



UNA EXPERIENCIA PILOTO:
la percepción espacial en los museos

Juan Carlos Rico
Coordinador

Una experiencia piloto: la percepción espacial en los museos

Juan Carlos Rico

Coordinador



PUBLICACIONES
DIGITALES
ENCRYM-INAH

Coordinador:

Juan Carlos Rico

Coautores:

Ana I. Tovar Ehlers
Carmen Guzmán Cruz
Cristina Martínez Salazar
Diana Macho Morales
Edgar Sáenz Lara
Emma Ariza Fernández
Fernando Naquid Gil
Galia Staropolsky
Génesis Ruiz Cota
José Carlos Mujica Suárez
Juan Carlos Rico Nieto
Lizeth Pizarro Mon
Mara L. Reyes Sariñana
Marta López Castillo
Melissa Orozco de la Cruz
Meztli Martínez Spinoso
Mónica Hans Martínez
Norma E. Alonso Hernández
Norma G. Peñaflores Ramírez
Paola Llanos Vázquez
Priscila M. Ramírez Alonso
Rafael Balverde Preciado
Sandra Liñero Franco
Sara E. Romo Rodríguez
Verónica Hernández de Marcos
Violeta Romero Mayén
Yatzil Canedo Elizalde
Yúmari Pérez Ramos

Coordinación editorial
Guadalupe de la Torre Villalpando
Yúmarí Pérez Ramos

Corrección de estilo
Héctor Siever

Diseño y formación
Jorge Alejandro Bautista Ramírez

INSTITUTO NACIONAL DE ANTROPOLOGÍA E
HISTORIA

Director General
María Teresa Franco

Secretario Técnico
Cesar Moheno

Secretario Administrativo
José Francisco Lujano

Coordinador Nacional de Difusión
Leticia Perlasca Núñez

ESCUELA NACIONAL DE CONSERVACIÓN,
RESTAURACIÓN Y MUSEOGRAFÍA

Directora

Liliana Giorguli Chávez

Secretaria Académica y de Investigación

Guadalupe de la Torre Villalpando

Subdirector de Planeación y Servicios
Educativos

Juan Carlos Cortés Ruíz

Jefe académico de la Maestría en Museología

Andrés Triana Moreno

COMISIÓN DE PUBLICACIONES
DE LA ENCRyM

Guadalupe de la Torre Villalpando

Yúmarí Pérez Ramos

Carlos Madrigal Bueno

Andrés Triana Moreno

Liliana Dávila Lorenzana

Jannen Contreras Vargas

José Alberto González Ramos

Una experiencia piloto: la percepción espacial en los museos, es una publicación realizada por la Escuela Nacional de Conservación, Restauración y Museografía del Instituto Nacional de Antropología e Historia. Todos los derechos reservados. Queda prohibida la reproducción parcial o total, directa o indirecta del contenido de la presente obra, sin contar previamente con la autorización expresa y por escrito de los editores, en términos de la Ley Federal del Derecho de Autor, y en su caso de los tratados internacionales aplicables, la persona que infrinja esta disposición se hará acreedora a las sanciones legales correspondientes.

El contenido del libro es responsabilidad exclusiva de los autores y no representa necesariamente la opinión del Comité Editorial de *Una experiencia piloto: la percepción espacial en los museos*, de la ENCRyM o del INAH.

ISBN: 978-607-484-501-3

Primera edición: 2014

D. R. © 2014 INSTITUTO NACIONAL DE ANTROPOLOGÍA E HISTORIA

Córdoba 45, colonia Roma, 06700, México, D. F.

sub_fomento.cncpbs@inah.gob.mx

Producido y hecho en México

PREFACIO

PROPÓSITOS

CONDICIONES

1. Metodológicas
2. Estratégicas
3. Formales

Presentación de propuestas y elección del tema

Organización de los equipos

Visita al Palacio de Bellas Artes

Primeras reflexiones conjuntas

Análisis perceptivo del espacio

Un daño mutuo

Una arriesgada propuesta

Análisis de usos y movimientos (Equipo 1)

Llegamos a los murales (Equipo 2)

La imposibilidad del conjunto

Corredor: espacio, circulaciones y protección (Equipo 3)

UNA PRIMERA SÍNTESIS

Primera sesión de trabajo

1. Puntos de partida
2. Esquemas iniciales
3. Desarrollo complejo

Segunda y tercera sesiones de trabajo

¿Cómo reconducir el proceso?

A. INFORMACIÓN Y ARTE

1ª Reflexión: Enciclopedia, razón y educación

2ª Reflexión: Ocio y aula

3ª Reflexión: De los gabinetes didácticos a los de difusión

Una percepción inversa

La jerarquización de la información

El Equipo 8 reivindica la información

El uso de las entradas

La asociada directamente a las piezas

El diseño de los folletos

Del exterior al interior: Equipo 7

1. Exterior del inmueble

3. Murales

2. Lobby del museo

Ipads y los diversos niveles de información

De abajo hacia arriba; dispositivos móviles.

Planta baja -> Informativo INSTRUCTIVO

Primer nivel -> Informativo DESCRIPTIVO

Segundo nivel -> DESCRIPTIVO

Fijos o móviles: la propuesta del Equipo 6

Los análisis espaciales del Equipo 1

1. Taquilla-boletos
2. Restaurante-baños
3. Floor Graphic

Un juego

Algunas conclusiones

B. LA PERCEPCIÓN DE LA OBRA 1

Integral (mantener, completar, reproducir, trasladar)

¿Cómo se mira un mural?

Nos quedamos como estamos

Verlo todo: una propuesta del Equipo 2

(Memoria proyecto)

Desarrollo de la propuesta

Justificación

Percepción integral

Información

Justificación al público

Conclusión

Algunos comentarios

Reproducir

Una construcción adecuada

Exterior interior

La estabilidad y conservación

La relación con el entorno

La información

Con el palacio

Traslado

C. LA PERCEPCIÓN DE LA OBRA 2

Próxima (separar, acentuar, precisar)

Un esquema óptico como inicio

El Equipo 1 y las siluetas

Acentuación luminosa

Trabajando la intensidad

Potenciación de las partes

Mural 1-> opción 1

Mural 1 -> opción 2

Mural 2 -> opción 1

Mural 2 -> opción 2

Mural 2 -> opción 3

Precisión y detalles
Animación en 3D

ALGUNAS CONCLUSIONES INMEDIATAS

Del proceso pasivo al activo
El aprendizaje como un compromiso personal
La capacidad real del profesor
¿Cuándo se acaba el taller?
La complejidad de la composición de los equipos
La necesidad de un lenguaje común previo
Los problemas del tiempo

PUNTUALIZACIONES FINALES

El riesgo
El esfuerzo
La falta de discusión externa
Información percepción y arquitectura
Universalidad
¿Cómo inscribir el taller en un programa más amplio
de especialización o maestría?

BIBLIOGRAFÍA

ANEXO 1. El Laboratorio de Investigación y Experimentación Expositiva

ANEXO 2. La percepción del espacio

ANEXO 3. Reflexiones

*La inteligencia de muchos es siempre
mayor que la inteligencia de uno.*

Proverbio japonés

*La capacidad de un profesor es muy
limitada; sólo puede descolocar, inquietar,
seducir para que el alumno busque por sí
mismo.*

Juan Carlos Rico (2012)

*Me sentiría totalmente satisfecho si los
alumnos aprendieran conmigo la mitad de
lo que yo he aprendido con ellos.*

Juan Carlos Rico

*Lo que me pareció más sorprendente del
taller fue que el conocimiento lo
generamos entre todos.*

Comentario de una participante en el
proyecto.

PREFACIO

Como parte de su programa académico, la Maestría en Museología de la Escuela Nacional de Restauración, Conservación y Museografía (ENCRYM) en la ciudad de México, organizó este Curso Internacional de Museología (CIM) para el segundo semestre de 2013, con la idea de indagar las formas en que la museografía es concebida, enseñada y aprendida.

Con tal propósito el diseño del programa consideró los dos ejes siguientes: ¿cómo es entendida la museografía desde la academia? y ¿cómo es desarrollada y asumida desde la misma práctica profesional? Conforme a la primera pregunta, el curso se transformó en taller de trabajo; para responder a la segunda fue necesario abordarla en sesiones con un grupo de profesionistas, quienes a través de su práctica demostraron el quehacer museográfico.

Para las sesiones en que el CIM se transformó en taller buscamos un pretexto empírico en el ámbito mexicano e hicimos sinergia con el Museo del Palacio de Bellas Artes; de manera paralela, Juan Carlos Rico, académico español de trayectoria amplia y comprobada, supo conducir al grupo a través de diferentes dinámicas que les permitieron aprender a ver de manera más profunda y analítica el objeto de estudio. Se aprendió a analizar, reflexionar y sistematizar los procesos propios de un razonamiento museográfico.

El resultado de este ejercicio se podrá comprobar detalladamente mediante la lectura de estas páginas.

Rodrigo Witker Barra

PROPÓSITOS

La propuesta presentada en la Escuela Nacional de Conservación, Restauración y Museografía del INAH, como parte del Curso Internacional de Museografía, es una experiencia piloto basada en la ya larga trayectoria (1991- 2013) del Taller de Montaje Experimental, llevada a cabo primero en el Centro Superior de Arquitectura de Madrid, y posteriormente en la Universidad Europea de esa misma ciudad española.

La novedad es la duración y concentración de tal proceso, en tanto se pretende que en un periodo de tres semanas se reproduzca a escala una estructura de aprendizaje correspondiente a un desarrollo de nueve meses. Resulta evidente que no se alcanzarán los mismos niveles de profundización y detalle: sería imposible; mas se tratará de comprobar si es posible transmitir en estas condiciones el método de trabajo y profundizar en el mismo.

Hay muchas expectativas de otras instituciones y universidades por conocer y valorar los resultados de este formato reducido de investigación, con miras a poder aplicarlos en sus programas, ya que aportaría una mayor eficacia y rapidez en el aprendizaje. Esperemos que las conclusiones sean positivas.

CONDICIONES

1 Metodológicas

El taller basa sus resultados principalmente en el trabajo de los alumnos; por tanto, es crucial el periodo de desarrollo individual y de grupo entre las sesiones presenciales de discusión. En el formato original es de una semana, ya que el tiempo lo permite, ¿Cómo solucionarlo en un periodo tan corto?

Se propone dejar como mínimo tres días para reunir a todos los componentes, a fin de concentrar todo el grupo y potenciar, independientemente de ello, una serie de horarios flexibles intermedios y voluntarios para aquellos individuos o equipos que deseen y puedan ampliar su estrategia de trabajo. El alumno debe entender que el aprendizaje no tiene horario.

Entiendo que las situaciones personales son condicionantes y no todos los alumnos tienen el mismo tiempo disponible; se opta por un proceso asimétrico, es decir que cada equipo avance de manera independiente en función de su disponibilidad. En consecuencia, el taller exige la dedicación completa del tutor.

2 Estratégicas

Se parte siempre de un problema práctico, el cual se convierte en el eje de trabajo, todo gira a su alrededor; en

definitiva se trata de basar el aprendizaje en la resolución de un problema –de ser posible real–, y establecer el resto de sus componentes (información, teoría, etc.) en función de las necesidades y requerimientos del mismo.

Es importante aclarar que el proyecto elegido, ya sea entre casos reales o imaginarios, es tan sólo un “pretexto” para el aprendizaje del grupo del taller. Ahora bien, en el primer caso se añaden connotaciones interesantes, que pueden ampliar mucho los beneficios obtenidos. Estas son sus particularidades:

1. Los trabajos realizados en el taller no son vinculantes, lo cual quiere decir que no hay ninguna obligación por parte de los responsables de aceptar ninguna de las soluciones –bien parciales, bien completas– planteadas por los alumnos.
2. En contraprestación, el fin primordial del taller consiste en investigar y experimentar; es decir el aprendizaje integral, por ello no se aceptará ningún condicionante o limitación en cuanto a planteamientos conceptuales, ni diseños formales que queden fuera del ámbito profesional y especializado.
3. El taller es abierto, lo cual quiere decir que no sólo están invitados a participar, sino que sería deseable la presencia de los responsables de la solución elegida, y todos aquellos profesionales que puedan aportar ideas al desarrollo del trabajo.
4. El resultado en todo caso, como se ha demostrado otras veces, acaba por sugerir ideas puntuales que in-

citan a una reflexión teórica y a una resolución formal, mismas que pueden resultar muy provechosas para los profesionales que tan generosamente nos han permitido utilizar su proyecto. Hay pues un beneficio mutuo.

3 Formales

Las condiciones de la elección del tema deben seguir las siguientes premisas:

1. Ha de ser un problema concreto, y en todo caso en concordancia con el escaso tiempo; no se pueden aceptar planteamientos generales.
2. Todos los equipos trabajarán el mismo enunciado y con idénticas premisas, pues en caso contrario sobreviene una dispersión de información que no propicia la interrelación y la competencia intelectual.
3. Es importante que cada equipo lo formen diferentes especialistas, para fomentar el necesario diálogo entre profesionales; de no ser posible estar todos en igual composición, al menos intentar un equilibrio.

En la medida de lo posible, debe intentar conseguirse que el triángulo que representa al contenido, contenedor y tesis expositiva quede reflejado en dicha composición; en caso contrario, acercarnos lo más que se pueda al esquema ideal.

La experiencia nos indica que el número ideal sería de

21 alumnos y, a su vez, cada equipo formado por tres individuos, para un total de siete equipos. Por supuesto, aquí se trata simplemente de una aproximación y puede variar hacia arriba o hacia abajo.

Presentación de propuestas y elección del tema

Con esta concepción de taller cada uno de los responsables presentó al grupo su respectiva propuesta de trabajo; luego de una votación realizada entre los componentes de los equipos se eligió estudiar (centrando el análisis en las cédulas informativas) los murales de Rufino Tamayo, *Nacimiento de nuestra nacionalidad* y *México de Hoy*, situados en el primer piso del Palacio de Bellas Artes de la ciudad de México.

Organización de los equipos

De conformidad con los criterios expuestos, se buscó un posible equilibrio en la elección de los componentes de cada equipo; ya que el tema era relativo al arte y los artistas, arquitectos / diseñadores e historiadores / especialistas, debían representar dicho triángulo. El hecho de tener una mayoría de diseñadores gráficos e industriales hizo posible que todos los equipos tuvieran al menos una persona que manejara los programas informáticos en dos y tres dimensiones, lo cual cobraría mucha importancia, como se podrá apreciar después.

El resto de asistentes al curso estaba compuesto por arquitectos, antropólogos, historiadores y tan sólo un artis-

ta. A pesar de ello todo funcionó adecuadamente en cada uno de los nueve equipos.

EQUIPO 1 Meztli Martínez Spinoso, Fernando Naquid Gil, Lizeth Pizarro Mon

EQUIPO 2 Diana Macho Morales, Cristina Martínez Salazar, Edgar Sáenz Lara

EQUIPO 3 Emma Ariza Fernández, Sandra Liñero Franco, Galia Staropolsky

EQUIPO 4 Paola Llanos Vázquez, Melissa Orozco de la Cruz, Yúmari Pérez Ramos

EQUIPO 5 Verónica Hernández de Marcos, Violeta Romero Mayén, Sara E. Romo Rodríguez

EQUIPO 6 Yatzil Canedo Elizalde, José Carlos Mujica Suárez, Carmen Guzmán Cruz

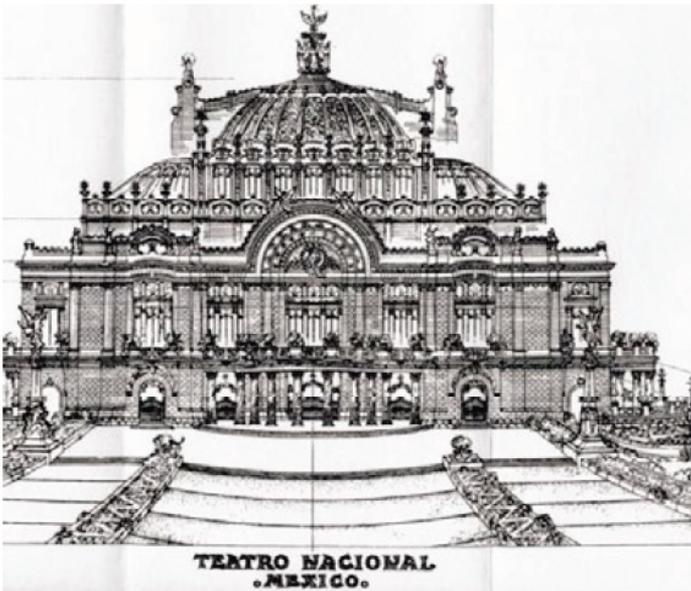
EQUIPO 7 Rafael Balverde Preciado, Norma E. Alonso Hernández, Marta López Castillo

EQUIPO 8 Mónica Hans Martínez, Priscila M. Ramírez Alonso, Ana I. Tovar Ehlers

EQUIPO 9 Norma G. Peñaflores Ramírez, Mara L. Reyes Sariñana, Génesis Ruiz Cota

Un poco de historia

En 1904 comenzó la proyección del que sería el recinto central de las celebraciones del Centenario de la Independencia. La construcción se inició siguiendo los parámetros del “nuevo arte decorativo moderno”, definido así por el arquitecto italiano Adamo Boari, autor del proyecto. El levantamiento del majestuoso edificio fue lento y costoso: transcurridos los cinco años fijados para su apertura y rebasado por mucho el presupuesto inicial, el teatro no pudo inaugurarse. Boari regresó a Italia y la terminación del Palacio se vio largamente postergada, debido principalmente al conflicto revolucionario.



La obra se reanudó en 1928, bajo el impulso tenaz del secretario de Hacienda, Alberto J. Pani. Treinta años habían pasado y la conclusión del recinto quedó a cargo del arquitecto mexicano Federico E. Mariscal, quien introdujo algunos cambios estilísticos: modificó el vestíbulo y la sala de espectáculos, y desplazó el *art nouveau* por el vanguardista y geometrizable *art deco*.

