



UNIVERSIDAD NACIONAL  
AUTÓNOMA DE  
MÉXICO

Universidad Nacional Autónoma de México

Escuela Nacional de Artes Plásticas

**“EL DISEÑADOR Y COMUNICADOR VISUAL: UNA IMPORTANTE INTERVENCIÓN EN LA MUSEOGRAFÍA  
DE NUEVOS MUSEOS DE LA CIUDAD DE MÉXICO DENTRO DE LOS ÚLTIMOS AÑOS”**

Tesina

Que para obtener el título de:

Licenciada en Diseño y Comunicación Visual

Presenta: Nohemi Angelica Niño Polina

Director de Tesina:

Mtra. María Soledad Ortiz Ponce

México, D.F. 2014



Universidad Nacional  
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

**Biblioteca Central**



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

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

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

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



## **AGRADECIMIENTOS**

A mis padres Miguel Angel Niño Osorio y Maria Guadalupe Polina Cervantes por su amor, cariño, apoyo y comprensión a lo largo de mi carrera y de mi vida. Por ustedes soy quien he llegado a ser. Los quiero.

A mis hermanas Ana Karen y Elsa Guadalupe por animarme día a día. Gracias por darle a mi vida tantas risas y alegría.

A mis familiares, abuelos, tíos, primos, gracias por apoyarme e interesarse siempre en mi vida.

A mis amigos por su valiosa amistad y por estar siempre conmigo.

A mi directora de tesis por su guía, paciencia y apoyo total durante la realización de esta investigación.

## **DEDICADA**

A mis abuelos Francisco Salvador Polina y María Esther Cervantes por su amor y cariño. Especialmente a mi abuela, que nunca dejó de creer en mi y me alentó a dejar el miedo de lado y tener confianza en mi misma. Pero sobre todo por su historia de vida, que me ha inspirado desde niña motivandome a seguir adelante, espero que todo su esfuerzo y sacrificio no sea en vano.

Esto es para ella.



## INTRODUCCIÓN

La continua evolución de los museos a través de los años permite reconocer a estas instituciones como espacios comprometidos con su tiempo, misión, visión y su público. Parte importante de esa misión es la de comunicar y transmitir nuevos cambios en las generaciones y en la vida diaria. Esto se logra mediante la aplicación de la museografía para lograr que la exposición cumpla con dicho cometido.

El diseño es un elemento esencial para el éxito de una exposición. Si bien existen muchos criterios y formas de diseñar una exposición, en la práctica lo que condiciona los resultados positivos son la capacidad y la habilidad del diseñador para guiar y atraer la atención del público, para que así pueda recibir mejor el mensaje.

Hoy en día, cuando la tecnología ha invadido al mundo, el diseñador y comunicador visual tiene mucho campo que recorrer y desarrollar en los nuevos museos que han surgido en los últimos años. Museos y espacios con nuevas estructuras, tecnologías, materiales; nuevos sectores de la población y público-espectador, nuevos temas y mensajes a comunicar; son un reto al que se tiene que enfrentar el diseñador y comunicador visual, ya que debe intervenir y evolucionar junto con los nuevos requerimientos de la institución y el público visitante.

La presente investigación busca describir y valorar la actividad del diseñador y comunicador visual en el desarrollo de un proyecto museográfico en los nuevos museos de la Ciudad de México, identificando el área donde labora dentro del museo y la necesidad de cooperación y coordinación de los distintos individuos que trabajan en este campo (arquitectos, conservadores, etc.).

En el primer capítulo se pretende señalar y describir las características principales sobre el museo, sus variantes, tipos de exposición, el proyecto museográfico y el proceso que conlleva. Estos aspectos son fundamentales que debe conocer ampliamente el profesional dedicado al diseño de exposiciones.

En el segundo capítulo se centra exclusivamente en el diseño de exposiciones, todo lo que conlleva el proyecto y los elementos museográficos que lo componen. Así también se pretende señalar el área en donde se desarrolla el diseñador y comunicador visual, el equipo con el que participa y su labor dentro de éste.

En el tercer capítulo se pretende ejemplificar los temas vistos en capítulos anteriores mediante el estudio de tres casos en distintos museos, en donde se describe y analiza el diseño museográfico y la influencia del diseñador gráfico en las exposiciones de estos espacios.

El ámbito museístico no ha dejado de ser un espacio de desarrollo para el diseñador gráfico, por el contrario, en él puede encontrar nuevos caminos y darle una nueva visión, e incluso explorar y experimentar su propia actividad en el diseño de exposiciones como un profesional creativo dentro de éste.



# ÍNDICE

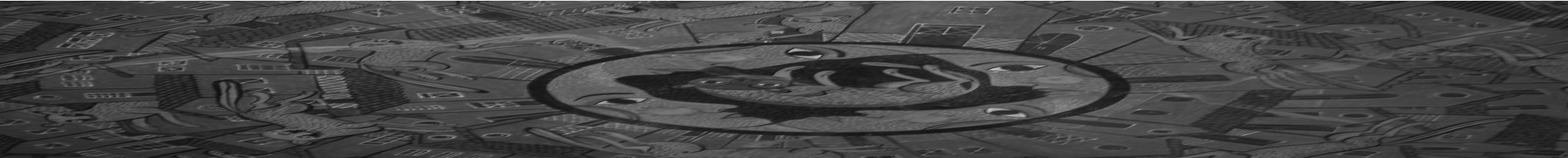
## Capítulo 1.

### **Aspectos generales de un museo.**

1.1.- Definición y breve historia de museo	7
1.1.1.- Tipos de museos	9
1.2.- La exposición	11
1.2.1.- Tipos de exposición	13
1.3.- La museografía	15
1.3.1.- Guión museográfico	16
1.3.2.- Proceso museográfico	18
1.4.- Discurso y comunicación museográfica	20

## Capítulo 2.

<b>El diseño de exposiciones.</b>	25
2.1.- El equipo multidisciplinario	26
2.2.- Elementos del diseño museográfico	29
2.2.1.- Circulación	30
2.2.2.- Iluminación	31
2.2.3.- Color	34
2.2.4.- Mobiliario	36
2.2.5.- Diseño gráfico	38
2.2.6.- Medios complementarios	40
2.2.7.- Técnicas y materiales	42
2.3.- Consideraciones que se deben prever en el diseño de una exposición	45
2.3.1.- Características del usuario	45
2.4.- El diseñador y comunicador visual en el diseño de exposiciones	48



## Capítulo 3.

**El diseño y la comunicación visual en la museografía de espacios nuevos del centro de la ciudad de México.** 52

3.1.- La museografía en nuevos museos 53

3.2.- El diseño y comunicación visual en nuevos museos 71

3.3- El diseñador y los retos que enfrenta en la actualidad 72

**CONCLUSIONES** 74

**GLOSARIO** 76

**BIBLIOGRAFÍA** 78



# CAPÍTULO 1

## **ASPECTOS GENERALES DE UN MUSEO**



## 1.1.- DEFINICIÓN Y BREVE HISTORIA DE MUSEO

La historia y evolución del museo están íntimamente ligadas a la propia historia humana en su desarrollo sociocultural, técnico y científico.

En un principio fue el deseo y la voluntad de los pueblos en todas las culturas y civilizaciones por conservar hacia el futuro su patrimonio cultural: sus manifestaciones populares, usos y costumbres (música, danza, vestido, lenguaje, comida, artesanías); sus zonas y monumentos arqueológicos, históricos y artísticos, como también las obras de sus hombres y mujeres sobresalientes en los diversos campos del arte y la ciencia.

Sin embargo, es en la Grecia clásica y Roma donde nace el museo como almacén del coleccionista debido al comercio artístico entre estas civilizaciones y que se basaba en la exportación, expoliación y botines de guerra que adornaban sus casas.

Hasta finales del siglo XVIII las colecciones tenían un carácter privado: clases altas, intelectuales, eruditos, científicos y conocedores del arte. Sólo los personajes acaudalados y poderosos reunían objetos raros en unas salas especiales, las *cámaras de maravillas*, más conocidas como *gabinetes de curiosidades*.

A partir del siglo XVIII, puede considerarse como inicio del museo público, que tuvo su consolidación en el siglo XIX y que fue gracias a la Revolución Francesa (1789) que estimuló la creación y difusión del museo como institución pública, promovido precisamente por los ideales y valores del movimiento cultural de la Ilustración.

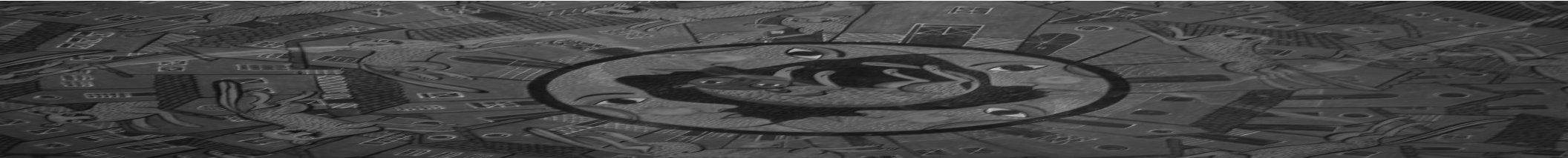
A comienzos del siglo XIX empiezan a abrir los primeros museos nacionales en Europa, como el Museo del Louvre en Francia, el British Museum de Londres, el Museo de Berlín en Alemania y el Museo Nacional del Prado en España. Posteriormente en Italia con los museos del Vaticano, como el Museo del Capitolio y el Museo Pio Clementino; y finalmente en América con el Peale Museum en Filadelfia y el Metropolitan Museum de Nueva York, el Museo de ciencias Naturales en Buenos Aires Argentina y el Museo Nacional en Río de Janeiro Brasil, entre muchos otros.

Hoy en día, “los museos modernos desempeñan un papel fundamental en el ámbito de la educación y la investigación, pero también deben resultar interesantes y atractivos para el público moderno”<sup>1</sup>.

---

1 Locker, Pam. *Diseño de exposiciones. Manuales de diseño interior*. Edit. Gustavo Gili. Barcelona. 2011. Pág.22





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

## DEFINICIÓN

La palabra museo proviene del latín *Museum* y a su vez de la griega *Museion* que significa *lugar de contemplación o casa de las musas* en Atenas. En Grecia, el *Museion* fue concebido como un centro cultural integral, en el cual los griegos intentaron recoger los conocimientos y desarrollo de la humanidad.

A lo largo de la historia, el concepto museo ha tenido diversas aplicaciones y significaciones hasta su sentido actual. Sin embargo, hay una constante en su definición: Es todo espacio físico encargado de preservar, exhibir y acercar al público a colecciones, objetos, obras, etc. que representan el desarrollo de la actividad humana en todos los campos y que establecen un vínculo con su pasado.

En la actualidad, la definición de museo más universalmente aceptada es la proporcionada y desarrollada por el ICOM (Consejo Internacional de Museos) creado en 1946 por J. Chaucey Hamlin (director del museo de ciencias de Buffalo, Estados Unidos) e impulsado bajo el patrocinio de la UNESCO. Dicha definición expresa que:

*“Museo es una institución permanente, sin ánimo de lucro, al servicio de la sociedad y de su desarrollo, abierta al público, que adquiere, conserva, investiga, comunica y exhibe para fines de estudio, educación y deleite, testimonios materiales del ser humano y de su entorno.”<sup>1</sup>*

Por su parte, el ICOM ha devenido las funciones esenciales que debe cumplir un museo en nuestro tiempo: *“conservar los testimonios materiales del hombre y de su entorno, investigar, exponer y difundir ese patrimonio para fines de estudio, educación y deleite; y al servicio de la sociedad y de su desarrollo.”<sup>2</sup>*

Los museos son las instituciones encargadas del almacenamiento, la conservación, la investigación y la interpretación del patrimonio cultural. Son los depósitos de nuestra cultura material colectiva y establecen un vínculo tangible con el pasado.

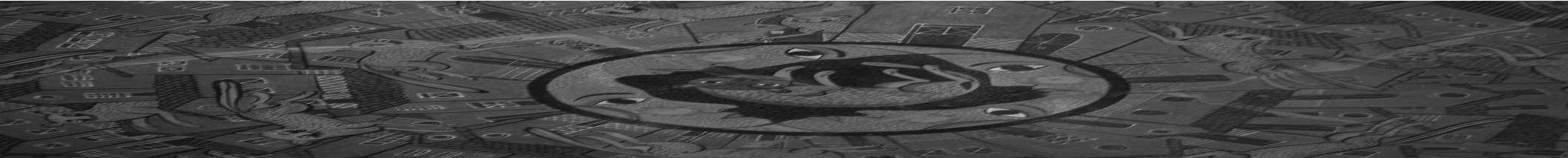
En las colecciones de los museos están representados todos los campos de la actividad humana a lo largo del tiempo, desde aviones y mariposas, hasta arqueología y nanotecnología.



*Colección de botellas de tequila.  
Museo del Tequila y el Mezcal.  
Cd. de México.*

1 Ballart, Josep. *Manual de museos*. Edit. Síntesis, Madrid, 2008. pág.20

2 Fernández, L. *Museología y museografía*. Edit. Barcelona, 1999. Pág. 149



### 1.1.1- Tipos de museos

Diversos autores han venido realizando estudios de clasificación de los museos de acuerdo con varios criterios y principios: atendiendo al contenido o disciplina, al carácter cuantitativo o específico, a la propiedad, etc. Así que dependiendo del criterio de clasificación que se utilice pueden existir una gran variedad de museos, y por tanto una gran variedad de clasificaciones.

El siguiente sistema de clasificación es utilizada por el ICOM y atiende a la naturaleza de las colecciones, agrupándolos del modo siguiente:<sup>3</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.
- 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.

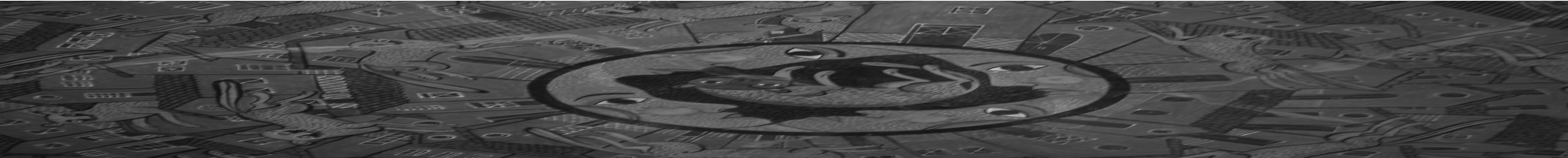
En la Ciudad de México, es frecuente poder encontrar este tipo de museos, como por ejemplo el Museo de Escultura Contemporánea Federico Silva, Museo Franz Mayer, Museo de Sitio y de la Música Mexicana o el Museo de arte Moderno.

#### **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 *Ibidem*, pág. 109



Para este tipo de museo, se puede identificar al Museo de Geología (pertenece al Instituto de Geología de la Universidad Nacional Autónoma de México), Museo Nacional de Antropología o el Jardín Botánico de la UNAM.

### **3. Museos de Etnografía y Folklore.**

El Museo de arte popular.

### **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.

El museo de la mujer, el templo mayor e incluso el museo de cera son algunos de los museos que pertenecen a esta clasificación.

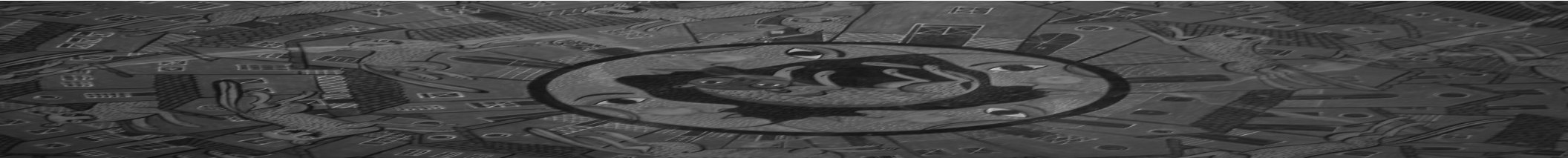
### **5. Museos de la Ciencias y de las Técnicas**

- 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.

Claros ejemplos están El Universum, el Museo tecnológico de la comisión federal de electricidad o el Museo del papalote.

### **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.

Entre los que podemos encontrar en nuestra ciudad están el Museo del correo (palacio postal), Museo interactivo de economía y el Museo del telégrafo.

## 8. Museos de Agricultura y de los Productos del Suelo

En nuestro país, este tipo de museos son muy pocos o apenas empiezan a surgir. El primero en vías de consolidarse como tal, está el Museo Nacional de agricultura de la universidad de Chapingo.

### 1.2.-LA EXPOSICIÓN

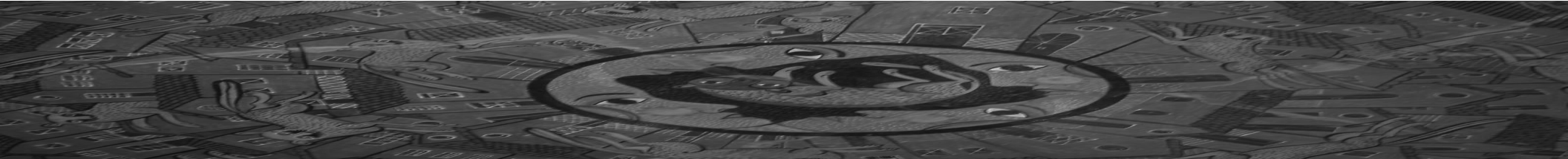
Una exposición es un medio de comunicación a través del cual se transmite una información, una idea, un tema o un relato mediante la puesta en escena (espacio) de objetos, obras u otras colecciones.

Por medio de la exposición, el museo presenta al público el patrimonio que conserva y transmite mensajes pertinentes utilizando objetos a modo de emisarios culturales, de vehículos de ideas, conceptos, imágenes y sensaciones que el público visitante recibe y asimila de forma diferente.

Todo objeto o bien cultural, al introducirlo en un museo o exposición, pierde su autonomía de objeto, ya que entra a formar parte de una historia que se cuenta, de un mensaje coparticipado por todas las obras o piezas que integran una exposición.

*“Al considerarse la exposición como una puesta en escena de los objetos, se constituye aquella en un lenguaje visual muy cercano, y se convierte por ello en un múltiple medio de interpretación, diseño e instalación y montaje de ese conjunto de objetos; un conjunto integrado e interrelacionado que debe transmitir un mensaje en su contexto”<sup>4</sup>*

4 Fernández, L. *Op. Cit.*, Pág. 205



Las exposiciones como un medio de comunicación visual, tienen características propias que las distinguen de otros medios, entre ellas están:

- El mensaje de una exposición se da por el conjunto de significaciones de varios elementos, como son: el espacio arquitectónico, los soportes tridimensionales, los objetos, la iluminación, los elementos gráficos de información (...) y los elementos audiovisuales.
- Los elementos de difusión o apoyo, como son folletos, carteles, libros, guías, anuncios y elementos promocionales se suman al conjunto de significaciones y complementan el discurso museográfico.
- Generalmente la conformación de este complejo sistema de significaciones está realizada por un equipo interdisciplinario.
- Las exhibiciones son creadas para un destinatario específico, por lo que es muy importante el papel que éste desempeña en la interpretación y comprensión del discurso. Dentro de la museografía se debe prever su participación.<sup>5</sup>

Es importante señalar 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 seguir siendo atractiva, interesante e influir en la experiencia del visitante.

De acuerdo con su desarrollo sociocultural, se puede describir cuatro tipos de funciones generales que han venido conformando a las exposiciones:

- 1.- **SIMBÓLICA.**- Finalidad de glorificación política y religiosa.
- 2.- **COMERCIAL.**- Unida al valor de la mercancía.
- 3.- **DOCUMENTAL.**- Ligada al valor informativo y científico de los objetos.
- 4.- **ESTÉTICA.**- Unida al valor artístico de las obras.

---

5 Martínez, Ofelia, *et.al. La comunicación visual en museos y exposiciones*. Imprenta Madero, Ciudad Universitaria, UNAM, México, 1995, pág. 39

### 1.2.1.-Tipos de exposición

Diversos autores describen distintas clasificaciones de exposiciones, algunas complementando a otras e incluso categorías que se combinan entre sí.

Ofelia Martínez, especialista en la comunicación visual y el diseño de exposiciones, describe cinco tipos de exposición que es común poder encontrar y que se podrían clasificar según su contenido temático, sus colecciones y de los objetivos de los espacios:

**DE OBJETOS.**- Los objetos son los elementos más importantes de la exposición, alrededor de ellos se articula el discurso museográfico.

**HISTORIOGRÁFICAS.**- Presentan la colección y respetan una secuencia cronológica dentro de una serie de acontecimientos.

**ARTÍSTICAS.**- La colección es el origen de la puesta en escena de la exposición en donde se enfatiza la posibilidad del disfrute sensitivo-visual, auditivo táctil por parte del espectador.

**INTERACTIVAS.**- Presentan colecciones y dan información generando participación activa con el espectador.

**EXPOSICIONES DE ESTIMULACIÓN PERCEPTUAL.**- Espacios en donde los recursos museográficos están destinados a motivar la capacidad perceptiva del espectador propiciando una actitud de investigación y descubrimiento.<sup>6</sup>

Por su parte, Alonso Fernández, maestro en museografía y miembro del ICOM, propone la siguiente clasificación en la cual señala que es posible encontrar exposiciones que combinan categorías, es decir, que una exposición puede ser temporal, mostrar objetos originales, ser especializada y de ámbito internacional:<sup>7</sup>

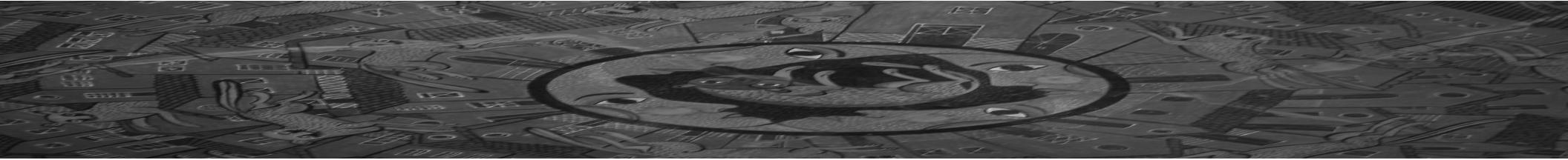
- **SEGÚN SU ESPACIO-TEMPORAL**

- **PERMANENTES.**- La propia del museo, expresa una continuidad y mantenimiento.
- **TEMPORALES.**- De duración limitada.
- **ITINERANTES.**- Proyectos temporales que recorren distintos museos o espacios prefijados.
- **MÓVILES.**- Construidas con independencia del espacio en que se exhiben.
- **PORTÁTILES.**- Son temporales que tiene tan fácil instalación que casi siempre están disponibles para ser de nuevo instaladas en espacios diferentes.

---

6 Martínez, Ofelia, *Op. Cit.*, pág. 43

7 Fernández, Alonso, *et.al.* Diseño de exposiciones. Concepto, instalación y montaje. Alianza Editorial. Madrid, 2010. Pag. 30



- **SEGÚN EL TIPO DE MATERIAL PRESENTADO**
  - OBJETOS ORIGINALES
  - REPRODUCCIONES
  - VIRTUALES
  - NATURALEZA MIXTA
  
- **SEGÚN LAS CARACTERÍSTICAS FORMALES DE SU ENFOQUE E INTENCIÓN DEL MENSAJE**
  - SISTEMÁTICA.- Sobre una unidad temática, síntesis de contenidos, un periodo histórico o un estilo determinado, etc.
  - ECOLÓGICA.- Propone dar una visión global y ambiental del mensaje o contenido de la exposición relacionándola con el hábitat.
  - TEMÁTICA (monográfica).- Intenta reflejar una cierta panorámica comprensiva de los contenidos.
  - INTERPRETATIVA O DE TESIS.- Expone una posición o enfoque personal del mensaje.
  - CONTEXTUAL.-Enfocada a centrar el mensaje 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.
  - POLIVALENTE.- Permite diversos niveles de lectura, según diferentes mentalidades, edades, formación, etc.
  - ESPECIALIZADA.- Visión muy particularizada, demostración de medios y conformación de técnica y escenográfica.
  
- **SEGÚN SUS FUNCIONES GENERALES**
  - SIMBÓLICA
  - COMERCIAL
  - DOCUMENTAL
  - ESTÉTICA



*Exposición temporal  
"Guardianas de fuego".  
Museo de la Mujer.  
Cd. de México.*

- **SEGÚN LA PARTICIPACIÓN Y EL ROL DEL PÚBLICO**

- INTERACTIVA
- REACTIVA
- DINÁMICA
- CENTRADA EN EL OBJETO
- SISTEMÁTICA
- TEMÁTICA
- PARTICIPATIVA

### **1.3.- LA MUSEOGRAFÍA**

Para entender la forma en que se monta una exposición es necesario conocer la disciplina que se encarga de ello: la museografía.

*“Con museografía y museográfico nos referimos no sólo a las exposiciones y exhibiciones de objetos, sino también en general, a todos los aspectos relacionados con los espacios en los que el visitante interactúa con un ambiente relativamente impersonal de auto aprendizaje. Creemos que el diseño de los espacios museográficos debe partir de las condiciones y necesidades del visitante, y no de las intenciones o posibilidades de las instancias de diseño y producción.”<sup>8</sup>*

La museografía es la disciplina que se ocupa en agrupar técnicas de concepción y realización de una exposición; desde iluminación, circulación, instalación y conservación de las colecciones, diseño gráfico, hasta climatología, arquitectura del edificio, relación espacial; todo lo necesario para que el discurso de la exposición se logre de una manera correcta en favor del visitante.

