Para la gama cromática se utilizó un color gris, el cual ya había sido destinado al espacio de las monotemáticas, continuando con la intención de armonizar el color neutro con la gama que en gran parte dominada en esta colección, escala de grises, contrastes entre blanco y negro.

Es así como la cédula introductoria (ubicada en la mampara de la entrada, antes mencionada) se diseñó teniendo como base al color gris, el soporte sigue siendo apaisado al igual que la cédula introductoria de colecciones especiales y en cuanto a composición es similar siguiendo la idea de unidad; el logotipo de la exposición y el bloque de texto con inclinación, podríamos mencionar que la gama y las dimensiones son constantes gráficas y el no usar letras corpóreas son la diferencia.



Cédula Introductoria Chango Cabral  
140 x 50  
Impresión en vinil adherible sobre trovice

Las cédulas temáticas encargadas de contener la ficha bibliográfica del artista, se proponen en un formato rectangular pequeño, ya que la información a mostrar no es de gran extensión, y como la intención era el no saturar las salas de información sino que fuera la propia colección la que comunicara, se hace un acomodo editorial sencillo, quedando reducido solo a texto, sin imágenes.

El gráfico a muro que fue solicitado, debía mostrar algunos de los bocetos que se estaban exhibiendo en sala tiempo atrás habían sido utilizados en las portadas de la publicación **Revista de Revistas**, la sugerencia por parte de investigación era un collage para cubrir un muro completo, pero fue el equipo de diseño gráfico el responsable de resolverlo.

Se propuso que se reprodujera a gran tamaño un ejemplo de portada que estaría compuesta por cada una de las ilustraciones que debían ser mostradas, así, se estarían cumpliendo las dos inquietudes un collage, y un gráfico a gran escala para muro.

El proceso de diseño consistió en analizar los ejemplos provistos por el equipo de investigación, se reconocieron distintos estilos que fueron cambiando según los periodos que tuvo la publicación, se seleccionó el más recurrido e interesante. Teniendo eso, se dimensionó el tamaño final del gráfico con respecto a la medida del muro. Después comenzó el proceso de creativo, se seleccionaron las fotografías muchas de las cuales fueron retocadas y comenzó la disposición de las mismas y la composición gráfica, los bocetos y la composición fueron presentados a los investigadores y se apostó por aquel que lograba reunir muchas de las características que las distintas publicaciones habían tenido.

La propuesta final mezcló varios estilos visuales lo cual pudo empatarse a la variación gráfica que existe entre revista y revista, por ejemplo aspectos como el color de fondo, la utilización de marcos o imágenes sangradas, la utilización de distintas tipografías, son solo algunos.

Se propuso un fondo de papel que trataba de simular que era un papel viejo como lo era en muchas de las publicaciones presentadas, a su vez el tratamiento que se propone en la disposición de las imágenes y el color del fondo trata de reflejar aquella idea de vanguardia y propuesta nueva que tenía la publicación original, se traducen muchas de las características generales de las distintas publicaciones y se materializan gráficamente uniéndolas en un soporte gráfico.

Recreador estúpido de la vida artística mexicana de los años veinte, "El Chango" Cabral colaboró en publicaciones como *Excélsior*, *Revista de revistas y Fantoche*. Sus trabajos en tinta sobre papel, colmados de un expresionismo naturalista, logran retratar cuerpos en desplazamiento y escenas que evocan al propio instante en movimiento. De ahí que sus trabajos formen un compendio de fragmentos de una época, que con la mirada de la actualidad genera un diálogo con la historia.