En esta revisión del proyecto se contempló también que el palacio albergara un Museo Nacional de Artes donde pudieran exhibirse arte prehispánico, pintura de los periodos virreinal y moderno (siglos XIX y XX), así como la espléndida colección de arte popular reunida por Roberto Montenegro. Esta amplia colección de arte mexicano ha pasado a formar parte del acervo del Museo Nacional de Arte (Munal).

El Palacio de Bellas Artes se inauguró finalmente en 1934. En la actualidad, el acervo del MPBA está formado por la serie más completa de murales realizados por los pintores mexicanos Diego Rivera, José Clemente Oroz-



co, David Alfaro Siqueiros, Rufino Tamayo, Roberto Montenegro, Jorge González Camarena y Manuel Rodríguez Lozano.

El Museo del Palacio de Bellas Artes (MPBA) se plantea como un espacio de reflexión sobre el arte moderno y contemporáneo, con exposiciones que contribuyan al cuestionamiento de conceptos tradicionales y generen aportaciones críticas, acordes al concepto integral de un museo de nuestros días.

El propósito principal del Museo del Palacio de Bellas Artes es acercar al público a una variedad de discursos visuales, modernos y contemporáneos, de relevancia nacional e internacional, que integran desde la fotografía, la pintura, el arte objeto, la gráfica y la escultura, hasta la arquitectura y el urbanismo.

Este museo, que tradicionalmente se ha avocado a la consagración de los valores plásticos nacionales –y ha sido también sede de exposición de destacadas corrientes artísticas o colecciones del extranjero– se propone ahora confrontar y cuestionar su propio quehacer artístico y museológico, redimensionando su función educativa y difusora, con el fin de generar un mayor conocimiento y una mayor conciencia en sus públicos. Sin dejar de lado los reconocimientos a artistas mexicanos de indiscutible trayectoria, la orientación del museo será más reflexiva y crítica, acorde a la redefinición de su vocación.

Visita al Palacio de Bellas Artes

La primera tarea consistió en apreciar *in situ* la situación específica de los murales en función de lo que se trabajaría, para lo cual fue necesario recorrer todo el entorno

y recabar toda la información requerida de mano de sus responsables.

Primeras reflexiones conjuntas

Una vez reconocida sobre el terreno la problemática que se nos proponía, esbozamos los siguientes puntos de partida:



1. La ubicación de la cédula de información, así como los problemas de iluminación y circulación quedaban anulados por dificultades de orden perceptivo y visual.



2. La arquitectura del edificio a nivel formal, a pesar de su indudable calidad, es muy compleja y da una información muy densa en cuanto a materiales, ornamentación e iluminación.

3. La incorporación de los murales aumenta hasta un grado extremo la información visual que ofrece el recinto, y en la práctica no existe un punto de sosiego visual para el visitante.



Análisis perceptivo del espacio

Al reflexionar sobre la arquitectura del edificio pudimos constatar que, al margen de su calidad, el espacio mostraba una complejidad que podía explicarse mediante una serie de factores propios del recinto:

- Formales. Corresponden al propio diseño espacial y sus elementos estructurales: balcones sucesivos re-

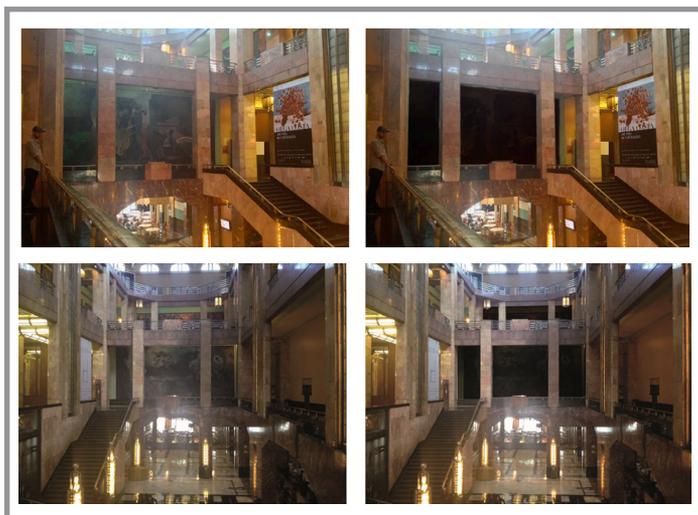
tranqueados, la cúpula central con la organización de sus nervaduras, la profusa ornamentación, las barandillas, etcétera.

- Materiales, colores y texturas. A lo anterior debe añadirse la suma de distintos materiales (mármol, metal) y sus acabados en distintas vetas y dorados.
- Lumínicos. Es un recinto lleno de reflejos y contraluces provocados por la superposición de luz natural cenital y luminarias artificiales ubicadas por todo el espacio, con diversas formas e intensidades.
- Murales. Por si los elementos anteriores no fuesen suficientes, la incorporación de los murales a lo largo de los paramentos del espacio lleva la densidad visual a un grado excesivo.

Un daño mutuo

En el transcurso de nuestras discusiones en el taller llegamos incluso a plantear un daño irreparable, tanto para la arquitectura como para las obras expuestas, pues ahí tiene lugar un diálogo en una atmósfera tan densa, que es imposible conseguir un punto de reposo para apreciar tanto la una como las otras. ¿Sería posible neutralizar de alguna manera todos esos efectos perceptivos?

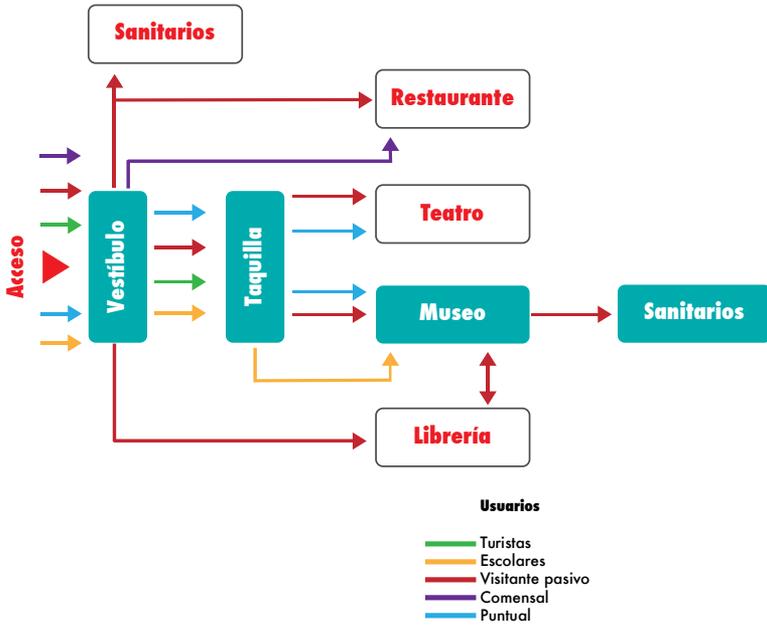
Una propuesta arriesgada



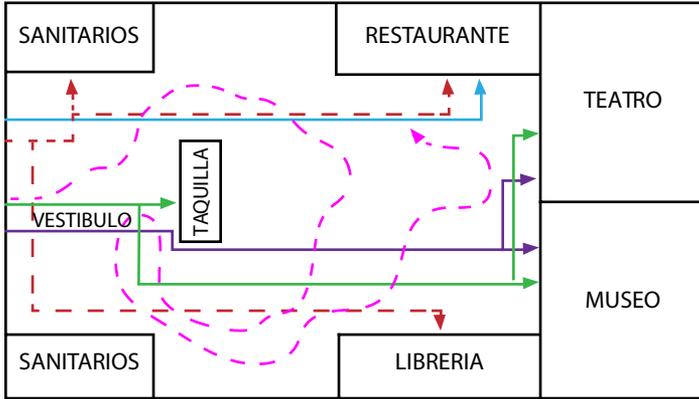
Con el propósito de responder a la cuestión anterior, el Equipo 2 acepta la prioridad de una sobre la otra, en este caso de la arquitectura sobre los murales, pues se entiende con acierto que hay una especie de incompatibilidad entre ambos, la cual, como ya se ha dicho, puede explicarse en función de la densidad perceptiva y no tanto de la tensión formal entre ambas.

Así, el Equipo 2 decide oscurecer los murales y obviar su visión como conjunto, por considerarla inviable, y dedicar todo su esfuerzo a la visión próxima de la obra mediante un sistema de acentuación de la luz, el cual estudiaremos con más detalle en su correspondiente apartado.

Análisis de usos y movimientos (Equipo 1)



El edificio tiene muchos más usos que el expositivo: cuenta con auditorios, teatro, restaurante y librería, tal como se indica en el esquema 1. Eso significa que el espacio central donde se ubican los murales –la base de nuestra investigación– es en realidad un distribuidor de usos y relaciones complejas, y unos y otras generan a su vez una confusa circulación de los visitantes, quienes deben trasladarse a los diferentes recintos para realizar una u otra actividad. En el esquema 1 se muestran los movimientos básicos y los distintos grupos de personas que visitan el edificio. Todo ello tendrá consecuencias para las futuras propuestas de los equipos.



- USUARIOS
- TURISTAS
 - ESCOLARES
 - VISITANTE PASIVO
 - COMENSAL
 - PUNTUAL

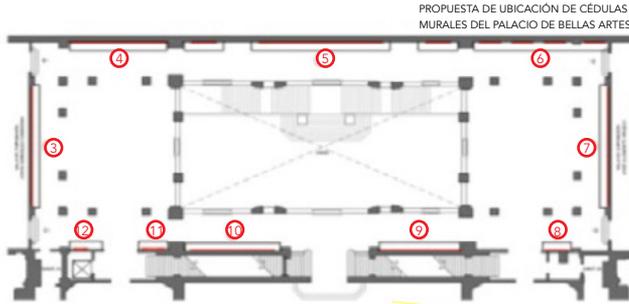
Llegamos a los murales (Equipo 2)

Toda vez enfocados en los dos murales de Rufino Tamayo, tiene lugar un nuevo problema: la incapacidad de tener una visión de conjunto de la obra, y esto por dos razones: 1) ausencia de un espacio mínimo en el corredor para que el visitante pueda alejarse y que tal espacio respecto a la obra permita al observador apreciar el mural; 2) la existencia de dos columnas que impiden una adecuada visión desde cierta distancia. Lo anterior puede describirse de una manera más detenida.

Los dos murales de Tamayo se distribuyen en los laterales del espacio central, aunque con diferencias notables:

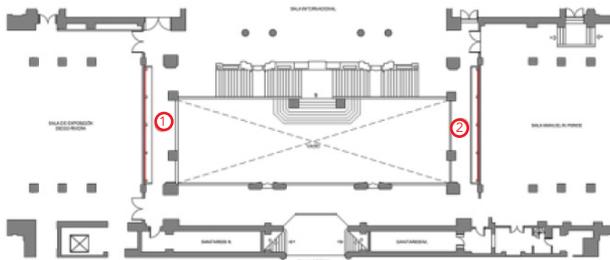
- En el segundo nivel se dispone de un espacio previo de observación con amplitud más que suficiente para

apreciar la obra en conjunto, y por ello constituye un problema en absoluto diferente al generado en el primer nivel.



- | | |
|---|--|
| 3. El Hombre Controlador del Universo. Diego Rivera. 480 x 1145 cm | 8. Alegoría del viento. Roberto Montenegro. 301 x 326 cm |
| 4. Liberación. Jorge González Camarena. 449.5 x 993 cm | 9. Tormento de Cuauhtémoc. David Alfaro Siqueiros. 453 x 814 cm |
| 5. La Nueva Democracia. Tríptico. David Alfaro Siqueiros. 550 x 1198 cm | 10. Apoteosis y resurrección de Cuauhtémoc. David Alfaro Siqueiros. 449 x 795 cm |
| 6. Carnaval de la vida mexicana. Político. Diego Rivera. 388 x 210 cm | 11. La piedad en el desierto. Manuel Rodríguez Lozano. 260.5 x 229 cm |
| 7. La Katharsis. José Clemente Orozco. 446 x 1146 cm | 12. La Revolución Rusa. Diego Rivera. 69 x 139 cm |

- Los dos murales en que debían centrarse nuestras propuestas se encuentran ubicados en el primer piso, lo cual implicaba una dificultad perceptiva muy compleja en función de dos razones principales: los pilares delanteros y su relación con la visión lejana y de conjunto, así como el espacio previo para la visión próxima y de detalle.

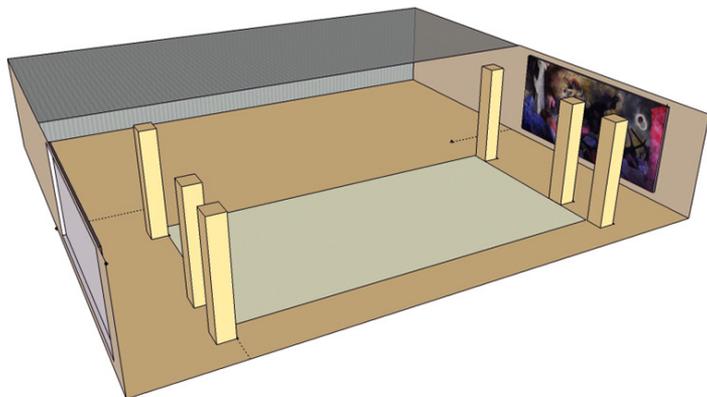
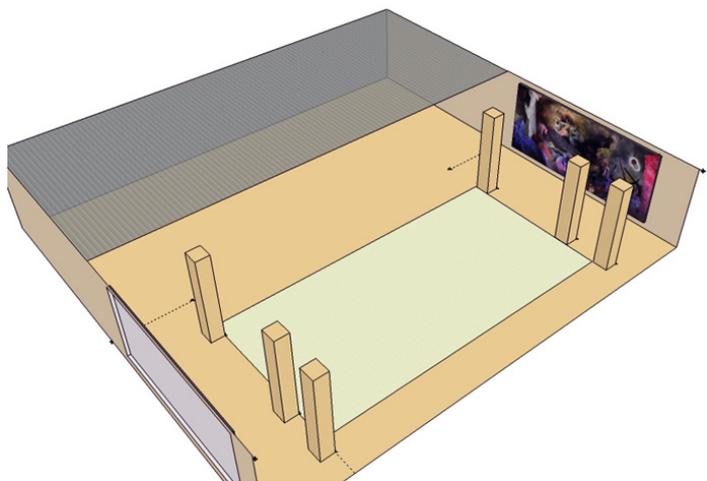


- | |
|--|
| 1.-Nacimiento de la Nacionalidad. Rufino Tamayo. 510 x 1128 cm |
| 2. México de hoy. Rufino Tamayo. 510 x 1128 cm |

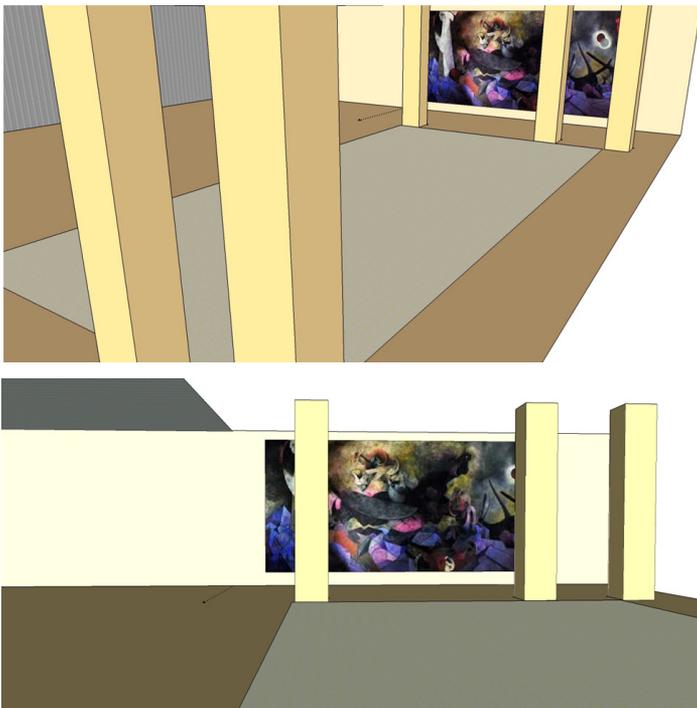
PROPUESTA DE UBICACIÓN DE CÉDULAS MURALES DEL PALACIO DE BELLAS ARTES

La imposibilidad del conjunto

Mucho tiempo dedicamos a reflexionar sobre qué tan apropiado resultaba haber situado allí una obra de tal envergadura y en una situación realmente imposible para el visitante; resultaba difícil entender tanto la decisión profesional como la actitud del propio artista, para quien resultaban evidentes las dificultades para el observador (ver esquemas del Equipo 8).



En algún texto oficial se aseguraba que el autor diseñó ese par de obras teniendo en cuenta tanto la interferencia visual de las columnas como la visión próxima de la obra en un desarrollo ortogonal de tan sólo 2.50 metros. Hubiéramos necesitado un experto para poder tener un conocimiento más preciso sobre el tema; sin embargo, en principio no quedamos muy convencidos: por un lado, las partes del mural obstruidas por los pilares no son “anecdóticas” y contribuyen poderosamente a la concepción del conjunto; por otro, la visión a tan corta distancia desde el corredor (próxima y baja) no está reflejada en la composición de la obra, como en otros casos que nos ha mostrado la historia (ábsides y cúpulas pintadas), en los cuales sí se tuvo presente la ubicación física del espectador y su percepción.



Los murales en los libros

Hay un hecho muy expresivo que nos han relatado los responsables de la colección: para obtener una fotografía completa de esas pinturas murales fue necesario recurrir a técnicas informáticas para su composición, dado que resulta imposible hacerlo sobre la realidad espacial.