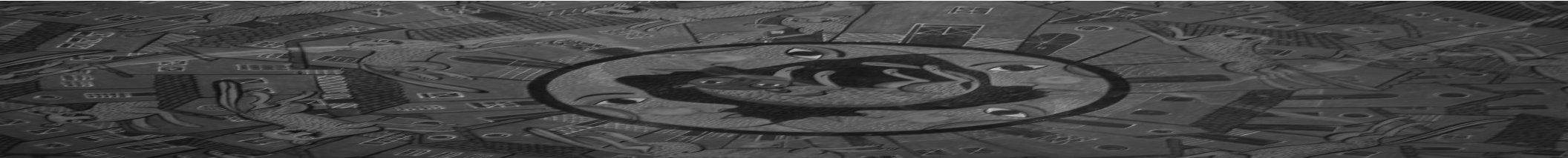
La función de la museografía radica principalmente en los objetos que pretende exhibir. Dichos objetos poseen un cúmulo de significaciones que deben interpretarse para hallar en ellos los elementos característicos que determinan el significado real que tienen, y a su vez, comunicarlo a través de medios didácticos y estéticos; de elementos que seduzcan al visitante, que lo estimulen y lo interpreten.



*Sala Holocausto.  
Museo Memoria y Tolerancia.  
Cd. de México.*

8 Zavala, L, *et. al.*, *Posibilidades y límites de la comunicación museográfica*. Edit. UNAM, México, 1993, pág.13





Para lograr sus metas, la museografía se apoya en disciplinas como el diseño gráfico, la arquitectura, el diseño industrial, entre otras. Por ello, debe ser multidisciplinar, donde distintos profesionales participan para llevar a cabo las exposiciones.

Entre estos profesionales, la participación del curador y/o Investigador es fundamental en el inicio de cualquier proyecto, ya que además de ser los encargados de una colección, tanto de su conservación, su estudio y conocimiento; son quienes investigan, desarrollan y escriben el guión temático o guión museológico donde se determina el nombre, justificación y objetivos; tipo de público al que va dirigido, marco teórico; los parámetros geográficos, cronológicos y temáticos; la investigación documental y biográfica, lista tentativa de piezas y objetos a ser expuestos. Una vez concluida la investigación y la lista de obras a utilizar, la exhibición puede ser preparada y organizada mediante el guión museográfico.

### 1.3.1.- Guión Museográfico

*“Para llevar a cabo una exposición es necesaria una sistematización del proceso de planeación a fin de lograr resultados favorables en la formulación de discursos para exposiciones o museos.”<sup>9</sup>*

Este proceso de planeación se ve realizado en el guión museográfico, que es un documento cuya función es organizar de manera ordenada las piezas de la colección que se expondrá, teniendo como principal referente al guión museológico, que sirve para reconocer el tipo de obra u objetos de la exposición y su ordenamiento en salas, enlistando todos los requerimientos necesarios para su correcta exhibición. Este documento “contiene los lineamientos básicos para realizar el diseño y la producción de cada uno de los elementos de la comunicación gráfica”.<sup>10</sup>

En 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. Asimismo, le permite al museógrafo visualizar el espacio, definir y calcular el mobiliario correspondiente, los tiempos, las actividades, etc. y organizar la intervención de otras disciplinas, entre ellas, el diseño gráfico, para dar el apoyo necesario a la exhibición y llegar a su buen término.

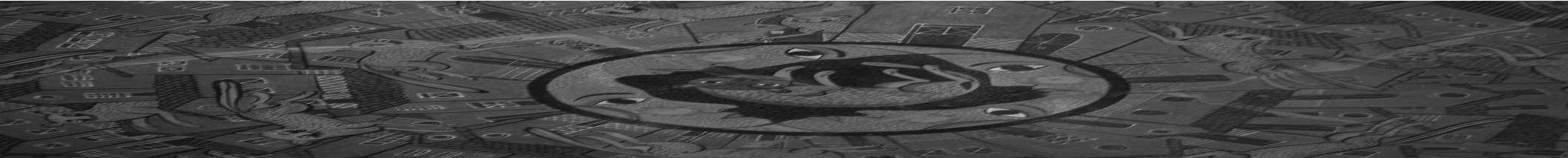
En todo guion museográfico debe definirse lo siguiente:<sup>11</sup>

OBJETIVOS.- Determinar cuáles son los propósitos, tanto generales como específicos de la exposición. Debe quedar claro qué es lo que se pretende comunicar y cómo se logrará.

9 Martínez, Ofelia, *Op. Cit.*, pág. 53

10 *Ibidem*, pág. 75

11 *Ibidem*, pág. 54



Los resultados de esta etapa de trabajo deben ser asimilados por todos los integrantes del equipo de planeación, a fin de que todos estén convencidos de la finalidad de la exposición.

**PERFIL DEL PÚBLICO.-** El equipo de planeación museográfica tendrá que precisar quiénes conforman el público al que estará dirigida la exposición. Estas referencias tendrán que considerar variables como sexo, edad, nacionalidad, profesión, nivel de educación, socioeconómico, y origen, urbano o rural.

**DEFINIR EL TIPO DE ESPACIO QUE SE VA A CREAR.-** Concretar el tipo de exposición que se quiere crear, así como definir sus contenidos y puntualizar cuál será la intención del discurso museográfico.

También debe precisarse:<sup>12</sup>

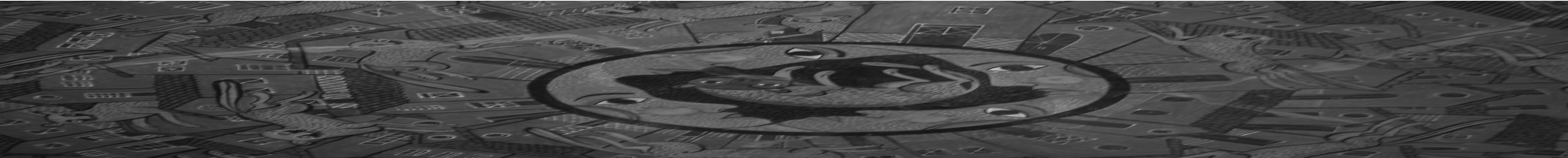
- Características del espacio museográfico.
- Características generales de los elementos de exhibición, tanto en lo que se refiere a los objetos, como a sus soportes y exhibidores.
- Los medios de comunicación que intervendrán como parte inherente a la exposición.
- Los criterios generales de la producción de la imagen gráfica.
- Elementos compositivos: forma, color, tipografía, materiales, etc.

Básicamente se pueden resumir en los siguientes, los cuáles constituyen el guión museográfico:

- El proyecto de la exhibición.
- La definición del proyecto.
- Finalidad de la exposición.
- Contexto y directrices básicas.
- Temas y concepto.
- Contenido de la exposición.
- Diseño.
- Duración y reutilización.
- Seguridad.
- Conservación.

---

12 *Ibidem*, pág. 75



También es importante presentar a la instancia promotora de la exposición, además del guión, los siguientes resultados:<sup>13</sup>

- Anteproyecto arquitectónico:- planos, maquetas, detalles del espacio de la exposición.
- Anteproyecto de diseño industrial:- con planos y dibujos de los soportes y exhibidores museográficos.
- Anteproyecto de diseño gráfico:- con muestras físicas, a tamaño a escala, de los elementos de diseño gráfico.

Así también, se debe presentar e indicarse todos los costos que se generan en la producción de la exposición: construcciones en el espacio, construcción de soportes de exhibición, elaboración del material gráfico, impresiones, medios didácticos de apoyo, etc. Los requerimientos técnicos y presupuestales varían de acuerdo con el tipo de exposición (permanente o temporal), la duración, la cantidad y tipo de obras (escultura, pintura sobre caballete, artes decorativas, etc.) y el tipo de montaje.

Los presupuestos dependen mucho de las instituciones encargadas de realizar las exposiciones. Por ello, es muy importante prever todos y cada uno de los rubros de gastos a efectuar, a fin de aprovechar al máximo los recursos con los que se cuenta y obtener un equilibrio entre los costos y los resultados.

### **1.3.2.- Proceso museográfico**

El proceso que se lleva a cabo para la ejecución de un proyecto museográfico comprende cuatro etapas:

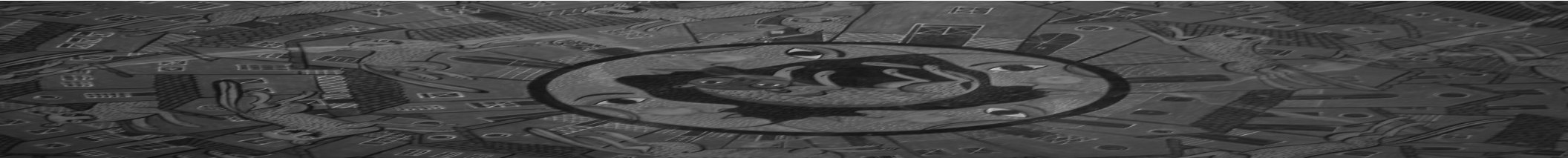
- a) Planificación
- b) Diseño
- c) Producción
- d) Montaje

#### PLANIFICACIÓN

Esta debe partir del guión museográfico, que finalmente constituye un marco básico de referencia para el desarrollo del proyecto. Debe definirse el tema y su extensión; las colecciones que se expondrán, su conservación; la museografía, si será permanente o temporal, luz y cambios climáticos; el espacio, sus características y dimensiones, acabados.

---

13 *Ibidem*, pág. 75



Se debe especificar los conceptos básicos que se comunicarán al público en la exposición y reunir la información particular sobre el tema; documentar la información y las colecciones, seleccionar los objetos que se exhibirán, establecer las secuencias de presentación y determinar la composición y el número de las unidades de exhibición.

Debe especificarse los elementos gráficos de información (mapas, diagramas, ilustraciones, fotografías, etc.), los apoyos tridimensionales de información, (maquetas, modelos, dioramas, etc.) y textos.

## DISEÑO

Siguiendo el guión museográfico y de acuerdo a las especificaciones que contiene, se determina el tipo, la dimensión y el número de elementos de exhibición y de información que integrarán cada unidad, sean éstas plataformas, pedestales, vitrina, tableros o mamparas. Se establece la distribución de los conjuntos en el espacio de exhibición y se decide sobre los sistemas de iluminación más adecuados. A la par de esta actividad debe iniciarse el diseño de los elementos gráficos que darán información y apoyo a la exposición. Para lo cual deben establecerse los criterios de diseño a seguir, y los cuales moldearán el carácter de la expresión gráfica, desembocando en gamas cromáticas, estilos tipográficos, materiales, etc.

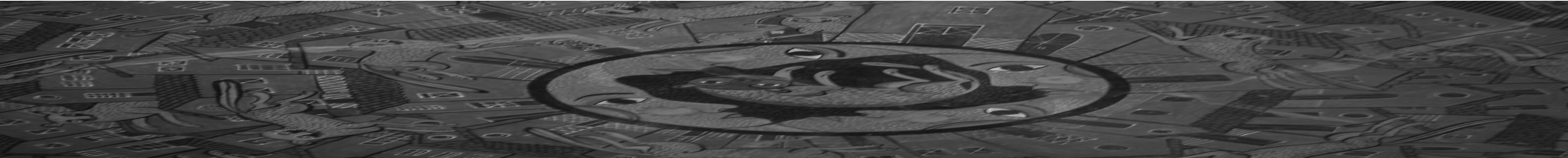
El diseño museográfico especifica también los acabados interiores del espacio de exhibición y define la distribución de los equipos de iluminación así como cualquier otra instalación incorporada a la arquitectura que fuera necesaria. Por otro lado, los especialistas deben darse a la tarea de redactar los textos informativos y las cédulas de objetos, así como obtener los documentos e imágenes para elaborar la presentación gráfica. Es importante que el diseño sea aprobado como anteproyecto por la instancia promotora de la exposición para pasarse después a planos ejecutivos.

## PRODUCCIÓN

La producción comprende la manufactura de las estructuras y el mobiliario museográfico, la realización de los elementos gráficos y tridimensionales de información, los acabados interiores de los espacios de exhibición, la instalación de sistemas y equipos especiales, así como la terminación de los tratamientos de conservación de las piezas. En ocasiones la producción comprende ciertas instalaciones muy complejas como son los dioramas y algunos tipos de ambientación, así como también maquetas o modelos detallados que a veces deben constituirse a escala natural y con movimiento. La supervisión de los museógrafos y de cada uno de los especialistas sobre el tema deberá ser constante y contar con el auxilio de los arquitectos para las obras que tuvieran que efectuarse dentro de los espacios de exhibición.



*Montaje de gráfica  
y piezas de exhibición.  
Museo del Templo Mayor.  
Cd. de México.*



## MONTAJE

El montaje de los objetos y contenidos “(...) integrará en su presentación la adecuada ubicación en el espacio y medios físicos (paneles, soportes, vitrinas, etc.), el orden o secuencia para su mejor contemplación y lectura (concepto y mensaje a transmitir) y el ambiente más propicio (protección, seguridad, climatización e iluminación)”<sup>14</sup>.

El montaje museográfico se realiza estando totalmente terminadas las obras de acabado y las instalaciones en los espacios de exhibición. El montaje deberá llevarse a cabo en tres fases:

- 1.- La instalación de estructuras mayores y la colocación de piezas monumentales.
- 2.- La instalación de estructuras menores y mobiliarios museográficos.
- 3.- La colocación de objetos menores en vitrinas y sobre pedestales y repisas o el colgado de cuadros en muros y mamparas. Así como también la colocación de los tableros de información gráfica y el ajuste final de la iluminación.

### 1.4.- DISCURSO Y COMUNICACIÓN MUSEOGRÁFICA

La comunicación es un proceso donde se intercambia y comparte un mensaje (conjunto de signos y señales) que son interpretadas entre dos partes: Un emisor (encargado de emitir un mensaje) y un receptor (quien recibe y da respuesta al mensaje).

El circuito de la comunicación se articula por “el canal” que actúa como la vía o medio por donde se emite el mensaje:

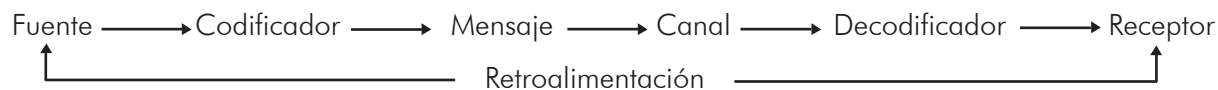
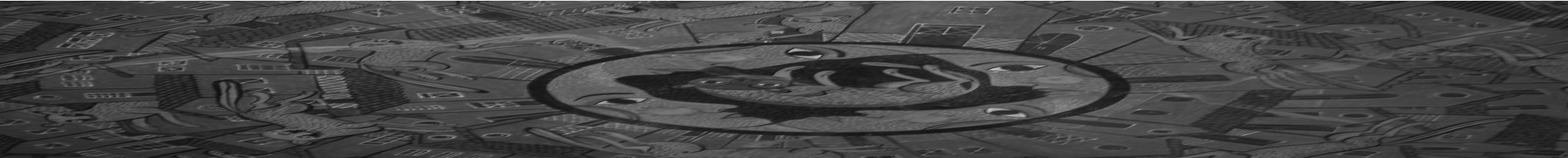


La función comunicativa del museo se realiza a través de la exposición. El proceso de comunicación en una exposición puede esquematizarse del siguiente modo:<sup>15</sup>



<sup>14</sup> Fernández, L, *Op. Cit.*, Pág. 214

<sup>15</sup> Ballart, J., *Op. Cit.*, Pág. 183



En el esquema anterior, se puede ubicar que el espacio de exposición, y cada uno de los elementos que se encuentran dentro de él, fungirán como la fuente emisora de una gran cantidad de mensajes producidos y codificados por el equipo del museo que serán transmitidos al visitante-receptor. El mensaje se transmite a través del canal que son los recursos visuales, literarios y/o sonoros, provenientes de medios impresos y/o digitales. Los mensajes serán decodificados e interpretados por los visitantes o receptores, generando en ellos una respuesta de modo que éste no sea el destinatario pasivo, sino que su punto de vista sea tenido en cuenta.

La comunicación es elemental para la museografía ya que en todo momento comunica a una gran diversidad de públicos, y por lo tanto también hay gran variedad de posibles mensajes que inciden en la pluralidad de ese gran público. Comunicar es parte de la exposición, ese gran campo experimental donde se articulan los lenguajes.

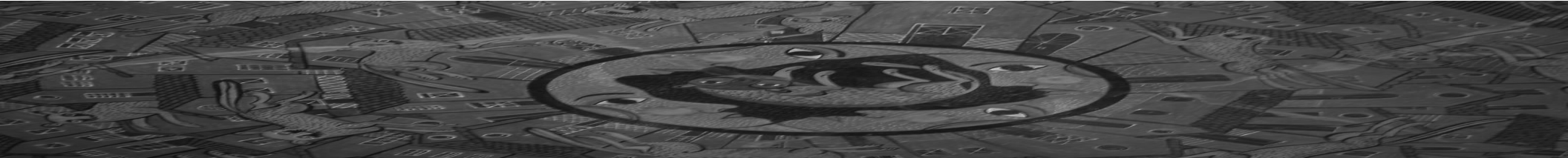
Es por ello que el objetivo principal del museógrafo y del diseñador gráfico en el proceso de comunicación recae en la codificación. Es indispensable conocer al visitante para escoger las técnicas y medios más idóneos de comunicación. En ese espacio arquitectónico en el que se enlazan el conjunto de acciones que hacen al museo, se desarrolla ese código que empieza con el objeto.

Aunado a este, elementos como el espacio, la luz, el color, las texturas, el mobiliario y los elementos de apoyo expresivo como las cédulas, mapas, maquetas, videos e interactivos, se entrelazan para convertirse en el sistema que articula el lenguaje de un museo y por consiguiente el propio mensaje de la exposición.

Puede entenderse al discurso museográfico como la interacción entre la puesta en escena museográfica creada por el productor y la lectura interpretativa y respuesta de ésta por parte del espectador. En palabras de Lauro Zavala:

*“El discurso museográfico es la categoría de análisis con la que se alude al conjunto formado por los elementos de la producción museográficas, los elementos formales de la exhibición y la respuesta del visitante.”<sup>16</sup>*

16 Zavala, *Op.Cit.*,pág.35



Dentro de las intenciones que puede tener el discurso museográfico podemos encontrar dos claramente establecidas:

- Dimensión estética, la cual es utilizada para generar infinidad de significaciones. En este caso, el espectador construye su propia experiencia, independientemente de la significación que el equipo de planeación museográfica le confiera a una exposición.
- Otra dimensión, en la que el discurso a comunicar tiene un significado unívoco (monosémico). El equipo de planeación en estos casos se plantea transmitir un mensaje claramente definido. En estos casos se habla de exposiciones didácticas.<sup>17</sup>

En cuanto a la narrativa o secuencialidad del discurso museográfico, una exposición, en general, “debe tener perfectamente definidos sus contenidos, a fin de que el espectador pueda construir su propia experiencia a partir de la interpretación del conjunto de significantes, por lo que se debe puntualizar cuál será la intención del discurso museográfico.”<sup>18</sup>

En la comunicación museográfica, el visitante tiene la última palabra. Interpretar la experiencia del visitante es preocupación lógica de comunicadores para comprender las múltiples posibles actitudes del visitante frente a la exposición.

Para lograr este objetivo, se usa un método basado en la existencia de dos actividades fundamentales e imprescindibles: la concreción de una idea y la escenificación de un espacio. De ahí que la exposición se convierta en un vehículo para explicar o motivar una cierta idea a través de los sentidos y de un espacio físico, en donde el objetivo particular debe ser mejorar e intensificar dicha comunicación.

“El espectador es quien finalmente configura su experiencia museográfica a partir de la interpretación personal que realiza del discurso que se le presenta en la exposición. Cada visitante por lo tanto produce una lectura diferente, la que dependerá de su propia historia personal, de las expectativas que se le presenten dentro de la narrativa del discurso de la exposición e incluso de su estado de ánimo.”<sup>19</sup>

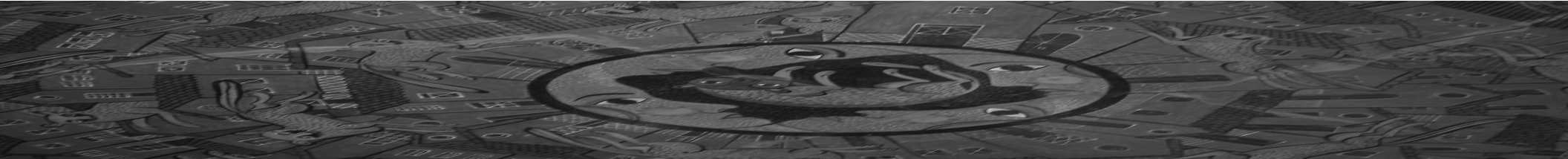
En toda exposición existen elementos que logran que las expectativas del equipo y del visitante sean satisfechas al haber concluido el recorrido que este último hace del espacio de exhibición.

---

17 Martínez, Ofelia, *Op. Cit.*, pág. 47

18 *Ibidem*, pág. 54

19 *Ibidem*, pág. 48



Estos elementos pueden ser agrupados bajo tres categorías:

- ELEMENTOS RITUALES.- objetos, arquitectura, ambientaciones, umbral, salida, espacios de proyección, y transporte para el acceso.
- ELEMENTOS EDUCATIVOS.- textos (cedularios), audiovisuales, películas, videos, maquetas , paneles, materiales gráficos, demostraciones, conferencias, guías de visita, y catálogos.
- ELEMENTOS LÚDICOS.- módulos interactivos, simulaciones, tiendas, computadoras, restaurantes, opciones arquitectónicas, viajes educativos, visitas para niños, y demostraciones.<sup>20</sup>

Dichos elementos conforman la experiencia museográfica. El museo o exhibición le proporciona al espectador un conjunto de medios de comunicación y éste realiza una actividad selectiva.

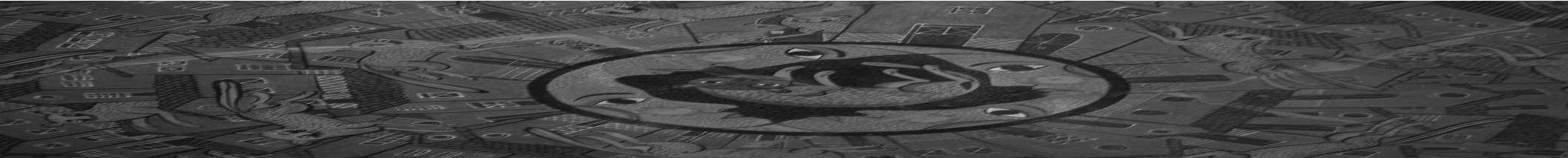
La exposición se convierte pues, en un lenguaje nuevo donde convergen las artes gráficas, la estructura arquitectónica, el espacio, la luz, el color, el movimiento y el sonido; y que en consecuencia dan cabida a un nuevo medio de comunicación y que culmina en una secuencia deseada de impresiones por parte del espectador.





# CAPÍTULO 2

## EL DISEÑO DE EXPOSICIONES



El diseño es una disciplina que tiene por objeto resolver necesidades del ser humano. Es un proceso de creación y expresión visual relacionada con factores de tipo económico, ideológico y estético.

Wicius Wong expresa sobre el diseño que “...es la mejor expresión visual de la esencia de “algo” ya sea un mensaje o producto. Su creación no debe ser sólo estética sino también funcional, mientras refleja o guía el gusto de su época.”<sup>21</sup> Por lo que no es diseñar por diseñar, sino que debe tener un propósito a cumplir y que está condicionada por el tiempo y circunstancias en las que se encuentra el ser humano.

En el caso de una exposición, el diseño es el resultado de una actividad colectiva y cooperativa. “Los museos y espacios de exhibición, son diseñados con el fin de demostrar de manera sistemática algún aspecto de un determinado acervo natural o cultural, ya sea a través de la puesta en escena de objetos específicos, o bien con el apoyo de módulos interactivos u otras estrategias de carácter educativo”<sup>22</sup>.

El diseño de exposiciones, como medio de comunicación, debe tener al público en mente y determinar los siguientes puntos clave: qué queremos contar, cómo lo vamos a contar y qué esperamos conseguir con lo que contamos, con la exposición en sí. Por lo tanto se requiere que el diseñador gráfico configure una serie de mensajes visuales transformándolas y posibilitando su comprensión a un público determinado.

En la actualidad, lo que ahora se busca es que el público se sienta también atraído por la exposición y tome parte en ella, utilizándose para ello distintos métodos pertenecientes al campo del diseño (luz, color, sonidos, audiovisuales, sistemas multimedia, etc.) y cuyo propósito es convertir la exposición en algo ameno y educativo, sin perder el sentido estético.

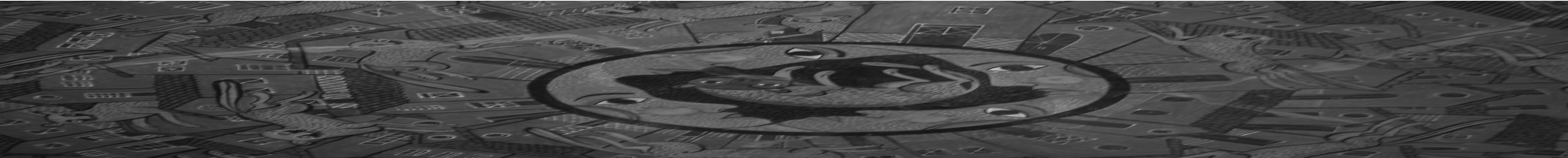
El diseñador y comunicador visual y demás profesionales en el diseño de exposiciones no deberán perder de vista que el público es el elemento más importante en la creación de exposiciones; que habrán de trabajar integralmente con el equipo de investigación y curaduría, así como con el equipo de montaje para garantizar el éxito en la elaboración de la exposición.

El espacio es el elemento más determinante de la exposición y del museo. El espacio condiciona pero también define la realidad de la exposición y la experiencia del visitante.