Ficha bibliográfica

60 x 40

Impresión en vinil adherible sobre troviceel



Gráfico *Revistas de Revistas*

140 x 210

Impresión en vinil adherible

## EDUCACIÓN Y DIDÁCTICA

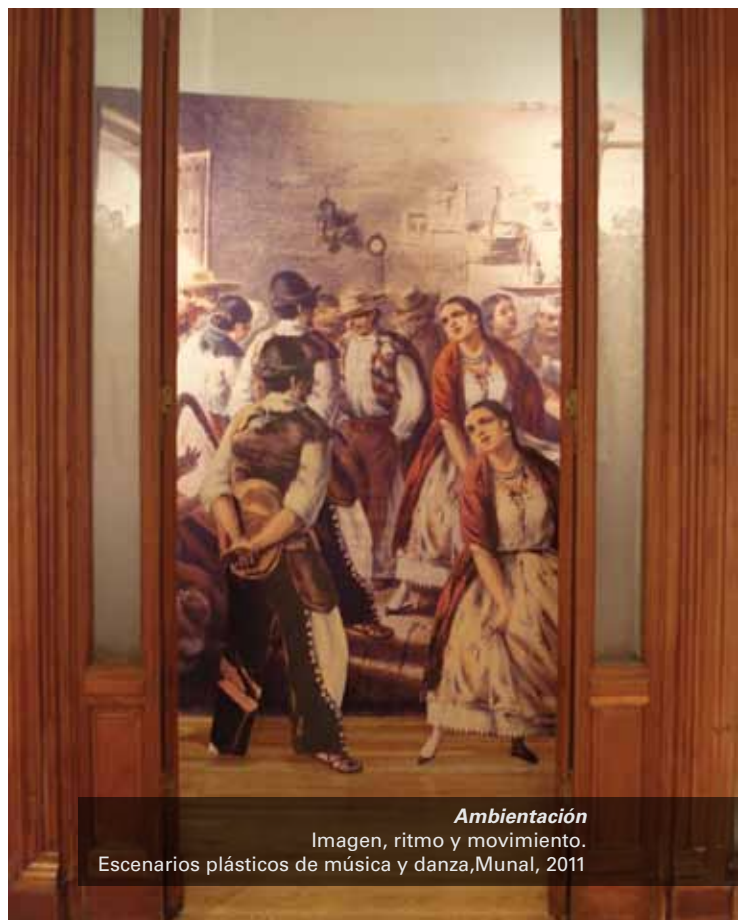
A diferencia de muchas de las exposiciones realizadas en el Munal, el presente proyecto no contó con un espacio para comunicación educativa o biblioteca, espacios que suelen estar presentes para reforzar los conocimientos transmitidos en la colección, son recursos interactivos mecánicos o virtuales diseñados por especialistas en pedagogía e investigación, que tienen un aspecto lúdico y atractivo, convirtiendo a dicha actividad en una experiencia agradable.

Aunque no se consideraron dichos espacios, la labor de los diseñadores de espacios expositivos es traducir y presentar la información en sala de forma objetiva y coherente con el guion museológico, logrando muchas veces que se cubran algunos de los objetivos que otras áreas abordan, la propuesta retoma la gráfica, los apoyos visuales (la reutilización de la ambientación utilizada en Guanajuato), la sonorización y el video pretendiendo reforzar el conocimiento presentado en sala y hacer de la estancia en sala de una experiencia educativa agradable.

En específico si hablamos de la gráfica, la inclinación, y el color de las cédulas son aspectos sugerentes al pensamiento y a la vista que requieren de una interpretación entre el visitante y la imagen convirtiéndose en un intercambio dinámico de información que generara en el visitante una experiencia de vida a largo o corto plazo. Por su parte la señalización fue un recurso que fungió como un medio de atracción de la atención del espectador, permitiendo concientizar al público que la información puede ser percibida y transmitida por distintas vías y métodos de comunicación no convencionales y que permiten mostrar que el ambiente de un museo de arte es incluyente y de propuesta.



**Sonorización**  
Imagen, ritmo y movimiento.  
Escenarios plásticos de música y danza, Munal, 2011



**Ambientación**  
Imagen, ritmo y movimiento.  
Escenarios plásticos de música y danza, Munal, 2011

## PRODUCCIÓN DE GRÁFICA

La etapa de la producción podemos decir que inicia desde el momento que se realiza la primera cotización, para realizarla se analizaron los distintos proveedores considerados para el proyecto, en esta ocasión se requeriría impresión sobre vinil y recorte de vinil, pero cabe mencionar que mientras se fue desarrollando el proyecto se analizaron otros materiales como metal e impresión directa sobre trovicel, sin embargo, por las condiciones económicas su utilización no fue posible.

Entonces el proceso de producción de gráfica no fue tan complejo, ya que los materiales elegidos son muy accesibles y no requieren de muchas pruebas para alcanzar resultados satisfactorios, un proceso puede ser resuelto de forma más sencilla, gracias al conocimiento de los procesos y una buena comunicación con el impresor, además de el uso de los instrumentos con los cuales un diseñador gráfico debe contar como lo son los catálogos de color o aquellos que muestran las calidades o posibilidades de distintos materiales que pueden ser utilizados para gráfica.