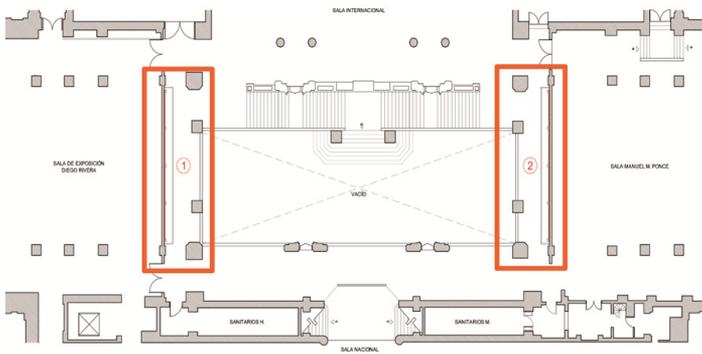
Por otro lado, todos los conocedores de la obra con quienes he podido hablar la trabajan en su conjunto “impreso”, y es cuando nos preguntamos: si están pensados y pintados para la irrupción de las columnas, ¿por qué no se representan de esa manera en los textos especializados? Entendemos que sería lo más coherente con la intención de su autor.

Corredor: espacio, circulaciones y protección (Equipo 3)

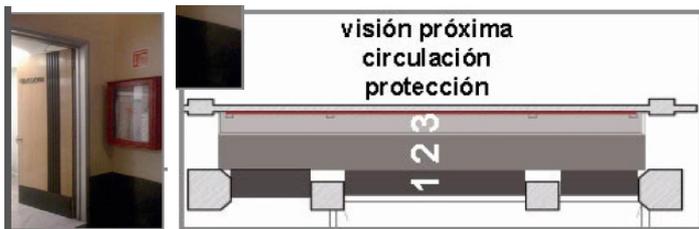


El espacio previo a los murales merece un análisis mas profundo, en tanto es fuente de tres problemas importantes: su escasa dimensión, las confusas circulaciones que ahí tienen lugar, y la protección de la obra. Vayamos por partes:

- Dimensiones. Si restamos los 75 centímetros destinados a separar al visitante de la obra para su protección, nos quedan tan sólo 2.5 metros para las funciones de observación y circulación.



- Circulaciones cruzadas. Podríamos hablar de dos movimientos simultáneos: el de quienes están viendo la obra y el de los que usan el corredor como parte de una serie de desplazamientos sin relación con el propósito de visualizar el mural: laborales, sanitarios (al otro lado están los baños) y los de visitantes que asisten a diversos eventos en el auditorio, todo lo cual aumenta las interferencias de manera considerable.
- Protección de la obra. Aquí deben mencionarse dos cosas: el diseño y la dimensión de la protección. En el primer caso es la eterna reflexión sobre la "agresivi-

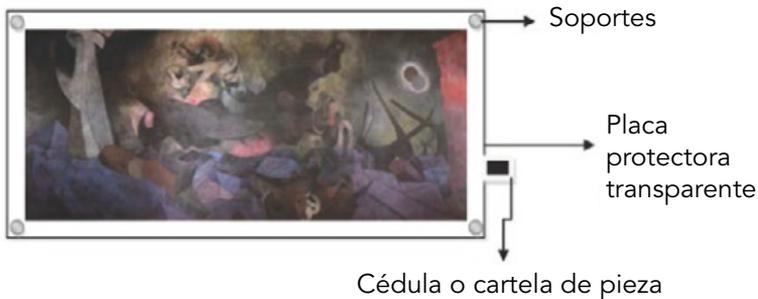


dad” de las barras físicas, y que en este caso corresponden a unas barras rígidas y muy potentes visualmente, y que por ello deberían rediseñarse. Por otro lado, la existencia de los zócalos (como en tantos edificios históricos) crea mucha confusión en el visitante, quien normalmente sigue psicológicamente la señalización del color (negro) frente al de la barrera.

Habría que probarlo en la práctica, pero quizá fuera suficiente con el diseño del suelo para impedir a los visitantes aproximarse a la obra; en todo caso podría utilizar cualquier sistema menos intrusivo.

En ese sentido se pudo contar con dos propuestas de protección presentadas por dos equipos, ambas como barreras físicas pero de muy diferente factura:

- La primera fue presentada por el Equipo 6, y en ella plantea una protección realizada con material transparente (metacrilato). Aquí valdría la pena matizar un poco la creencia de que el metacrilato es un elemento inocente y “no se ve”; lo cual es falso en la mayoría de casos, puesto que los reflejos de la luz y los objetos generan precisamente un efecto contrario: hacer del mismo un material llamativo.



- La segunda propuesta estuvo a cargo del Equipo 7, el cual ideó una barrera física en talud, la cual se utiliza de manera simultánea para situar ahí la información de la cédula / cartela, en virtud de una pendiente estudiada de antemano para propiciar una adecuada lectura. Si bien podría pensarse que este tipo de material resulta más suave que una simple barra o catenaria, sigue mostrando un componente agresivo para el visitante.



En resumen, es claro que este corredor presenta para el visitante bastante más problemas que una mera carencia en cuanto a la disposición espacial, de modo que permita percibir la obra mural con un mínimo nivel de adecuación funcional que corresponda a su propósito original: apreciar obras de arte.

UNA PRIMERA SÍNTESIS

Primera sesión trabajo

Emprendimos nuestra primera reunión luego de haber visitado el Palacio de Bellas Artes, desbordados por los problemas y sin una referencia directa al obstáculo inicial del diseño de la “cédula” del mural, pues nos parecía un simple paliativo para un enfermo grave y no solucionaría los problemas de fondo.



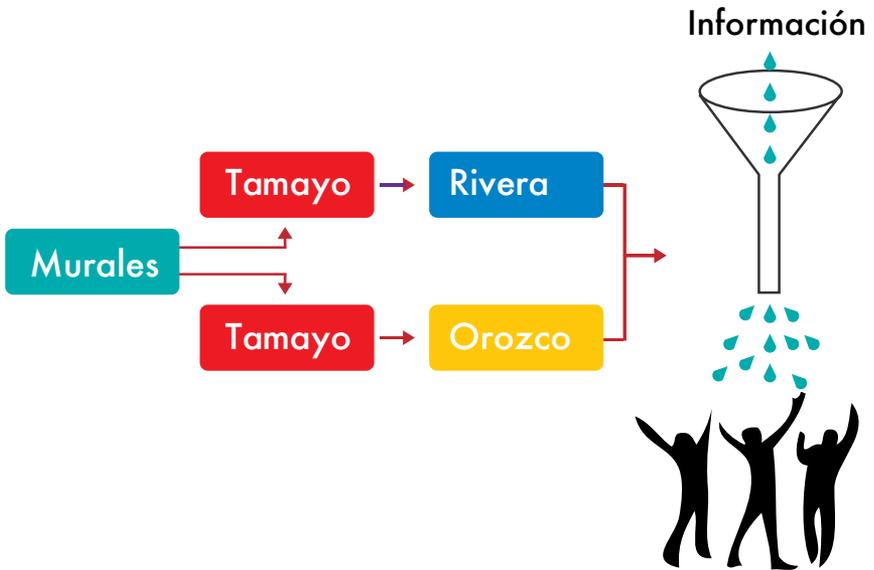
Puntos de partida

Dado que una solución integral a los problemas expositivos implicaría un cambio radical de la organización del edificio y de su contenido, los grupos de trabajo decidieron evitar esos cambios y optar por soluciones parciales que aliviarían en parte la percepción de las obras señaladas; sin embargo, no renuncian a sugerir en las conclusiones finales una serie de propuesta de más largo alcance.

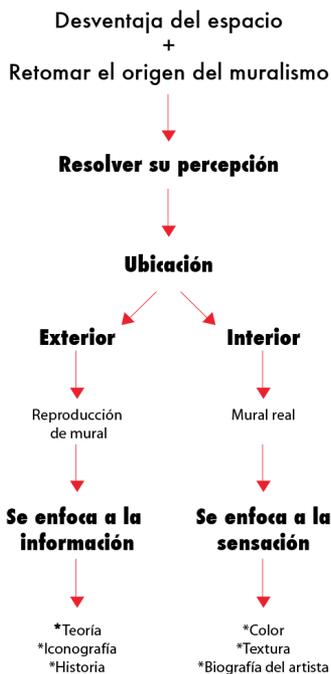
Esquemas iniciales

Las presentaciones de la primera sesión de trabajo abonan la idea de “mejorar” la percepción de los murales, así sea de manera parcial y ficticia; todas las sugerencias se mueven entre:

- Los análisis de la información, los sistemas elegidos y la ubicación en el edificio (Equipo 1).



- La percepción de la obra completa a través de distintos medios, destacando los tecnológicos (Equipo 4).



Curiosamente las circulaciones quedaron supeditadas a las dos directrices, bien para ubicar la información bien para estudiar los puntos de vista de la obra (Equipo 7).



Desarrollo complejo

Estos dos primeros caminos se tornaron más complejos (como era de esperar) en las siguientes sesiones de trabajo, y ello a partir de dos maneras:

1. Al matizar, en el sentido de profundizar y definir de manera paulatina en cada una de las vías.

2. Al interrelacionarse una con la otra, por un lado, y los equipos influenciándose mutuamente con sus propuestas, que son apropiadas por todos. El esquema, entonces, podría establecerse así:
 - a. Solución al problema perceptivo.
 - b. Preocupación de la visión integral del mural.
 - c. Afirmación del estudio próximo de la obra (que si es posible frente a la obra original).
 - d. Análisis de las circulaciones en función de los tres puntos anteriores.

Todo ello se va a establecer en ambos caminos a partir de mecanismos basados en la información y la percepción visual, haciendo uso de un espectro que va de los sistemas tradicionales a los tecnológicos.

Surgirán entonces ideas muy interesantes, incluso radicales, en cierto sentido motivadas por la gravedad del problema: desarrollos del punto de vista próximo (el único posible); fragmentación de la obra; completar de una u otra manera lo que impiden ver las columnas mediante proyecciones, superposición de soportes o lonas; configurar virtualmente la obra en escala reducida o en la dimensión real, llevándola a espacios anexos e incluso al exterior.

Segunda, tercera y cuarta sesiones de trabajo

Luego de tres sesiones completas (asistencias de todos los equipos) y cinco parciales (fuera de los horarios establecidos), nos encontramos en la siguiente situación:

1. Al multiplicarse por diez (número de equipos) toda la información, los alumnos se encuentran desbordados tanto por los datos como por las propuestas; resulta imposible asumirlo en el tiempo de que se dispone.
2. Por supuesto lo anterior genera, por un lado, cierta tensión personal y, por otro, la consecuencia de intentar adaptar algunas de las sugerencias a cada proyecto, por decirlo de alguna manera: todos quieren hacer todo y ello resulta imposible.

¿Cómo reconducir el proceso?

En el taller original (con duración de nueve meses) la dinámica de trabajo y el mismo transcurso del tiempo dosifican, clasifican y ordenan de forma natural esta ingente cantidad de información; pero en esta experiencia piloto no lo tenemos, por lo cual es necesario acelerar el proceso. Para ello se propone a los alumnos:

- Ir siempre de lo general a lo particular, lo que implica no abordar los detalles sin tener el concepto general resuelto
- Establecer las prioridades y ordenarlas conforme a la visión particular de cada equipo

- No improvisar ni aventurar en materia de datos teóricos o formalizaciones (una línea dibujada es un lenguaje) sin que éstas hayan sido cotejadas y justificadas. En definitiva no comprometerse en algún elemento no estudiado.

La estrategia que se propone a los alumnos aboga por separar claramente lo que ya está analizado de todo lo que simplemente es una intención, una sugerencia o una propuesta, y dejarlo claramente expresado en su proyecto por medio de esquemas, explicaciones y croquis.

En la memoria debe quedar muy claro todo aquello que “no está resuelto”. Es una buena lección para “no improvisar”, actitud muy habitual en nuestras culturas latinas:

Ya están todos con sus cuadernos abiertos apoyados en la carpeta para ir tomando notas sobre las explicaciones frente a *El Sueño de Jacob*, de Ribera, que era la obra principal que trabajarían hoy. La profesora, ante la falta de respuestas a las preguntas sobre el contenido, optó como las otras veces por explicarla sin más. Tomaban sus apuntes alternando la mirada sobre la profesora, la obra y los compañeros; se les notaba impacientes y se percibían algunas miradas y risas contenidas.

Pero todo tiene su recompensa y por fin la profesora les indicó las últimas directrices para el trabajo sobre Ribera, impacientes fueron saliendo del museo y tras despedirse de los compañeros, metieron de cualquier modo las notas tomadas en sus mochilas, y cogidos de la mano giraron por el Paseo del Prado. *El Sueño de Jacob* había acabado, ahora empezaba el suyo.

Rico, 2014.

A. INFORMACIÓN Y ARTE

- Enciclopedia, razón y educación
- Ocio y aula
- De los gabinetes didácticos a los de difusión

El juego de la percepción inversa

- Información que se necesita
- Tipo de información
- Formalización
- Ubicación

▶ **La información requerida por el visitante**

INFORMACIÓN Y ARTE

Equipo 8 La reivindicación de la información ▶

Entradas
Cédulas
Folletos

Equipo 7 Desde el exterior al interior ▶

Exterior
Lobby
Murales
Ipad y los niveles

Equipo 5 De abajo a arriba →

Instrucción
Descripción 1 nivel
Descripción 2 nivel

Equipo 6 ¿Fijos o móviles? →

Información
Kiosco
Propósitos
Visualización
Solución

Equipo 1 Análisis espaciales →

Taquillas
Baños/restaurante
Floor graphic
Ubicación

Equipo 5 La información como juego

El problema de la información –asociado a la idea de comunicación y de aprendizaje– se ve incrementado por la especial importancia que dicho tema tiene para la museología mexicana, donde es considerada base de la exposición.

Independientemente de la discusión que se ha generado en el taller sobre esta idea, la presión ha sido constante a la hora de proponer soluciones, y en muchos casos ha impedido una visión general más equilibrada.

Se habló mucho sobre ello, tanto en el taller como en las conferencias, y por tal motivo propuse tres reflexiones acerca de los componentes y una de tipo personal, antes de aplicar los criterios habituales de la información en la exposición:

1ª Reflexión: Enciclopedia, razón y educación

Pero simultáneamente todos los criterios desarrollados en la Ilustración en términos de cultura y formación llegarán como era de esperar al patrimonio y a los museos. En mi opinión, en dos sentidos que se complementan pero que han de tratarse por separado: en primer lugar en un sentido meramente organizativo, en uno segundo educacional.

La colocación de la obra tenía que ser pensada para una mayor clarificación de sus contenidos, con un orden que debería resolver la reflexión y unos procesos razonados previos. Con estas premisas se empezará a organizar cada pieza de la colección según diferentes directrices como era la cronología, la iconografía, los estilos, las épocas, etc.

Pero a su vez todo estaría dispuesto para conseguir la máxima eficacia informativa y formativa del visitante; al museo se iba a disfrutar pero sobre todo a aprender; la información y su estructuración ocuparon grandes espacios en los responsables de las colecciones y su exhibición (Rico, 2014, Cap.3).

El texto anterior intenta describir el uso educacional que la Ilustración hace del patrimonio y de los museos. De ello derivará la creación de los gabinetes didácticos en los museos anglosajones y su desarrollo a lo largo de todo el siglo XVIII hasta las últimas décadas del XIX, cuando entran en crisis (Rico, 2014).

Por tanto, la relación exhibición, comunicación y aprendizaje es algo que todavía sigue sobre nosotros, a pesar de que todos los parámetros indican la necesidad de reflexionar sobre ello.

2ª Reflexión: ocio y aula

Bajo este mismo título he explicado en numerosas charlas la dicotomía que se establece entre el ocio (referencia de la actitud del visitante) y la "aula" (referencia de la actitud interna del profesional y, por tanto, del museo). Incluso si matizamos el concepto de ocio como un proceso más activo, en el que el público ha de poner interés y un cierto esfuerzo por su parte, además de "dosificar" la didáctica de la institución, es evidente que ahí tenemos un problema, un salto que es necesario cubrir con un puente para conectar las dos ideas y el cual estamos seguros de que tiene mucha

relación con la insatisfacción del espectador que nos impulsó a iniciar esta fase (Rico, 2011: Cap. 2).

La actitud ilustrada ha llevado a convertir los museos, y por añadidura toda la exposición del patrimonio cultural en un aula o, para decirlo de una manera más clara, en una asignatura más del periodo formativo del individuo. ¿Debe ser esto así?

3ª Reflexión: de los gabinetes didácticos a los de difusión

Ciertamente, no pretendemos subestimar las aplicaciones de la teoría de la información, pero somos conscientes del carácter provisoriamente limitado de ese método [...] La acción del arte viviente no se presta a ser expresada por el esquema clásico de la transmisión de la información, la interacción realidad-obra de arte-sociedad (Karbusichy, 1971: Cap. 5).

Últimamente parece que las cosas no van muy bien para los educadores de museos, y así parecen atestiguarlo los responsables de dicha actividad en el entorno más elaborado del mundo museal de Estados Unidos y Canadá.

Es suficiente una conversación coloquial con cualquiera de ellos para observar que no parece haber un resultado óptimo luego de tantos años de aplicar criterios educacionales y didácticos en los museos. O dicho en forma de pregunta: ¿una serie de datos sirve realmente para acercar una obra de arte al visitante? Todo parece indicar que no: conseguimos en el mejor de los casos excelentes conoce-

dores, pero siguen sin conectar con la obra. Reconozcá-moslo: no sabemos cómo hacerlo.