---

21 Wong, Wicius. *Fundamentos del diseño*. Edit. G.G. Barcelona, 2002, pág.41

22 Zavala, *Op.Cit.*,pág.7



Así también, configura todos los elementos, incluidos los objetos. Al presentarlos en un lugar y en un sitio, y perder en parte su autonomía en beneficio del conjunto, el suceso en que se convierte dentro de una determinada instalación y montaje produce el acontecimiento lingüístico (performance) concreto de una comunicación, y define el perfil y el nivel de su mensaje.<sup>23</sup>

*“En el diseño de exposiciones, un planteamiento escenográfico implica la división del espacio en una serie de “escenarios” por los que se puede mover el público. Los cambios de altura, escala, color, sonido, textura, superficie e iluminación influyen en el ambiente y el carácter de dicho espacio, transmitiendo unos mensajes espaciales concretos que funcionan como un telón de fondo subliminal para la narración.”<sup>24</sup>*

## 2.1.- EL EQUIPO MULTIDISCIPLINARIO

El diseño de exposiciones afecta a todos los campos y funciones internas del museo. Para lograr sus metas la museografía debe trabajar en equipos multidisciplinarios, donde distintos profesionales participan para llevar a cabo el proyecto de la exposición: en su concepto, en su producción, en su construcción, en su instalación y en su montaje. Es decir, que complementen y enriquezcan el discurso museográfico.

Estos equipos multidisciplinarios se dividen en 3 áreas fundamentales que son:<sup>25</sup>

1.- *Área de investigación o curaduría.*- Constituido por especialistas responsables de la formulación y desarrollo de los contenidos temáticos, de las exhibiciones, valoración de las colecciones. Establece los objetivos y los ejes temáticos de una exposición (guión museológico).

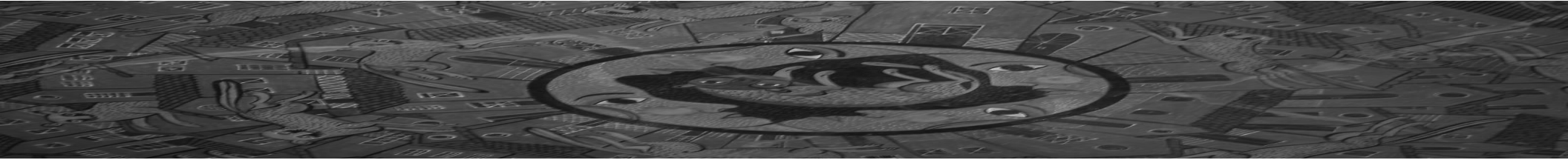
Entre sus funciones están:

- Investigación de temas específicos a desarrollar.
- Elaboración de guión temático. (Desarrollo breve de los temas que componen la exposición y esqueleto conceptual).
- Elaboración de guión museográfico (en colaboración con el área de diseño museográfico).
- Investigación y acopio de imágenes.

23 Fernández, Alonso, *Op. Cit.*, Pag. 92

24 Locker, Pam. *Op. Cit.*, pág. 88

25 Martínez, Ofelia, *Op. Cit.*, pág. 55



- Redacción de textos.
- Revisión de los contenidos en las etapas de diseño y producción (en colaboración con el área de diseño museográfico).
- Acopio de colecciones
  - Selección de las colecciones.
  - Carácter de los objetos.
  - Obtención de los objetos.
  - Conservación de los objetos.
  - Restauración de los objetos.

2.- *Área de diseño museográfico.*- Lleva a cabo la conceptualización del espacio museográfico, entendiéndolo como un conjunto integral de significaciones que conforma un discurso generado a partir de los diversos sentidos de los distintos medios de comunicación. Este departamento puede estar constituido por diversos especialistas dedicados al diseño, como son el arquitecto, el diseñador industrial, y el diseñador gráfico. Esta área debe colaborar estrechamente con el área de curaduría para elaborar el guión museográfico y determinar los criterios generales del manejo de forma, color, espacio y composición.

Entre sus funciones destacan:

#### DISEÑO ARQUITECTÓNICO:

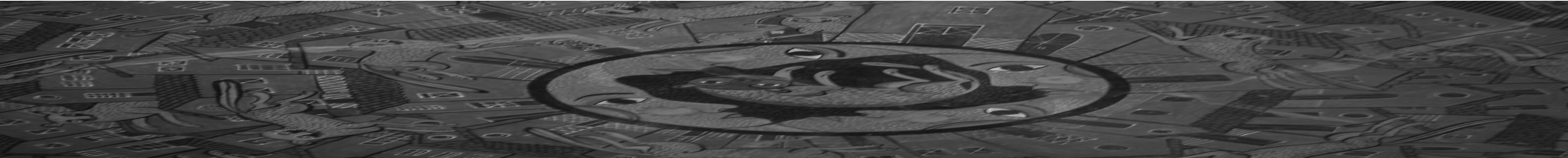
- Proyecto arquitectónico original o,
- Adaptación del edificio destinado a la exhibición.
- Distribución-zonificación de contenidos en áreas de exhibición.
- Propuesta de circulación y señalización.
- Iluminación.
- Ambientes museográficos especiales.

#### DISEÑO DE ELEMENTOS TRIDIMENSIONALES:

- Diseño de cada soporte museográfico.
- Diseño de modelos, maquetas, dioramas, etc.

#### DISEÑO GRÁFICO:

- Diseño de elementos gráficos: tableros, mapas, ilustraciones, gráfica.
- Fotografías.
- Diseño tipográfico.



- Jerarquización tipográfica.

#### DISEÑO DE ELEMENTOS INTERACTIVOS:

- Elaboración de guiones.
- Producción.
- Postproducción.

#### DISEÑO DE ELEMENTOS AUDIOVISUALES

- Elaboración de guiones.
- Producción.
- Postproducción.

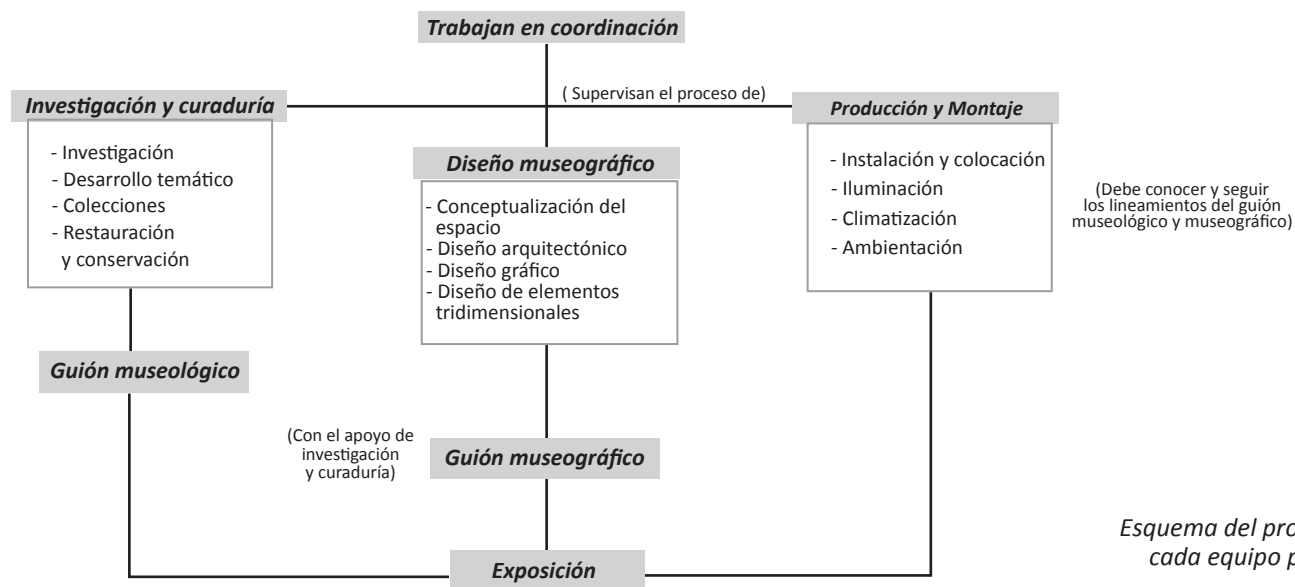
“El equipo museográfico debe saber conjugar: el tema, la colección, el espacio y el público. Debe conocer el espacio muy cuidadosamente: sus características, sus dimensiones, a qué altura están los techos, qué instalaciones puede aprovechar, como tomas de corriente, etc.; por dónde se entra; por dónde se sale, qué tipo de suelo tiene, los pisos, qué acabados tiene. Tiene que conocer el tema porque se lo ha explicado el asesor y lo comprende; desde luego, tiene que conocer con la mayor familiaridad posible la colección y tiene que saber quién va a ver la exposición.”<sup>26</sup>

3.- *Área de Producción y montaje museográfico.* - Esta conformado por distintos talleres como pintura, carpintería, construcción, electricidad, etc. y proveedores externos tales como rotulistas, textiles, vidriería, entre otros, que trabajan en la habilitación del espacio, el montaje de la colección y la colocación de mobiliario y otros objetos bi y tridimensionales que conforman el espacio expositivo. También se ocupa de aspectos como la climatización, la instalación de iluminación, soportes y elementos de sujeción; realizado bajo las especificaciones del departamento de museografía y donde existe un experto que conoce las condiciones de cada uno de estos aspectos.

Al final de cada exposición, este equipo también es responsable del desmontaje y devolución de las obras verificando el estado en que se encuentran las piezas. Realiza y construye las instalaciones diseñadas previamente, y posteriormente realiza el montaje de los objetos y demás contenidos. Este departamento deberá atenerse con rigor al guión museográfico y trabajar bajo la supervisión del departamento de diseño museográfico. De ella dependen directamente la presentación y puesta en escena de los objetos y el acierto de su capacidad comunicativa a través de la materialidad y el contexto medioambiental de éstos.

---

26 Vásquez, Carlos. Iker Lurrari Prado, *Museógrafo mexicano*. Edit. INAH, México, 2005, pág. 278 y 281



*Esquema del proceso e intervención de cada equipo para la construcción de una exposición.*

## 2.2.- ELEMENTOS DEL DISEÑO MUSEOGRÁFICO

El diseño museográfico se refiere específicamente al diseño de la exposición de colecciones, objetos y conocimiento, cuya finalidad es la difusión artística - cultural y la comunicación visual. Esto se logra por medio de elementos museográficos (circulación, color, iluminación, organización por espacios temáticos, material de apoyo, etc.) que conforman y dan vida a un espacio de exposición y valiéndose de distintas estrategias para garantizar la efectiva función de la museografía como sistema de comunicación. Por lo tanto, es importante conocer desde un principio el guion museográfico y los objetivos para poder configurar los elementos de la exposición.

El equipo de diseño museográfico trabaja en conjunto para plantear dichos elementos que serán los ejes rectos 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 vivirá el visitante. Es importante el trabajo en equipo ya que si cada especialista genera sus propias propuestas se estaría arriesgando a que no se adecue ni conceptual ni materialmente perdiendo todo el sentido del diseño museográfico. Es por ello que esta colaboración debe complementar o ayudar a la participación del otro.

### 2.2.1.- La circulación

La circulación es el sentido y ordenamiento del tránsito y movimiento de personas por determinados lugares. Es el recorrido que puede ser fijo o sugerido y que mejora la visita por parte del público, y puede verse determinado por el espacio físico destinado para la realización de la muestra.

El arquitecto y el diseñador y comunicador visual son principalmente quienes se encargan de direccionar dichos desplazamientos y de hacer agradable e interesante el recorrido. Por ello es importante que el equipo piense y visualice al visitante con sus características y requerimientos físicos considerando parámetros estándares, ya que hay distintos tipos de público.

Durante el diseño de la circulación, el diseñador gráfico visualiza las áreas de lectura del espectador y la colocación de elementos gráficos y de apoyo tomando en cuenta la ubicación de mobiliario y demás elementos museográficos. Así también, es importante que considere a la colección misma para que ninguna propuesta de diseño de recorrido ponga en riesgo al público y a la colección. En museos y particularmente en museografía, el sentido y aprovechamiento de la circulación son fundamentales para lograr un buen éxito en las exposiciones.

La buena organización de espacios en el recorrido global de una exposición implica no solamente la facilidad y claridad de circulación para el público, sino también, como escribe Belcher:

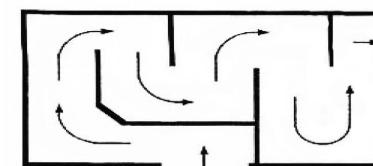
*"...está relacionada muy estrechamente con el concepto de ritmo, que consiste en ofrecer al visitante una variedad de experiencias según avanza a través de un espacio determinado."*<sup>27</sup>

En una exposición, la disposición espacial y la ubicación del contenido influyen en la circulación de los usuarios, que recibirán los mensajes y la información a lo largo del recorrido.

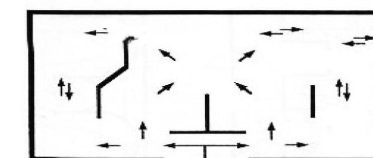
La circulación puede ser dirigida, sugerida y libre (no estructurado); puede determinarse por la ubicación de elementos físicos como mamparas, o incluso por la colección, y cuya forma de colocación dentro del espacio insinuará la dirección deseada. (fig. 1)

Puede identificarse la circulación dirigida 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. Se utiliza para guiones secuenciales en donde el visitante debe realizar la visita siguiendo el orden planteado a través del montaje. Permite la narración completa del guion mediante un recorrido secuencial de los temas tratados.

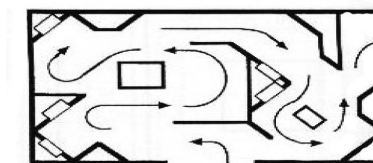
Fig. 1.- Tipos de circulación.



1. Dirigido

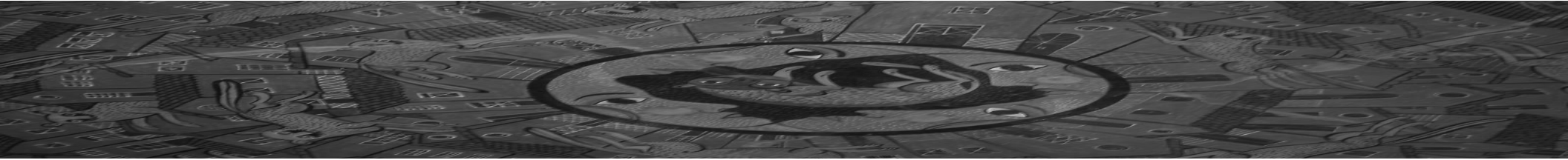


2. Libre o estructurado



3. Sugerida

27 Fernández, Alonso, *Op. Cit.*, Pag. 94



En la circulación libre 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. No es adecuado para museos de carácter histórico pues una visita discontinua rompe con la narrativa del guion.

Para la circulación sugerida, si bien presenta un orden secuencial para la mayor comprensión del guion, permite que la visita se realice de manera diferente si se quiere.

### **2.2.2.- La iluminación**

“La luz es un fenómeno constituido por ondas electromagnéticas (...) que influye en el factor ambiental llamado iluminación”<sup>28</sup>. La luz que percibe el ojo humano se mide en lúmenes o en lux y la potencia que emite una fuente es el flujo radiante, y se mide en vatios.

La importancia de la luz es indiscutible. Gracias a ella podemos ver, observar y percibir el entorno que nos rodea, trabajar y orientarnos en el espacio.

Para la museografía, la iluminación es el elemento esencial para poder percibir y apreciar las características físicas y matices de los objetos, las piezas y obras de arte en una exposición.

“La luz crea ambientes y establece el carácter particular de la exposición guiando al visitante por las distintas estancias facilitando el movimiento y la adaptación al pasar de un elemento expuesto a otro y estableciendo conectores incluso conceptuales entre los diferentes tramos del circuito.”<sup>29</sup>

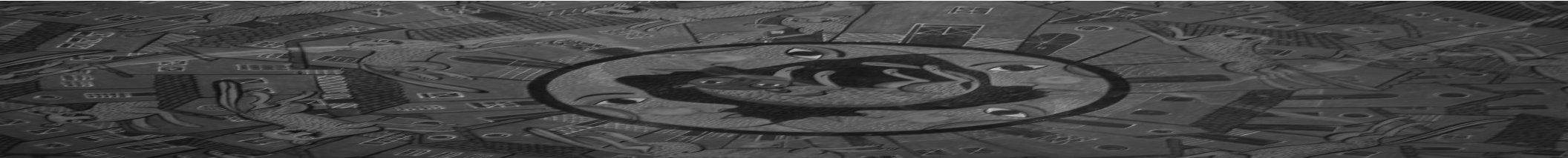
La iluminación en los museos es de dos tipos:

- a) Luz Natural (solar).
- b) Luz Artificial:
  - Luz incandescente.
  - Luz fluorescente o fría.
  - Luz halógena.
  - Luz de sodio

28 Flores, Cecilia, *Ergonomía para el diseño*, Edit. Designio, México, 2001, pág. 132

29 Fernández, Alonso, *Op. Cit.*, Pag. 129





Si bien hay edificios capaces de captar la luz natural, se necesita algún tipo de iluminación artificial que corrija sus carencias (entre ellas su variabilidad y falta de control para producir diferentes efectos).

La luz natural entra a los interiores a través de elementos arquitectónicos como ventanas, puertas, persianas y otros que, además de cumplir su función primordial, facilitan la ventilación natural, ayuda a estimular la concentración del espectador, mantiene vivo el interés y disminuye la fatiga museística.

La luz artificial, por otra parte, ofrece un mayor control sobre la iluminación que normalmente es fija pero también puede ser dirigida a un punto en específico, lo que permite una mejor valoración de los objetos y obras de arte.

“La iluminación se incluye dentro de los primeros pasos de la planificación expositiva; los tipos y el número de lámparas e iluminantes (focos o bombillas) deben determinarse antes de la colocación de los objetos”<sup>30</sup>; también debe contemplar aspectos como la potencia, la óptica adecuada, la ubicación correcta dentro de la sala, el espaciado de las lámparas en relación con la altura y las superficies a iluminar, y una perfecta integración en el entorno arquitectónico.

También deben determinarse los sistemas de iluminación, que son los sistemas que se utilizan para dar luz, como los carriles o raíles electrificados que son los más utilizados debido a su versatilidad. “La disposición de los raíles debe adaptarse a las dimensiones de la sala (sobre todo a la altura del techo), al tamaño de los equipos eléctricos y a las dimensiones de los objetos que se exhiben.”<sup>31</sup>

Si bien es difícil obtener una iluminación óptima, son dos los aspectos fundamentales que hay que tener en cuenta para una exposición: *visibilidad y conservación*.

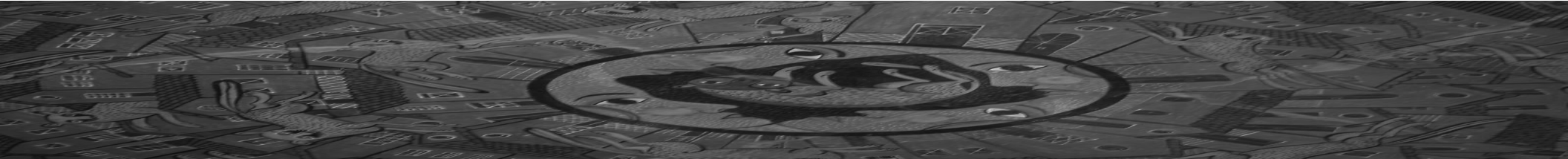
La visibilidad se relaciona con la comodidad visual. Por ello, resulta necesario determinar las distintas situaciones lumínicas y sus contrastes considerando el efecto de los reflejos velados, los deslumbramientos reflejados y la adaptación transitoria. Así, hay que tener en cuenta los siguientes aspectos técnicos:<sup>32</sup>

- 1.- Las dimensiones y la forma de la sala.
- 2.- La reflectancia de las superficies.
- 3.- El tipo de iluminante y sus características, así como su localización.

30 *Ibidem*, pág. 131

31 *Ibidem*, Pag. 140

32 *Ibidem*, pág. 138



En cuanto a la conservación, hay que considerar que la luz es un agente de deterioro que actúa de manera continua; por lo que es necesario asumir los riesgos que van a producirse debido a determinadas decisiones de diseño. El tipo de luz recomendada por aspectos de conservación es la fluorescente o la luz de halógeno, puesto que reducen los rayos UV y pueden ser eliminados eficazmente mediante filtros especiales ya sea que estén incorporados a las luminarias o recubriendo las lámparas.

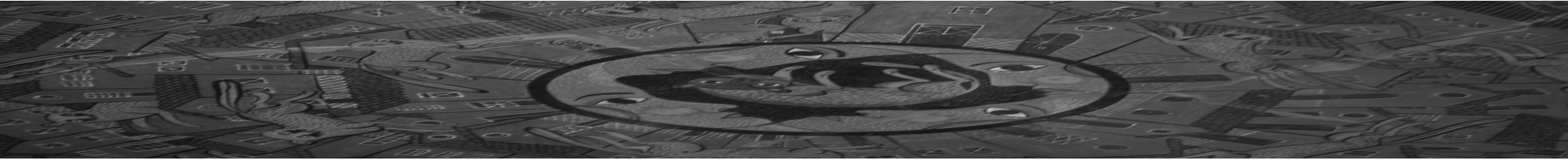
Para evitar el posible deterioro de las obras de arte, se han establecido los siguientes valores de iluminancia máxima recomendada:

- 50 lux para objetos especialmente vulnerables, como acuarelas, tejidos, materiales teñidos, grabados a color, dibujos, fotografías en color, pergaminos, colecciones de ciencias naturales, etc.
- 750-200 lux para objetos de sensibilidad media, como grabados en blanco y negro, fotografías y material de archivo, policromías, pinturas al óleo y acrílicas, materiales pintados y lacados, marfil, etc.
- 300 lux para objetos de baja sensibilidad, como cerámicas, porcelana, vidrio, piedra, etc.

Así también, se debe tomar en cuenta varios aspectos:

- Nivel de iluminación o iluminancia, dependiendo de las características del material y por la sensibilidad de los objetos.
- El tiempo de exposición a la luz, si es que la obra se encuentra ya comprometida en su tiempo límite de exposición.
- La fuente de luz utilizada, contemplando fundamentalmente el porcentaje y control de emisión ultravioleta, ya que todas las fuentes aptas emiten algo de radiación UV; la dirección y el flujo luminoso, la temperatura de color, la cantidad de vatios y la eficacia luminosa.

Es importante mencionar que si un antiguo edificio ha sido adaptado a Museo, es posible que existan ventanas en el espacio expositivo y donde la luz natural puede pasar, por lo que también se puede filtrar la luz que entra utilizando tela que se escoge y se monta teniendo en cuenta el diseño museográfico y que permita el paso de la luz sin oscurecer la sala.



Aurora León describe algunos problemas y efectos si no se tiene cuidado en el diseño de la iluminación, y que pueden afectar tanto al público como a los objetos:

*“La incidencia de la luz y el ángulo de reflexión deben ser estudiados específicamente en cada objeto para evitar valores inexistentes, relieves exagerados, mutaciones cromáticas o ampliación de la profundidad, efectos falaces producidos por la luz rasante que hacen malinterpretar el objeto al público. Los problemas visuales y psicológicos que surgen de la iluminación natural y artificial se producen por fenómenos de reflexión indebida de la luz sobre los objetos. Los deslumbramientos, destellos y reflejos obedecen al exceso de luz de un punto luminoso sobre el campo de visión, al doble acomodo que se le exige al ojo ante una superficie lisa y brillante (vitrina, cuadro protegido por cristal.), o al bifurcarse en muchos rayos una fuente luminosa en una superficie pigmentada (cristal tallado, barnices de cuadros...)”.*<sup>33</sup>

### **2.2.3.-El color**

*“Es un fenómeno que se origina a partir de la luz (...) y ésta es uno de los factores ambientales más importantes. Color es una sensación que depende de las longitudes de las ondas luminosas reflejadas por los objetos de nuestro alrededor.”*<sup>34</sup>

El color influye directamente al observar un objeto ya que acentúa la tonalidad del mismo y descubre algunas de las características de la pieza.

En las salas de exposición, el color depende de la temática que se esté abordando. Permite crear un ambiente nuevo y diferente en cada una de ellas creando atmósferas distintas dentro de una misma exposición.

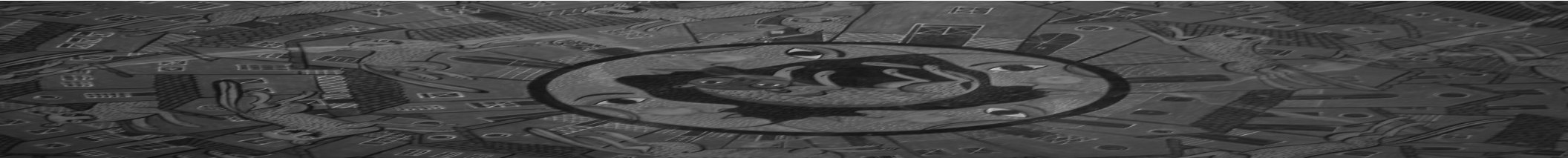
La percepción del color depende de la intensidad de la luz y el tipo de ambiente. Además, percibimos un determinado color con relación a los demás que están en su entorno.

El color tiene tres propiedades visuales fundamentales:

- Tono o matiz.- Lugar que ocupa un color dentro del espectro cromático.
- Valor o brillo.- Se refiere al carácter más claro o más oscuro de un color.
- Saturación o intensidad.- Es el grado de luminosidad de un color.

<sup>33</sup> León, Aurora. *El museo. Teoría, praxis y utopía*. Ediciones Cátedra, Madrid, 2000, pag.248 y 249

<sup>34</sup> Flores, Cecilia, *Op. Cit.* , pág. 139 y 141



La temperatura de un color es otra cualidad subjetiva que se relaciona con nuestra experiencia visual, y pueden ser cálidos o fríos.