Para esta exposición una vez tomada la decisión de impresión en vinil y recorte de vinil como el proceso más razonable y adecuado para la exposición, las pruebas realizadas, constaron en tratar de igualar en impresión los colores del catalogo de pintura utilizado en los tableros de la sala, este primer prueba buscaba solucionar el color que sería utilizado para las cédulas de objeto, dicho criterio fue modificado

quedando éstas en color blanco el cual debió ser igualado tras varias pruebas impresas y verificados en sala siendo muy similar al color de los muros. La prueba ayudó a seleccionar el color gris y azul utilizados para los gráficos que iban impresos sobre vinil adherible tales como la cédula introductoria, cédulas sala chango Cabral, tapetes de señalización, etc.

Respecto a los colores elegidos para el recorte de vinil, el cual sería el modo de reproducir los gráficos como las cédulas temáticas, señalización a piso y muros, cédulas de sonorización se revisó el catálogo y de acuerdo a la clasificación de durabilidad y condiciones ambientales se eligieron entre las opciones aquellos que fueran muy similares a la gama cromática, permitiendo empatar los colores. Así mismo se hicieron pruebas de legibilidad, durabilidad y tamaños, fue sumamente importante verificar todas las pruebas dentro de sala, intentado igualar en la manera de lo posible las condiciones a las cuales los gráficos se verían enfrentados en el montaje, otra consideración del diseñador es tener siempre presente al público y pensarse como uno de ellos para poder resolver de forma objetiva los procesos.

La etapa de producción suele ser aquella donde se define y redefinen muchísimas de las decisiones finales, es un periodo extenso y es muy importante tomar en consideración todas las indicaciones que el proveedor requiere, ya que dichas indicaciones suelen ser necesarias para agilizar los procesos y que puedan concluirse a tiempo.

## 3.6 DIFUSIÓN Y MEDIOS DE COMUNICACIÓN

En el Munal para lograr la difusión de una exposición se retoman ciertas técnicas que la publicidad realiza como una estrategia para fomentar e incrementar la visita del público, al igual que se hace con un producto o servicio, por lo que bien vale utilizar el termino para describir dicho proceso.

La división de trabajo que en el Munal se tiene es sólo un caso, por lo tanto para el diseñador y comunicador visual dedicado al diseño museográfico, es necesario conocer y considerar el valor que tienen dichos medios para lograr la visita del espectador, e incluso generar posteriormente una experiencia tan satisfactoria que le invite a regresar al museo.

En el Munal, se suelen desarrollar distintas propuestas que son incluidas en los medios de comunicación existentes (*cap.2*) las características y alcances de cada uno son analizadas y se eligen aquellos que resulten más adecuados para comunicarle al público de la existencia de una exposición, sin embargo, depende de los objetivos de la exposición sumado a las condiciones de tiempo y presupuesto, el desarrollo de los distintos medios.

- Invitación
- Pendones en fachada
- Página web
- Rueda de prensa
- Spot televisivo
- Inserción en revista
- Catálogo de la exposición
- Anuncios en medios de transporte

***Imagen, ritmo y movimiento. Escenarios plásticos de música y danza.*** Contó con el desarrollo de cinco propuestas comunicativas de los ocho más comunes en el Munal. Invitación, Pendones en fachada, Pagina web, Rueda de prensa y Spot televisivo.

Invitación, pendones para fachada y página web; por sus propias características fueron desarrolladas por los equipos del Munal, lo que permitió conservar la unidad entre los elementos gráficos utilizados. La selección de imágenes suele ser sobre una previa selección realizada por el equipo de investigación, que bajo criterios importantes las designan, hecho esto comienza el desarrollo de los distintos soportes gráficos.

Para el desarrollo se realizaron adaptaciones necesarias de acuerdo a cada soporte considerando sus características y alcances comunicacionales, no requiere la misma información una invitación que un pendón. De la misma forma la pagina web conserva un estilo y designa ciertos espacios para la difusión de la exposición próxima a inaugurarse, por lo que el diseñador encargado a desarrollar los distintos soportes debe respetar los parámetros de diseño identitarios de la exposición establecidos con anterioridad y posteriormente adaptarlos a las características físicas o virtuales necesarias. Tanto la invitación como la página web fueron trabajadas con una plantilla de estilo gráfico ya establecido, designando los espacios para imagen e información.