Una percepción inversa

El arquitecto austriaco Hans Hollein realizó un experimento en una exposición: en el lugar asignado a la obra se colocaba la información, y en el espacio destinado a la cédula / cartel se ubicaba la obra. Era en realidad una incitación, como hacemos en el taller, a reflexionar sobre este tema. Me he tomado la libertad de adaptar dicha idea al caso concreto de los murales que tratamos.¹

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur			
<p>>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Duis sit amet nulla. Phasellus vulputate, orci pretium commodo gravida, tortor pede blandit lacus, ut ornare lectus nibh vel tellus. Duis vestibulum rhoncus sapien. Phasellus laculis ornare velit. Sed tincidunt, diam eu pretium auctor, ligula nisi vehicula nisi, ultricies egestas dolor sapien ac ligula. Phasellus aliquet risus in eros. Vestibulum ante ipsum primis in faucibus orci luctus et ultrices posuere cubilia Curae; Nam viverra. Donec at ante nec magna ornare malesuada. Duis auctor metus. Mauris dignissim molestie est. Fusce interdum. Morbi risus. Nam et</p> <p>Adde Garamond 78 pt (1 pt interlinie)</p>	<p>>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Duis sit amet nulla. Phasellus vulputate, orci pretium commodo gravida, tortor pede blandit lacus, ut ornare lectus nibh vel tellus. Duis vestibulum rhoncus sapien. Phasellus laculis ornare velit. Sed tincidunt, diam eu pretium auctor, ligula nisi vehicula nisi, ultricies egestas dolor sapien ac ligula.</p>	<p>>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Duis sit amet nulla. Phasellus vulputate, orci pretium commodo gravida, tortor pede blandit lacus, ut ornare lectus nibh vel tellus. Duis vestibulum rhoncus sapien. Phasellus laculis ornare velit. Sed tincidunt, diam eu pretium auctor, ligula nisi vehicula nisi, ultricies egestas dolor sapien ac ligula.</p>	<p>>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Duis sit amet nulla. Phasellus vulputate, orci pretium commodo gravida, tortor pede blandit lacus, ut ornare lectus nibh vel tellus. Duis vestibulum rhoncus sapien. Phasellus laculis ornare velit. Sed tincidunt, diam eu pretium auctor, ligula nisi vehicula nisi, ultricies egestas dolor sapien ac ligula.</p>
<p>>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Duis sit amet nulla. Phasellus vulputate, orci pretium commodo gravida, tortor pede blandit lacus, ut ornare lectus nibh vel tellus. Duis vestibulum rhoncus sapien. Phasellus laculis ornare velit. Sed tincidunt, diam eu pretium auctor, ligula nisi vehicula nisi, ultricies egestas dolor sapien ac ligula.</p>	<p>>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Duis sit amet nulla. Phasellus vulputate, orci pretium commodo gravida, tortor pede blandit lacus, ut ornare lectus nibh vel tellus. Duis vestibulum rhoncus sapien. Phasellus laculis ornare velit. Sed tincidunt, diam eu pretium auctor, ligula nisi vehicula nisi, ultricies egestas dolor sapien ac ligula.</p>	<p>>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Duis sit amet nulla. Phasellus vulputate, orci pretium commodo gravida, tortor pede blandit lacus, ut ornare lectus nibh vel tellus. Duis vestibulum rhoncus sapien. Phasellus laculis ornare velit. Sed tincidunt, diam eu pretium auctor, ligula nisi vehicula nisi, ultricies egestas dolor sapien ac ligula.</p>	<p>>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Duis sit amet nulla. Phasellus vulputate, orci pretium commodo gravida, tortor pede blandit lacus, ut ornare lectus nibh vel tellus. Duis vestibulum rhoncus sapien. Phasellus laculis ornare velit. Sed tincidunt, diam eu pretium auctor, ligula nisi vehicula nisi, ultricies egestas dolor sapien ac ligula.</p>



¹ Hans Hollein, Exposición Inauguración del Museo Abteiberg de Mönchengladbach, Alemania, 1982.

Con estas ideas en mente emprendimos de nuevo el tema de la información, y decidimos actuar contestando las siguientes preguntas:

- | | |
|------------------------------|----------------------|
| 1. ¿Se necesita información? | |
| 2. ¿Qué tipo de información? | -> CONTENIDO |
| 3. ¿Cómo se formaliza? | -> DISEÑO Y TÉCNICA |
| 4. ¿Dónde se coloca? | -> RELACIÓN ESPACIAL |

Jerarquización de la información

En general podemos decir que todos aceptamos estas premisas de trabajo con respecto al tema que nos ocupa:

1. La información, o mejor dicho el nivel requerido de la misma, ha de ser definido por cada visitante.
2. En consecuencia, bajo ninguna premisa debe “forzarse” su asimilación, lo que en otras palabras quiere decir que se buscan distintos sistemas para advertir al público dónde puede encontrarla.
3. Seguiríamos los principios de qué información (contenido); cómo se presenta (diseño y medios técnicos); dónde se ubica (fija / móvil); todo ello en coherencia con los dos puntos anteriores.

En consecuencia, se establecieron cuatro propuestas generales: la primera para reivindicar el poder de la información en la exposición; la segunda llevaba desde el exterior al interior y a la obra; la tercera buscó establecer unos criterios de niveles según alturas, y la cuarta estaba en función de los puntos de mas concentración de visitan-

tes, así como de una última reflexión sobre los puntos fijos y móviles en el ámbito espacial.

El Equipo 8 reivindica la información

Siguiendo las discusiones establecidas al hilo de lo dicho, los distintos equipos proponen desde una información extensa, como es la presente propuesta, hasta la simple notificación de una dirección web, donde el visitante interesado encuentre y elija el nivel e intensidad de los datos requeridos.

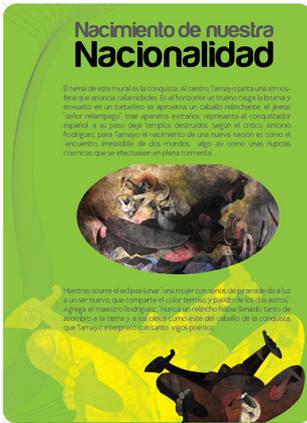
La propuesta primera defendió la importancia de la información y establece para ello tres niveles:

1. El uso de las entradas al recinto para incluir cierta información muy general dentro de ellas.



En todo caso hablamos mucho sobre la “cantidad” de datos que cada uno de ellos contenía, ya que parecían excesivamente abundantes en relación con la eficacia real. Aquí queda la reflexión para el lector.

2. La asociada directamente a las piezas en dos opciones destinadas al público infantil y adulto.



3.El diseño de los folletos en papel y de libre acceso para el visitante que requiera un nivel de información superior.



Del exterior al interior: Equipo 7

El exterior del Palacio de Bellas es una especie de salón urbano muy concurrido en el centro de la ciudad de México, donde siempre hay peatones, visitantes o grupos que descansan en sus parterres; se trata de un lugar interesante para interactuar en el entorno urbano y proponer a las personas distintas opciones.

Como veremos, algunos trabajos del taller inciden de una u otra manera en aprovechar esta circunstancia para sugerir, nunca para presionar. El Equipo 7 opta por hacerlo a través de la comunicación.



1. Exterior del inmueble: información que invite al transeúnte a conocer el Museo Palacio de Bellas Artes.

Atraer al público a visitar el museo, para lo cual se instala en la explanada del Palacio de Bellas Artes un módulo de información donde se integren tres pantallas con informa-

ción sobre los murales y los servicios que ofrece el museo. El modulo deberá medir al menos 2.20 m de largo, a fin de facilitar su visibilidad y mostrar imágenes en movimiento y de gran formato, que deben ser visibles desde cualquier punto de la explanada.

2. Lobby del museo: orientación para la visita

En la primera antesala se colocaría una pantalla *touch*, con el propósito de orientar a los visitantes y dar a conocer la ubicación de los murales, áreas de exposición y de servicios.

3. Murales: se determinó establecer dos niveles de vista:

a) Visita casual

Para el público que transita por el museo y dedica sólo algunos minutos para observar los murales.

Se pretende utilizar las mamparas que ya se tienen instaladas, así como generar un audiovisual que a partir de sus imágenes despierte interés en el público como para dedicar más tiempo a ver esas obras.

Se propone que los audiovisuales sean de gran impacto visual, con duración no mayor a 10 minutos, y que su proyección sea de manera cíclica, con intervalo de una hora.

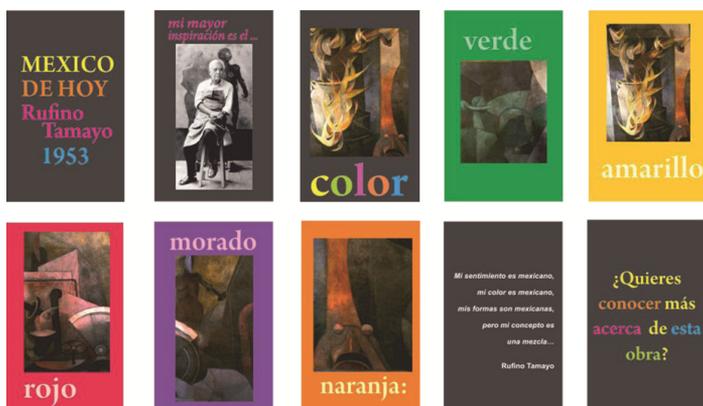
El objetivo del audiovisual consiste en despertar el interés de visitantes por conocer los murales, ya sea mediante imágenes, evocaciones, conceptos, alegoría, frases de los artistas, etcétera.

Como ejemplo de una de las muchas temáticas que podría tener el audiovisual, en el caso de los murales de

Rufino Tamayo nos parece que el uso del color es muy importante. Para Tamayo el color resultaba indisociable del tratamiento plástico. Su intenso trabajo artesanal obedecía a la cuidadosa aplicación de las capas cromáticas, cada color tenía múltiples significados, y en conjunto generan la composición misma de la obra.

La propuesta se centra en elaborar un audiovisual donde el color sea el hilo conductor para introducir al espectador en la obra; por tanto, el mural será presentado mediante encuadres y detalles, los colores nos acercarán a la iconografía, a los símbolos y sus significados. Cada fragmento de la obra será acompañado de otras imágenes que ayuden a entender el sentido de la obra.



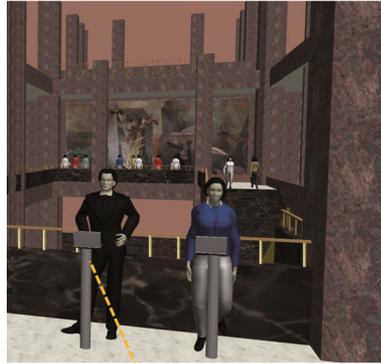


Ipads y los diversos niveles de información

Sobre el barandal se creará una instalación especial para alojar dos o tres *Ipads* que contengan información básica y especializada, con la posibilidad de mostrar detalles y datos acordes en función de los diversos niveles de interés.

Se propone el uso de dispositivos electrónicos que contengan información en diferentes niveles: desde la más básica hasta la especializada, como los personajes, la iconografía, la historia, el artista, la técnicas pictóricas, el color, la proporción, anécdotas, el muralismo, el inmueble, además de bibliografía especializada.

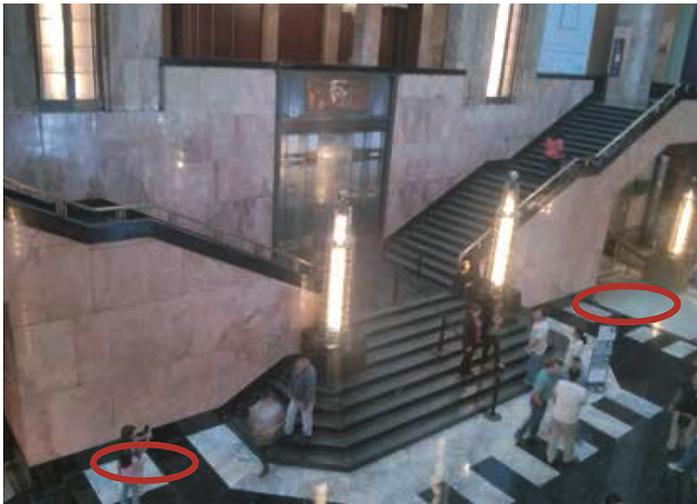
También se mostrarán ligas que lleven al visitante a sitios Internet del Museo del Palacio de Bellas Artes, así como a otros sitios donde pueda conocer más acerca de la obra de los artistas o de otros murales.



De abajo a arriba: dispositivos móviles

El Equipo 5 estructura la información en dos conceptos sucesivos: instrucción y descripción, que van de lo general a lo particular, de la planta de acceso a las superiores.

Planta baja -> Informativo instructivo



En este espacio se centra la información en un kiosco digital, en el que de manera general y breve se describa lo que se ofrece al visitante en las plantas superiores; si lo desea, incluso puede tener acceso a un dispositivo móvil (tableta) donde puede acceder a toda la información que decida / necesite en cada momento de su deambular por el Palacio de Bellas Artes.

Primer nivel -> Informativo descriptivo

El visitante tendrá un acercamiento directo a la solución planteada por el equipo, tanto para percepción como la información de los murales en cuestión. Todo ello debe quedar bien claro en el kiosco del nivel primero, para que el público pueda elegir de manera informada.



Segundo nivel -> Descriptivo

El organigrama se repite en este segundo nivel, aun cuando debe quedar claro que la situación espacial es muy diferente y, en consecuencia, habrá modificaciones tanto en el contenido como en la aplicación del equipo móvil.

Dinámica

Planta baja:

Módulo de préstamo en esta área, en donde se pueda contar con la información necesaria para llevar a cabo la dinámica de uso del dispositivo electrónico dentro de las instalaciones del museo (tablet).

Punto de interacción:

Estando en los puntos marcados en el suelo, el visitante podrá obtener información del mural seleccionado.

3 niveles de información:

- 1.- Datos generales de la obra, del autor.
- 2.- Por medio de la identificación de ciertas figuras en la obra, se explica su representación.
- 3.- En caso de solicitar información más puntual (muralismo, el pintor, etc.), se invita al público a hacer uso del material bibliográfico que se encuentre en el espacio lúdico.

Ventajas

- No existe un mueble, frente al mural, que obstaculice la vista o la circulación.
- Hay varios niveles de información.

Desventajas

- No todo el visitante se tomará el tiempo para hacer la dinámica o simplemente le será ajeno utilizar este tipo de tecnología

Fijos o móviles: la propuesta del Equipo 6

Con una intención similar a la propuesta anterior, los componentes del equipo proponen una organización donde los elementos que disponen la información son fijos en el espacio; en consecuencia los visitantes deben desplazarse hasta ellos, y no llevarlos consigo.

Al margen de las diferencias de jerarquía y contenido de los dos equipos, resulta interesante reflexionar acerca de lo que supone una y otra propuestas; dicho de otra manera, ¿qué podría resultar más eficaz, un equipamiento fijo en la sala, o uno móvil acompañando al visitante?

Sobre ello se reflexionó en algunas sesiones, aunque no fue posible llegar, quizá por falta de tiempo, a definir con claridad cada una de las situaciones y, en consecuencia, sus ventajas e inconvenientes. Lo dejamos pues en las manos del lector.

Disposición y acceso
a información

▼ Kioscos

▼ Propósitos

Visibilidad, situar
e indagar

▼ Dar solución

Desarrollo

▼ Disposición de información: Nivel de información para diferentes tipos de público

- Información sobre el muralismo en México
- Información sobre el artista Rufino Tamayo
- Información sobre la obra plástica
- Anexos

▼ Kiosco: Inmuebles

- Diseño que se conjuga con el aspecto arquitectónico
- Ubicación estratégica de cada kiosco
- Cantidad adecuada a lo largo del pasillo que sirvan como conectores de ambos murales

▼ Propósitos

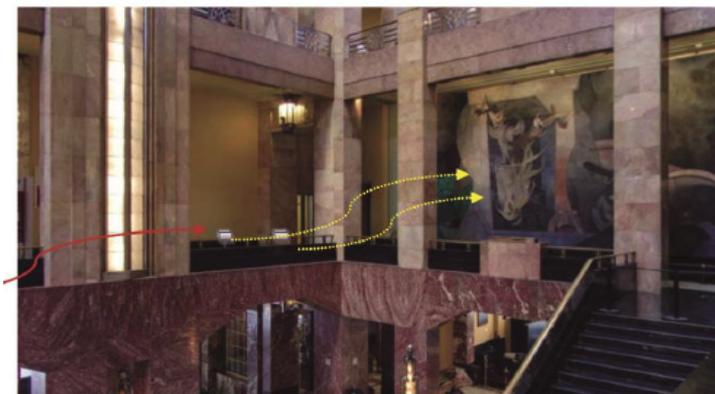
- Acceso a información y a los diferentes tipos y representaciones de ésta
- Circulación de personas
- Visibilidad completa del mural de manera digital

▼ Visibilidad, situar e indagar

- Conjugando los diversos factores que integran el
- Que esto sea una invitación a observar, buscar y localizar los murales de Rufino Tamayo

▼ Dar solución

- Logrando integrar espacio, obra plástica y datos de manera armónica



Los análisis espaciales del Equipo 7

Los componentes del Equipo 7 plantearon una interesante propuesta, mediante la cual se ubicaba la información en el edificio a partir de diferentes parámetros de una ecuación, entre ellos:

- El estudio de las circulaciones y sus puntos de mayor concentración de personas.

- La utilización del pavimento, de acuerdo con el punto anterior, para indicar al visitante lugares idóneos para “mirar” o recibir una información determinada.
- El análisis de lugares “tranquilos” dentro de un entorno muy complejo desde el punto de vista de la percepción, como podían ser los sanitarios, el restaurante o la librería.
- La jerarquización de los datos y su correlación espacial, desde el acceso (taquilla) hasta la propia obra. Veámoslo



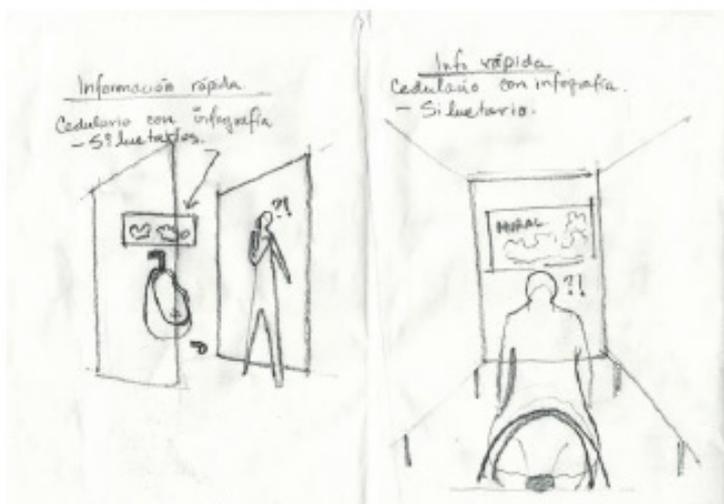
Taquilla-boletos

No es una novedad el uso de entradas o boletos para imprimir ahí determinada información; lo que si resulto diferente fue la discusión sobre su idoneidad / cantidad (eficacia) y su contenido (diseño gráfico).