El color puede cumplir varias funciones dentro de una exposición, entre las que son importantes resaltar:

- Provocar impacto visual. Se refiere a que mediante la aplicación del color se logre un efecto positivo en el público que visita una exposición.
- Crear efectos ópticos. Existen ciertos efectos de color que el diseñador de elementos visuales utiliza cotidianamente.
- Incrementar la legibilidad.- El contraste de un color con el fondo determina la legibilidad de los textos. Como elemento importante en el manejo tipográfico, la elección del color es entonces vital.
- Identificar áreas o temas.- El color es un elemento valioso que nos permite dentro de una exposición identificar ciertas áreas o elementos (...) Este manejo del color puede incluso utilizarse como elemento visual distintivo en los paneles o mamparas para redundar en la jerarquía o identificación de la información.
- Posee una fuerza evocadora.- (...) el color en una exposición no sólo es un elemento decorativo, si no que (...) interviene directamente en la significación, el color comunica, sugiere y además evoca asociaciones, crea sentimientos y nos puede provocar ciertas remembranzas.<sup>35</sup>

“El color nunca se percibe aislado, siempre interactúa con otros colores, por lo tanto el diseñador seleccionará la gama cromática para trabajar en una exposición, que deberá tener coherencia con el manejo del color de los demás elementos visuales (arquitectura, elementos de diseño tridimensional, objetos, etc.).”<sup>36</sup>

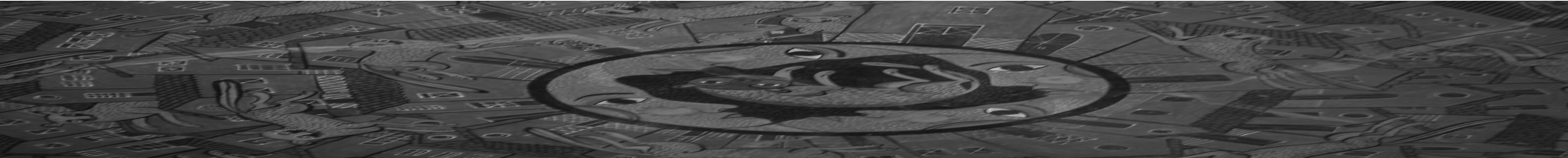
El diseñador y comunicador visual debe tener cuidado con la elección cromática y el uso correcto de ésta para la elaboración de gráficos, cédulas y textos informativos y hacer la información más atractiva, que enfatice el discurso y mensaje y permita que se capte mejor y más rápidamente. Lo más importante es tener presente que el uso del color no debe interferir con la observación directa del objeto, el color no debe distraer la atención, sino concentrarla. Las sensaciones que se pueden producir dependen de factores culturales, ambientales y muchas veces de los propios prejuicios del espectador.

35 Martínez, Ofelia, *Op. Cit.*, 137 y 138

36 *Ibidem*, pág. 135



*Soporte. Museo de Arte Popular.  
Cd. de México.*



## 2.2.4.- Mobiliario

El mobiliario son elementos que tienen como función principal proteger a la colección de daños físicos y soportar los objetos y situarlos de forma que puedan ser apreciados cómodamente. También es posible que sean utilizados como elementos para establecer la circulación, como elementos de diseño o componentes visuales en el espacio.

La forma que adquieran y los materiales con los que son elaborados pueden ser muy variados, y deben ser propuestos por el área de diseño museográfico en relación al concepto de la exposición. Su elección también puede estar condicionada a factores como el presupuesto o los aspectos físicos que las colecciones presentan.

Los tipos de mobiliario más utilizados son:

**SOPORTES O BASES.-** Son muchos los objetos o piezas que necesitan soportes dentro de una exposición. Un objeto expuesto requiere un soporte para su presentación o puesta en escena por una o por estas tres razones principales:<sup>37</sup>

- 1.- Por razones estructurales: el objeto es débil o se encuentra en un estado de deterioro avanzado.
- 2.- Por razones de exposición: el soporte puede ofrecer un mejor ángulo para la apreciación del objeto.
- 3.- Por razones de manipulación o manejo.

El soporte no debe perder estabilidad con el tiempo ni por las vibraciones; debe amortiguar los movimientos, y ser fácilmente accesible y fácil de quitar.

**PANELES.-** Son divisiones o estructuras rectangulares verticales que pueden trasladarse fácilmente y que por sus características ayudan a crear nuevos espacios. Se utilizan cuando se hace necesario extender las paredes y ampliar el espacio disponible, subdividir la sala o bien generar recorridos específicos o determinar la circulación. También pueden servir para sostener objetos o vitrinas, montar textos o fotos, o combinar varias utilidades.

Según su colocación, los paneles pueden ser de pared o aislados; y según su construcción, pueden ser simples o compuestos. Otras consideraciones a tener en cuenta son: si estos paneles van a servir para cubrir ventanas, puertas, etc., o si van a ser vistos de uno o de los dos lados incorporan sistemas de iluminación.

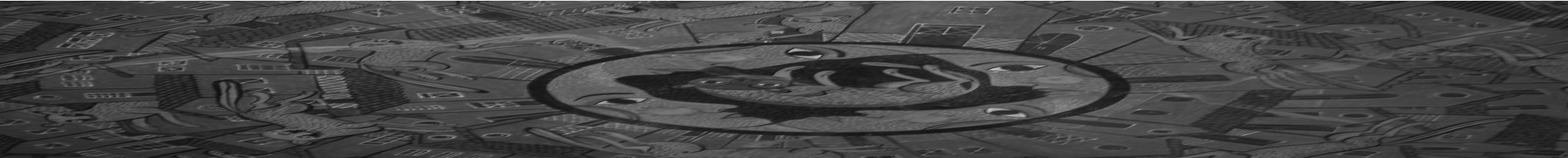


*Panel divisor.  
Museo Memoria y Tolerancia.  
Cd. de México.*



*Pedestal para escultura.  
Museo de la mujer.  
Cd. de México.*

<sup>37</sup> Fernández, Alonso, *Op. Cit.*, Pag. 115



**PEDESTALES Y PLATAFORMAS.**- “En el diseño de muchas exposiciones se necesitan estos elementos presentadores, bien por razones de seguridad, de conservación o por los propios dictados del diseño.”<sup>38</sup> Pueden presentar múltiples formas según las necesidades, pero siempre deben ser sólidos y estables. Suelen estar fabricados en madera, ya que es un material muy fácil y rápido de trabajar, además de permitir múltiples acabados. Sin embargo, se pueden emplear otros materiales como la piedra, el metal, el cristal, el metacrilato, el policarbonato, etc.

**VITRINAS.**- Generalmente son cajas con puertas y/o tapas de cristal para exhibir en forma segura objetos artísticos y de valor cultural. Es un elemento de exposición a la vez que de preservación. “La vitrina en muchos casos es fundamental para la exposición ya que dentro de ella se crean ambientes, se establecen unidades temáticas, se sugieren ritmos visuales e incluso puede marcar la forma en que la propia exposición será diseñada”<sup>39</sup>. Y lo más importante, asegura la conservación de los objetos, así como también facilita la observación del mismo.

Existen gran variedad de vitrinas que se pueden utilizar en una exposición: vitrinas verticales, horizontales, inclinadas, de pared, exentas o adosadas, etc.

Pero es importante que cada una de ellas ofrezca una serie de características que sea óptima a cada requerimiento de exposición, como son:

- Dejar ver los objetos que contienen.
- No competir con aquellos, por su valor, por su diseño, etc.
- Tener un mínimo de seguridad para los objetos.
- Ser funcional, es decir permitir un fácil acceso para cambios de piezas, limpieza o arreglos de iluminación, si tiene ese sistema.
- Ser estable.
- Cumplir con los requisitos adecuados para la conservación.
- Ser adaptable en cuanto a sus posibilidades de exposición.
- Poseer una estética agradable que no distraiga la contemplación de las obras.

**MAMPARA.**- Superficie rígida que por lo general sirve para dividir la circulación a la entrada de una sala o edificio, al colocarse inmediatamente después de la abertura de entrada. También sirve para eliminar la incidencia directa de la luz solar que puede entrar por las ventanas, al colocarse delante de las mismas y producir así la difusión lateral de la luz natural. La mampara también suele utilizarse como elemento soportante de objetos en exposición.



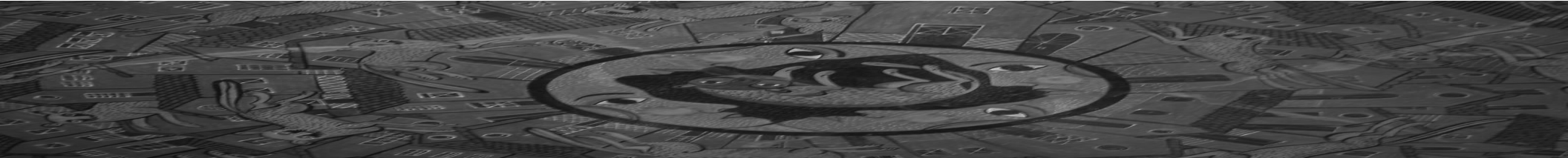
*Vitrina vertical exenta.  
Museo de Arte Popular.  
Cd. de México*



*Mampara.  
Museo de la Mujer.  
Cd. de México.*

38 *Ibidem*, pág. 115

39 *Ibidem*, Pag.117



### 2.2.5.- Diseño gráfico.

Comunicar un mensaje o relatar algo es la principal función de la exposición. Para esto es necesario incluir elementos gráficos para reforzar ese mensaje que se emitirá al público.

*“El habla como sabemos tiene una representación gráfica. Esta representación está dada a través de los signos visuales que conforman nuestro sistema de escritura alfabética. Los signos lingüísticos dentro de la exposición tienen como función primordial la creación de un texto que junto con los objetos, imágenes y demás elementos museográficos colaboran en la formulación del sentido del discurso museográfico. Mediante la lectura de los signos lingüísticos el espectador se acercará a los contenidos de la exposición y le dará al visitante la posibilidad de ir creando su propia interpretación del sentido de la exposición.”<sup>40</sup>*

El diseño gráfico es una forma de comunicación o representación visual de una idea basada en la creación, selección y organización de elementos visuales que se utilizan para enviar un mensaje o información a una audiencia. “(...) el diseño gráfico puede persuadir, informar, identificar, motivar, organizar, representar, provocar, localizar, llamar la atención, transportar o transmitir muchos niveles de significados.”

El diseñador y comunicador visual se encarga de interpretar y materializar el concepto de la exposición a través de los conocimientos y fundamentos del diseño (forma, composición, etc.), medios y técnicas visuales propios de su profesión, previendo los objetivos establecidos, el espacio, la colección y las necesidades de exhibición de piezas y los visitantes.

Por ellos debe trabajar con la información que le proporcione el curador sobre el tema. Las propuestas que realice debe adaptarse a los objetivos de la exposición de manera conceptual y estéticamente, debe ser funcional (tiempo y costo de elaboración) y de fácil mantenimiento.

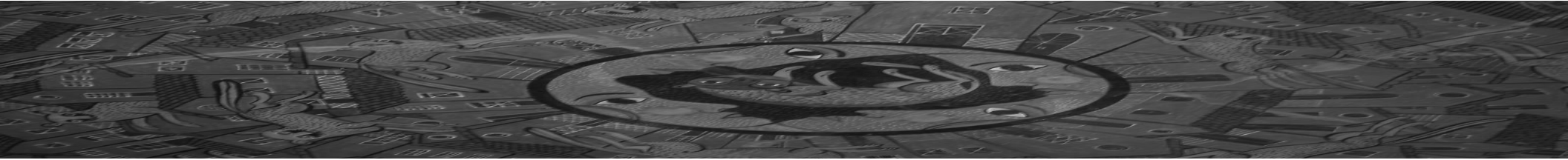
Así también, los elementos gráficos que proponga deben respaldar el discurso de la exposición, las características y exigencias del espacio que alberga la exposición, el público y la colección, ya que debe estar en equilibrio con los objetos a exhibir.

La ubicación y el tamaño que se aplique a los gráficos dependerán de la función que vayan a desempeñar en el espacio de exposición, así que habrá de considerar las proporciones del resto de los elementos que conforman la exposición. Su intervención es precisamente la proyección de la comunicación visual.

Este lenguaje icónico ayuda a visualizar conceptos o términos mencionados en los textos con la intención de ayudar a su representación mental y a su conceptualización por parte del visitante.

---

40 Martínez, *Op. Cit.*, pág. 96



Entre los elementos gráficos que realiza el diseñador están:

**FOTOGRAFÍAS, ILUSTRACIONES Y DIBUJOS.**- Facilitan la información y tienen la intención de ser complementos de la exposición, además de ser recursos que representan situaciones o personajes que no pueden estar presentes en la sala de exposición.

**SEÑALIZACIÓN.**- Tiene la función de orientar al visitante a través del espacio arquitectónico, así como también cumplen con el objetivo de ubicar al espectador dentro del espacio de la exposición.

**TIPOGRAFÍA Y CÉDULAS.**- En toda la exposición, el texto se utilizará para ayudar a transmitir el discurso al visitante. Para ello, se debe tomar en cuenta dos características del texto que son fundamentales para su óptima visualización y entendimiento:

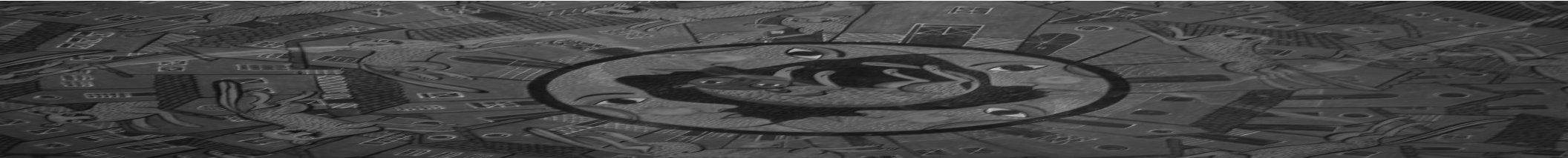
**Carácter.**- La tipografía tiene un carácter o personalidad, este se debe a la configuración formal en su diseño, a su color y al manejo compositivo que se le confiera.

**Legibilidad.**- Se refiere a la claridad de la forma de las letras, tanto una a una como cuando se unen formando palabras. La facilidad de lectura se refiere a la facilidad de comprensión de un texto, ya sea por el tamaño de la fuente, la longitud de las líneas de texto y el interlineado.

Los textos deberán formularse con una jerarquía clara para el espectador de tal manera que éste pueda fácilmente ubicarse en la lectura. Empezando por:

- Títulos y subtítulos de áreas de exposición.
- Cédula.- Es un medio compuesto por textos utilizado para transmitir y complementar la información sobre lo exhibido, así como para la identificación de una obra o pieza. En los museos, cualquiera que sea el tema o su importancia, deberán existir y presentarse para información del público visitante. Fortalece la interpretación global de los elementos que conforman el discurso museográfico presentado en la exposición.
- Cédulas introductorias.- Se explican los propósitos de la exposición y del tema de la exposición. Suelen ubicarse en la entrada de la exposición.
- Cédulas temáticas.- Se explica el tema parcial desarrollado a lo largo de la exposición. Se coloca al inicio del sector que corresponda. Pueden especificar ambientaciones y los conjuntos de aparatos u objetos.
- Cédulas de objeto o individual. Se detalla o describe en particular cada objeto expuesto, y se ubican junto a éste.





Existen otros medios que el diseñador realiza para la exposición:

#### APOYOS GRÁFICOS

- Catálogos.
- Folletos.
- Carteles.
- Pendones.
- Invitaciones.

#### MEDIOS DE DIFUSIÓN

- Internet.
- Televisión.

### 2.2.6.- Medios complementarios

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. Así como también pueden ser complementadas haciendo uso de otros medios como los electrónicos, que reproduzcan imágenes o cualquier tipo de sonido, e incluso la implementación de interactivos en el espacio expositivo.

**AUDIOVISUALES.**-Las técnicas audiovisuales incluyen desde sistemas simples de tratamiento de imágenes y sonidos (luces que se accionan mediante botones o sensores, proyecciones, videos) a sistemas multimedia, que se basan en la integración y combinación de sistemas de video, fotografías, gráficos, textos y sistemas sonoros, donde el usuario es parte activa en la recepción del mensaje e interactúa con el medio. La comunicación es pues, interactiva.

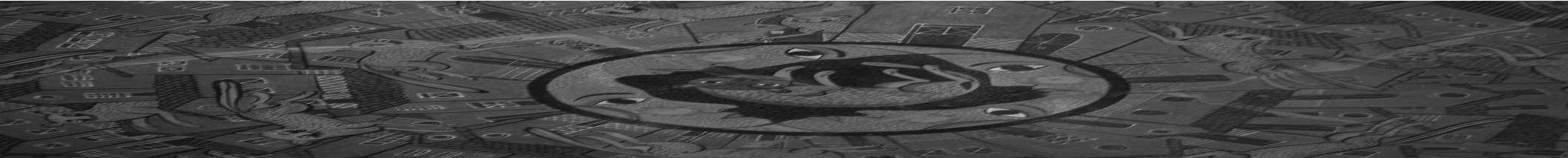
Los sistemas audiovisuales son elementos de apoyo a la exposición, y nunca deben sustituir al objeto real, sino ayudar a su interpretación, del mismo modo que ayuda la gráfica, aunque obviamente con sus características especiales.

“Evidentemente al realizar un audiovisual hay que tener en cuenta también sus propias condiciones de legibilidad y comprensión (...) porque también en este caso las imágenes deben ser reconocibles por sí solas y el mensaje oral y visual comprendido.”<sup>41</sup>



*Video.  
Museo Memoria y Tolerancia.  
Cd. de México.*

<sup>41</sup> García Blanco, Ángela. *La exposición, un medio de comunicación*. Ediciones Akal, Madrid, España, 2009. pág.156



Existen también otros medios complementarios que siguen vigentes en muchos museos y exposiciones y que incluso pueden combinarse con los medios interactivos y audiovisuales:

**DIORAMAS.-** Es un tipo de representación que se caracteriza en asociar un primer plano en tres dimensiones - maqueta, personajes, escena - con un fondo constituido por una superficie plana pintada que da la impresión de fondo y vida.

**MAQUETAS.-** Es la representación geoméricamente exacta de una realidad existente o proyectada. Permiten comprender las relaciones espaciales de forma global, y funcionan como mapas tridimensionales que nos ayudan a navegar por una narración. También ayudan a visualizar lugares que ya no existen.

En ocasiones, las maquetas pueden ser mecanismos que funcionan o también autómatas que expliquen un proceso o un principio físico.

**ESCENOGRAFIAS.-** Es la reproducción de un espacio compuesta por elementos visuales que forman parte de la escenificación, como el decorado, los accesorios y la iluminación.

Estos medios de comunicación “(...) se basan en la conexión de los elementos mostrados con la realidad plenamente reconocible por el visitante, y que éste puede interpretar sin necesidad de proporcionarle nuevas herramientas.”<sup>42</sup>

Se pueden emplear bien para demostraciones, presentando y explicitando un proceso con la intención de transmitir conocimiento y procurando además que se puedan accionar por los visitantes; bien para reconstituir o reproducir contextos originales que el visitante contempla tras una ventana imaginaria; o bien para integrar al visitante en el propio espacio imaginario, en el que se puede mover y del que puede suponer forma parte.

El diseñador y comunicador visual deberá proponer los medios más adecuados para apoyar el discurso y mensaje de la exposición, también debe visualizar y proponer la ubicación de los elementos dentro del espacio expositivo, los recursos gráficos que lo acompañen y la forma del montaje. La implementación de estos medios se verá determinada y aceptada dependiendo del concepto expositivo y del guion museográfico.



*Maqueta.  
Museo Memoria y Tolerancia.  
Cd. de México.*

42 Fernández, Alonso, *Op. Cit.*, Pág. 157

## 2.2.7.- Técnicas y materiales

Tradicionalmente, las exposiciones han propiciado la experimentación con nuevos materiales y técnicas constructivas. Los materiales se escogen por su potencial práctico, estético y por requisitos de conservación. Es por ello que para proteger las colecciones vulnerables, todos los materiales y adhesivos deben ser probados antes de su uso.

El equipo de diseño museográfico es el que fija las especificaciones necesarias para la fabricación de los elementos expositivos y las técnicas de reproducción, así como las directrices para su instalación. Es importante el uso adecuado de materiales que por sus características tenga coherencia con el concepto de diseño que se ha planteado.

“Antes de iniciar la construcción, es necesario conocer qué número exacto de paneles, pedestales, vitrinas y otros elementos son necesarios, así como las dimensiones y los materiales a utilizar.”<sup>43</sup>

Posteriormente, es importante determinar el acabado de todos los elementos, ya que en este resultado se basa en gran medida el diseño.

La textura y apariencia deseada se consigue a base de distintas técnicas, como es la aplicación de pinturas especiales o la de otros elementos (papel, telas, etc.), dependiendo de cada exposición.

### MATERIALES

Los materiales empleados en el diseño de exposiciones comprenden los llamados estructurales, de control y para decoración.

#### *Materiales estructurales*

o *Madera*. Este material es muy común en la construcción de elementos de exposición. La madera tiene muchas ventajas: es fácil de trabajar, se encuentra fácilmente en el mercado y es relativamente barata. Por sus características, las maderas pueden ser de dos tipos: maderas blandas y maderas duras. Las primeras son las más utilizadas, ya que son baratas, fáciles de trabajar y se encuentran más habitualmente en el mercado. Las maderas duras presentan una gran variedad de color, granos y texturas.

o *Metal*. El metal es utilizado algunas veces en la construcción de elementos para exposiciones. Su empleo depende principalmente del diseño y del presupuesto, ya que se trata de un material caro y difícil de trabajar.

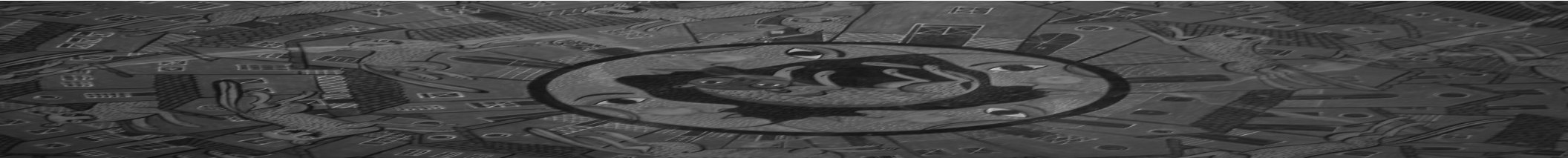


*Cédula introductoria de madera comprimida.  
Museo de la Mujer.  
Cd. de México.*



*Cédula de créditos en metal.  
Museo Memoria y Tolerancia.  
Cd. de México.*

43 *Ibidem*, pág. 113



o *Vidrio, metacrilato y policarbonato*. Los tres materiales se utilizan generalmente para la construcción de vitrinas y soportes, aunque pueden tener también otros usos, como es el de servir de elementos divisorios o estructurales. Son totalmente inertes, por lo que se pueden utilizar en contacto con los objetos.

#### *Materiales de control*

o *Barreras: pinturas y barnices*. Ayudan a conseguir una amplia cantidad de acabados y texturas para cada uno de los diversos diseños que puedan utilizarse en los diferentes elementos de exposición (techos, suelos, paneles, pedestales, plataformas, et.). Pero, ante la posibilidad de que compuestos dañinos se puedan transferir al objeto a través del contacto con los materiales de construcción, deben utilizarse barreras impermeables.

Las propiedades de un buen material de aislamiento deben incluir alta estabilidad e impermeabilidad a los compuestos.

#### *Materiales para decoración*

Los materiales más importantes dentro de esta categoría son los textiles. Sus cualidades muchas veces pueden beneficiar a la exposición y generar resultados interesantes. Si se va a requerir el uso de textiles, es conveniente consultar con algún muestrario de telas que puedan ser utilizadas en espacios de exhibición. Entre las que destacan:

- Algodón, lino.
- Seda natural.
- Poliéster.
- Nailon.
- Velcro.
- Tyvek (tela de poliestireno).

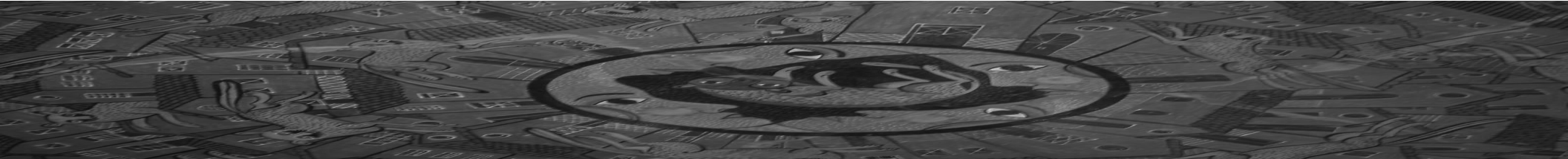
Actualmente existen textiles que son imprimibles, y pueden generar buenas propuestas y soluciones para la reproducción de gráficos.

#### *Materiales gráficos y de impresión*

Los gráficos son imprescindibles en la exposición, ya que dan forma y constituyen parte del discurso museográfico. Es por ello que la selección de materiales para reproducir la gráfica debe ser selectiva y cuidadosa.



*Vitrina circular.  
Museo del Tequila y el mezcal.  
Cd. de México*



El diseñador y comunicador visual se da a la tarea de realizar pruebas de impresión para la elección del material, el color, el espesor o el acabado, de manera que le permitan seleccionar cuáles son óptimos, coherentes con el concepto de la exposición, legibles y de fácil interpretación por el público.

Con los últimos avances tecnológicos en materia de impresión pueden aplicarse a gran escala sobre una amplia variedad de superficies.

Entre los más utilizados actualmente son:

Recorte de vinil.- Son láminas adheribles reproducidas por un ordenador y no cuentan con fondo. Pueden ser colocados en interiores y exteriores, y tiene la facilidad de adherirse a varias superficies como madera, yeso, vidrio, metal, etc.

Impresión en vinil.- Es similar al recorte de vinil, la única diferencia es que la impresión se puede realizar en cuatricromía, es decir, se pueden imprimir gran variedad de imágenes.

Serigrafía.- Funciona a base de la aplicación de tinta a una superficie a través de un “estencil” montado sobre una malla fina de fibras sintéticas o hilos de metal, montadas sobre un bastidor. Es uno de los procesos más versátiles ya que puede imprimir en casi cualquier superficie incluyendo: metal, vidrio, papel, plástico, tela o madera.

Las características que debe brindar el material de impresión a utilizar son:

- Durabilidad.
- Acabados (mates o brillantes).
- Posibilidades de montaje.
- Calidad de impresión.
- Costos del material.