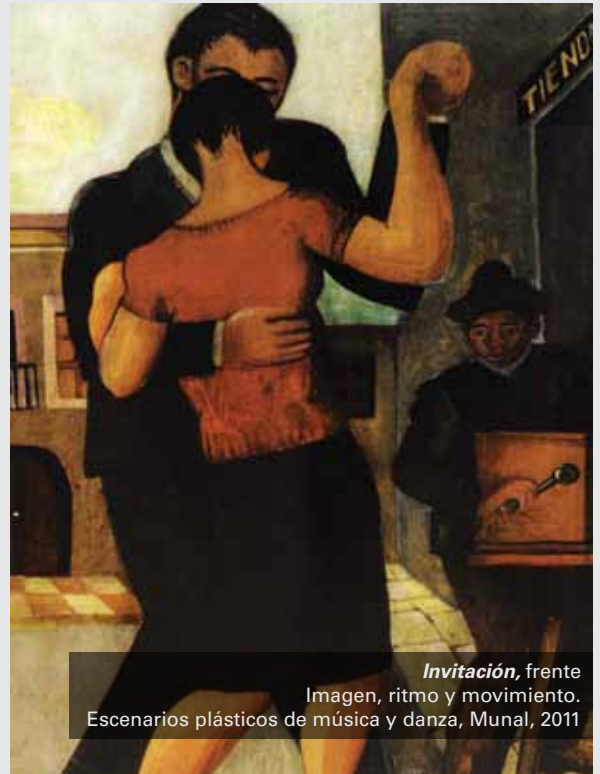
*Pendón,*  
Imagen, ritmo y movimiento.  
Escenarios plásticos de música y danza,  
Munal, 2011



*Portal página web*  
Imagen, ritmo y movimiento.  
Escenarios plásticos de música y danza, Munal, 2011



*Invitación, atras*



*Invitación, frente*  
Imagen, ritmo y movimiento.  
Escenarios plásticos de música y danza, Munal, 2011

## 3.7 MONTAJE E INAUGURACIÓN

El proceso de habilitación de la sala comienza a verse finalizado, los detalles y la supervisión de los distintos equipos de trabajo fueron dirigidos por parte del equipo de museografía. Nos resulta importante recordar el proceso de producción como antecedente del montaje para entender las implicaciones de los equipos y reconocer como dichas etapas condicionan el paso siguiente.

Tras haber designado la sala para albergar la colección fueron los equipos de pintura, carpintería e iluminación, los primeros en comenzar su labor, para esta colección el tema de la carpintería no representó ningún problema, pero en pintura el equipo contaba con poca personal razón que retrasó una semana los tiempos de entrega de sala, de este equipo el resanador es el personaje que continúa durante el resto del montaje por si se presenta el caso de arreglar o retocar cualquier desperfecto. La iluminación comenzó a ser adaptada junto con el clima de la sala (temperatura y humedad) se verificó que las condiciones fueran las necesarias para comenzar el montaje de la colección, a la par de estas circunstancias otras situaciones se estaban desarrollando, entre ellas la producción de la gráfica, los últimos ajustes del mobiliario, la confección de la tela, y la dictaminación de la obra que había comenzado a llegar al Munal.

El equipo de los maestros de montaje comienza a tener mayor participación en el proyecto; estos personajes son aquellos especialistas que poseen un amplio conocimiento y experiencia en el montaje de colecciones en un espacio expositivo; además de contar con las herramientas necesarias, conocen cuales son las consideraciones más óptimas que se deben tomar con cada obra, su trabajo se ve supervisado por los custodios de la colección indicándoles si es necesario tomar alguna consideración sobre una pieza o si requiere ser exhibida de cierto modo específico distinto a las condiciones comunes de montaje. Aunque los maestros están pendientes del proyecto desde el principio; es en esta etapa donde concretan su participación, para este proyecto se les entregaron las plantas museográficas, en las cuales se indica que pieza debe ir en determinado espacio. En el Munal el modo de trabajo consiste en empatar la lista de obra en la cual existe una clave (numero museográfico) que corresponde a la distribución en las plantas museográficas. Por lo tanto una vez que se estudiaron las plantas y alzados de las salas, la colección se comenzó a colocar a nivel de piso justo debajo del espacio correspondiente, utilizando “tarugos” soportes que se ubican en el piso para detener el marco de los cuadros, su función aparte de sostener la colección es protegerla.