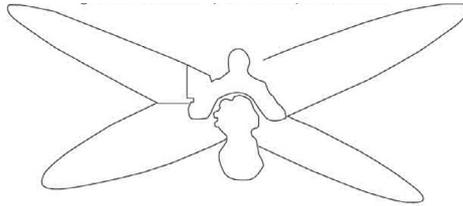
Restaurante- baños

En los croquis anteriores podemos observar la idea de este tipo de información: su localización en las cabinas de los sanitarios, a modo de grafitis; y en los manteles individuales del restaurante. En el primer caso debe recordarse que los baños son un remanso perceptivo (colores neutros y blancos) en el conjunto del edificio.



Se habló mucho sobre el contenido y la forma, pues en ningún caso debería romperse dicha “tranquilidad”; no fuera que volviéramos a caer en un exceso e inutilizáramos el sosiego de esos pequeños oasis. Las tres propuestas siguientes expresan dicha dialéctica, y si bien no se llegó, una vez más, a nada concreto, sí hay un intento de coherencia paralelamente relacionado con el apartado de la visión próxima, el cual veremos posteriormente.

¿Esta silueta a que mural pertenece?

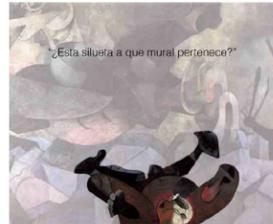


¿Esta silueta a que mural pertenece?

PALACIO DE BELLAS ARTES
Aborda el tema de la conquista, que tras la muerte y la destrucción hacen surgir una nueva realidad

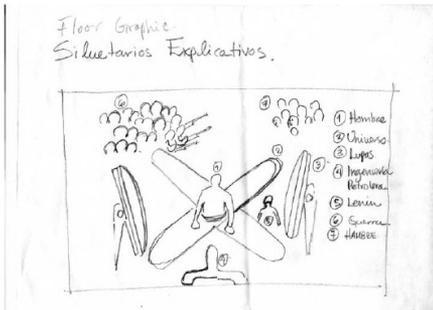


Fragmento del mural:
Nacimiento de nuestra nacionalidad
R. Tamayo



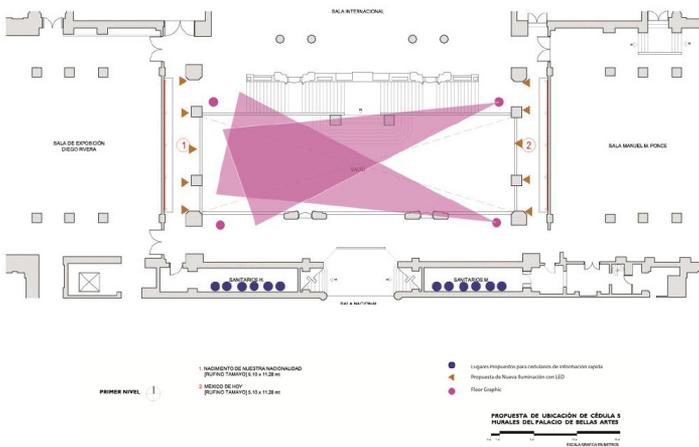
En este punto valdría la pena una pequeña aclaración. En el esquema de la información se plantea una pregunta: ¿Esta silueta a que mural pertenece?, que trasladamos también al lector, en el sentido de establecer este tipo de “juegos escolares” –que según los responsables de la didáctica sólo son eficaces si están perfectamente estudiados.

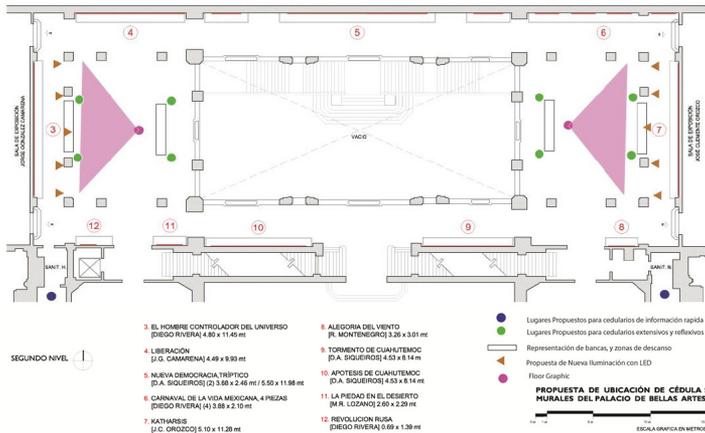
Floor graphic



Por último, el grafismo ubicado en la circulación de los visitantes, bien para “explicar” una parte de la obra, bien para sugerir una mirada desde un determinado punto de la sala y estudiado de manera previa.

El Equipo 7 muestra en un plano muy bien detallado dónde se sitúan cada uno de los elementos informativos anteriores, aclarando incluso las percepciones visuales que resultan aconsejables en la primera y segunda planta.

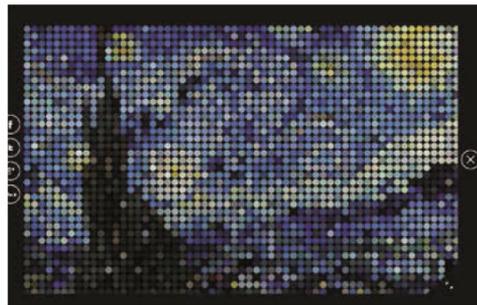




Un juego

El Equipo 5 había propuesto una organización de la información por alturas y una serie de elementos móviles para acompañar al visitante en su desplazamiento por el museo, y además plantea completar el programa con una serie de juegos sobre las obras expuestas, y que pueden realizarse en las mismas tabletas que contienen la información.

En principio pueden representar un atractivo y un factor de aproximación del público hacia el contenido, pero los especialistas advierten –como decíamos de las preguntas– que no son garantía absoluta.



Algunas conclusiones

A la vista de todos estos trabajos, podemos afirmar una serie de puntos importantes:

1. Ante todo, la información se estructura para intentar explicar y superar las dificultades de percepción generadas tanto por la arquitectura del recinto como por la obra misma, y no, paradójicamente, para ofrecer datos acerca de los murales.
2. Se ha intentado reflexionar con más detenimiento sobre el tema del “exceso” de información, y la actitud de mesura en todos los participantes del taller expresa una inquietud personal.
3. También queda manifiesta la idea de jerarquizar tanto el contenido como los niveles de datos, pues se presupone que el visitante debe elegir qué tipo y cantidad de información necesita. Así, en ninguna propuesta hay un intento de presionar al visitante.
4. Todo se mueve, como era de esperar, entre los sistemas tradicionales y la irrupción de la tecnología y sus enormes posibilidades. Los soportes fijos o móviles han estado presentes a lo largo de todas las sesiones del taller.
5. Finalmente, vale la pena destacar el tema de la relación información-espacio y su ubicación. Hay un esfuerzo y unos resultados notables en este sentido.

B. LA PERCEPCIÓN DE LA OBRA 1

Sala a sala, obra a obra, se sucedían en la mirada de María los cuadros mientras leía rápidamente sus apuntes y comprobaba con minuciosidad las instrucciones sugeridas por el manual: análisis de la composición, diagonales y ejes, estudios de iluminación, tratamiento del color y alguna que otra particularidad. Se aproximaba y se alejaba para intentar apreciar las texturas, entornaba los ojos para precisar más el orden general, incluso comparaba obras; nada se quedaba sin experimentar.

Museo, la casa... ¿de qué musas?
(Rico, 2014)

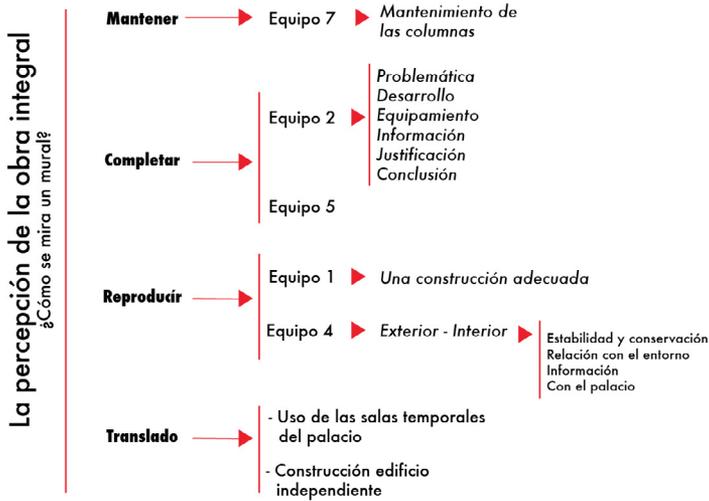
INTEGRAL (mantener, completar, reproducir, trasladar)

Mantener la visión de los murales aceptando la interferencia de las columnas y buscando los mejores puntos de vista.

Completar el conjunto de una u otra manera, hay casi una aceptación unánime en emplear las columnas como soporte para "enseñar" lo que hay detrás.

Reproducir (simular) el mural de una u otra manera, desde la escala 1:1 y usando diversas técnicas, hasta hacerlo en escala por sistemas técnicos

Trasladar la obra original a un lugar más adecuado, ya sea en las salas de que dispone el palacio, ya sea en un lugar de nueva construcción; en cualquier caso, con dimensiones adecuadas para su correcta visión.



¿Cómo se mira un mural?

Si algo caracteriza a este elemento pictórico son sus dimensiones, y el hecho de estar situados en grandes espacios exteriores o interiores de recintos con amplias dimensiones, de manera que permiten una visión íntegra de la obra al distanciarse lo suficiente de ella.

Cualquier obra implica una mirada de conjunto y una mirada del detalle: general y particular, lejana y próxima; sin embargo, vale la pena hacer una reflexión sobre esta última, la cual sólo sería posible para la parte baja, donde las leyes ópticas permiten ver con precisión. De ello hablaremos con más detenimiento en el apartado sobre la percepción próxima.

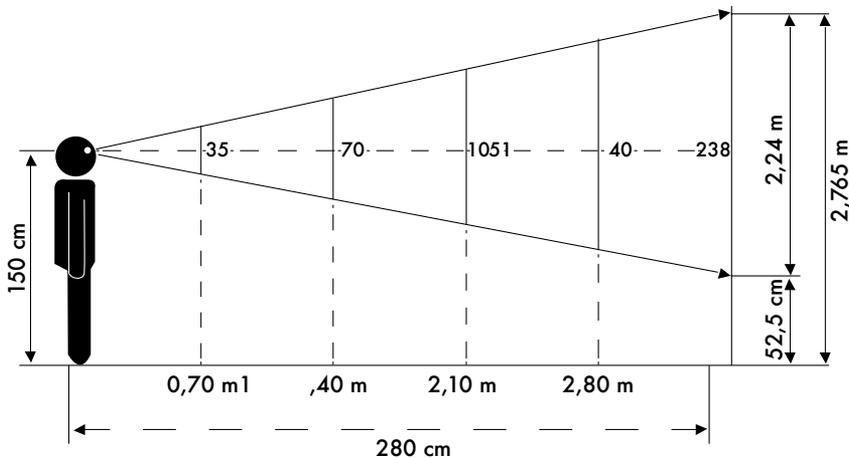


Ilustración tomada de C. Marín et al. (2011).

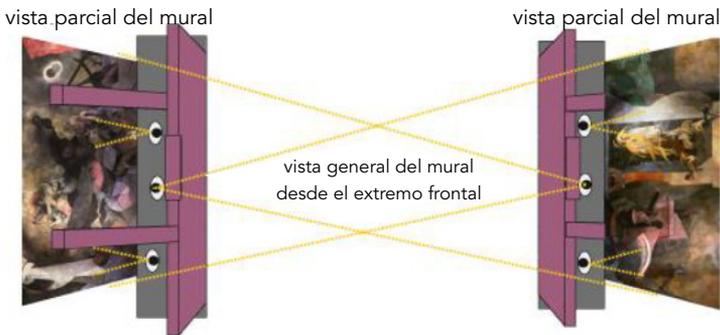
Como ya se ha visto en la Introducción de este texto, la peculiar situación de los murales, sobre todo en el caso del primer piso del Palacio de Bellas Artes, se torna inviable en su conjunto, pues con independencia de la ruptura visual que significan las columnas, la distancia de 2.50 metros apenas deja espacio para un desplazamiento mínimo del espectador.

Mucho se ha hablado de todo esto en el taller: desde las posiciones que defendían “incorporar” las columnas al conjunto de la obra, a las más radicales que pedían su traslado a lugares más idóneos. Pero vayamos por partes y analicemos las diferentes propuestas dentro de esas ideas de mantener (la visión tal y como esta incluidas las columnas), completar (Intentando conseguir una vista del conjunto aunque sea ficticia y desde luego artificial), reproducir (completo el mural a escala 1: 1 y buscar lugares idóneos para ello estando relacionado con el original) y trasladar (llevar el original a un lugar mas adecuado).

Nos quedamos como estamos

La única posibilidad que se tiene para observarlos es desde el extremo frontal, sin embargo esta vista es poco favorable, ya que la lejanía no permite la apreciación de ningún detalle. Por el contrario si se quiere observar los detalles de la obra el visitante deberá situarse de frente al mural, sin embargo el poco espacio que se tiene entre la obra y el espectador, solo permite una visión parcial [...] Esto implicó reflexionar en torno a las escasas posibilidades sabiendo de antemano que difícilmente se podría dar una solución óptima.

(Equipo 7, Memoria de la propuesta)



Todos los integrantes del taller estaban de acuerdo en que la visión de conjunto más adecuada (con columnas interpuestas o sin ellas) era precisamente desde el mural contrario; esto complicaba todavía más la circulación en el estrecho corredor, y debía añadirse a quienes observaban la obra mediante una visión próxima, y los que deambulaban para encontrar un punto de vista más completo.

El Equipo 7 expresó con claridad en la memoria de su propuesta: “Una de las cosas que más llamo nuestra atención fue el hecho de que los murales fueran pintados *in situ*, esto nos da una idea de que el artista los integró al inmueble considerando que serían apreciados parcialmente”. Aceptan, así, tal visión incompleta e intentan facilitar el acercamiento visual para el visitante, como veremos al abordar sus propuestas para una visión detallada, tanto de la arquitectura como de los murales.

Verlo todo: una propuesta del Equipo 2 (Memoria del proyecto)

Problemática

El Palacio de Bellas Artes cuenta con una colección permanente de 17 obras murales, realizadas entre 1928 y 1963 por siete artistas nacionales de reconocida trayectoria.

En sus inicios el muralismo mexicano abordó temas de naturaleza universal, trascendental y metafísica. Más tarde adoptó un discurso nacionalista y revolucionario con la intención de mostrar un compromiso social y político, así como el interés por exaltar lo mexicano, el arte popular y el pasado indígena.

El arte mural está estrechamente relacionado con la arquitectura, pues depende de ella no sólo para su conservación, sino también para su apreciación visual.

Los murales enriquecen el edificio por su variedad estilística, temática e ideológica, rasgos distintivos del muralismo mexicano. Los problemas surgen cuando la arquitectura del edificio impide una visibilidad óptima de los

murales, lo cual complica la apreciación, contemplación y significación para el visitante.

Desarrollo de la propuesta

El proyecto está centrado en la dificultad para observar de manera adecuada dos murales de Rufino Tamayo: *Nacimiento de nuestra nacionalidad* y *México de hoy*, ubicados en el primer piso del palacio de Bellas Artes.

El objetivo consiste en brindar una opción diferente para la lectura de las obras. La primera opción es la lectura que tiene lugar en las condiciones actuales, y consiste en observar la obra de 11 x 5 m en el espacio disponible de 2.50 m, lo cual sólo deja apreciar detalles de la pieza y no la obra en conjunto. La segunda opción de lectura toma como punto de partida la relación entre distancia de contemplación y la dimensión de los murales. Pensamos que esta nueva lectura de la obra permite apreciar el mural de manera completa y efectiva desde el lado opuesto (una distancia aproximada de 27 m), y así el visitante tendrá oportunidad de observar el mural de ambas formas.

Se toman como caso específico de estudio las piezas murales del primer piso, aun cuando existe la posibilidad de repetir la estrategia en el segundo piso, y a pesar de que representa un caso diferente debido a la variación de las dimensiones –se trata de un espacio mucho más amplio–, la forma de resolverlo sería la misma y con ello se daría unidad visual a esta nueva solución.



Justificación

El mural es un medio de transmisión sociocultural que se encuentra insertado en un ámbito de exposición pública, y que además mantiene un vínculo con los muros arquitectónicos sobre los que se asienta.

Una de las características de este tipo de obra es que debe contener un relato donde el artista narra sucesos, comunica su manera de pensar y de sentir, y manifiesta sus fines religiosos, estéticos o políticos mediante representaciones geométricas o figurativas.

El contenido de los murales es monumental, no sólo por el tamaño de la pared sino por cuestiones de la composición de la imagen, por lo que resulta de suma importancia poder apreciar la obra como un todo, para entenderla como narración de un proceso constituido por un conjunto de elementos.

Los murales del Palacio Nacional de Bellas Artes están cargados de un significado histórico y patriótico muy importante, y la finalidad de este proyecto consiste en lograr una mejor percepción e interpretación de los mismos.