*Identidad gráfica del museo impresa en recorte de vinil. Museo Memoria y Tolerancia. Cd. de México.*



*Gráfico a color impreso en vinil. Museo del Tequila y el Mezcal. Cd. de México.*

## 2.3.- CONSIDERACIONES QUE SE DEBEN PREVER EN EL DISEÑO DE UNA EXPOSICIÓN

Las exposiciones son para las personas, de modo que cada uno de los profesionales en el diseño de una exposición “(...)deberá conocer las necesidades físicas, emocionales e intelectuales de públicos muy distintos, para poder crear ambientes accesibles, educativos y amenos.”<sup>44</sup>

También es importante tomar en cuenta todo acerca de la distribución de los espacios y de los objetos en el diseño de exposiciones, siempre tomando en cuenta al espectador, ya que si se hace que éste se sienta cómodo en cuanto al espacio, esto será favorable para el desarrollo de la exhibición.

Por ello, se debe ser consciente de la magnitud del espacio. “La gente se siente cómoda en espacios que permiten libertad de movimiento y no se encuentra confinada ni expuesta a peligros o angusturas. El espacio mínimo confortable para una persona se define por el espacio comprendido alrededor del individuo cuando éste extiende los brazos a cada lado perpendicularmente al cuerpo”<sup>45</sup>. También se debe considerar los siguientes aspectos:

**COLOCACIÓN DE LOS OBJETOS Y GRÁFICOS.**- En la instalación de los objetos surgen limitaciones físicas y visuales que hay que tener en cuenta a la hora de la percepción por parte del público. Los objetos deben estar colocados siguiendo una línea visual adecuada y dentro del campo visual (ver figura 3), de otro modo se van a producir casos severos de fatiga museística.

**ACCESIBILIDAD.**- Se refiere a la adaptación del diseño y organización de una exposición a las necesidades de un público especial: ancianos, deficientes visuales, sordos, minusválidos. Hacer accesible la exposición es adaptar el espacio y demás elementos tanto desde el punto de vista físico como intelectual, posibilitando que el visitante pueda acceder a todos los objetos de la exposición y a los materiales informativos y de entretenimiento.

### 2.3.1.- Características del usuario

Estudiar al público es un punto necesario para la planificación museística, ya que a partir de ello se puede ofrecerle lo que éste exige y hacerlo de forma convincente de acuerdo a sus intereses y necesidades culturales e intelectuales, sus gustos y preferencias.

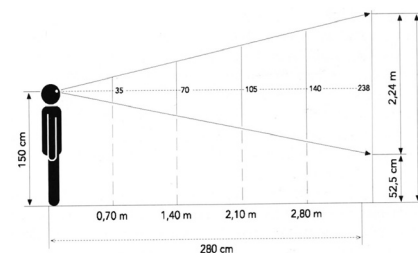
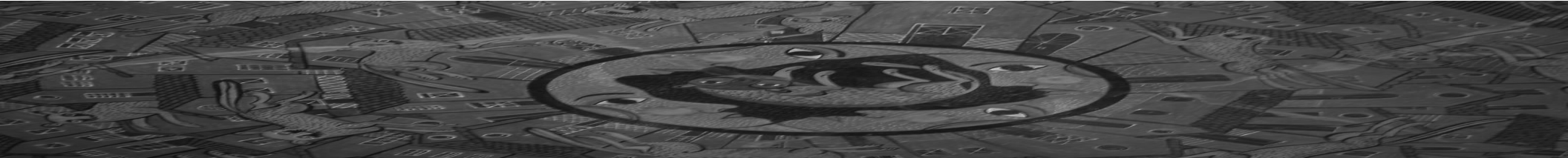


Fig. 3. Distancias y visualización.

44 Locker, Pam. *Op. Cit.*, Pág.22

45 Fernández, Alonso, *Op. Cit.*, Pag.95



Por ello es importante analizar aspectos socioculturales, psicológicos y niveles intelectuales del espectador: niveles socioeconómicos y educativos, comportamiento del visitante en el museo, motivaciones, expectativas y condiciones sociales y profesionales, los niveles de percepción y aprendizaje que posean, si es un público especializado, culto o general, etc.

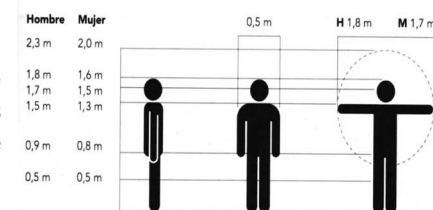
Contar con dicha información antes de generar alguna propuesta de diseño, puede ayudar a que la visita a dicha exposición pueda ser más efectiva y satisfactoria para el visitante. Estos aspectos pueden conocerse o generalizarse a partir de estudios o encuestas de público, que comúnmente asistan a este tipo de muestras.

Desde el inicio del proyecto de exposición, se definen el perfil y las características del usuario. En especial las características físicas. A partir de ellas, el equipo museográfico realiza sus propuestas de diseño.

Las características físicas son importantes para el diseño, la instalación y el montaje de los objetos, ya que deben atenerse a las reglas que la ergonomía, la proxémica e incluso la antropometría demandan, aplicadas a las actividades expositivas de un museo o exposición.

La *ergonomía* es la disciplina que adapta los elementos a las condiciones del cuerpo humano. “(...) Al ser la encargada del estudio de la relación usuario-objeto-entorno (...)”<sup>46</sup> donde se encuentren durante la realización de alguna o varias actividades, “requiere conocer las dimensiones humanas para definir las medidas que tendrán los objetos, espacios o situaciones que se diseñarán para que funcionen de manera óptima al corresponder directamente a las necesidades corporales de los futuros usuarios.”<sup>47</sup>

Para una exposición, la ergonomía realiza un *análisis ergonómico* (definir el perfil del usuario: tipo de usuario, actividad del usuario, sexo, edad, características físicas generales) y *del entorno* (conocer el o los espacios físicos inmediatos en donde se llevará a cabo la relación ergonómica). Este último análisis es muy importante ya que se analizan las características arquitectónicas del espacio, los objetos que se encuentren o vayan a encontrarse en el mismo espacio que el nuestro y que de alguna manera influirán en la relación ergonómica. Así como también los factores ambientales naturales como temperatura, humedad, ventilación, iluminación (nivel de iluminación), color.



*Dimensiones Humanas.*

46 Flores, Cecilia, *Op. Cit.*, pág. 65

47 *Ibidem*

En el caso del diseñador y comunicador visual, al definir los espacios utilizados para la comunicación gráfica, siempre debe tener en cuenta las relaciones ergonómicas de los seres humanos con respecto a los elementos visuales que se le presentan: <sup>48</sup>

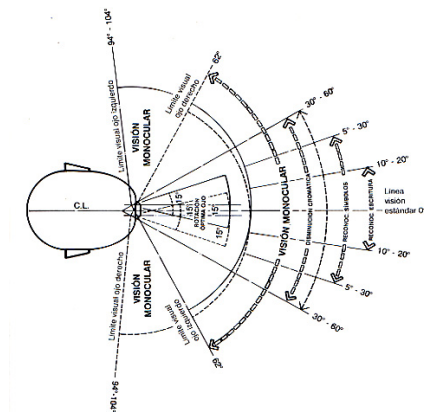
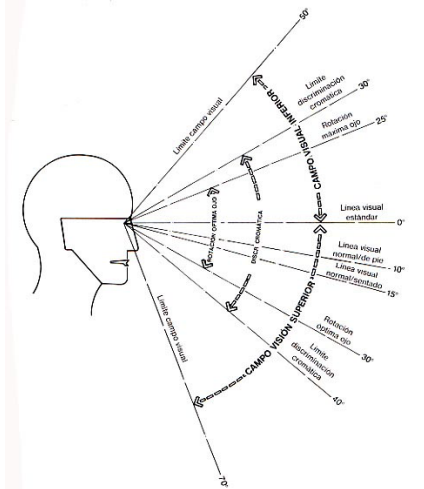
- Distancia entre los elementos visuales y el espectador.
- Alturas ideales de lectura.
- Tamaño de los elementos visuales.
- Mínimos y máximos en tamaños tipográficos.

“La *antropometría* se refiere única y exclusivamente a las dimensiones corporales tomadas a cualquier persona. La ergonomía se usa cuando los datos antropométricos sirven como base para dimensionar un objeto o espacio. Si las dimensiones humanas no se aplican de manera práctica, no hay ergonomía.”<sup>49</sup>

Uno de los aspectos importantes de la antropometría en relación al diseño expositivo (en especial para el diseñador gráfico) son las relacionadas con el sistema visual, ya que analiza las partes del ojo y cómo trabajan de manera coordinada realizando funciones con el fin de captar las imágenes que llegan hasta él: recibir la luz y adaptarse a diferentes niveles de iluminación, formar la imagen e identificar los colores.

La *proxémica* es la disciplina que estudia el uso y percepción del espacio físico, social y personal del ser humano. El antropólogo Edward T. Hall describe cuatro diferentes tipos de distancia: <sup>50</sup>

- **Distancia íntima:** es la de cada persona. Es la zona de los amigos, parejas, familia etc. Dentro de esta zona se encuentra la zona inferior a unos 15 centímetros del cuerpo, la llamada zona íntima privada. Esta distancia se da entre 15 y 45 centímetros.
- **Distancia personal:** Estas distancias se dan en la oficina, reuniones, asambleas, conversaciones amistosas o de trabajo. Si estiramos el brazo, llegamos a tocar la persona con la que estamos manteniendo la conversación. Se da entre 45 y 120 centímetros.
- **Distancia social:** Es la distancia que nos separa de los extraños. Se utiliza con las personas con quienes no tenemos ninguna relación amistosa, la gente que no se conoce bien. Se da entre 120 y 360 centímetros.



Campos de visión.

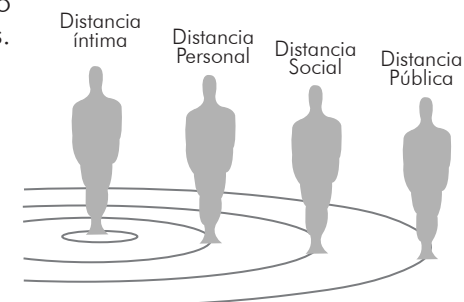
48 Martínez, *Op. Cit.*, pág. 130

49 Flores, Cecilia, *Op. Cit.*, pág. 66

50 T. Hall, Edward. *La dimensión oculta*. Siglo Veintiuno Editores. México, 1998. Pág. 143



- **Distancia pública:** Es la distancia idónea para dirigirse a un grupo de personas. El tono de voz es alto y esta distancia es la que se utiliza en las conferencias, coloquios o charlas. se da a más de 360 centímetros y no tiene límite.



## 2.4.- EL DISEÑADOR Y COMUNICADOR VISUAL EN EL DISEÑO DE EXPOSICIONES.

Como parte del equipo museográfico, las tareas que realiza un diseñador y comunicador visual son cada vez más complejas, teniendo en cuenta que es el responsable de la apariencia estética de la exposición, tanto a nivel espacial como de elementos de exposición. La formación del diseñador, por tanto, tiene que ser multidisciplinar y ante todo debe ser capaz de trabajar en equipo.

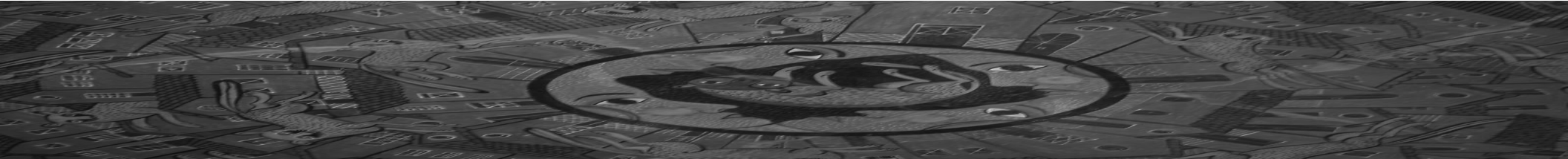
*“Entre las características que debe poseer, Velarde (1988:40.47) cita dos categorías: las personales y las profesionales. Entre las primeras tendríamos una comprensión del espacio (...) don de gentes, cualidades escenográficas, capacidad de interpretación (mediador), observador, habilidad para resolver problemas, teniendo que ser a su vez, objetivo, buen comunicador y mejor gestor. En cuanto a las capacidades profesionales señala que debe poseer conocimientos en los siguientes campos: diseño de interiores, diseño gráfico, lingüística, iluminación, electrónica, informática, administración, mercadotecnia (marketing) y publicidad.”<sup>51</sup>*

El diseñador y comunicador visual 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. Todos los elementos propuestos por el diseñador gráfico deben estar comunicando y cuyo tratamiento debe mantener unidad con el concepto de la exposición y reflejando la identidad misma del museo. También debe ubicar el lugar y los elementos que lo rodean.

El diseñador y comunicador visual participa también con todos los departamentos del diseño:

- Con el área de investigación y curaduría trabaja con los contenidos que se manejarán en la exposición. El curador colabora con el equipo museográfico y, como parte de éste, está el diseñador gráfico; por lo que juntos determinan el perfil del público espectador y los criterios generales como la forma, el color, el espacio, soportes y elementos gráficos.

<sup>51</sup> Fernández, *Op. Cit.*, Pág. 77



- Con el equipo museográfico, el diseñador y comunicador visual participa con detenimiento en la distribución que se haga de la obra dentro del espacio de la exposición, así como el tipo de recorrido que se haya planteado, y es que a partir de dicha distribución, se designan los espacios que servirán para la ubicación de gráficos y soportes visuales que complementen la colección. En la circulación, participa con el arquitecto para determinar la ubicación de los gráficos y soportes.

Con el resto del equipo realiza el reconocimiento y cuantificación de todos los recursos materiales necesarios: gráficos, señalización, mobiliario, recorridos, espacios interactivos; y deberán ser considerados en relación al público asistente. También participa específicamente en la elección de la gama cromática, la creación y adaptación de la identidad gráfica, el diseño de cédulas, señalización o cualquier tipo de gráfico que se requiera en el espacio.

- Con el área de producción y montaje, supervisa la colocación de los soportes y elementos gráficos en general, así como también los sistemas de impresión y aspectos relacionados con las distancias y alturas de los soportes y el público.

La labor del diseñador y comunicador visual en el museo es muy variada y extensa. Es importante recordar y puntualizar sus áreas de trabajo en el museo:

*Diseño de soportes y tridimensionales.*- Señalización y señalética, diseño de soportes como maquetas, escenografías gráficas. En esta área el diseñador gráfico trabaja con el diseñador industrial.

*Diseño editorial.*- Elaboración de cédulas, créditos y apoyos gráficos (catálogos, folletos y carteles)

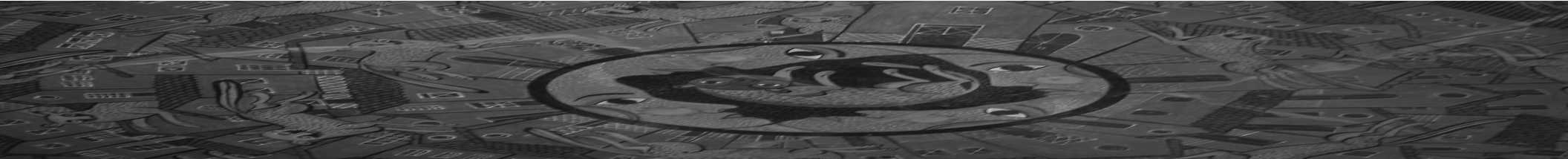
*Fotografía.*- Para revistas, catálogos del museo o de la exposición y para los apoyos gráficos que lo requieran.

*Ilustración.*- Puede ser utilizada para la señalización o cedularios, también como complemento o aplicación a material didáctico o de difusión.

*Medios audiovisuales.*- Para los interactivos que se usen en la exposición, videos, animaciones, diseño de página web y cápsulas para tv.

Todos estos elementos ayudan a constituir el discurso de la exposición, aunque dependiendo de ésta será conveniente recurrir a alguna de las áreas de trabajo del diseñador y comunicador visual.

El papel que representa el diseñador y comunicador visual es precisamente comunicar y expresar gráficamente el lenguaje de la exposición, mostrar lo que se pretende destacar del objeto, el concepto y sus objetivos.



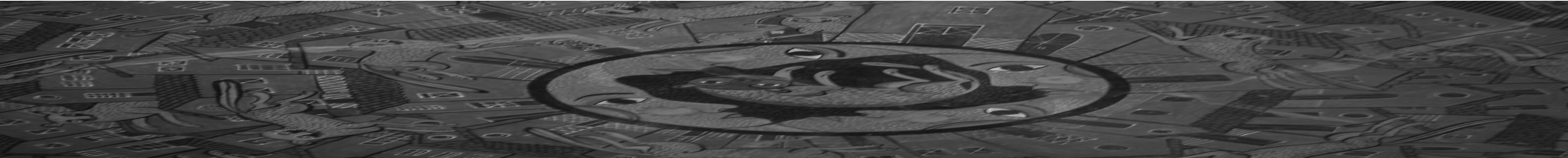
También contribuye a la estructuración del lenguaje museográfico ya que propone el color, las dimensiones, las texturas, las formas en el diseño, etc.; la distancia en la que colocan las cosas, la distancia a la que se pueden ver. Todo eso es parte de este lenguaje y el diseñador y comunicador visual posee los conocimientos teóricos y prácticos que desarrolla y trabaja en conjunto con el equipo museográfico.

Como se ha mencionado antes, resolver problemas de comunicación gráfica y visual es el trabajo del diseñador y comunicador visual. Sin embargo, en el campo de la museografía es importante que posea y desarrolle el siguiente perfil: capacidad de análisis y reflexión, comunicación, identificación y solución de problemas, coordinación, trabajo en equipo, constante experimentación, creatividad, manejar lenguaje técnico y visual para diseñar, producir y montar exposiciones, definir y justificar la adecuada utilización y selección de diversos materiales y técnicas de producción museográfica, así como desarrollar y poner en práctica sus conocimientos sobre los elementos, factores, procesos y fundamentos del diseño para comprender y manejar el lenguaje visual y aplicarlo en la definición y creación de estrategias de transmisión de mensajes visuales para satisfacer demandas de comunicación social, cultural, histórica, científica, tecnológica y educativa.



# CAPÍTULO 3

**EL DISEÑO  
Y LA COMUNICACIÓN VISUAL  
EN LA MUSEOGRAFÍA  
DE ESPACIOS NUEVOS  
DEL CENTRO DE LA CIUDAD  
DE MÉXICO.**



La museografía mexicana tiene una larga y rica trayectoria que ve sus inicios formalmente por lo menos hasta la constitución del Museo de la Academia, que comienza a desarrollarse en 1785.

*“Durante su transcurso, los museos se volvieron dinámicos...no se encadenaron sólo al pasado , sino que, por el contrario, algunos de ellos se transformaron en espacios de vanguardia...ya no se limitarían al “amor por las ruinas” y al “no tocar” sino que serían un reflejo de la experiencia humana, un encuentro con la realidad y lo posible, un escenario para la curiosidad y el descubrimiento.”<sup>52</sup>*

El desarrollo de la museografía mexicana se caracteriza por tener un carácter didáctico, lo que le ha permitido ser innovador y vital, como lo expresa Iker Laurrai:

*“Comparada con la museografía de Europa, la nuestra era muy vital, novedosa, innovadora y ágil. Podemos ensayar, intentar cosas nuevas y asimismo explorar nuevas soluciones; porque es una experimentación constante la que realizamos aquí... Era la más avanzada y dinámica, y en algún sentido creo que lo sigue siendo”<sup>53</sup>*

La museografía didáctica logra transmitir el conocimiento a través de recursos interactivos que brinden información acerca de los objetos.

Hoy en día, todas las grandes ciudades (incluido México) compiten para tener el museo más importante y moderno. Y resulta comprensible puesto que los museos desempeñan un destacado papel económico y social, atraen a masas de turistas, ocupan un lugar en la moderna economía de servicios de muchas ciudades, y proporcionan una medida de referencia sobre la cultura y el civismo de un pueblo.

Actualmente, la Ciudad de México cuenta con alrededor de 100 museos, galerías y numerosos espacios culturales que expresan la riqueza artística y cultural de nuestra capital y de todo el país. En especial el centro de la ciudad, ya que además de ser el núcleo de nuestra historia y cultura, es la zona que miles de personas visitan cada día, nacionales y extranjeros, los cuales recorren sus calles, monumentos y museos.

Los museos Memoria y Tolerancia, de la Mujer, y del Tequila y el Mezcal son nuevos espacios que enriquecen aún más el carácter cultural del centro histórico. Con museografías que combinan lo artístico y educativo, recursos tradicionales y multimedia, estos recintos invitan no sólo al disfrute, sino a la reflexión y al conocimiento.

A continuación, presento una breve descripción del museo y la museografía en sus exposiciones.

---

52 Fernández, Miguel Ángel. *Historia de los museos en México*. Promotora de comercializadora Directa. México, 1988. Pág. 229

53 Vásquez, *Op. Cit.*, pág. 62 y 63

### 3.1.- LA MUSEOGRAFÍA EN NUEVOS MUSEOS

#### MUSEO DE LA MUJER

El Museo fue inaugurado el 8 de marzo de 2011, en el Día Internacional de la Mujer, y está ubicado en la calle de Bolivia n° 1 en el edificio que perteneció a la antigua Imprenta Universitaria fundada en 1937.

El museo tiene como objetivo hacer una revisión de la historia de México con enfoque de género, desde la época prehispánica hasta el tiempo presente, con la finalidad de hacer visible el quehacer histórico de las mujeres y su contribución en la construcción de la nación. El recinto tiene un espacio de documentación y ofrece conferencias, recitales, cursos y talleres sobre feminismo y arte.

#### Salas

Como sala de exhibición temporal, el museo adecua el pasillo que lleva al inicio de la exposición permanente, y en esta ocasión se exhibió una colección de pinturas al óleo con el título de “Guardianas del fuego” donde representaban a mujeres indígenas, su labor cotidiana y aportación a la cultura mexicana.

El contenido temático de la exposición permanente está distribuido en 8 salas:

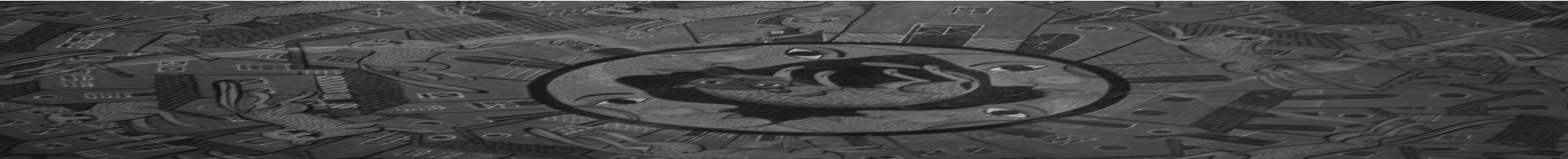
- Sala 1.- Equidad: principio Universal de armonía.
- Sala 2.- Cosmovisión del México Antiguo.
- Sala 3.- El marianismo Novohispano
- Sala 4.- Mujeres insurgentes.
- Sala 5.- Libertad y educación.
- Sala 6.- De maestras a revolucionarias.
- Sala 7.- La ciudadanía de las mujeres.
- Sala 8.- De la revolución feminista al tiempo presente.

Durante el recorrido, se muestra la historia de las mujeres, desde el México prehispánico hasta el actual y revisa en orden cronológico la presencia y las aportaciones de las mujeres al país. El discurso se concentra principalmente en los logros y conquistas de la mujer en el país, destacando sobre todo a aquellas que ya se han ganado un lugar importante en la historia nacional.

El espacio del museo es pequeño, pero se amplía a través de los audiovisuales e interactivos presentados, litografías, pinturas, esculturas, ilustraciones y recreaciones en 3D.



*Fachada del Museo de la Mujer.  
Centro Histórico.  
Cd. de México.*



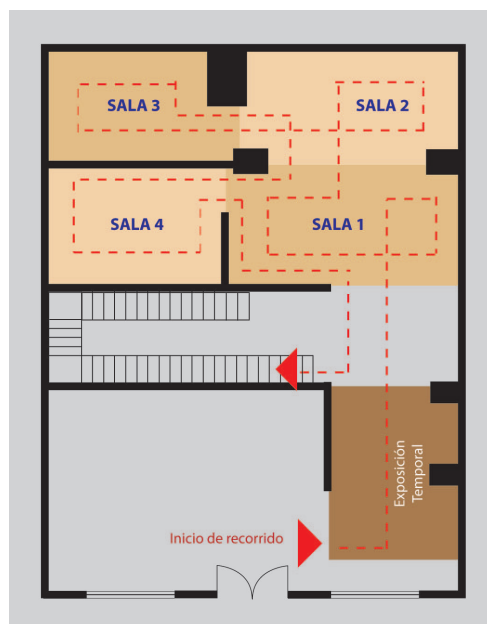
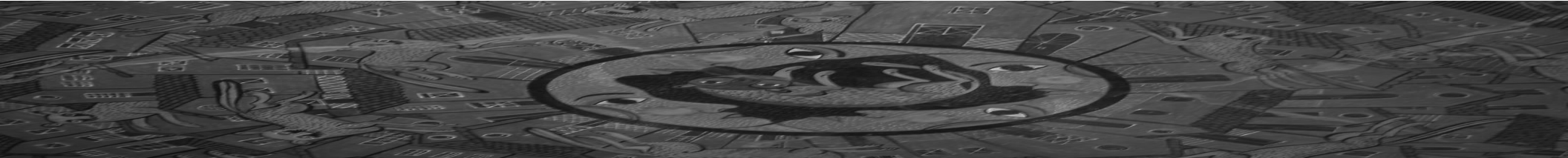
Es importante mencionar la inclusión de obras de arte contemporáneo alusivas a la mujer y a la construcción de lo femenino en prácticamente todas las salas, ya que ayuda a transmitir la idea de que la historia que se narra no pertenece exclusivamente al pasado, sino que continúa y es parte esencial de nuestro propio tiempo.

La primera sala, revisa los valores de equidad e igualdad entre los seres humanos como principio universal de armonía y para que las mujeres ejerzan sus derechos. En este espacio destacan dos cuadros con rostros de diferentes personas en holograma que, dependiendo la ubicación del visitante, cambian de uno a otro, representando la igualdad entre los seres humanos sin importar el género.