**Imagen, ritmo y movimiento. Escenarios plásticos de música y danza.** Al igual que muchas exposiciones se enfrentó a la situación de modificaciones en la colección final, debido a retrasos y negaciones de los préstamos, cabe mencionar que hubo colección que llegó horas antes de la inauguración situación que condicionó el montaje convirtiéndolo en un proceso complejo y apresurado, sin embargo, la participación y colaboración de muchas de las áreas permitió resolver y finalizar a tiempo la exposición.

A la par del montaje de la colección, se realizaban otros procesos, entre ellos los proveedores de la tela comenzaron con el montaje de la tela, el equipo trabajó directamente en sala trasladando todas sus herramientas al interior del espacio, no fue una tarea sencilla ya que la longitud era bastante y debían cumplirse las especificaciones requeridas, la tela debía quedar plegada, muy bien planchada y tensa; tras la colocación de la primera mampara de tela (la más grande) la colocación de la segunda fue más sencilla,



permitiendo reducir los tiempos. Las consideraciones en el orden de los procesos dependieron de decisiones que se tomaron a partir de la llegada de la colección en sala por lo tanto se identificaron que espacios debían ser trabajados primero respecto a otros. De igual forma el equipo de sistemas, responsable de colocar el video y la sonorización del espacio laboró días antes de la inauguración verificando y realizando ajustes necesarios ya *in situ*.

Finalmente el equipo de proveedores de gráfica trabajó al igual que el resto de los equipos, durante meses, días y minutos antes de la inauguración. La participación del diseñador y comunicador visual y el papel del impresor son un “*duo*” que se enfrenta a cambios inesperados y tiempos de producción insospechados, tal situación ocurrió en este montaje ya que una colección no llegó, obligando a sustituir colección de último momento, así que fue necesario elaborar nuevas cédulas de objeto,

Otra situación a la que se enfrenta el duo es que las áreas de investigación y dirección realizan recorridos finales y les surgen nuevas ideas, tales que debieron ser modificadas o realizadas en el momento, hubo aquellas que lograron ser producidas en los talleres de impresión, pero hubo otras que se elaboraron de forma temporal en impresoras convencionales, para posteriormente a la inauguración ser sustituidas por los materiales adecuados. Aunque se realizan cronogramas y la participación de los equipos es de forma secuencial y progresiva, siempre existen situaciones que se presentan y deben ser solucionadas en otros tiempos, la cantidad de personal que labora en la planeación museológica, diseño, producción y montaje de una exposición suele ser amplia. Los equipos se constituyen y se encuentran estrechamente interconectados y deben tener muy en cuenta la participación de cada una de las personas que colaboran para lograr resultados exitosos.

La inauguración de esta exposición se realizó un 17 de febrero del año 2010, a las 19:00 horas; comenzó con un discurso que describió los esfuerzos y alcances de la exposición, posteriormente se invitó a pasar a la sala y observar la colección para finalizar con un coctel, en esta ocasión el equipo encargado de la inauguración complementó el evento con un baile de salón (tango), un concierto de jazz y una presentación de distintos bailes tradicionales a cargo de la Escuela Nacional de Danza, INBA.

El diseño de exposiciones realiza proyectos ambiciosos y espectaculares que suelen ser el escenario de colecciones; tales escenarios permiten contar historias, educar, generar experiencias de vida y por supuesto ser la forma de vida de muchos profesionales y gente de oficio.



1. Sala finalizada,  
Monotemática 1
2. Sala finalizada, núcleo 1,  
Colecciones especiales
3. Sala finalizada,  
Monotemática 2
4. Sala finalizada, núcleo 3,  
Colecciones especiales
5. Sala finalizada, núcleo 4,  
Colecciones especiales, Munal, 2011



### 3.8 CONCLUSIONES. ESTUDIO DE CASO

El diseño de esta exposición se adaptó perfectamente al perfil del museo que la alberga, la suma de esfuerzos realizados por los distintos equipos lograron empatar la mayoría de los acuerdos de diseño necesarios para darle unidad a la exposición. Los distintos cambios en la colección, en el título de la exposición, en los núcleos temáticos, en la sonorización, entre otros se tradujeron correctamente y la mayoría fueron traducidos en los elementos museográficos que fueron solicitados en el discurso museológico.