Percepción integral

Si se observa el mural desde el lado opuesto al de su actual ubicación, la visión es obstruida por dos columnas de 90 cm de ancho. Dado que el objetivo consiste en que el visitante pueda percibir el mural de manera integral, se plantea utilizar esas columnas como soporte para anteponer una imagen proyectada de la parte oculta de la pieza.



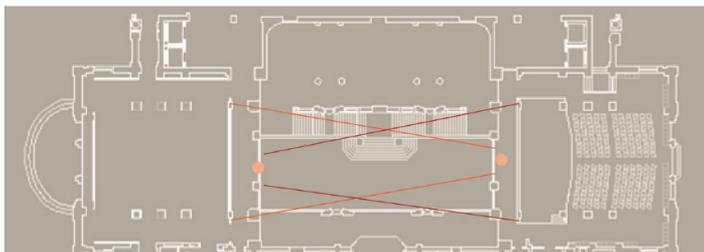


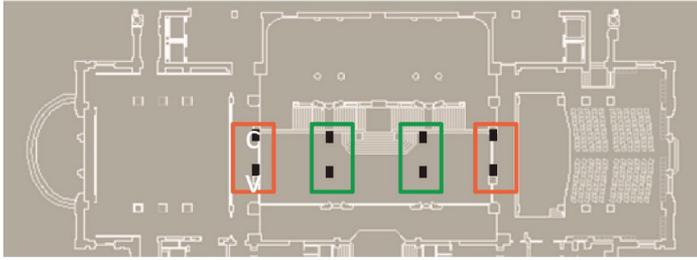
La ubicación del espectador es primordial para una apreciación completa de los murales; sin embargo, no se pretende imponer una posición estratégica, sino que el visitante descubra por sí mismo la proyección y la imagen completa. Además, el cambio de posiciones en el recorrido del visitante abriría nuevas perspectivas en la visión del mural.

La reproducción de la obra se realizará en escala 1:1, mediante sistemas tecnológicos de video *mapping*, y será transmitida con apoyo de proyectores.



La solución técnica para la colocación y sujeción de los proyectores requiere pruebas para conocer la ubicación ideal de los equipos, en función de la distancia máxima de alcance de los mismos y de la viabilidad en la intervención de la arquitectura. De igual manera, es necesario tomar en cuenta el comportamiento de la luz natural del recinto, para saber cómo afecta a la imagen proyectada a cualquier hora del día. Sin embargo, debido a la falta de tiempo no será posible conocer estas especificaciones. De cualquier manera, se propone la posibilidad de sujetarlos desde la columna opuesta o colgarlos desde la parte superior del recinto, para lo cual deben evaluarse áreas de sujeción alrededor de las cúpulas.





Así mismo, se plantea que el proyecto comience de manera temporal y se ajuste conforme a los resultados técnicos de iluminación. Una propuesta adicional, en caso de que la luz natural de día sea un inconveniente, es realizar proyecciones nocturnas una vez al mes, como parte del programa “Noche de museos”.

Información

Debido a la importancia de los murales y sus autores, se propone adicionalmente la proyección de información básica de forma discreta. La cantidad de información y tamaño de la tipografía permitirán al público leer desde diferentes lugares, y así disminuir el congestionamiento en el flujo de circulación. El siguiente es un ejemplo de la información que se pretende exponer:

Mural 1: *Nacimiento de nuestra nacionalidad*, 1952

Rufino Tamayo (1899-1991)

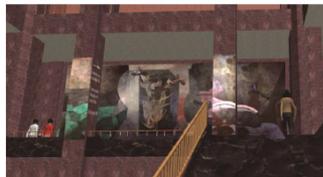
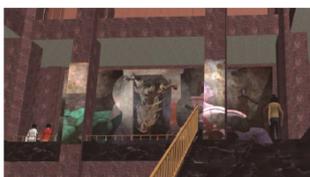
Tema: la conquista, encuentro de dos mundos.

Mural 2: *México de hoy*, 1953

Rufino Tamayo (1899-1991)

Desarrollo del pueblo mexicano mediante la ciencia y el arte.

La información será proyectada en el lateral interior de las columnas ubicadas frente a las obras: en un lado la información del mural continuo y en el otro lado la del mural situado enfrente. La señalización permitirá identificar cada conjunto de información.



Justificación al público

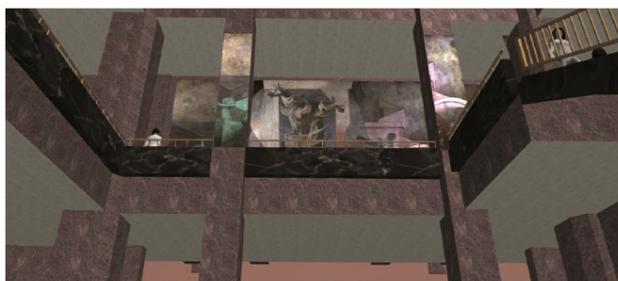
Sería adecuado explicar y dar a conocer al público visitante esta manera de presentar las obras, y lo mejor sería hacerlo antes de que los visitantes ingresen al recinto, ya sea en la publicidad de la exposición que se muestra en los gráficos a la entrada del palacio, o en la página electrónica del propio recinto. Se podría anunciar con una frase llamativa, por ejemplo: "Completando la obra de Tamayo".

Conclusión

Al desarrollar este proyecto en un periodo tan breve pudimos descubrir, habida cuenta de los problemas a resolver,

que lo ideal era enfocarse en uno de ellos: en este caso la "percepción" de la obra. La solución encontrada es el reflejo de muchas otras posibilidades encontradas y que no cumplían del todo nuestro propósito. En consecuencia, para cumplir el objetivo fue menester apoyarse en tecnologías de uso masivo en nuestros días.

A pesar de lo anterior, siempre estaba presente el problema de cómo mostrar la información de la obra, lo cual formaba un predicamento en sí mismo. Es por eso que la dejamos como una segunda fase, con mucho menos desarrollo que la primera. Hasta ese punto mostramos en los documentos anexos lo que se pudo conseguir.



Algunos comentarios

Es interesante comprobar lo sugerente que resultó esta idea de "completar", por uno u otro medio, la contemplación del mural interrumpida por las columnas: desde lonas pintadas, en las propuestas más convencionales, a proyecciones visuales sofisticadas (propuesta del Equipo 5). Todos se sintieron seducidos por ello, si bien sólo el Equipo 2 logró desarrollarlo con cierto grado de detalle.

Se debe reflexionar sobre la causa de dicho atractivo; en mi opinión trasciende el mero ámbito expositivo y bus-



ca recurrir a temas relacionados con el empleo de conceptos de la estética. Al margen de su valoración con respecto a la obra y su tratamiento, al visitante que deambula por el recinto se le ofrece una experiencia singular, misma que – como puede verse en las infografías presentadas–, genera la “repetición” sobre las columnas de lo que permanece “escondido detrás”, y se oculta, se yuxtapone y se duplica conforme recorremos el espacio del primer nivel. En consecuencia, tiene pues una enorme seducción estética, y con el paso del tiempo estoy seguro de que recibiría el beneplácito del público.

Pero también significa mucho a nivel conceptual: hay toda una crítica velada, tanto a la actuación del autor, por permitir “cercenar” su obra, como a los responsables por sugerirlo.

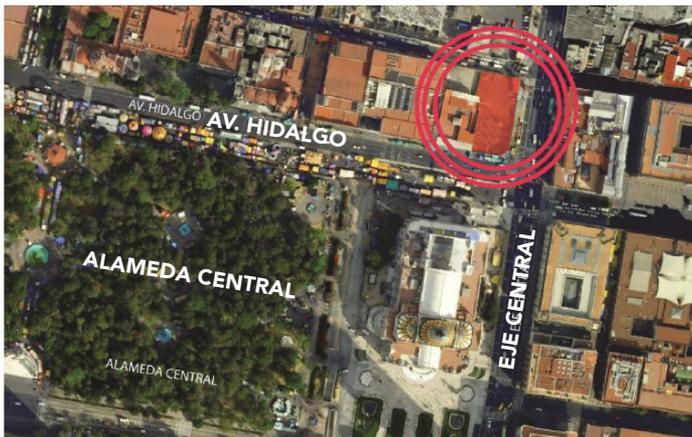
Reproducir

Otro camino planteado por diversos equipos fue duplicar los murales, a escala 1: 1 y por cualquiera de los sistemas posibles, convencionales, digitales, virtuales, y exponerlos en un espacio adecuado para sus dimensiones.

En las siguientes propuestas los originales se dejan donde están, no se mueven; se respeta por tanto su situación actual, y lo que se hace es trasladar su percepción integral a otro lugar.

Una construcción adecuada

El Equipo 1 propone un espacio anexo al palacio, el cual le pertenece y donde debería edificarse un contenedor para exhibir en buenas condiciones perceptivas todos los murales (no sólo los estudiados en este taller).





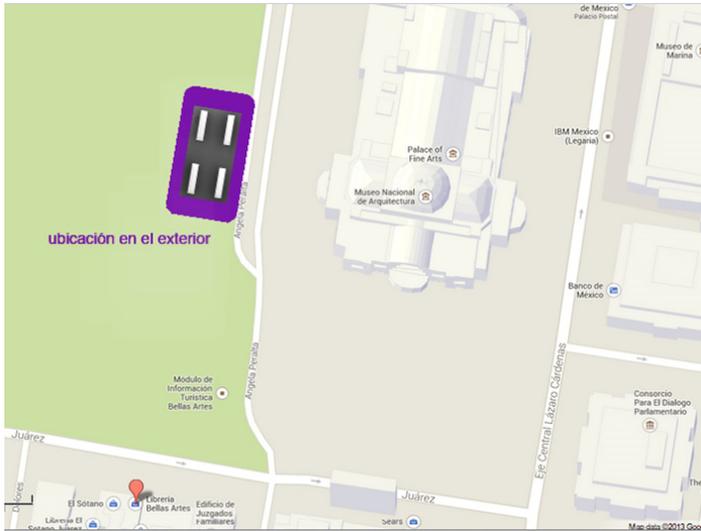
Espacio propuesto para alojar las salas de exhibición temporales del Museo Nacional de Bellas Artes

Exterior interior

El entorno del Palacio de Bellas Artes es una zona privilegiada por su situación dentro del Centro Histórico de la ciudad, donde hay numerosas personas deambulando o descansando. Para los integrantes del taller ese factor no podía pasar por alto para quienes entendían que de una u otra manera se podía utilizar tales características a su favor. Describimos una propuesta que diseñaba elementos para atraer a los visitantes al interior del recinto.

El Equipo 4 plantea un proyecto que va mucho más allá, pues une las dos ideas que ahora tratamos: el privilegio del entorno del palacio y la idea de reproducción de los murales como reclamo.

Eligieron un área de situación diferente en comparación con el proyecto anterior y lo introducen en el parque, dado que no existe construcción alguna y los murales se van a exhibir de manera individual y directa sobre el terreno.



- La estabilidad y conservación. Mucho tiempo hablamos sobre todos los temas estructurales y formales de la ubicación en el paisaje: su construcción y sujeción (por ejemplo la difícil defensa contra el viento), los materiales adecuados, la protección de seguridad y en relación con la intemperie.
- La relación con el entorno. Sobre la orientación, la separación entre ellos, su interpretación por parte del público que deambula por la zona, la circulación y los descansos, etcétera.

- La información. Las reproducciones son integras en la parte interior del paseo y no dan ningún tipo de información, la cual queda relegada a la parte trasera, como se observa en las imágenes. El visitante que deseara conocer determinados datos sobre la obra tendría que rodearla y dirigirse a la zona posterior.
- Con el palacio. Otro tema sumamente interesante, y en conexión directa con el anterior, es la posible atracción que podrían generar para incitar al público a entrar en el edificio y apreciar la obra original.



El lector debe entender que el proyecto está sin desarrollar (por razones de tiempo, ya que son sólo tres semanas de taller) y que las formalizaciones aquí mostradas son una mera sugerencia que requeriría un estudio más detenido para llegar a soluciones coherentes y eficaces. Aun con estas deficiencias, el planteamiento es sugerente y abre camino a una amplia gama de interesantes posibilidades.

Traslado

Por último, ofrecemos una breve reseña para dejar constancia de una serie de ideas que no han logrado plasmarse.

se en propuestas formales concretas, pero deben quedar enunciadas para completar el taller.

Varios integrantes del mismo consideraban realmente la necesidad de sacar los murales del entorno actual, para llevarlos a un espacio adecuado para su exposición:

1. Que permitiera su correcta visión en cuanto a dimensiones y percepción integral.
2. Que dispusiera de la capacidad y el equipamiento necesarios para disfrutar de una iluminación adecuada y sin interferencias.
3. La conservación de las piezas, la protección y la seguridad deberían estar garantizadas, conforme a los criterios museográficos habituales.

Para ello proponían utilizar las salas de exposiciones temporales del mismo edificio, con miras a transformarlas en un espacio estable de exposición de los murales, con lo cual se lograba, además, que las obras no salieran del recinto para el que algunas de ellas fueron creadas. Una segunda opción proponía la construcción de un edificio independiente dedicado al tan importante muralismo mexicano, que bien lo merecía.

Percepción de la obra próxima

(separar, acentuar, precisar)

Un esquema óptico

Equipo 1 → *Las siluetas* → Información
Relación con la composición

**Atenuación
luminosa**

Equipo 4 → *La intensidad*

Equipo 2 → *La potencialización
de las partes* → Mural 1. Detalles
Mural 2. Detalles

Equipo 7 → *Los detalles
La precisión* El catalejo → *Los murales
La arquitectura*

Equipo 9 → *El concepto de
fragmentación* Auditiva
Espacial → *Estudios percepción*

C. LA PERCEPCIÓN DE LA OBRA 2

Ya tenía la entrada en la mano y pasó el primer torniquete, ya estaba dentro, ahora recorrería el pasillo central, pasaría por la segunda sala a la derecha, atajaría por las escaleras laterales, giró de nuevo a la derecha y en la segunda galería justo en la pared izquierda le estaría esperando Caravaggio. Sin darse cuenta iba de prisa, no había nadie, era el primero y siguió el itinerario con una precisión milimétrica como si todos los días lo recorriera; todo le resultaba familiar, tal y como se imaginaba. Los últimos escalones y la galería ya estaba frente a su vista, sólo unos diez metros, giró y la primera vista fue lateral, se aproximó y se paró a unos dos metros, frente a frente, en directo del *Amor victorioso*, ahora sí estaba tranquilo, respiró profundamente y comenzó a aproximarse al cuadro.

Museo, la casa... ¿de qué musas?
(Rico, 2014: en prensa).

PRÓXIMA (separar, acentuar, precisar)

Intento de profundizar, detallar y fraccionar, bien por acentuaciones sobre la obra, móviles o fijas, lumínicas o físicas, bien por sistemas tecnológicos.

Un esquema óptico como comienzo

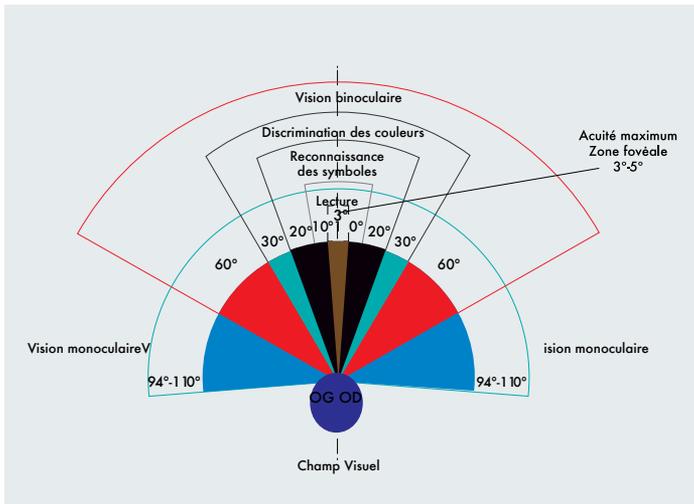


Ilustración tomada de Muños et al. (2011).

Si la visión del conjunto es defectuosa, analicemos la visión próxima de un mural y retomemos las palabras con la que iniciábamos el apartado anterior: ¿cómo se mira un mural? o, mejor dicho, ¿cómo se mira un mural de cerca?

Frente a alguna de sus obras queridas, los auténticos amantes del arte dicen que tan importante es la visión lejana como la próxima, que no hay una comunión completa con la pieza si no se combinan ambas: lo general con lo puntual, la composición con el trazo, el color con la textura

del material. ¿Es esto posible en una obra con dimensiones como las de aquella que nos ocupa?

Si volvemos al gráfico donde se describe cómo en el campo visual se desarrollan las distintas fases en función de la distancia que separa al sujeto del objeto: la lectura, los símbolos, los colores, el relieve, etc., la primera idea que surge es que, en una aproximación a la obra, el espectador sólo puede apreciar su parte más baja; es decir la que cumple los requisitos ópticos de la vista. ¿Qué pasa con todo el resto superior de la obra, que es el componente mayor?

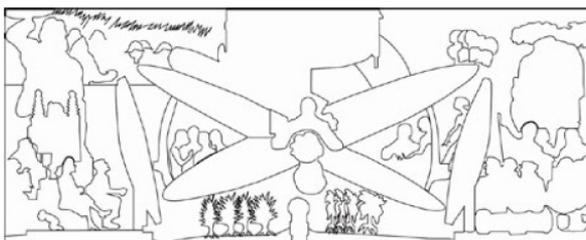
A partir de estas ideas, las propuestas que a continuación se exponen tratan de recorrer toda la superficie del mural y ofrecerla al visitante con tanto detalle como sea necesario mediante diversos sistemas, que van de las siluetas a la iluminación de acento, e incluso permiten mostrar, a través de diversos medios técnicos, el detalle más nimio.

El Equipo 1 y las siluetas

El camino elegido por este equipo para potenciar la aproximación del visitante a la obra es una fragmentación en distintas partes, expresadas de una u otra manera a través de las siluetas. Tiene dos cometidos importantes:

1. Como información y el estudio de su ubicación dentro del palacio, que ya estudiamos en el apartado dedicado a ese tema.
2. Su utilización como percepción parcial y próxima de la obra, de manera que el visitante puede relacionarse con algunos contenidos de los murales que normal-

mente pasan desapercibidos por la distancia / altura desde la cual se observan. Puede primero atraer y detallar después.