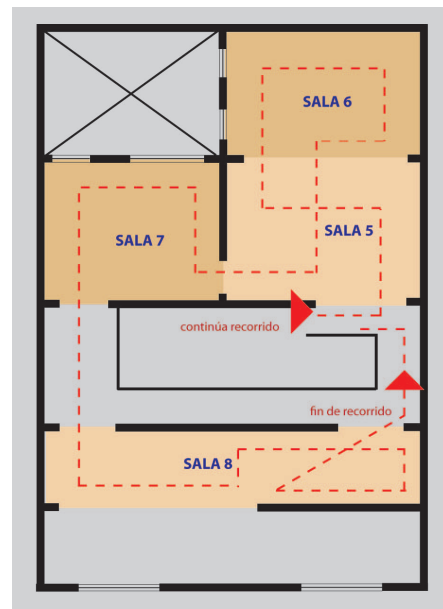
En las salas 2, 3 y 4, correspondientes al México antiguo, el marianismo novohispano y la lucha de independencia, se describe la forma de vida de las mujeres y su papel en dicho periodo. En este espacio destaca una escenografía de fachada novohispana en cuyas ventanas se reproducían videos explicativos finalizando el recorrido.

Las siguientes tres salas se encuentran en el primer piso y corresponden al tema de libertad, educación, derechos de la mujer y su derecho al voto. Describen los inicios de sus logros a partir de la independencia. Llama la atención otra representación de fachada de una catedral representando dicho periodo y en la que también se reproducía un audiovisual al finalizar el recorrido. Así también, destaca un biombo con una cronología sobre el derecho al voto de la mujer alrededor del mundo, específicamente de México, señalado con un color representativo de éste: verde.

En la octava y última sala se describe cronológicamente la vida de las mujeres. Mediante un didáctico e interactivo mobiliario con monitores y auriculares, y dividido por periodos desde los años cincuenta hasta la actualidad, describen a la mujer en la participación política, los derechos humanos, economía, salud, educación y personajes importantes femeninos que destacaron. Los auriculares reproducían canciones narrando la vida cotidiana de las mujeres en cada periodo, la violación a sus derechos y los ideales modernos.



■ ■ Exposición Permanente  
- - - - Recorrido y circulación



■ ■ Exposición Permanente  
- - - - Recorrido y circulación

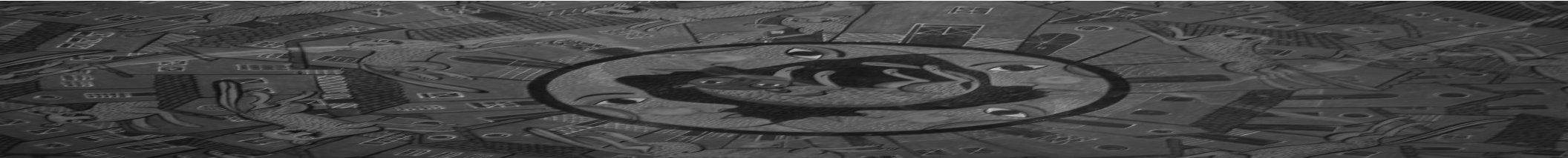
*Vista de planta de la zonificación, recorrido y circulación de la exposición.*

## DISEÑO MUSEOGRÁFICO

### CIRCULACIÓN

Ubicadas en la planta baja y primer piso del edificio, las salas de forma rectangular y variables entre sí, están determinadas por el edificio cuyos pequeños espacios están divididos por la estructura del mismo o por el mobiliario. La circulación es dirigida mediante la cronología de los periodos históricos, iniciando el recorrido en cada sala con cédula introductoria indicando el número de sala, seguida por los interactivos que muestran la información sobre el tema; después los objetos y finalizando con videos explicativos que inician al terminar el recorrido. Los espacios reducidos condicionan la colocación y ubicación de mobiliario y elementos gráficos, por lo que cada rincón del espacio fue aprovechado en su totalidad. Así, un recorrido muy elaborado no hubiera sido favorable para la exposición.





## ILUMINACIÓN

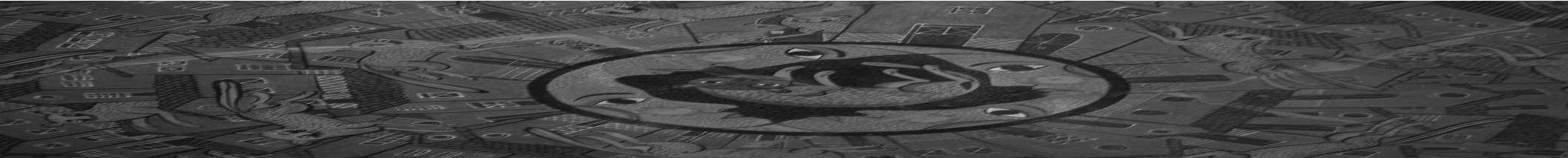
La iluminación es principalmente artificial, combinando luz fría y cálida, puede controlarse y dirigirse mediante sistemas de carriles colocados de manera cercana a las orillas del techo, en su mayoría siguiendo una línea semirectangular o cuadrangular. Los carriles pueden desplazar las iluminarias, situándose en cualquier punto de la sala o en los elementos de exposición. En este caso, estaban colocadas y direccionadas en su mayoría de manera central y lateral principalmente en relación a los elementos gráfico, visuales y a las colecciones. También la luz se direccionó un poco al centro de la sala para contribuir a las circulación. Es importante mencionar que la luz fría fue colocada principalmente cerca de la colección, mientras que la luz amarilla fue dirigida a los textos y gráficos. La poca luz natural es filtrada mediante un tipo de persiana de tela tipo manta de algodón en color neutro (blanco), utilizada en ventanas, tanto en las de pared como en el ventanal que se encuentra en el techo del edificio en la zona de escaleras para evitar dañar a las obras que allí se encuentran. La iluminación contribuye a generar una sensación de pasado en las salas de exposición debido al tipo de luz cálida y produciendo efectos con sombras en todo el espacio. Así también, apoya a la buena visibilidad de las cédulas, gráficos y textos; y a la buena apreciación de las esculturas de tamaño real, hologramas y escenografías; así como de las piezas, esculturas y obras resaltando sus características

## MOBILIARIO

El mobiliario fue de suma importancia para la exposición, ya sea para delimitar el espacio entre una sala y otra, como soporte para las colecciones y obras o como base de elementos gráficos y de apoyo. En especial el uso de paneles, que se utilizaron para dividir el espacio y para contener los audiovisuales e interactivos. El uso de mamparas fue esencial para el diseño gráfico, ya que contienen las cédulas temáticas e introductorias, el biombo de la sala 6 y gráficos a gran escala. Estos dos tipos de mobiliario eran de madera comprimida en tonos café y amarillo claro, y se puede percibir que fueron seleccionados exclusivamente para elementos gráficos.

También se utilizaron una especie de caballete metálico como soporte para algunas obras, pinturas, ilustraciones y litografías, así como para las cédulas introductorias de sala y algunos gráficos de mayor peso y escala. De la misma manera, se recurrió a pedestales de metal para soportar algunas esculturas medianas de metal o piedra. El uso de vitrinas fue muy limitado, podría decirse que por el pequeño espacio del museo, sólo se utilizaron 2 vitrinas verticales exentas para proteger y conservar esculturas y pequeñas piezas.

Este tipo de mobiliario permite la buena presentación y apreciación por parte del visitante, seleccionados para no interrumpir la circulación, lectura y apreciación de los objetos, obras y piezas, cubriendo las necesidades de exhibición de cada tipo de pieza.



## DISEÑO GRÁFICO

El diseño gráfico y los apoyos visuales son en esta exposición el recurso principal para el discurso y comunicación del tema. Precisamente, la labor del Diseñador y comunicador Visual fue la construcción de estos recursos gráficos que sirvieron de canal para transmitir el mensaje. Más que centrarse en los pocos objetos, piezas y obras, el discurso comienza con las cédulas introductorias y se desarrolla mediante biombos informativos, frases de personajes importantes, interactivos y audiovisuales distribuidos en diferentes puntos de cada sala. Hay que notar que uno de los apoyos museográficos principales que se utilizan en varias salas, está formado por atractivas figuras de tamaño real que retratan precisamente a estas destacadas mujeres del país, como la Malinche, Josefa Ortiz de Domínguez, Leona Vicario, entre otras.

Los textos, gráficos y demás recursos visuales son el medio principal, las colecciones y obras pasan a un segundo nivel o funcionan como apoyo al discurso textual.

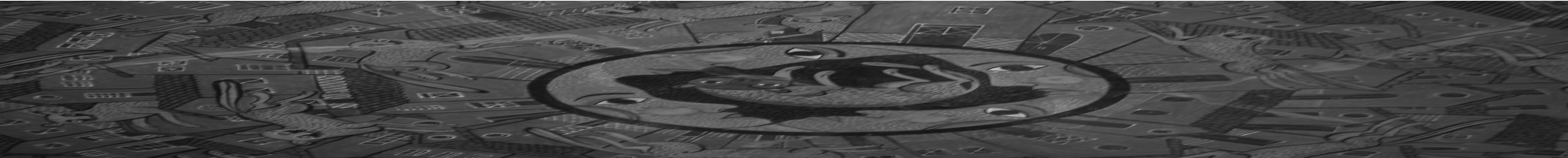
Las *cédulas introductorias* son rectangulares en dirección vertical de gran tamaño impresas en serigrafía sobre madera comprimida. Los títulos y números de sala están resaltados tridimensionalmente con metal y contrastados con el texto informativo mediante una pleca divisora. De igual manera, las *cédulas de objeto* son de forma rectangular en dirección horizontal y en diferentes formatos que varían de acuerdo a la cantidad de texto y espacio disponible para ser colocado. No se utilizó ningún color en el fondo y se aprovechó el tono natural del material de base (madera comprimida) incrementando la legibilidad con el texto. En la sala temporal, las cédulas eran simples, tanto en diseño como en material, ya que estaban elaboradas en cartulina y daba una presentación descuidada, siendo que se podría haber jugado un poco más con el diseño y la elección del material por su carácter temporal. En la exposición permanente, cada objeto, pieza u obra va acompañada por su cédula de objeto impresa en serigrafía; incluso cada elemento de apoyo como las esculturas de tamaño real, escenografías y audiovisuales contenían su respectiva cédula con indicaciones de su contenido y funcionamiento.

La tipografía en cédulas y textos complementarios es principalmente Sans Serif en estilo regular, de color negro y sin fondo de color; la implementación de esta tipografía es sencilla y legible, además de que da una idea contemporánea al tema. Sólo se utilizó una fuente distinta para distinguir frases importantes, la cual era Manuscrita y cuyo estilo ornamentado proyecta una idea de pasado. Para jerarquizar títulos y textos se usaron diferentes puntajes y estilos Bold.

La función principal del color en las salas de exposición es resaltar las obras, piezas, gráficos y escenografías. Por lo que el color seleccionado para las salas es blanco, y cuyo carácter neutral permite el contraste con la colección, con el mobiliario y demás elementos gráficos y de apoyo.



*Cédula Introductoria, Sala 1.  
Museo de la Mujer.*



Se ha recurrido a los acentos de color en algunos gráficos y textos a resaltar o incluso en pequeños detalles del mobiliario como los asientos. Para diferenciar e identificar cada tema y el inicio de una nueva sala, los títulos de las cédulas introductorias se ven marcadas con placas de colores que representan a la cultura mexicana: colores de alta saturación y brillantes como el rosa, naranja, azul, verde, etc. La selección de color fue importante para proyectar un ambiente cálido, mezclando lo antiguo con lo contemporáneo.

Respecto a la señalización en el museo, sólo cuenta con un sistema de señalización ya establecido que sigue las normas de protección civil y que llega a ser utilizada para indicar aspectos de circulación. Ante esto, considero que el no tener un diseño propio para aspectos de circulación y continuación de recorrido hace que se pierda unidad con el tema e incluso con el propio estilo del museo, por lo que sería positivo para éste contar con señalización especialmente diseñada para dichos aspectos.

La temperatura en el espacio de exposición era fresca y controlada por ventiladores de piso en cada sala debido al pequeño espacio de éstas. Pude observar que en la exposición temporal se contaba con un tipo de termómetro para verificar que la temperatura no aumentara, ya que las pinturas exhibidas eran de óleo y el espacio era muy estrecho.

### PROXÉMICA, DISTANCIAS Y ALTURAS

Como el espacio de las salas es pequeño, la distancia entre gráficos, elementos de apoyo y el espectador no tiene restricción alguna, pero sí está determinada para su buena apreciación y legibilidad mediante el mobiliario y la ubicación de éstos.

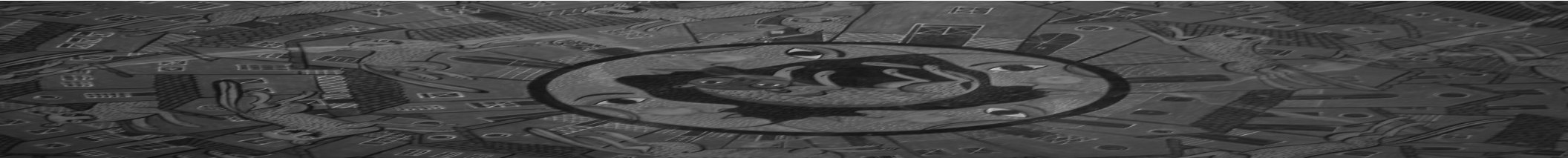
La destinación de espacios para elementos gráficos y de apoyo fue distribuida hacia las orillas de las salas, por lo que sólo los asientos para audiovisuales se colocaron en el centro de la sala para no interferir demasiado en la circulación y determinar la distancia para observar audiovisuales, gráficos y textos especiales a gran escala.

Las cédulas introductorias, de objeto y demás textos de apoyo podían visualizarse bien a una distancia personal (120 cm.). Para los gráficos a gran escala y audiovisuales, la distancia para su buena visualización era desde el centro de la sala. La altura de los audiovisuales varían dependiendo de su ubicación, pero la mayoría estaban colocados a una altura poco más de la estatura promedio de una persona.

En cuanto a la altura de interactivos, ésta era poco menos de la estatura promedio de una persona (1.60), y la distancia con el espectador es mínima. Los interactivos y audiovisuales están colocados y distribuidos entre uno y otro a una distancia considerable de manera que no moleste a ningún visitante.



*Sala 3, El marianismo Novohispano.  
Museo de la Mujer.*



El espacio es pequeño, en algunas salas esto es un problema ya que si se requiere ver un video, y hay más visitantes en la sala, se puede invadir el espacio de otra persona, impedir una buena visualización e incluso afectar su circulación por la sala.

## MUSEO MEMORIA Y TOLERANCIA

El Museo se inauguró en octubre de 2010 y está localizado en la Plaza Juárez, frente a la Alameda Central. Cuenta con dos áreas para la exposición permanente, una para exposiciones temporales y otra para niños. Por medio de exposiciones y actividades como talleres, conferencias, proyecciones y una biblioteca de consulta, se busca fomentar y difundir los valores de la tolerancia y el respeto, impulsar a las nuevas generaciones a buscar una convivencia más sana y comprometida con su entorno, crear conciencia y un cambio de actitud a través de la memoria histórica alertando sobre el peligro de la violencia, la discriminación y la indiferencia.

### Salas

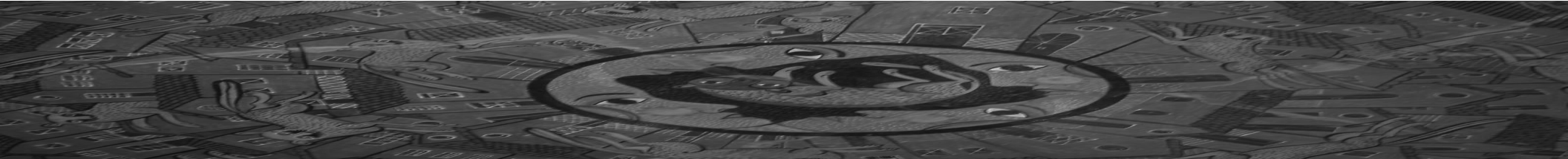
La exposición permanente se divide en 2 secciones: Memoria y Tolerancia, las cuales se distribuyen en varias salas.

El recorrido inicia en el último nivel del edificio, en la sección de MEMORIA, a partir del cual se van sucediendo en espiral las distintas salas, donde se exponen y ejemplifican los genocidios y crímenes en contra de la humanidad perpetrados por el hombre mismo en distintos tiempos y lugares del mundo. La mayor parte de esta sección está dedicada al holocausto que llevó el régimen Nazi y sus métodos de exterminio. Posteriormente se tratan sucesos en Ex Yugoslavia, Ruanda, Guatemala, Camboya y Darfur, Sudán. La última parte de ésta sección, Liberación y Reconstruyendo la Vida, habla sobre los problemas de los sobrevivientes para rehacer sus vidas e incluye referencias de algunos que vinieron a México.

En medio de las dos secciones y como parte aguas de la exposición, suspendido en lo alto, está *El memorial de los niños*, uno de los elementos más impactantes del edificio, tanto visual como simbólicamente. Se trata de un cubo blanco revestido de texturas vegetales (retomando el árbol del olivo como símbolo de paz) y cuyo interior alberga veinte mil piezas de vidrio colgadas en hilera. La iluminación natural que se refleja desde una parte del techo en dichas figuras en forma de lágrimas, simboliza el potencial perdido de millones de niños muertos durante el Holocausto y hasta el último genocidio a inicios del siglo XXI. Este espacio está destinado a la reflexión sobre el potencial perdido de todas aquellas personas que se les impidió amar, reír o pensar, y el vacío que dejaron para el futuro.



*Fachada del Museo Memoria y Tolerancia, Centro Histórico. Cd. de México.*



**TOLERANCIA.-** Con la pregunta “¿Qué es la tolerancia?” se inicia el recorrido de corte didáctico e interactivo de esta sección a través de varias salas donde se tocan temas como: tolerancia, diálogo, discriminación, Derechos Humanos, el poder de los medios de comunicación, la riqueza de la diversidad, actos que inspiran, realidades intolerables, entre otros. Un espacio central es el de Nuestro México, donde se exhibe la gran diversidad en nuestro país haciendo principal referencia a los pueblos indígenas y a las migraciones; la discriminación y las violaciones a los Derechos Humanos en nuestro país y refiriendo casos, como las mujeres asesinadas en Ciudad Juárez. A través de bandas de información digital se muestran noticias generadas en todo el mundo relativas a los Derechos Humanos y la situación actual de la tolerancia y la vida en México. Asimismo, se encuentran espacios de reflexión y debate así como información sobre las formas en las que, como ciudadanos, podemos hacer una diferencia involucrándonos como voluntarios o donantes a diversas causas.

El objetivo del discurso museográfico a lo largo de la exposición es precisamente impactar y conmocionar de forma directa al visitante mediante las fuertes ambientaciones y los diversos recursos empleados para transmitir el mensaje y envolver al público dentro de las salas de la sección memoria y, a partir de ahí, pueda ser enfrentado con sus propios prejuicios en la sección de Tolerancia, para finalizar en la reflexión por parte del individuo hacia una acción social. Aunado a esto, la experiencia del visitante puede complementarse con la bella arquitectura contemporánea y moderna del edificio.

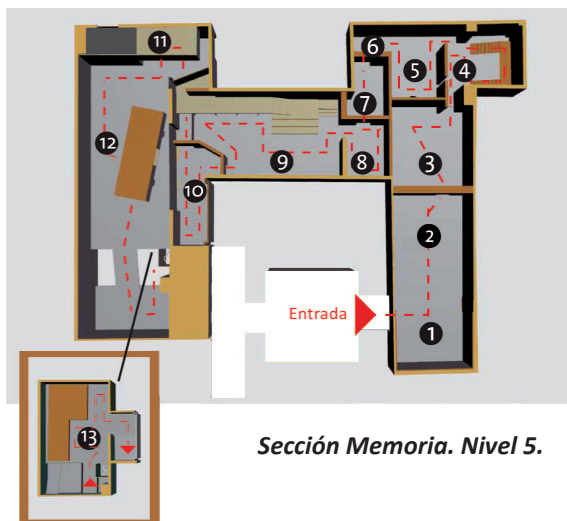
Elementos dinámicos como videos e imágenes proyectadas a través del reflejo de un espejo, kioscos audiovisuales, maquetas, pertenencias originales de las víctimas e incluso un vagón de tren donde eran llevados los prisioneros judíos a los campos de exterminio nazi, permiten poner al visitante en el papel de las víctimas, entender las circunstancias históricas que motivaron esos hechos y también identificar el rol de las víctimas y los victimarios.

## **DISEÑO MUSEOGRÁFICO**

### **CIRCULACIÓN**

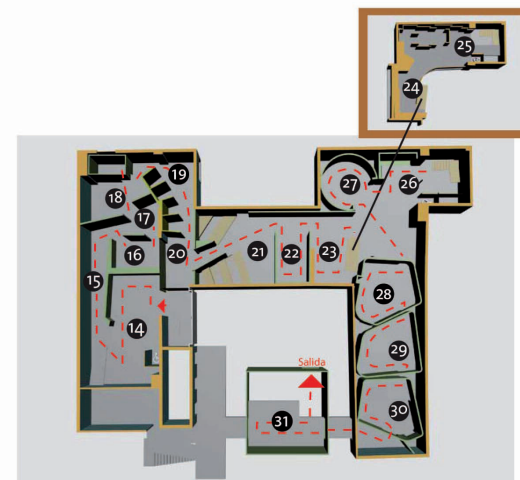
Ubicadas en el nivel 5,4 y 3 del edificio, las salas de forma rectangular y variables entre sí, están determinadas por la estructura del edificio y principalmente por el mobiliario. La circulación es dirigida mediante la colocación del mobiliario en forma de espiral y seguida por los periodos históricos y la misma temática. El recorrido inicia con varias cédulas introductorias y guiada mediante audiovisuales, grandes fotografías, textos, gráficos, piezas originales (como el vagón en la sala), audiovisuales y diversas escenografías.

De la misma manera, en la sección Tolerancia la circulación es dirigida por el mobiliario y cuyo discurso inicia con carteles cuestionando al visitante sobre el tema; seguida de diversos gráficos, textos, quioscos audiovisuales y espacios con monitores e interactivos. Debido a que la exposición es muy grande y cuenta con muchos espacios, la señalización también ha sido un recurso de apoyo para la circulación y seguir el recorrido.



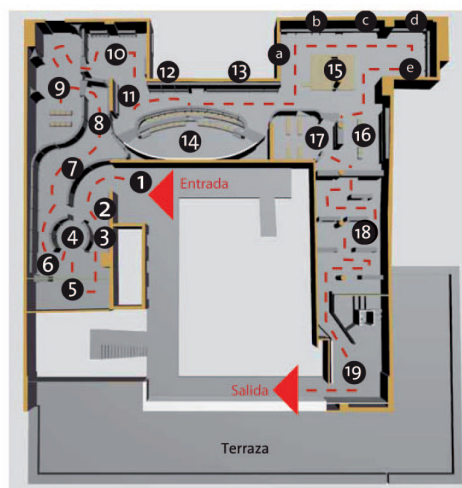
1. Introducción.
2. Rescatando la memoria.
3. Holocausto. Sociedad europea.
4. Situación política y económica en Alemania.
5. Ley.
6. Propaganda.
7. Terror.
8. Segunda Guerra Mundial.
9. Ghettos.
10. Comandos Móviles de asesinato.
11. Conferencia de Wannsee.
12. Solución final.
13. Campos de exterminio.

**Sección Memoria. Nivel 5.**



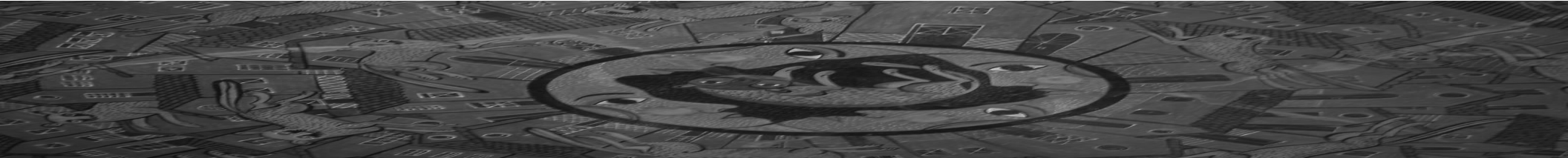
14. Campos de concentración.
15. Marchas de la muerte.
16. Liberación.
17. Reconstruyendo la vida.
18. Memorial.
19. Personas comprometidas.
20. Juicios de Núremberg.
21. Genocidios y crímenes contra la humanidad.
22. Los armenios.
23. Ex-Yugoslavia.
24. Ex-Yugoslavia.
25. Ruanda.
26. Ruanda.
27. Corte Penal Internacional.
28. Camboya.
29. Guatemala.
30. Darfur.
31. Memorial "El potencial perdido".

**Sección Memoria. Nivel 3.**



1. El camino a la tolerancia.
2. El otro y yo.
3. El diálogo.
4. Estereotipo y prejuicio.
5. El poder de la palabra.
6. Caminando hacia la tolerancia.
7. Discriminación, odio y violencia.
8. Tolerancia.
9. El poder de los medios de comunicación.
10. Derechos humanos.
11. La riqueza de la diversidad.
12. Trabajando por la humanidad.
13. Nuestro mundo.
14. Realidades intolerables.
15. Nuestro México.
  - a. Diversidad.
  - b. Indígenas.
  - c. Inmigrantes.
  - d. Discriminación.
  - e. Violación a Derechos Humanos en México.
16. Actos que inspiran.
17. Tu responsabilidad.
18. Compromiso o indiferencia.
19. Elige tu actitud.