Los antecedentes de la exposición hacen evidente que una exposición que se pensaba como itinerante puede cambiar según las nuevas exigencias y condiciones que se presenten, reconociendo en este tipo de situaciones que existen elementos que pueden ser retomados pero otros tantos que deben ser desechados.

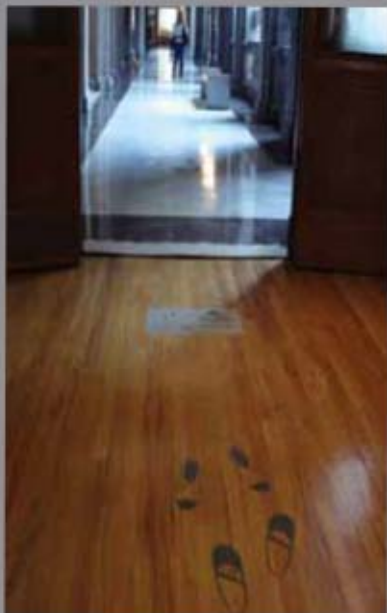
El diseño museográfico es en gran medida el responsable de establecer los parámetros de diseño que el resto de los equipos deben seguir, en este caso solo el departamento de difusión pudo empatar dicho estilo. Vale resaltar que el diseño se elaboró total y plenamente en el departamento de museografía, este último encargado de materializar el concepto museológico, traduciendo y convenciendo a los investigadores y curadores aún con las condiciones del presupuesto y de las consideraciones establecidas respecto a la colección. La solución espacial y gráfica lograron evidenciar de manera muy sutil la idea de ritmo y de movimiento, elementos presentes en la colección, no restandole en ningún momento importancia; la cantidad de elementos gráficos que se diseñaron evidencia el porque de su existencia, a su vez dejando ver que función cumple dentro y fuera de sala, resaltando su valor como medio de comunicación que puede ser considerado en cualquier espacio para cumplir funciones informativas, educativas, lúdicas, entre otras.

La participación de los distintos equipos y la importancia de una buena relación entre ellos permite que el conocimiento de sus integrantes cada día sea mayor, o como en este caso que alguno de los integrantes sea cual sea su formación profesional pueda coordinar al resto del equipo. Es en este mismo punto donde el reconocimiento de la disciplinas y de los distintos oficios implicados se vuelve necesario para comprender los tiempos de producción, ya sea de mobiliario, de gráfica o espacial, siendo así cuidadosos y previsores al momento de generar las propuestas, evitando así, contratiempos.

La etapa del montaje es muy amplia y no solo se reduce a la obra, existen otros equipos que deben ser coordinados por los responsables del proyecto, en esta propuesta como en otras es necesario que se reconozcan los avances día con día y se verifique que todo vaya ocurriendo como se debe; atendiendo esta etapa del proceso permite que los resultados sean mejores.

El análisis anterior nos permite ver más allá de las etapas que lleva un proceso de diseño de exposiciones, el dar a conocer el contexto, las peticiones y consideraciones de todo un proyecto permite que la comprensión del proceso aumente, y que las distintas disciplinas que participan entiendan como su profesión participa o puede llegar a hacerlo, reconociendo la capacidad de los equipos al momento de resolver un proyecto museográfico.





1. Señalética
2. Sala finalizada, núcleo 3, Colecciones especiales
3. Sala finalizada, núcleo 2, Colecciones especiales
4. Inauguración Munal, 2011



# CONCLUSIÓN

El aporte del presente trabajo para los profesionales del diseño y la comunicación visual, es mostrar el panorama que ofrece la museografía como una disciplina en donde la implicación del diseño gráfico es beneficiosa y necesaria. Por otro lado muestra las partes y consideraciones respecto al trabajo en equipo, al trabajo en instituciones gubernamentales, y al trabajo con colección.

El establecimiento de organismos como el ICOM y/o el INAH e INBA, en el caso de México que regulan ciertos museos o espacios expositivos como el Munal, han permitido que en la mayoría de los casos los objetivos principales de su razón de ser sean llevados a cabo: educar, exhibir y conservar.