Propone distintos niveles de complejidad para configurar dichas siluetas, que pueden ir de la máxima simplificación (sanitarios / restaurante) hasta aportar una serie de datos importantes sobre su contenido en las partes más próximas a la obra, siempre según la discreción del público y sus niveles e interés.



- ① El caballo
- ② El árbol
- ③ El conquistador
- ④ La mujer
- ⑤ El nacimiento
- ⑥ El eclipse
- ⑦ La columna
- ⑧ La serpiente

>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam
 Nuncummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam
 erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci
 tation ullamcorper suscipit lobortis nisl ut aliquip ex ea commodo
 consequat. Duis autem vel eum irure dolore in hendrerit in vulpute
 velit esse molestie consequat, vel illum dolore eu feugiat nulla facilis
 at vero eos et accusam et justo odio dignissim qui blandit praesent
 luptatum zzril delenit augue dui dolore feugiat nulla facilis. Nam
 liber tempor cum soluta nobis eleifend option congue nihil imperdiet

Acentuación luminosa

Si en la percepción integral a todos los equipos les interesó la idea de completar en los murales las partes de la obra que permanecía oculta, en la parcial hay una preponderancia por destacar sobre la obra las zonas que se desea significar. Dicho sistema tiene sobre la propuesta anterior una interesante ventaja y un inconveniente:

- La ventaja es que la parte queda incluida y, por tanto, relacionada con el todo de la obra, y así el espectador la relaciona intuitivamente como parte de la composición.
- El inconveniente más claro es que al no “sacarla” del muro, el visitante no puede percibirla con proximidad, sobre todo si el área elegida está en la parte alta de la obra.

Dentro de esta opción se plantearon dos opciones que dejo representadas en los trabajos de los equipo 4 y 2, respectivamente.

Trabajando la intensidad

El primero opta por estudiar la distinta iluminación del mural, y trabajar con la intensidad y el acento. Dota a todo el conjunto de una luz regular y continua, y potencia la mayor intensidad sobre una determinada área que puede variar a lo largo del tiempo, y por tanto es discontinua.

La idea sería una planificación visual que rotara por las distintas partes del mural, controlando tanto su intensidad

como su exposición, pues con ello la conservación de la obra quedaba asegurada.



Potenciación de las partes

La propuesta del Equipo 2 deriva de su potenciación de la arquitectura, misma que –como veíamos al inicio de este texto– se erigía como la principal percepción visual del conjunto.

Mural 1-> opción 1

Al oscurecer la iluminación de los murales, éstos se dejaban en segundo plano frente al espacio; al potenciar con la iluminación determinadas partes de la obra, las dota de una fuerza mucho mayor y las transforma en uno de los componentes principales del conjunto.



Mural 1 -> opción 2

Habría que preguntarse si, una vez anulados los murales para aliviar la enorme tensión perceptiva del conjunto (arquitectura + arte), no estamos ahora "agobiando" de nuevo la visión del espectador.



Mural 2 -> opción 1

En todo caso puede afirmarse que son menos elementos de menor dimensión y, sobre todo, que pueden regularse temporalmente, como en el caso de la propuesta anterior del Equipo 4, y además así se genera un programa combinado con la arquitectura, que podría "oscurecerse" cuando las zonas de las obras están iluminadas.



Mural 2 -> opción 2



Oscurcimiento mural >> Acentuación arquitectura
 Acentuación obra >> Oscurcimiento arquitectura

Mural 2 -> opción 3

Imaginemos por un momento cómo podría ser el efecto ideado por el Equipo 2 con una arquitectura protagonista; en una percepción mucho más serena, al quedar "ocultos" los murales, que de forma temporal y mediante una programación sistemática aparecen iluminadas determinadas



partes de las obras, de manera individual, se mantienen unos minutos y cambian a otras, para después retornar a la arquitectura y a su situación inicial.

Precisión y detalles

Hay dos conceptos importantes en la idea del Equipo 7: el detalle y la preocupación por la arquitectura.

En una de las esquinas se instalarían telescopios que permitan observar el mural de enfrente en todos sus detalles, así como la espléndida arquitectura del edificio.



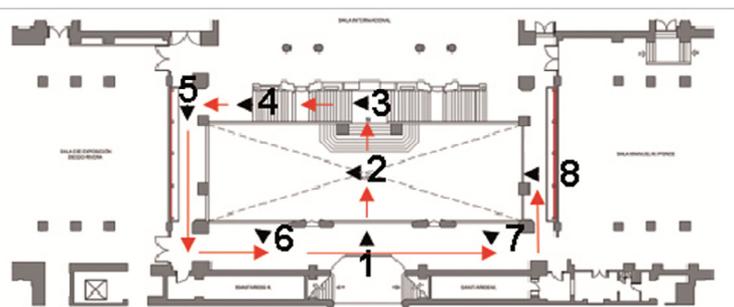
La arquitectura de este edificio, como ya se dijo, es muy compleja desde el punto de vista de la percepción, pero muy interesante por la cantidad de formas, materiales, colores, texturas, luces y reflejos que produce. Es tanta su variedad, que apenas permite al observador detenerse en algunos de sus detalles, como las nervaduras de las cúpulas o los ornamentos existentes en todos sus paramentos. Pienso que estos peculiares “catalejos” son una buena idea para que el visitante, si así lo desea, pueda detenerse en ellos. Tan importante como los murales.



Animación en 3D

El Equipo 7 ha realizado una animación en 3D que muestra el recorrido de un visitante, a quien sigue desde el acceso al edificio, mientras sube al primer nivel, en el primer mural (visión próxima), deambulando por el lateral y hasta llegar a la parte frontal opuesta, donde disfruta de una visión integral.

Como no puede ser de otra forma, hemos tomado ocho puntos significativos de su recorrido:



- 1** Entrada palacio **3** Subida escalera **5** Visión próxima **6** Visión corredor 2
2 Acceso escalera **4** Llegada primer nivel **6** Visión corredor 1 **8** Visión frontal

recorrido →

1 y 2. Acceso al espacio central del palacio en dirección a la escalera; vista del mural desde el centro de la planta baja.



3 y 4. Inicio de la escalera lateral de acceso al primer nivel, fin de la escalera y llegada al corredor del mural.



5 y 6. Vista del corredor del mural y el sistema de Ipad fijos para la visión próxima del mismo; recorrido por el lateral del primer nivel con el fondo de la obra.



7 y 8. Fin de la circulación por el lateral y acceso a la parte opuesta del mural, donde puede tener una visión general de la obra y acceder a los detalles a través de los catalejos.



El concepto de fragmentación (Memoria de Equipo 9)

Decidimos deliberadamente acercar al público al mural; como no se puede apreciar en su totalidad, tomamos esa desventaja como una fortaleza y nos pareció conveniente fragmentar la información visual y narrativa que nos ofrece el propio mural.

- Nosotras definimos la fragmentación como la descomposición de los elementos en piezas separadas que se relacionan entre sí, pero conservando su carácter individual.
- La exageración: va más allá de lo verdadero con el objetivo de amplificar e intensificar el mensaje u objeto; para ser visualmente efectiva recurre a lo extravagante.

Esta idea de fragmentar podía plantearse de dos maneras, de una manera auditiva, siguiendo un audio que partía la obra en porciones individuales; o bien mediante una fragmentación espacial.

La fragmentación auditiva



La fragmentación espacial

Propuesta. No desvincular los murales del edificio; utilizar una de las salas y transformarla en la sala "Los murales a los pies del pueblo"; entender la fragmentación en el sentido histórico y plástico: antecedentes, procesos pos-revolucionarios, unificación del pueblo, nacionalismo, muralistas.

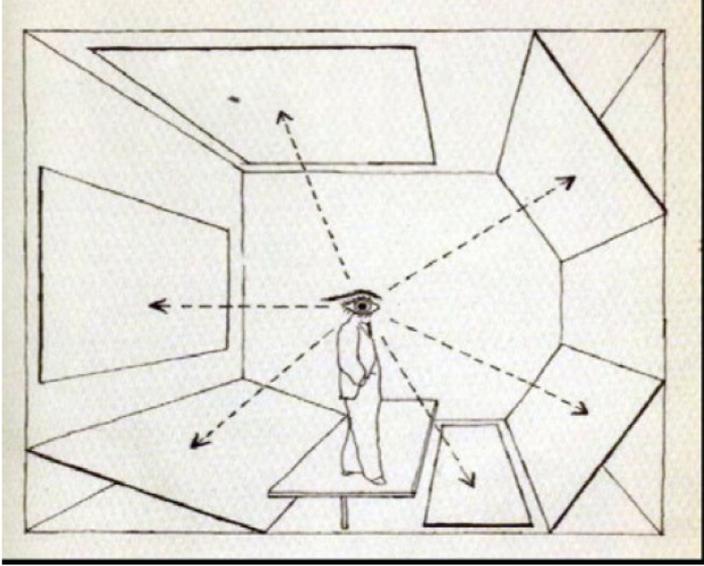
Objetivos. Mostrar los murales sobre el suelo a escala 1:1, lo cual permitirá tener los murales a nuestros pies. Para ello se utilizará la proxemia como un elemento natural (en relación con la estatura de cada persona con el piso).

Sentido plástico. ¿Qué es un mural? El uso de conceptos visuales como equilibrio/inestabilidad; regularidad/irregularidad; unidad/ fragmentación simetría/asimetría; simplicidad/complejidad.

Técnica. Deberán seguirse los conceptos de claridad de forma y contenido; presentación de elementos individuales; ordenamiento de las secuencias comunicacionales; ajustarse al contenido (relación entre el tamaño y el diseño); ajustarse al contexto (el lenguaje visual debe ser apropiado por la gente); calidad de concepto (debe haber una idea visual); legibilidad (que se pueda leer bien); manufactura (el proyecto está bien planteado y producido); calidad del medio usado (es el medio adecuado para publicar la información).

Información creada con base en los diferentes tipos de visitantes: formación inicial o básica, de nivel medio y especializada.

Nuestra propuesta final consiste en el uso del muro fragmentado, de tal manera que las personas se encuentren inmersas en un espacio que lo contiene; por medio de un software especial se brindará información relacionada con los murales.



ALGUNAS CONCLUSIONES INMEDIATAS

Del proceso pasivo al activo

La característica más notable de tal propuesta es que permite pasar de una actitud pasiva en el aprendizaje a una activa; en otras palabras, que tanto las actitudes del profesor / tutor como la de los alumnos han de ser sensiblemente diferentes al sistema habitual.

Todos los componentes van a decidir por sí mismos, van a “preparar” las clases, van a proponer y discutir. Todos tienen voz y voto. El resultado es que la información se multiplica en una progresión geométrica (en nuestro caso por 11: es decir 10 equipos y el profesor) y en una intensidad mucho más profunda que en un aula habitual, lo cual, como hemos visto, genera también muchos problemas secundarios.

El aprendizaje como un compromiso personal

Es muy importante explicar a los futuros componentes del taller que su realización se basa, tanto a nivel individual como colectivo (equipo), en el trabajo activo. Que las horas presenciales son tan sólo para presentar, reflexionar y discutir sobre las propuestas y, en consecuencia, hay que trabajarlas en los periodos intermedios. Si no es así, el taller no funciona.

De alguna manera han de comprometerse, antes de inscribirse, en la disponibilidad física y mental de tiempo de trabajo “no presencial” (cuanto más, mejor). Es fundamental entender que aprenderán en función del tiempo que dediquen al proceso.

La capacidad real del profesor

De la misma forma, el responsable del taller ha de estar en consonancia con las premisas anteriores, y ser consciente de que este tipo de propuesta le va a llevar mucho más tiempo que las horas presenciales establecidas en el horario, y más allá de la mera preparación de las clases.

Por otro lado, al ser un aprendizaje abierto y colectivo, ha de estar preparado para todo tipo de sorpresas y caminos nuevos que el desarrollo mismo del taller puede generar, y que en ocasiones hasta se alejan de modo sustancial de las directrices originales. Tiempo y capacidad de improvisación serían las características más importantes.

¿Cuándo se acaba el taller?

Me parece importante dejar en claro que, así como el alumno aprende por su propio esfuerzo, y por ello ha de tener una actitud personal en el sentido de no limitarse, por un lado, a las clases presenciales, sino que puede seguir desarrollándolo fuera de ellas, e incluso una vez finalizado el periodo lectivo. Un proyecto como el aprendizaje nunca se acaba.

La complejidad de la composición de los equipos

Una de las condiciones para conseguir que el taller sea eficaz es la orientación multidisciplinaria, por una serie de razones que enumero a continuación:

1. Por exigencias de los problemas, que son pretexto para el trabajo y demandan la coordinación de diversas especialidades.
2. Por exigencias del aprendizaje, ya que habitúa al alumno a trabajar en equipo y a manejar distintos lenguajes.
3. El avance en los conocimientos es mucho más estable y rápido, lo cual quiere decir que se aprende más y más rápido.

El inconveniente mayor de tal orientación radica en conseguir la composición profesional idónea para cada equipo, y para el taller en general, y que resulta difícil conseguir en un curso previamente establecido. En un principio, y a modo de indicación general, debe haber una tercera parte de teóricos, otra de técnicos y uno más de diseñadores.

La necesidad de un lenguaje común previo

Una de las mayores dificultades que he encontrado ha sido la de emprender el trabajo sin una base común de

lenguaje técnico en todos los componentes, como en el caso del Taller matriz, en el que por disponibilidad de tiempo manejan una serie de conocimientos en planimetría espacial, así como programas informáticos de diseño en dos y tres dimensiones, que facilitan notablemente el entendimiento.

En el caso que nos ocupa ese problema ha podido ser solventado por la composición concreta del grupo, en el que una mayoría sustancial contaba con una formación que aportaba dichos conocimientos; en consecuencia, todos los equipos disponían de al menos una persona que suplía tal deficiencia.

Pero el desarrollo del proceso hubiera sido muy diferente si las especialidades del grupo (como suele ser habitual) carecieran de dicha diversidad, pues con ello se ralentizarían las propuestas y se obtendría soluciones mucho más teóricas y limitadas.

Los problemas del tiempo

Creo que ha quedado muy claro, a la vista de los proyectos, que la escasa duración del taller es el auténtico talón de Aquiles de esta propuesta:

1. No permite una preparación técnica previa de los componentes.
2. Limita mucho el periodo de reflexión / trabajo de

los intermedios entre las clases presenciales (auténtica base del modelo).

3. No deja asimilar con sosiego el conocimiento producido por la interacción de todos.

4. Y en definitiva acaba generando una cierta sensación de “agobio” en el alumno, lo cual ralentiza más el proceso.

En este apartado he intentado explicar cómo hemos ido solventando todos estos problemas sobre la marcha. A pesar de todo el resultado está a la vista: el lector puede juzgar el nivel y, sobre todo, la intensidad y profundidad no sólo de las propuestas conceptuales y teóricas, también de las formales, y muy especialmente del aprendizaje obtenido en tan corto tiempo.

Bien es verdad que ha sido fruto del esfuerzo (en diferente medida y según la disponibilidad de tiempo de cada equipo) que, puedo asegurar, no han limitado en ningún sentido, implicándose con interés en la experiencia. Entre todos lo hemos sacado adelante.

PUNTUALIZACIONES FINALES

El riesgo

En primer lugar, un agradecimiento especial al INAH y al ENCRYM, y entiéndase, desde luego, más allá de la mera fórmula protocolaria, pues ninguna de las instituciones –que esperan ahora el resultado de dicha experiencia con interés y expectación– ha tenido la valentía de realizarlo.

Si pongo la palabra *valentía* se debe a que, como ya habrá intuido el lector, la prueba de cualquier modelo nuevo implica un riesgo completo: podíamos haber fracasado totalmente y haber parado el proceso de las expectativas que se abrirían, tanto para instituciones y programas como para profesionales y alumnos.

Es obvio que la experiencia no ha quedado libre de problemas, algunos muy complicados de resolver. Para que este modelo pueda ser aprovechado al cien por cien, y aplicado de manera sistemática por los responsables de programas educativos relacionados con la cultura, el patrimonio y los museos, quedan todavía algunos flancos que solucionar.

Pero ahí está el resultado, sus concepciones, sus reflexiones, sus propuestas y sus imágenes: al margen de estar o no de acuerdo con las “soluciones” expuestas, nadie puede negar las grandes sugerencias que todo ello incita y el análisis personal, en uno u otro sentido, que va a generar en el lector crítico y en cualquier profesional que tenga en este momento la capacidad de cambiar las cosas.

El esfuerzo

Ha de quedar claro que el sustento de todo ello ha sido el trabajo de los componentes del taller; han sido unos días intensos, por no decir agotadores en algún momento. Una vez más, se demuestra que todo acaba saliendo del esfuerzo.

- Los alumnos han aceptado sin ninguna queja un cambio de mecanismo en el aprendizaje: iban a conocer las ideas de un profesional y se han encontrado con que tenían que generarlas ellos mismos.
- Habían dispuesto de una serie de horas establecida por el programa, al que habían adaptado su vida privada y laboral, y han tenido prácticamente que duplicarlas en mañanas y tardes, incluyendo fines de semana; cada uno y cada equipo lo han hecho como ha podido, dentro y fuera de la escuela.
- Sin el hábito que este tipo de experiencias genera en cuanto a cantidad de datos y conocimientos expuestos, han sido capaces de ordenarlo y jerarquizarlo, sin apenas tiempo disponible para ello y sin caer en el desánimo.
- No sólo no se ha escatimado tiempo dentro de las tres semanas establecidas, sino que han trabajado diez días adicionales para poder obtener resultados con coherencia y seriedad, tal y como ahora se presentan.

La falta de discusión externa

Una de las partes que no ha resultado como esperábamos fue la asistencia al taller (puntual o globalmente) de profesionales implicados o interesados en el tema.