**Sección Tolerancia. Nivel 3.**



## ILUMINACIÓN

La iluminación en ambas secciones es principalmente artificial, combinando luz fría y cálida, proyectada desde sistemas de carriles colocados en el techo con luminarias individuales fijos y móviles, la mayoría con una especie de carcasa para evitar que se desparrame la luz y dirigidas de manera central y lateral a los distintos elementos visuales, principalmente hacia textos y gráficos, jugando con los efectos, ya que no llega a iluminarlos completamente, sino que juegan con las sombras que se llegan a producir ocasionando un ambiente lúgubre, aún así la tipografía es completamente legible. La iluminación tenía cierta relación con el espacio y la gama cromática de la sala: cuando el espacio y la altura no eran muy grandes, la iluminación era desde las paredes en la parte superior e inferior de los gráficos; y dependiendo del color de la sala, era la cantidad de iluminantes y el tipo de luz, por ejemplo, en las salas más oscuras había más iluminantes con luz cálida, mientras que en las salas blancas o más claras había menos iluminantes y con luz fría, esto con el objetivo de no afectar la percepción del color dentro de éstas.

La luz fría fue seleccionada y direccionada principalmente hacia los objetos, piezas y fotografías en blanco y negro; ya sea que estuvieran colocadas en la parte trasera, superior, inferior o combinados, algunos iluminantes eran suavizados mediante un filtro translucido. La luz amarilla fue dirigida mayormente a los textos, gráficos y maquetas de forma más directa. Por supuesto que no en todas las salas se respetaba esta selección y combinaban ambos tipos de luz, ya que había elementos o piezas que debían utilizar uno u otro tipo de luz en una misma sala.

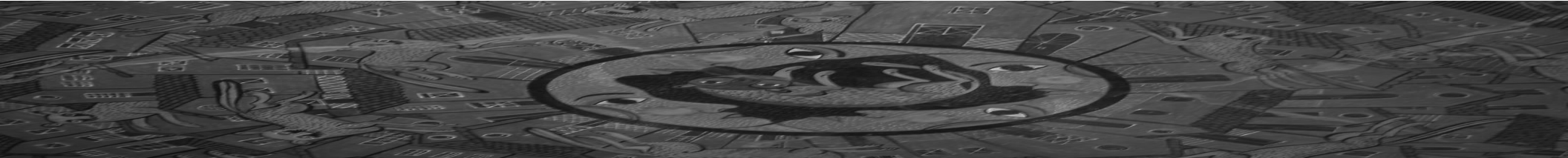
La iluminación, además de hacer legible el espacio y demás elementos gráficos y objetos, juega un papel importante como creador de ambientes a lo largo de la exposición. Desde la iluminación artificial para producir un efecto sombrío y lúgubre, hasta la iluminación natural a través de grandes ventanales en el techo de algunos espacios y paredes proyectando paz, reflexión y que permiten salir de la ambientación y regresarnos a la actualidad, como en el caso del memorial de los niños; e incluso como un descanso para el espectador ya que los juegos de luz pueden llegar a cansar y fatigar visualmente. La variada y dinámica iluminación apoya a la buena visibilidad de títulos, cédulas, gráficos y textos; y a la buena apreciación de fotografías, maquetas y escenografías, así como de las piezas y objetos.

## MOBILIARIO

El mobiliario fue de suma importancia para la exposición, ya sea para determinar el espacio y la circulación entre una sala y otra, como soporte para las piezas y objetos, o como base de elementos gráficos y de apoyo. En especial el uso de paneles de diversos materiales como madera y policarbonato principalmente, de metal o vidrio y algunos combinando entre sí. Se utilizaron para establecer el espacio de cada sala y la circulación a través de éstas, así como soporte para muchas fotografías, gráficos, textos y cédulas. Según función y colocación, eran de pared o aislados.



*Sección Memoria.  
Museo Memoria y Tolerancia.*



La utilización de vitrinas fue un recurso importante, ya que se podía encontrar varios tipos: de pared, exentas y adosadas a los paneles principalmente de manera interna, es decir, formaba parte de la estructura del panel, éste mobiliario compuesto era el más requerido ya que se aprovechaba para la colocación de piezas y objetos originales sin afectar la circulación o al ritmo de lectura de los demás elementos gráficos. El uso de mamparas era el mobiliario más utilizado para las cédulas introductorias y temáticas en la sección Memoria, eliminando su uso en totalmente en la sección Tolerancia.

También se puede encontrar frecuentemente plataformas rectangulares de madera o piedra, compuestas, simples o sobrepuestas que llegan a servir como asientos para las proyecciones de gran escala o en espacios determinados para algunos audiovisuales. Así también, la utilización de muros sobrepuestos de diferentes materiales y tratamientos eran frecuentes en algunas salas donde se quería representar y contribuir a la ambientación del tema o lugar en la sala, como por ejemplo en la sala de Holocausto los muros eran blancos con algunas líneas en forma de alambre de púas resaltas en lo que parecía como yeso, refiriéndose a los campos de concentración.

## DISEÑO GRÁFICO

La labor del Diseñador y comunicador Visual fue la construcción de recursos gráficos y de apoyo que sirvieron como canal principal para transmitir e ilustrar el mensaje de manera impactante y directa pero de forma dinámica e interactiva.

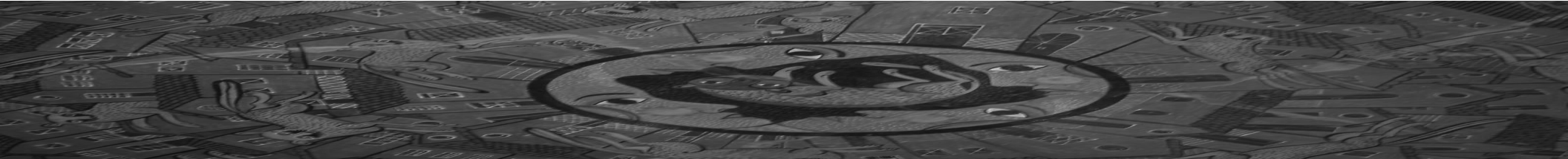
El discurso se desarrolla a partir de los títulos, cédulas temáticas e individuales en cada espacio, siguiendo con audiovisuales o proyecciones explicando conceptos, ubicación en el tiempo y espacio, orígenes de dichos eventos e incluso una comparación de lo que sucedía en otros países culturalmente a lo que se estaba viviendo en aquellos lugares. Mediante una gran cantidad de fotografías en diferentes tamaños, colocadas en vitrinas o recubriendo muros o paredes completas, maquetas, objetos originales, mapas a gran escala y algunas en simulación 3-D, y texturas e ilustraciones tipográficas se apoyaba el discurso en cada sala. Como elemento complementario, se utilizaron audiovisuales, proyecciones e interactivos, ya sea como introducción o complemento, este recurso guía al espectador por las subsalas, en donde se llegan a preciar columnas rodeadas de pantallas y videos o adosadas a las paredes, muros, paneles y mamparas.

Cada momento histórico, suceso o lugar es representando y ambientado en el espacio mediante constantes escenografías realistas y con el propio mobiliario de la sala. Discursos de personajes importantes de antaño, objetos originales y sonido ambiental son también un medio complementario utilizado para remontarnos al pasado, envolver al visitante y hacerlo parte de ello, de lo que está viendo.



*Sección Tolerancia.  
Museo Memoria y Tolerancia.*



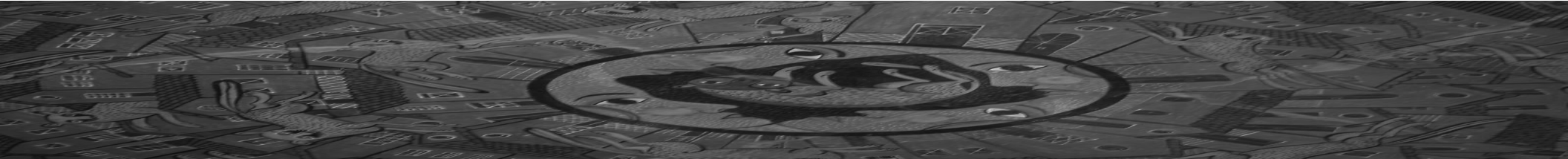


Los *títulos* eran impresos en soportes rectangulares en dirección horizontal. En la sección Tolerancia los títulos u conceptos importantes de la sala están resaltados tridimensionalmente con metal. Las *cédulas introductorias* son rectangulares en dirección vertical de gran tamaño y sólo se utilizaron al comenzar el recorrido en ambas secciones. Algunos audiovisuales servían como introducción en varias salas. Las *cédulas de objeto* son de forma rectangular en dirección horizontal y en diferentes formatos que varían de acuerdo a la cantidad de texto y espacio disponible para ser colocado. De manera general, no se utilizó ningún color en el fondo y se aprovechó el tono natural del material de base (policarbonato negro, blanco o transparente) incrementando mediante el contraste la legibilidad con el texto.

Elaborados en colores neutros como blanco y negro, la tipografía es principalmente San Serif en estilo regular impresa en recorte de vinil sobre policarbonato transparente y de color. Para jerarquizar títulos, subtítulos, cédulas y textos importantes se usaron diferentes puntajes, estilos Bold y cursivas, así como diversos acentos de color. En la sala de Tolerancia, se utilizan muchos acentos de color amarillo en frases, conceptos y textos importantes o de llamada de atención. La implementación de esta tipografía es sencilla y legible, dota a la exposición de un carácter formal y serio, así como un estilo contemporáneo.

El color en la exposición tiene múltiples funciones: Provocar impacto visual mediante gran cantidad de gráficos en blanco y negro y a color, contrastando con el mobiliario y escenografías. Identificar áreas y temas mediante la aplicación del color en los paneles que indicaban el inicio o cambio de un tema a otro. La mayoría del color era neutro (blanco, negro, gris, beige) pero cambiaban el color de una sala a otra mediante fuertes contrastes, algunas veces con colores brillantes, como el rojo, apoyando y representando el tema en la ambientación, como por ejemplo en el área de los nazis, el espacio y demás soportes combinaban en rojo y negro, asociándose a lo que éste tema representa. Para textos informativos y cédulas, los colores neutros predominaban permitiendo la visibilidad y legibilidad para el público, sin perder coherencia con el color de la sala u tema. También se utilizaron acentos de color en rojo para jerarquizar o indicar algo importante. En la sala memoria, el color permaneció de manera neutral con acentos de color, principalmente en amarillo haciendo un llamado de atención en toda la sección.

Otro factor importante a analizar es lo relacionado a la temperatura y, aunque no es propio de la profesión del diseñador y comunicador visual, es importante que también esté consciente de ello para la elaboración y distribución de sus propuestas en el espacio. En cuanto a la temperatura, se contaba con aire acondicionado y sistemas de ventilación en el techo. El ambiente se percibía fresco, aún en espacios más pequeños. La selección de la iluminación y la cantidad de iluminantes en salas grandes y pequeñas era la adecuada respecto a su espacio, ya que en las más grandes había más iluminantes, mientras que en las pequeñas se reducía, contribuyendo a la estabilidad de la temperatura.



Respecto a la señalización en la exposición, cuenta con un sistema de señalización ya establecido que sigue las normas de protección civil y que llega a ser utilizada para indicar aspectos de circulación. También cuenta con señalización especializada que indica la continuación de exhibición en algunas salas, así como para la correcta utilización de algún recurso de apoyo, como por ejemplo en la utilización de audífonos se colocó señalización que indica el número del tema a reproducir en determinadas salas. El diseño de esta señalización es sencilla y fácil de identificar; es coherente en cuanto a tamaño, color y forma en relación a los demás elementos gráficos, de la sala y del estilo del museo.

### PROXÉMICA Y DISTANCIAS

Las distancias se llegaban a determinar por la colocación del mobiliario como las plataformas que servían como asientos; algunos eran marcados por la misma escenografía, por las vitrinas y vidrios de protección alrededor de maquetas u objetos originales.

En los espacios grandes se aprovechaba esta característica al colocar imágenes, proyecciones e incluso escenografías y cédulas a gran escala en donde el visitante podía visualizarlo a una distancia pública (3.60m.). En los espacios medianos y pequeños se colocaron títulos y cédulas, textos, gráficos, objetos, fotografías y mapas de pequeña y mediana escala; espacios donde la visualización era a una distancia aproximadamente personal (1.20m.). Así también, en los espacios pequeños ponían gráficos, mapas u objetos para su rápida apreciación y propiciar una circulación más fluida. Cada espacio era aprovechado, incluso en escaleras.

Respecto a la altura, hay algunos gráficos que están a una altura poco más de la medida promedio de un visitante estándar (1.60m), pero están colocados de manera proporcionada en relación con el espacio y la distancia para su correcta visualización.

A veces se colocaban gráficos y proyecciones en techos o encima de otros gráficos de mayor escala, lo que no permitía una buena apreciación y no se percibía su función o la razón por la que estaba en el espacio. Éste tipo de situaciones hace que el gráfico se convierta en algo innecesario y percibido como mero adorno.

Para los interactivos y audiovisuales pequeños en ambas secciones, la altura está basada en la estatura promedio de una persona (1.60). La distancia respecto al espectador es mínima y personal, para los audiovisuales también se puede determinar a partir de algunas barreras que puede tener el mobiliario o de algunos que disponen de auriculares. Están colocados entre uno y otro a una distancia considerable de manera que no moleste a ningún visitante o interfiera en su circulación.

## MUSEO DEL TEQUILA

El Museo del Tequila y el Mezcal está ubicado en la entrada principal a Plaza Garibaldi y fue inaugurado el 12 de diciembre de 2010. A través de exposiciones permanentes, temporales y otras actividades propuestas por el museo como conferencias, conciertos, presentaciones de gastronomía y otras manifestaciones culturales; se busca enaltecer la cultura de los tequilas y los mezcales con temas relacionados. Así como también difundir y promover el patrimonio e identidad cultural de México y la atracción de nuevos visitantes y turistas nacionales y extranjeros.

### Salas

En el primer piso se encuentra el Museo distribuido en tres salas: la primera dedicada al proceso y producción del tequila y el mezcal, la segunda es la del mariachi y la plaza Garibaldi. Entre estas dos salas, se encuentra el Salón Mayahuel que alberga exposiciones temporales con temáticas relacionadas principalmente al tequila, el mezcal, el agave y el mariachi, ya sea de carácter tradicional o contemporáneo. El discurso de la exposición se apoya con piezas originales, reproducciones similares de códices y documentos históricos, así como con recursos de información para profundizar en el tema mediante interactivos y audiovisuales que ejemplifican su uso en los medios de comunicación y entretenimiento. Machetes, herramientas de labranza, escenografías e incluso la implementación de música tradicional mexicana en todo el espacio y demás elementos de apoyo, expresen el carácter vivo de la cultura mexicana y sean el centro de atención del discurso en todo el museo. En la segunda sala se encuentra la historia del Mariachi y de la Plaza Garibaldi, recorrido que inicia al pasar un torniquete y cuya primera pieza introductoria son instrumentos musicales propios del mariachi. Aunados a estos, un par de audífonos permiten escuchar algunas canciones representativas del género. Como corolario de la experiencia de la visita, el restaurante-bar del último piso, ofrece en sus terrazas abiertas hacia la plaza, la cata de tequilas y mezcales de forma gratuita.

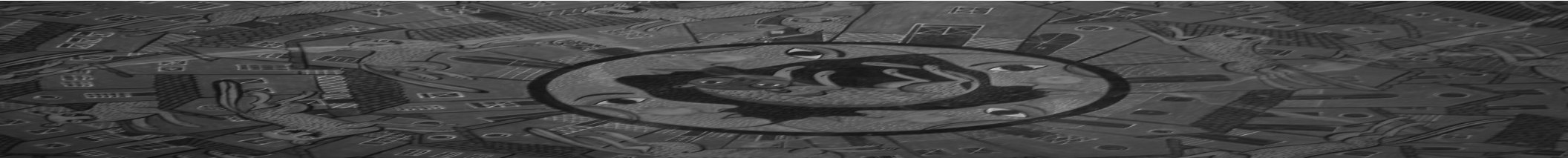
## DISEÑO MUSEOGRÁFICO

### CIRCULACIÓN

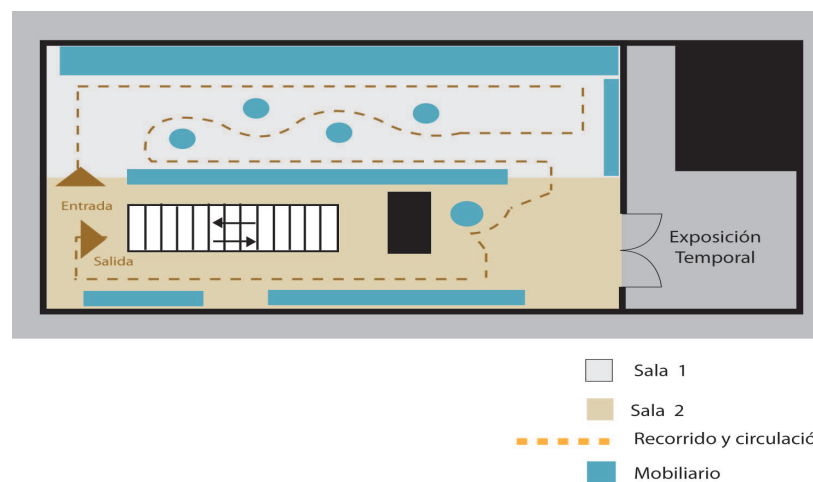
El espacio es amplio y de forma rectangular, dividido por un muro que determina las únicas dos salas de la exposición permanente. El recorrido se inicia con una cédula temática y un mapa que recubre casi todo el muro del museo; sobre éste se presenta la diversidad de especies de agaves con los que se elaboran los mezcales y el tequila; así como las múltiples regiones del territorio nacional donde se producen. Después, la circulación es dirigida por grandes escenografías integradas por objetos y piezas originales, grandes ilustraciones y gráficos, cédulas, audiovisuales e interactivos que muestran y describen ordenadamente el proceso de producción del tequila y el mezcal, desde el cultivo y cosecha del agave, hasta su consumo.



*Fachada del Museo del Tequila y el Mezcal, Centro Histórico. Cd. de México.*



Posteriormente es dirigida mediante el mobiliario colocado en forma de espiral y culminando de forma lineal con la muestra de la colección de botellas de tequila y mezcal, la cual cuenta con más de 300 objetos. De la misma manera, la circulación en la segunda sala seguida es dirigida en forma lineal mediante un panel con grandes gráficos, textos, fotografías, y audiovisuales adosados que recubre gran parte de la ventana.



### **Primer Piso**

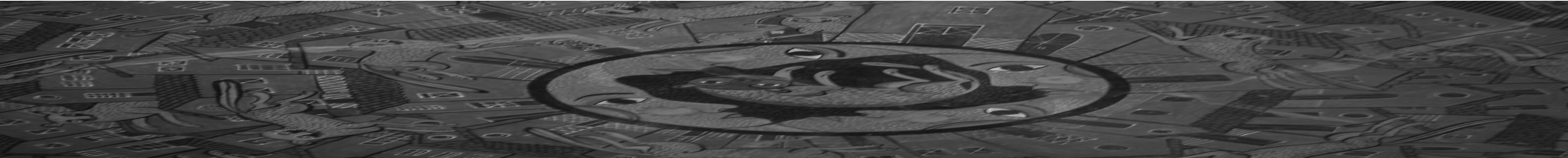
*Vista de planta de la zonificación, recorrido y circulación de la exposición.*

### **ILUMINACIÓN**

La iluminación combinada con luz natural y artificial, hace que se perciba esta exposición como algo todavía vigente y actual, que no pertenece sólo al pasado y que aún es símbolo de nuestra cultura popular nacional. La iluminación artificial combina la luz fría y cálida que se da desde el techo mediante carriles fijos electrificados con lámparas móviles de forma circular y de diferentes tamaños, dirigida en diferentes puntos de los objetos, gráficos y demás elementos de apoyo.

La iluminación está dirigida a dos zonas principalmente: al área de objetos, interactivos y escenografías, y otra en el centro para iluminar las vitrinas circulares. La iluminación natural se da por el centro del espacio, que es donde se ubican las escaleras para llegar y salir de las salas de exhibición así como para llegar al segundo piso, por lo que la luz alcanza a las dos salas haciendo que la utilización de iluminación artificial no sea demasiada. La poca luz natural que se llega a filtrar en ventanas de la segunda sala es bloqueada mediante una impresión en vinil translúcida a color de gran escala.

La iluminación en las vitrinas circulares era mediante luminarias individuales que rodeaban la forma de la vitrina, colocados en lo alto de ésta y con luz amarilla. La iluminación en la vitrina con la colección de botellas es desde el interior en la parte delantera superior y con luz fría permitiendo la apreciación total de la colección y de cada botella.



La iluminación contribuye a hacer que las escenografías y representaciones se perciban como algo real haciendo que el visitante se sienta parte de éste. Así también, apoya a la buena visibilidad de las cédulas, gráficos y textos; y a la buena apreciación de las piezas y objetos originales.

## MOBILIARIO

Fue seleccionado y colocado principalmente para proteger a los objetos y escenografías, para dividir el espacio y para una buena y total apreciación por parte del visitante.

Se utilizaron muros y paneles gruesos para recubrir gran parte del espacio de exposición y poder colocar gráficos, textos e incluso audiovisuales adosadas a ellos. Para dividir y determinar cada sala se usó un panel al cual se le asignó otra función: como soporte para la colección de 300 botellas mediante una larga vitrina horizontal adosada al panel.

También se recurrió a vitrinas circulares que llegan hasta el techo, colocadas en forma de espiral en el centro de la primera sala, en ellas se narra la historia de estas bebidas, desde la época prehispánica, hasta su popularidad y auge comercial en tiempos recientes. Algunos soportes metálicos eran utilizados para algunas piezas y cédulas que había en las vitrinas.

En la primera sala, una plataforma metalizada que ocupaba todo el largo de la sala, era utilizada como base para el desarrollo de las representaciones y escenografías, así como para la colocación de los objetos y piezas originales, cédulas, grandes ilustraciones y gráficos, videos e incluso para colocar otro tipo de mobiliario, como mamparas translucidas con gráficos e ilustraciones a color. De igual manera, en la segunda sala se utilizó una plataforma circular con barrera para proteger piezas colgantes.

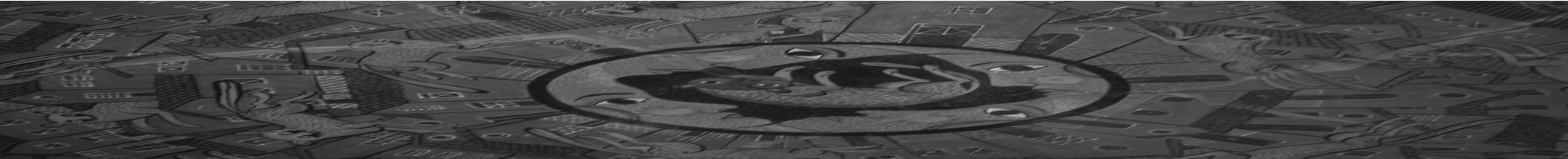
## DISEÑO GRÁFICO

Mediante una variada implementación de recursos gráficos como cédulas temáticas y de objeto, pendones, ilustraciones, fotografías y gráficos de diversas escalas, hasta la utilización medios complementarios y de apoyo como representaciones y escenografías, audiovisuales e interactivos, el trabajo del diseñador y comunicador visual en la exposición fue el de respaldar a la variada colección de piezas y objetos originales, ya que no resalta más que éstos sino que complementa y lo desarrolla el tema en conjunto con la colección.

Las *cédulas temáticas* eran de forma cuadrangular y en distintos tamaños dependiendo de la cantidad de texto, tenían ilustraciones en marca de agua representando el contenido. Las *cédulas de objeto* eran pequeñas y cuadrangulares sin ilustración. Al igual que las cédulas temáticas, los textos informativos tenían ilustraciones representativas del tema en marca de agua o duotono.



*Sala 1.  
Museo del Tequila y el Mezcal.*



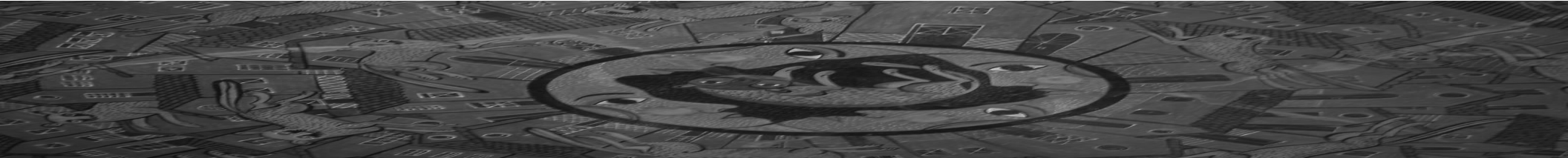
La tipografía en cédulas y textos complementarios es principalmente Sans Serif en estilo regular, de color negro o blanco dependiendo del color del soporte; la implementación de esta tipografía es sencilla y legible, además de que da una idea contemporánea al tema. Sólo se utilizó una fuente distinta para distinguir frases importantes, la cual era Manuscrita y cuyo estilo ornamentado proyecta una idea de pasado. Para jerarquizar títulos, textos o frases importantes se usaron diferentes puntajes, estilos Bold, cursivos y acentos de color. Es importante mencionar que todos los textos tenían traducción en inglés, lo que condicionaba el tamaño de los soportes y la cantidad del texto.

La atmósfera a lo largo de la exposición se percibe fresca y llena de vida, ya que la neutralidad en los colores blancos, negros y grises del edificio y el mobiliario permiten que la gran diversidad cromática de los objetos, escenografías, elementos gráficos como fotografías, ilustraciones y gráficos y textos de apoyo resalten en el espacio. Así mismo, la neutralidad permaneció en las cédulas individuales y temáticas, unas en blanco y otras en negro, logrando una buena legibilidad sin fatigar al visitante y haciéndolo un poco más dinámico. La función del color es principalmente provocar impacto visual e Incrementar la legibilidad y apreciación en textos y gráficos.

Las escenografías y representaciones fueron el recurso de apoyo más importante para el desarrollo del tema, ayudando a comprender el proceso —artesanal e industrial— de producción mediante la integración de objetos originales como un horno rudimentario de piedra, barricas y una máquina destiladora de acero, entre otros elementos y piezas. Los recursos gráficos fueron esenciales para construir estas escenografías, desde fotografías y gráficos utilizados como fondo hasta ilustraciones de pequeña y gran escala en blanco y negro y a color colocadas en mamparas y paneles. Así también, y aludiendo el tema del Mariachi mediante una gran impresión en vinil sobre la pared de vidrio del museo, se explica la historia de la Plaza Garibaldi, desde sus orígenes hasta la actualidad.