La museografía mexicana tuvo un origen de corte didáctico que ha logrado mantenerse, además de perfilarse en relación a la tipología existente de museo y exposiciones. Las consideraciones principales del diseño de exposiciones son el visitante, la educación y la experiencia museográfica, tomando como recursos y alternativas a la didáctica y el uso de las nuevas tecnologías para solucionar satisfactoriamente necesidades en el espacio expositivo.

Muchas problemáticas en las exposiciones son resueltas por el equipo de diseño museográfico, en donde la participación de distintas disciplinas materializa una propuesta espacial y comunicacional que será el soporte para la colección. Observamos que gracias a la gran especialización que hoy en día existe en cada disciplina se logran cubrir y solucionar las necesidades que se presentan en el diseño de exposiciones.

Pudimos reconocer en el presente trabajo que el diseño y la comunicación visual es un elemento fundamental en una exposición y la generación de elementos gráficos como los soportes bi-dimensionales presentes fuera y dentro del espacio expositivo tienen como función ser la difusión de la propia exposición.

Es así como el trabajo del diseñador complementa la experiencia del visitante al asistir a una exposición de arte, cada uno de los elementos generados por el diseñador y comunicador visual le están transmitiendo un mensaje al espectador el cual interpretará y decodificará.

Las distintas ramas especializadas que el diseño y la comunicación visual abarca: como la fotografía, la ilustración, el diseño editorial, el diseño web y el diseño de soportes tridimensionales, son áreas del conocimiento que le permiten dar salida y solución a casi todos los elementos informativos que sean requeridos. El diseño y la comunicación visual al igual que la museografía se fijan objetivos conceptuales que deberán cubrirse desde su área, trabajan a la par de investigadores, arquitectos, diseñadores industriales y proveedores para que lo realizado tenga coherencia y unidad con lo establecido en el guion museográfico.

Aunque reconocemos que el control total del público es imposible, debemos recurrir a estudios de público, ergonómicos, de forma, color y de perspectiva, entre otros para ayudar al diseñador y comunicador visual a optimizar sus propuestas.

**Imagen, ritmo y movimiento. Escenarios plásticos de Música y danza.** MUNAL, febrero 2011. Fue una exposición que cubrió en su mayoría los aspectos que deseaban ser analizados, si bien no contó con un espacio lúdico la necesidad didáctica logro cubrirse dentro de sala. La tipología de la exposición y sus características permiten entender el panorama y tendencias respecto a su clasificación como museo de arte, a su vez nos muestra el interés por cumplir los objetivos principales de la exposición.

El análisis exhaustivo y descriptivo que se hace de los elementos gráficos generados por el diseñador y comunicador visual ejemplifica como es que a partir de un objetivo general, se desarrollan mucho objetivos particulares que buscan solucionar elementos comunicacionales en el espacio expositivo, siempre tomando en consideración al visitante y su experiencia.



# GLOSARIO

## CURADURÍA

Actividad desempeñada por un especialista investigador que posee los conocimientos necesarios de identificación, preservación, conservación y administración de las colecciones.

## CURADOR

Como parte de un museo, es el representante general de una colección: de su conservación, estudio y conocimiento. Normalmente, suele ser el encargado de preparar conceptualmente una exposición. Selecciona, estudia escoge las obras, piezas o temas para preparar el guión museológico y supervisa el montaje.

## COLOR

Desde el punto de vista de un fenómeno físico, el color es una sensación que el cerebro percibe, resultado de la sensibilidad del ojo humano, lo hace a través de tres longitudes de onda (rojo, verde y azul), las cuales se verán condicionadas por la cantidad de luz que esté presente, seguido de esto son reinterpretadas mediante un proceso cerebral generando así, la sensación de una luz coloreada. El color visto desde el punto de vista de las artes gráficas es un pigmento, puede ser obtenidos de forma artesanal o de manera sintética, tales permiten teñir o cubrir un sin fin de superficies, que al ser expuestas a la luz el efecto físico del color se hace presente, por lo que parte de la superficie teñida absorbe y refleja cierta cantidad de luz la cual es captada por las longitudes de onda e interpretada por un proceso mental como color.

## CONSERVADOR O CUSTODIO

Vigila que todos los aspecto de conservación de la muestra: iluminación temperatura, humedad, embalaje, seguridad, manipulación y transporte de las piezas a ser expuestas se lleven a cabo.

## GAMA CROMÁTICA

Escala formada por gradaciones que realizan un paso regular de un color puro hacia el blanco o el negro, una serie continua de colores cálidos o fríos y una sucesión de diversos colores.

## MUSEÓGRAFO

En conjunto con el curador, investigador, o museólogo, traduce el concepto o discurso conceptual al espacio expositivo.

## SERIF

Una serifa es una línea corta o un elemento en forma de cuña que esta unido al principio o final de un carácter.

## TROVICEL

Lámina de PVC espumado, el sintra o trovicel es una estructura de espuma uniforme, ligera y con colores resistentes a la luz. Tiene una mínima absorción de agua, y puede imprimirse en ella o montarse viniles adheribles.

## TIPOGRAFÍA

Se trata de una actividad que se encarga de todo lo referente a los símbolos, los números y las letras de un contenido que se imprime en soporte físico o digital. El diseño, la apariencia y las dimensiones de los tipos depende de la intención que el diseñador y comunicador visual pretenda generar. Existen dos clasificaciones generales serif o con remates, o san serif sin remates.

# BIBLIOGRAFÍA

- Alonso Fernández, Luis. *Museología y Museografía*. Ediciones del serbal. Barcelona.1999. pp. 383
- Belcher, Michael. *Organización y diseño de exposiciones*. Su relación con el museo. Edit Trea. España.1997. pp. 277
- Berndt León Mariscal, Beatriz. *La investigación y la profesión del investigador en un museo de arte mexicano. Algunas consideraciones*. Coedición INAH y Universidad Iberoamericana, México, 2005, pp. 157
- Castellanos, Patricia. *Los museos de ciencias y el consumo cultural: una mirada desde la comunicación*. Edit. UOC. España. 2008. pp.228
- Contreras, Fernando. *Diseño gráfico, creatividad y comunicación*. Edit. Blur Madrid, 2002, pp. 230
- Dondis, D.A. *La sintaxis de la imagen*. Edit. GG. Barcelona. 1976, pp.211
- Costa, Joan. *Identidad Corporativa*. Edit. Trillas. México. 1993. pp.125
- Guzman Ríos, Vicente. *Espacios exteriores: Plumaje de la arquitectura*. Edit. UAM-X,CyAD. México, 2007, pp 448
- Hernández, Francisca. *El museo como espacio de comunicación*. Edit. Trea. España. 2003. pp.325
- Munari, Bruno. *¿Como nacen los objetos?* Edit. GG. España, 2004, pp. 388
- Munari, Bruno. *Diseño y comunicación visual: Contribución a una metodología didáctica*. Edit. GG. Barcelona, 1979, pp. 355
- Paoli, Antonio J. *Comunicación e información, perspectivas teóricas*. Edit. Trillas. México, 1990, pp.178
- Real, Fierros Patricia. *Gestión expósita*. Diplomado de Museología. UNAM-ENAP, México, 2008, pp. 21
- Rico, Juan Carlos, *Los conocimientos técnicos: Museos, Arquitectura y Arte*. Edit. Silex. España. 1999. pp.644
- Rico, Juan Carlos, *Montaje de exposiciones: Museos, Arquitectura y Arte*. Edit. Silex. España. 1999. pp. 394
- Rico Mansard, Luisa Fernanda. *Exhibir para educar*. Ediciones Pomares, España, 2004. pp. 447
- Rodríguez Morales, Luis. *Diseño: estrategia y táctica*. Edit. Siglo XXI. México. 2004. pp.183
- Vazquez Olvera, Carlos. *Iker Larrauri Prado, museógrafo mexicano*. Edit. INAH, México, 2005. pp. 363
- Vilchis, Luz del Carmen. *Metodología del diseño: Fundamentos teóricos*. Edit. Claves Latinoamericanas, México, 1988, pp. 161
- Wong, Wucius. *Fundamentos del diseño bi y tridimensional*. Edit. GG, Barcelona, 1994, pp.204
- Zavala, Lauro. Silva María de la paz. Villaseñor Francisco. *Posibilidades y límites de la comunicación museográfica*. Edit. UNAM. México, 1993, pp.155



experiencias  
museográficas