En las vitrinas circulares se colgaron pendones con gráficos a color e ilustraciones que dividía en dos partes el espacio dentro de la vitrina, en cada lado se colocaron de éste textos, gráficos, objetos y cédulas. De forma complementaria al discurso, se colocaron audiovisuales simples o adosados a paneles en el que se demostraba el proceso de producción del tequila y algunos ejemplos aplicables en la cultura mexicana, como su integración en el cine mexicano de antaño. Así también, la utilización de interactivos que detallan elementos del proceso, materiales o ejemplos sonoros de los instrumentos musicales del mariachi fueron recursos dinámicos para complementar la exposición.

Respecto a la señalización en el museo, cuenta con un sistema de señalización ya establecido que sigue las normas de protección civil y que llega a ser utilizada únicamente para indicar la salida. Aunque el número de salas es poco, me parece necesario incluir señalización que indique la continuación de la exposición en la siguiente sala, o incluso aquellas de conservación como de no utilizar flash o no tocar los objetos que no están en vitrinas.



El ambiente en el espacio de exposición era fresco ya que se contaba con aire acondicionado y por la ventilación natural que se da desde el centro. Además, como el espacio de exhibición es grande, la distribución de los iluminantes es variada sin generar demasiado calor tanto para los elementos museográficos y la colección de objetos como para el visitante.

#### DISTANCIAS Y ALTURAS.

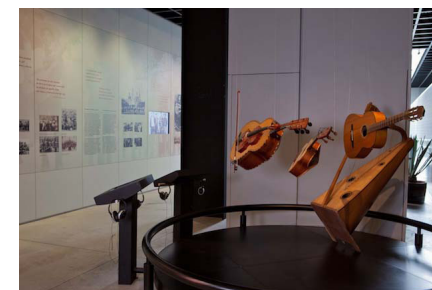
La distancia entre los objetos, gráficos, elementos de apoyo y el espectador está determinada por el mobiliario, ya sea por las vitrinas circulares, la mampara con vitrina, y las plataformas rectangulares y circulares. Estos impiden que nos acerquemos o toquemos directamente los objetos, pero sin dificultar la apreciación de objetos, la legibilidad ni la percepción de los gráficos ni textos.

La distancia para los gráficos y audiovisuales a gran escala colocados en muros no están condicionados por algún mobiliario o elemento de restricción, pero sí debe ser a partir de una distancia considerable que permita su visualización, la cual era principalmente a una distancia social.

Respecto a la altura, hay algunos gráficos que están a una altura poco más de la medida promedio de un visitante estándar (1.60m), pero están colocados de manera proporcionada en relación con la distancia de la plataforma o perímetro de la vitrina, lo que no limita su correcta visualización.

Sin embargo, la altura de la mayoría de las cédulas colocadas a la orilla de la plataforma de la primera sala es un poco baja, ya que el visitante, en especial en las cédulas individuales, tiene que agacharse un poco más para su legibilidad. Otro inconveniente es en la distancia con los textos complementarios en los muros traseros de las escenificaciones, ya que están más alejados y la tipografía del contenido es pequeña en relación a la distancia a la que está, lo que dificulta su lectura y legibilidad provocando fatiga o el propio desinterés.

Para los interactivos y audiovisuales pequeños, la altura es media, incluso los niños pueden alcanzarlo. La distancia es mínima personal, y están colocados entre uno y otro a una distancia considerable de manera que no moleste a ningún visitante.



*Sala 2.  
El Mariachi y la Plaza Garibaldi.  
Museo del Tquila y el Mezcal.*

### 3.2.- EL DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL EN NUEVOS MUSEOS

El diseñador y comunicador visual tiene a su cargo la responsabilidad de materializar gran parte del concepto de la exposición a partir de la información que le proporcione el curador para proponer y diseñar los elementos gráficos necesarios. La participación del diseñador está presente desde el desarrollo espacial y la elección del mobiliario para que también se vea reflejada en los gráficos.

Como se observó en el análisis de los museos anteriores, el diseño y la comunicación visual es una pieza clave para las exposiciones y el museo en sí. Las áreas que el diseñador gráfico retoma de su disciplina y que le ayudan a conformar sus propuestas de diseño, son básicamente todas. Aunque hubo algunas exposiciones donde fue más conveniente el uso de algunos elementos en relación a otros, todos ayudan a constituir el discurso de la exposición.

**EDITORIAL.-** Esta área es el principal medio de comunicación que necesita y utiliza todo museo. Empezando por el diseño de textos informativos y cédulas, que son la base de la comunicación dentro de estas exposiciones. También fue muy importante esta disciplina en elementos de difusión para el museo; como en el caso del Museo Memoria y Tolerancia que, por su gran cantidad de información utilizada en la exposición, ofrece un catálogo con todos los contenidos y fotografías de la exhibición para el público; e incluso folletos sobre las salas de la exposición y carteles de exposiciones temporales, como en el caso del Museo de la Mujer.

**SOPORTES Y SEÑALIZACION.-** Empezando por que cada museo necesita una identidad gráfica que lo distinga y diferencie de otros, esta área es importante también por la elección y diseño de los soportes, tanto para cédulas como para gráficos tales como fotografías, mapas, títulos especiales e incluso soportes complementarios; como el biombo de madera comprimida en el Museo de la Mujer. En estos tres nuevos museos, se recurrió mucho a las escenografías, maquetas y representaciones tridimensionales; en la que figuran el Museo Memoria y Tolerancia donde gran parte de la exposición está compuesta por estos elementos; y el Museo del Tequila y el Mezcal cuyas representaciones combinan objetos reales con otros objetos elaborados.

La señalización es fundamental en estos museos, desde los básicos como las propias de seguridad reglamentaria hasta las informativas en el uso de alguna tecnología o de circulación; como las audio guías en el Museo Memoria y Tolerancia, las cuales están colocadas al inicio de cada sala e indican el número que corresponde a la información en el audio.

**FOTOGRAFIA.-** Utilizado como recurso complementario y de apoyo, la fotografía es un medio indispensable en los nuevos museos. Un ejemplo de ello es el Museo Memoria y Tolerancia, que se vale de esta técnica en cada sala de la exposición para ejemplificar o apoyar el contenido.

GUÍA PARA ESTUDIANTES  
CÉDULAS MUSEO MEMORIA Y TOLERANCIA

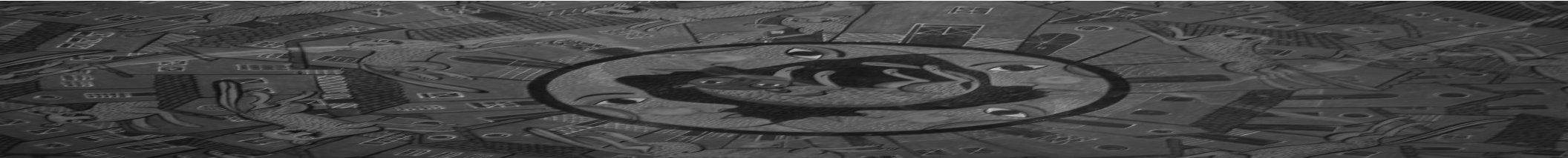


*Catálogo.  
Museo Memoria y Tolerancia.*



*Señalización de audio guías.  
Museo Memoria y Tolerancia.*





Por otra parte, también es utilizada como elemento de apoyo en la difusión del museo, como galerías fotográficas en la página web del museo, en folletos, catálogos, entre otros medios.

MULTIMEDIA.- El diseño e implementación de esta área resulta básica y primordial en estos nuevos Museos. Ya sea como medio principal de comunicación o como elemento complementario, el diseño de interactivos, videos y animaciones está presente en cada sala de exposición o como recurso informativo en áreas de atención al cliente y taquillas, en el caso del Museo Memoria y Tolerancia. Así mismo, cada institución posee página web, y donde también puede incluir recorridos virtuales por la exposición; como en la página del Museo de la Mujer. Por lo tanto, este medio resulta ser un importante vehículo para la comunicación y difusión del museo para con el visitante.

ILUSTRACION.- Se puede pensar que esta área ya no tiene vigencia en los museos. Sin embargo, se ve aplicada con las otras especialidades. El Museo del Tequila y el Mezcal, es un ejemplo claro de aplicación de la ilustración en sus cédulas temáticas, mapas e ilustraciones para complementar la información. O en la ilustración de personajes, como es el caso del Museo de la Mujer en sus figuras de tamaño real, e incluso como elemento compositivo en el diseño de interactivos en estos dos museos.



*Interactivo y audiovisual.  
Museo de la Mujer.*

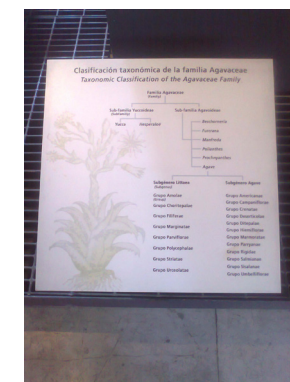
### 3.3.- EL DISEÑADOR Y LOS RETOS QUE ENFRENTA EN LA ACTUALIDAD

Los nuevos retos de los museos en nuestros días tienen poco que ver con los retos que enfrentaban antes. “Hoy el mundo es más global y los públicos son más variados y exigentes, lo que estimula a los museos a cambiar para no perder valor e influencia social y mantener así su rol histórico de liderazgo cultural”<sup>54</sup>. Cada museo, pequeño o grande, se enfrenta diariamente a sus propios retos.

Como parte de este cambio y evolución, se encuentra ligado el diseñador y comunicador visual que, siendo integrante del equipo museográfico y del museo, debe ser parte de la solución mediante la aplicación de su disciplina y en colaboración con su equipo de trabajo. Es por ello que es en la museografía donde el museo ve parte de la solución a estos retos.

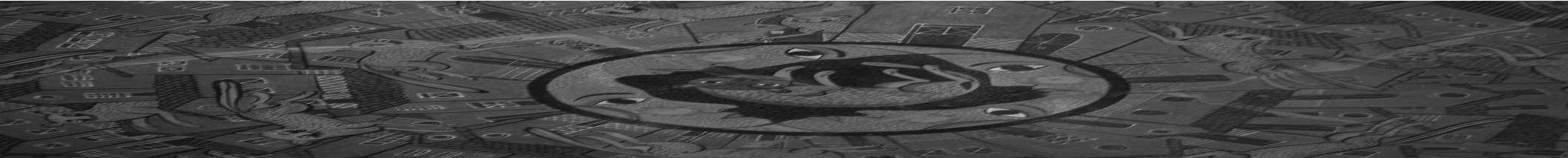
El principal reto que enfrenta un museo es que actualmente debe competir con actividades de ocio y entretenimiento para hacer que el público sienta interés por visitarlos.

La tarea y gran responsabilidad del equipo de trabajo de los museos, en particular del curador y equipo museográfico, es crear elementos muy atractivos para que las familias se interesen en acudir a las exposiciones y dejen a un lado el sentimiento de “obligación” y sensación de “aburrimiento” que pudieran resultar actualmente.



*Ilustración en cédula temática.  
Museo del Tequila y el Mezcal.*

54 Ballart, Josep. *Op. Cit.* Pág. 168



Están ante el reto de saber más allá de las habilidades tradicionales y “cuyo desarrollo en gran parte pertenece al ámbito del marketing, las relaciones públicas y la comunicación”<sup>55</sup>; dichos conocimientos también debe poseer el diseñador gráfico.

**Comunicación.-** Los museos de estas ciudades se ven ante el reto de enfrentar a nuevos públicos, ya sea de diversas etnias, culturas o visitantes de otros países. El diseñador gráfico responde a estos mediante una profundización y análisis en sus habilidades comunicadoras para hacerlo más accesible a otros públicos y el mensaje les llegue de la misma manera, de forma que adapte sus conocimientos y seleccione los recursos adecuados referentes a su disciplina para integrar visiones distintas sin renunciar al tradicional enfoque del museo e incluso reinterpretar el espíritu del lugar adaptándolo a los tiempos y sensibilidades creando una conexión con la comunidad a la que sirven.

**El visitante.-** En la actualidad, el visitante ya no se conforma con satisfacer su necesidad de información, sino que ahora valora el hecho de poder vivir experiencias (interactivas, estéticas, etc.), eventos o visitar lugares memorables. Por lo que el diseñador debe contribuir a generar múltiples interpretaciones o experiencias en una misma categoría de museo y hacer memorable su vista a la exposición y al museo en general. Así también, se enfrenta ante el reto de adaptar y hacer accesibles sus propuestas de diseño a gran variedad de personas, como las que presentan alguna discapacidad o hablan un idioma diferente.

**Tecnologías y medios digitales.-** “La revolución digital ha facilitado a los museos la transmisión de información sobre sus colecciones y actividades en todo el mundo”<sup>56</sup>. Ello abre un abanico de posibilidades educativas a estas instituciones, como en la difusión de los museos y exposiciones que mediante la red (internet) permite preparar mejor una visita y aprovechar mejor la post visita. Por ello el diseñador gráfico debe estar a la vanguardia sobre las tecnologías y medios digitales para que pueda hacer uso de ellas y sea un medio más de comunicación en donde plasme sus propuestas de diseño.

**Diseño.-** Hoy en día se valora la creatividad que los museos pueden aportar a la comunidad, pasando a ser uno de los retos más visibles para ellos en este último siglo, ya que todos los nuevos museos compiten entre sí; además de que atraen a la gente. Generar propuestas cada vez más creativas, ya sea en exposiciones temporales como en las permanentes, pero sin perder el enfoque y categoría del museo, el propósito y objetivos particulares de la exposición, son retos que el diseñador gráfico enfrenta. También debe estar a la vanguardia en lo concerniente a lo gráfico como nuevas técnicas de impresión, soportes, aplicaciones digitales, materiales, entre otros.

---

55 *Ibidem*, pág. 176

56 *Ibidem*, pág. 171



## CONCLUSIÓN

El diseñador y comunicador visual como parte de los profesionales que se desarrollan en el museo, tiene una importante participación a través de un proyecto museográfico. Su cercanía, colaboración y coordinación con el área de investigación y curaduría, el área de producción y montaje, e incluso con el equipo del área de diseño museográfico, lo dota de un enorme conocimiento, que dada su formación es capaz de plantear diversas soluciones a los requerimientos gráficos que acompañarán a la exposición.

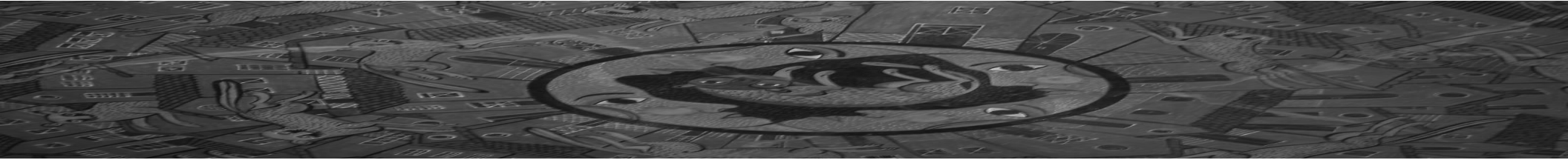
En conclusión, el diseño y comunicación visual es un elemento que complementa el trabajo de la museografía a partir de la generación de elementos gráficos bi y tridimensionales dentro y fuera de la exposición. Es así como el trabajo del diseñador gráfico suplementa la experiencia del visitante; cada uno de los elementos generados por el diseñador y comunicador visual le están transmitiendo un mensaje al espectador el cuál interpretará y codificará.

Durante el estudio de caso de los tres museos, pude apreciar la participación del diseñador y comunicador visual. No sólo como generador de comunicación e imágenes, sino también como complemento para hacer de la experiencia del visitante más enriquecedora y amena, motivándolo a percibir a estas instituciones como un vehículo cultural, de aprendizaje y de entretenimiento.

Así también, pude apreciar que el principal medio de comunicación son los recursos visuales y gráficos propuestos por el diseñador y comunicador visual, debido a que el mensaje ya no se centra en las colecciones completamente, si no en estos recursos expositivos. Las piezas y obras en estas exposiciones pasan a ser el elemento de apoyo a los textos e informativos. Aunque por supuesto, cada museo es diferente. En el caso del Museo del Tequila y el Mezcal por ejemplo, los objetos y piezas de colección siguen siendo el medio principal de comunicación del tema de exposición, mientras que los gráficos y demás recursos visuales apoyan y le dan contexto a los objetos.

El trabajo del diseñador y comunicador visual contribuye e influye en la percepción del tema, genera sensaciones en el visitante y lo envuelve haciéndolo parte del ambiente. Contribuye a generar no sólo conocimiento sino respuestas y actitudes por parte del visitante ante lo planteado en la exposición. Así también, ayuda a dotar de carácter a la exposición haciéndola atractiva e interesante.

Como conclusión del análisis comparativo entre pequeño, mediano y gran museo, el diseñador y comunicador visual tiene la oportunidad de explotar al máximo sus conocimientos, habilidades y capacidades de manera integral, aunque es probable que se perciba más en un museo que en otro, la función e importancia del diseñador va destacándose y abriéndose camino cada vez más en éste campo. Cada museo tiene sus limitantes, ya sea en relación al espacio, la iluminación, la disponibilidad de recursos, entre otros.



Por lo que el trabajo del profesional del diseño y la comunicación visual es proponer soluciones a dichos limitantes de manera funcional y creativa.

Es importante señalar que fue evidente la diferencia que hay entre una institución y otra, ya que no todas cuentan con la misma infraestructura ni tampoco con el mismo nivel de apoyo para llevar a cabo sus proyectos, por lo que dependen en gran medida de los presupuestos que se destinan para el desarrollo de los mismos. Por ello el diseñador debe adaptarse a dichos factores y a partir de ahí generar sus propuestas y soluciones de diseño.

Finalmente, espero que esta investigación sirva como un medio de motivación para conocer más acerca del museo y sus actividades; además de abrir nuevas formas de ver y percibir una exposición y sus elementos de composición, cómo se comunica a través de ellos y lo que pretende generar. Espero también fomente el interés de visitar estos y otros nuevos espacios que pueden ofrecer algo más que contenido e información, ya que pueden hacer que el visitante tenga varias experiencias dentro de ellas mediante la museografía y las diversas actividades complementarias que se han integrado en los museos actuales, donde se interactúa con el visitante y se refuerce el aprendizaje o se generen actitudes o a partir de ello, ya sea de reflexión o concientización e incluso en la generación de opiniones.

Hoy en día cuando la tecnología ha llegado a todo el mundo, el diseñador puede ver en el museo mucho campo que recorrer. Por ello, el ámbito museográfico es una opción más para el desarrollo profesional del diseñador y comunicador visual.



## GLOSARIO

**COMPOSICIÓN.**- Es la organización objetiva y sistemática de la información visual. En el caso de las exposiciones la composición de los elementos gráficos está íntimamente ligada con la composición del espacio arquitectónico y los demás elementos que lo rodean.

**CONSERVACIÓN.**- Es el conjunto de todas aquellas medidas o acciones que tengan como objetivo la salvaguarda del patrimonio cultural tangible, asegurando su accesibilidad a generaciones presentes y futuras.

**CUATRICROMIA.**- Es un método de impresión en cuatro colores y se basan mezclando el modelo CMYK (cian, magenta, amarillo y negro) para reproducir todos los demás colores. Es la llamada impresión a todo color.

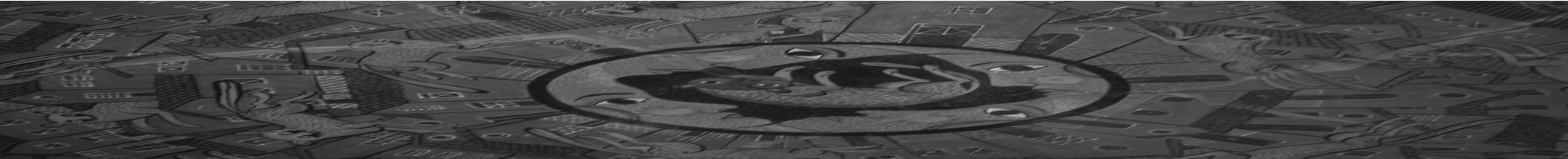
**CURADOR.**- Como parte de un museo, es el representante general de una colección: de su conservación, estudio y conocimiento. Normalmente, suele ser el encargado de preparar conceptualmente una exposición. Selecciona, estudia y escoge las obras, piezas o temas para preparar el guión museológico y supervisa el montaje.

**EFICACIA LUMINOSA.**- Se define como el producto que resulta de dividir la emisión de la radiación visible en lúmenes (lm) por el consumo de energía eléctrica (w). Esta característica es muy importante a la hora de elegir las lámparas y luminarias ya que el consumo tiene su relación directa con el presupuesto de los proyectos.

**EXHIBIR.**- Es una muestra pública sobre algún tema, de objetos, con el fin de darlos a conocer o “reconocer” por el visitante del museo.

**EXPERIENCIA MUSEOGRÁFICA.**- Experiencia individual que consiste en recorrer un espacio museográfico en un momento específico, y en la que intervienen elementos rituales, educativos y lúdicos.

**EXPERIENCIA VISUAL.**- Es la percepción individual para comprender el entorno y reaccionar ante él. La información visual va desde actividades, funciones, actitudes, la identificación de objetos simples, hasta el uso de símbolos y un lenguaje visual. En todos los estímulos visuales el significado no sólo reside en los datos representacionales, en la información ambiental o en los símbolos incluidos el lenguaje, sino también las fuerzas compositivas que existen o coexisten en el entorno.



**FATIGA MUSEÍSTICA.**- Se produce en el museo o en la visita del público a las exposiciones cuando la instalación de los objetos contiene numerosas limitaciones físicas y visuales, que hacen imposible una percepción sosegada, clara y distinta por parte del visitante.

**FLUJO LUMINOSO.**- Frecuentemente denominado “resplandor de la lámpara”, se define como la cantidad de luz emitida por un foco de luz proveniente de una fuente luminosa en todas direcciones.

**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. Los valores del tono se obtienen mezclando los colores puros con el blanco o el negro, por lo que pueden perder fuerza cromática o luminosidad

**LUMINARIAS.**- Su función consiste en servir de soporte, conexión y protección al foco. Al mismo tiempo ayuda a dosificar, controlar y dirigir el haz de luz a un lugar específico, evitando reflejos molestos y pérdidas de energía luminosa emitida a lugares inconvenientes e innecesarios.

**METACRILATO.**- Material plástico transparente, muy rígido y resistente, que se utiliza como sustituto del vidrio en diversas aplicaciones.

**MUSEOGRÁFO.**- En consulta con el curador o investigador, traslada el concepto o discurso al diseño tridimensional.

**POLICARBONATO.**- Es un termoplástico con propiedades de resistencia al impacto, resistencia al calor y transparencia óptica. Este material proporciona mayor seguridad.

**RADIACIÓN UV.**- Es la propagación de los rayos ultravioleta. Este tipo de radiación es la más dañina, ya que puede afectar seriamente a la conservación de los objetos.

**RAÍLES.**- Es una guía sobre la que se desplaza algún equipo de iluminación y consiste en una barra de hierro o aluminio que, paralela a otra igual, sirve para construir el camino sobre el que circulan dichos equipos pudiendo abarcar un área de iluminación más efectiva utilizando menos equipos y por lo tanto, consumiendo menos vatios.

**VATIO.**- En el Sistema Internacional de unidades se denomina watt y es la unidad de potencia capaz de conseguir la producción de energía igual a un julio por segundo. Es la unidad de medida del nivel de iluminación.



## BIBLIOGRAFÍA

- ❖ Alonso Fernández, Luis. García Fernández, Isabel. *Diseño de exposiciones. Concepto, instalación y montaje*. Alianza Editorial. Madrid, 2010. 271 págs.
- ❖ Ballart Hernández, Josep. *Manual de museos*. Edit. Síntesis, Madrid, 2008. 245 págs.
- ❖ Fernández, Luis Alonso. *Museología y museografía*. Ediciones del serbal, Barcelona, 1999. 363 págs.
- ❖ Fernández, Miguel Ángel. *Historia de los museos en México*. Promotora de comercializadora Directa. México, 1988. 245 págs.
- ❖ Flores Cecilia. *Ergonomía para el diseño*. Edit. Designio, México, 2001. 241 págs.
- ❖ García Blanco, Ángela. *La exposición, un medio de comunicación*. Ediciones Akal, Madrid, España, 2009. 236 págs.
- ❖ García Narváez Ingrid. Tesis El diseño y la comunicación visual, su participación como generador de experiencias museográficas. ENAP, 2012
- ❖ Zavala, Lauro. Silva, María de la Paz. Villaseñor, Francisco. *Posibilidades y límites de la comunicación museográfica*. Edit. UNAM. México, 1993. 155 págs.
- ❖ León, Aurora. *El museo. Teoría, praxis y utopía*. Ediciones Cátedra, Madrid, 2000. 361 págs.
- ❖ Locker, Pam. *Diseño de exposiciones. Manuales de diseño interior*. Edit. Gustavo Gili, Barcelona, 2011. 175 págs.
- ❖ Martínez García, Ofelia, Portillo Ortiz Gerardo, López Monroy Manuel. *La comunicación visual en museos y exposiciones*. Imprenta Madero, Ciudad Universitaria, UNAM, México, 1995. 123 págs.
- ❖ Poulin, Richard. *El lenguaje del diseño gráfico. Conocimiento y aplicación práctica de los principios fundamentales del diseño*. Promopress, Barcelona, 2012, 248 págs.
- ❖ Vásquez Olvera, Carlos. *Iker Lurrari Prado, Museógrafo mexicano*. Edit. INAH, México, 2005. 363 págs.
- ❖ Wong, Wicius. *Fundamentos del diseño*. Edit. G.G. Barcelona, 2002. 345 págs.
- ❖ T. Hall, Edward. *La dimensión oculta*. Siglo Veintiuno Editores. México, 1998. 255 págs.
- ❖ [www.iluminet.com/iluminacion-en-museos-y-galerias-de-arte/](http://www.iluminet.com/iluminacion-en-museos-y-galerias-de-arte/)