- Por un lado los responsables del tema sobre el que investigábamos, quienes podían aportar su experiencia cotidiana de trabajo (al margen de la absoluta autonomía de los dos ámbitos: especialistas / taller).
- Por otro lado, de cualquier especialista que pudiera ofrecer puntos de vista diversos, e incluso opuestos, y así enriquecer el desarrollo de la experimentación que tendría lugar.

Considero muy importante esta faceta del taller, y de manera personal lo he fomentado en el modelo original, lo cual ha generado nuevas discusiones y, en consecuencia, reflexiones interesantes. Lamento no haber contado con su ayuda.

Información, percepción y arquitectura

Por otro lado, es importante observar cómo los tres temas principales (información, percepción espacial, relación contenido / contenedor) que han presidido el taller, concuerdan perfectamente con las nuevas controversias que parecen abrirse camino dentro de la museología:

- La información y su eficacia, tal y como hemos veni-

do insistiendo a lo largo de estas líneas, precisamente en un ámbito como el mexicano, donde se considera fundamental en el mundo expositivo de la cultura.

- La recuperación de la percepción espacial, quizás la materia que más puede ayudarnos a diseñar todo el montaje de una colección, y que desgraciadamente hemos relegado al ámbito de la psicología.
- La importancia de la relación entre la arquitectura y la obra; unos vecinos que, quieran o no, han de entenderse y que dentro de la exposición no son nada por sí mismos.

Curiosamente, esos temas son parte de los *diez cambios imprescindibles*, elegidos por los alumnos –de diferentes épocas, países y profesiones– que han pasado a lo largo de los últimos veinte años por el Taller Experimental de Montaje, lo que me confirma su carácter idóneo. *Universalidad*.

Pero quizá lo más importante de todo ha sido volver a cumplir la obligación que todas las instituciones dedicadas al conocimiento tienen para con la sociedad: analizar, estudiar, reflexionar y proponer, para que luego ella –en manos de sus representantes y responsables– decida lo que quiere hacer. Y digo volver porque, lamentablemente, el papel se ha invertido y es la sociedad quien dicta ahora las normas y el pensamiento, perdiendo con ello la capacidad de renovación y cambio.

¿Cómo inscribir el taller en un programa más amplio de especialización o maestría?

Realmente, el fin primordial de toda esta experiencia sería conocer la viabilidad de introducir este módulo en cualquier programa de especialización o de maestría dedicado a la museología, la gestión cultural, etc., que no fueran específicos del tema expositivo, su diseño y su montaje espacial.

En dicho caso se podría conseguir que en muy poco tiempo el alumno tuviera nociones y un método de trabajo, más que suficiente para controlar el tema, relacionarlo con las otras áreas del patrimonio y tener capacidad y una buena base para discutir desde su especialidad profesional, con los responsables de mostrar el patrimonio.

Los problemas quedan claramente expresados en los puntos anteriores. Puede funcionar a pesar de todo, esa es mi opinión sincera, siempre y cuando los alumnos se comprometan a pasar tres intensas semanas de trabajo (y por tanto de aprendizaje) como han hecho los componentes de este taller experimental.

BIBLIOGRAFÍA

Bourdieu, Pierre *et al.* (1968), *Sociología del arte*, Buenos Aires, Nueva Visión.

Goldstein, E. Bruce (2005), *Sensación y percepción*, México, Thompson Learning.

Hollein, Hans (1982), *Exposición Inauguración Museo de Mönchengladbach*. Alemania.

Karbusicky, Vladimir (1971) *Sociología del arte. La interacción realidad -obra de arte- sociedad*. Buenos Aires, Nueva Visión. Capítulo 5.

Rico, Juan Carlos (2014), *Museos, la casa... ¿de qué musas?* (en prensa).

_____ (2014), *Nuevos museos: diez cambios imprescindibles* (en prensa).

_____ (2014), *Monografías número 1. La otra historia de los museos*, Madrid, JCR office editions. Capítulo 3º

_____ (2014), *Monografías número 8. Museos la casa... ¿de que musas?* Madrid, JCR office editions.

_____ (2012), *La enseñanza de la museografía: teorías, métodos y programas*, Madrid, Sílex.

_____ (2011), *Museos: del templo al laboratorio, La investigación teórica*, Madrid. Sílex.

_____ (2009), *La exposición de obras de arte*, reflexiones de una historiadora, un artista y un arquitecto, Madrid, Sílex.

_____ (1999), *Museos. Arquitectura. Arte III: los conocimientos técnicos*, Madrid, Sílex.

_____ (1996), *Museos. Arquitectura. Arte II: el montaje de exposiciones*, Madrid, Sílex.

Ricoeur, Paul, (2008), *Ideología y utopía*, Barcelona, Gedisa.

ANEXO 1

Las directrices que hemos seguido estas tres semanas en el taller están adecuadas (en lo posible, dada la diferencia de los dos formatos) a los principios que regirán el funcionamiento del futuro Laboratorio de investigación y experimentación expositiva.

Principios que regirán el aprendizaje (reglas de eficacia)

- 1ª. Se aprende con aquello que nos interesa.
- 2ª. Se aprende resolviendo problemas.
- 3ª. Se aprende mucho más sobre lo ya aprendido.
- 4ª. Es fundamental la concepción del aprendizaje como un trabajo.

Resumen de intenciones y desarrollo del trabajo (el tema de cada proyecto marca el perfil profesional de alumnos y profesores)

El enunciado del proyecto a trabajar, así como sus intenciones, se definirá de manera previa (2ª regla).

Alumnos. El tema delimitará las especialidades, el número y los conocimientos básicos que han de poseer los componentes.

Profesores. Se estructurarán las especialidades de los tutores que se necesitan para dirigirlo.

Requisitos para los interesados (el conocimiento se genera colectivamente)

Su interés en el tema a trabajar (1ª regla).

Teoría: se compromete a prepararlo de manera individual y previa, como también lo hará el tutor (3ª regla).

Dedicará a nivel personal todo el tiempo que se necesite (4ª regla).

Todos tendremos voz y voto en el desarrollo del proyecto.

Publicación

Es importante dar a conocer el trabajo para su discusión libre en el ámbito profesional.

ANEXO 2. SOBRE LA PERCEPCIÓN DEL ESPACIO

Personalmente puedo decir que una de las grandes satisfacciones que me ha aportado este taller ha sido el reconocimiento, por parte de todos los integrantes, de la importancia que tiene la percepción del espacio en el ámbito expositivo, y que, desgraciadamente, sigue lejos de incluirse de manera estable en cualquier programa internacional de aprendizaje y especialización dedicado a la museología.

Es asombroso cómo casi todos los equipos se han ido moviendo en sus reflexiones y sugerencias a partir de los análisis de los puntos de vista del espectador, expresados por medio de infografías y animaciones en tres dimensiones que dominan la documentación gráfica de las presentaciones. Un avance trascendental.

Es un segundo aviso de que las nuevas generaciones se lo están pensando, pues en *Nuevos museos: diez cambios imprescindibles*, libro desarrollado con los criterios que numerosos alumnos –de diversos países y metodologías de trabajo, que a lo largo de más de dos décadas habían trabajado con nosotros–, apoyaron de manera rotunda esta materia como una de esas transformaciones “imprescindibles”.

Pensemos que ante la ignorancia real sobre la actitud del visitante frente al patrimonio (sólo conocemos cifras de asistencia y respuestas a encuestas elaboradas sin procedimientos científicos), la leyes de la percepción nos regalan

algunos datos e información (no suficiente, desde luego) de cómo funciona nuestro cerebro. No las despreciemos.

Desde que en 1994 tuve contacto con la importancia del tema, y empecé a estudiarlo y a expresarlo en todos los foros posibles, además de reflejarlo en mis textos de manera permanente y machacona, nunca había quedado tan patente como en las propuestas de este taller. ¡Bienvenido sea!

ANEXO 3. REFLEXIONES

Me parece importante que pudieran quedar reflejadas en este trabajo, además de mis conclusiones ya expuestas, las opiniones de los integrantes del taller que lo desearan, ya que era un trabajo colectivo del que todos fuimos responsables a partes iguales, y en todo caso enriquecería y completaría el resultado de esta experiencia piloto. Aquí van.

Experiencias de aprendizaje en el Taller de Museografía

Norma Edith Alonso Hernández: El taller fue por demás enriquecedor. Debo confesar que al principio me sentía renuente por el hecho de verlo como un proyecto aparentemente pobre, sin mayor perspectiva de desarrollo; no obstante, conforme las sesiones fueron avanzando pude entender que el tema era tan sólo el inicio, la punta de lanza, y que su proyección podría crecer tanto al interior como al exterior del museo. En realidad nuestro maestro debió poner límites, ya que las propuestas se incrementaban día tras día.

La dinámica me permitió intercambiar muchos puntos de vista, reflexionar en torno a los comentarios y las críticas; también fue interesante ver que, como grupo, nuestras propuestas tenían muchos elementos en común, aun cuando las formas de dar soluciones fueran distintas.

Tuve la fortuna de entablar una excelente relación con los integrantes de mi equipo, ambos con una gran experiencia profesional, lo cual en algunos casos impidió alejarnos de la realidad institucional y política. No obstante, el resultado fue interesante y nos permitió adquirir y aplicar nuevos conceptos del diseño museográfico.

María del Carmen Guzmán Cruz: Para mí el taller representó una forma de acercarme al pensamiento y dinámica de trabajo de los integrantes del grupo; la diversidad en edad, ocupaciones, experiencia y hasta formas de ser determinó el producto final.

En la presentación de los proyectos frente al grupo se experimentó una retroalimentación que enriqueció el trabajo y otorgó elementos para desarrollar diversas variantes de una misma idea, estimuló la creatividad.

Sin embargo, en una cultura como la nuestra hace falta desarrollar valores que permitan realmente la integración en trabajos colaborativos, a fin de que resulten satisfactorios para todo el grupo; es decir, ser más comprometidos, proactivos, solidarios y responsables, comprender que el trabajo del otro también es mi trabajo, y que éste se da en un proceso de ida y vuelta.

Fernando Naquid Gil: El taller impartido en las últimas semanas fue un curso que a mi parecer nos dejó mucho como profesionales. Me pareció importante que la clase, al no ser típica, impuesta e impartida por el profesor, nos haya permitido voltear hacia nuestros compañeros, a su visión y su manera de resolver las cosas. Este tipo de

aprendizaje, más bien de un tipo transversal que vertical, nos hace abrirnos a otros horizontes que, aquí y ahora, son abordados por nuestros colegas de trabajo; podemos ver los problemas que se presentan y las maneras tan diferentes en que deciden resolverlos en función de la capacidad de cada uno. La metodología había que tenerla clara, para que la discusión sobre ella no se fuera diluyendo en diferentes puntos de vista con problemáticas diferentes.

En cada uno de nosotros el curso da cuenta de la manera en que se resuelven los problemas, y la óptica para abordarlo y resolverlo. Esto resulta muy provechoso porque no sólo permite darse cuenta de las fortalezas, también denota las flaquezas que cada uno tiene para ir resolviendo y mejorando los puntos encontrados de manera individual, denotada por el profesor y reafirmadas por el colectivo profesional.

La modestia académica con la cual se involucró cada uno de los integrantes permitió permear el conocimiento de manera diferente, y a los niveles necesarios para cada uno de los integrantes.

Yo me pude dar cuenta de capacidades diferentes que tenía, pude reafirmar algunas de ellas, y mejorar la manera de analizar y actuar ante un problema.

Ciertamente es un curso que tomaría de nuevo, si tuviera oportunidad de hacerlo, ya que poder apreciar la manera de cómo mis compañeros piensan y resuelven los problemas me ofrece un universo mucho más amplio de opciones para tratar de resolver los que se presenten posteriormente.

Melissa Orozco de la Cruz: Mi experiencia en el ejercicio de Bellas Artes fue buena, pues dio la oportunidad de traba-

jar en un ejercicio libre y proponer un concepto completo. Debe considerarse que en el ámbito laboral más bien tenemos que enfocarnos en soluciones prácticas y concretas, lo cual hace ver la labor de la museografía como un área únicamente técnica.

La forma en que se impartió el curso y el pequeño ejercicio fue exitosa, pero a la vez pretenciosa en términos de tiempo y metodología. La duración y el diseño inicial no permitieron a muchos compañeros establecer un completo compromiso con los tiempos de taller, las entregas y las discusiones.

Trabajar un proyecto de tal naturaleza en un tiempo tan corto implicaba desde mi punto de vista programar tiempos específicos y consensuados desde un inicio, ya que si bien algunas personas aceptaban y podían hacerse espacios para trabajar con todo el grupo, para otros compañeros resultó imposible por sus deberes laborales.

Creo que el estilo de *repentina* utilizado en este ejercicio ayuda a refrescar la mente, intercambiar ideas y lograr enriquecer el problema a tratar; pero también considero que de alguna manera debió programarse desde el principio, para que todos –y no sólo algunos– pudiesen sacar provecho de la experiencia académica.

Mara L. Reyes Sariana. Consensuar/ Disentir/ Consentir: Lo que en principio me motivó para buscar un lugar en el nuevo curso que la Escuela Nacional de Conservación, Restauración y Museografía “Manuel Castillo Negrete” (ENCRYM) ofreció para 2013, fue la cartera de profesionales que impartirían clase, y uno de los nombres más importante que leí fue el de un profesionalista español dedicado al estudio

de la museografía, y para quienes nos dedicamos a esta especialidad ha sido referente de una gran formación profesional. Una vez iniciado el curso, y para nuestra sorpresa, encontramos que aquella figura –la cual imaginamos intocable e inalcanzable– era en realidad lo opuesto, y esa personalidad incansable nos introdujo en una dinámica no considerada.

Consensuar: al agruparnos por equipo y trabajar un mismo problema hizo que el trabajo grupal se volviera colectivo, y que a partir de esa experiencia se fueran retoolimentado las ideas, los conceptos y el lenguaje; descubrimos así que existen ideas y soluciones paralelas, pero abordadas desde diferentes ópticas y distintas profesiones, por lo que el aprendizaje fue enriquecedor.

Disentir: como en todo proceso creativo que requiere del consenso del trabajo en equipo, en ocasiones éste se torna muy difícil, pues a veces gana la soberbia, la obstinación e incluso la ignorancia sobre el tema; entonces aparecen las discrepancias y estados alterados, pero al final llega la tolerancia y el buen juicio: se entiende que tal ejercicio es finalmente un aprendizaje y como individuos que somos aprovechamos lo que creemos necesario para nuestra enseñanza. Al fin y al cabo en esta ocasión es un ejercicio escolar, serio pero escolar.

Consentir: el proceso de disentir en una tarea escolar también sucede en la realidad, en nuestros centros de trabajo. Es claro que muchas veces afecta la labor del diseño museográfico, pues se pone en juego lo que debería hacerse y no lo que al final se hace; se obvia toda lógica para satisfacer a un político o aun curador, lo cual afecta y demerita la profesión, pone en riesgo la obra y la satisfacción del público. Aquí es donde reflexionamos y siempre

cuestionamos nuestra responsabilidad como trabajadores en un museo.

Aun cuando a veces no está en nuestras manos la última decisión, es importante que todo proceso creativo, académico y profesional sea serio, y que vaya ante todo con nuestra moral y convicción; de esa forma el aprendizaje será único e irrepetible.

No omito agradecer al Dr. Juan Carlos Rico la oportunidad de compartir con nosotros este proceso de aprendizaje, creativo, lúdico y disipado, pero al final satisfactorio.

Edgar Sáenz Lara: El taller experimental de montaje fue una experiencia innovadora, enriquecedora e interesante para mi desarrollo personal y profesional.

El método empleado es motivador, pues cada uno desarrolló herramientas personales que le llevarían por diferentes caminos a resolver un mismo problema. Conforme pasaban los días, nuestro objetivo principal se transformó en una problemática desmesurada y que parecía no tener pies ni cabeza, aun cuando se perseguía el mismo objetivo planteado desde el inicio. Me asombró la manera en que cada sesión de trabajo enriquecía las diversas ideas y los diferentes puntos de vista, alimentando el resultado general de todo el grupo y dando como resultado respuestas distintas para cada equipo.

Este sistema de trabajo en equipo facilitó la integración de los diversos perfiles profesionales de quienes asistían al curso, lo que permitió gran libertad en la propuesta de nuevas ideas y diferentes enfoques.

Me gustaría mucho vivir de nuevo este tipo de experiencia, en la que el conocimiento es compartido y el apren-

dizaje es colectivo. Este curso nos ayudó a ser más analíticos y autocríticos con nuestro trabajo; de igual forma, nos incitó a tener una nueva manera de pensar y abordar los problemas, y esto no sólo en el campo de la museografía.

Galia Staropolsky: Fue una gran oportunidad haber participado en este taller, el cual se convirtió en un gran reto a resolver y enfrentarse a una problemática real, con un tiempo corto en extremo y limitantes grandes e inamovibles. Eso generó muchos procesos mentales: frustraciones, cuestionamientos, posibles soluciones, dudas y replanteamientos de las posibles soluciones.

Sin embargo, aun cuando el resultado quedó con muchos detalles a resolver, sobre todo a nivel técnico, el proceso fue de gran relevancia en mi experiencia. No se trataba de encasillarse en la solución del equipo propio, sino de escuchar y opinar sobre las soluciones de otros participantes. Con ello tomaban sentido algunos detalles de las soluciones propias, sin que nadie tuviera que hacérselo ver. Poco a poco se transformaba y completaba el resultado final.

Por tanto, la metodología se construyó de manera práctica y presencial, primero al conocer el espacio en el cual se trabajaría y resolver todo tipo de dudas iniciales antes de todas las que se generarían al comenzar el proceso, intercambio de ideas colectivas y generándose así una influencia enorme entre una propuesta y la otra. Era cómico notar cómo nos costaba tanto trabajo enfocarnos en una sola cuestión a resolver, la mayoría queríamos abarcar mucho más; sin embargo, no habría tiempo para profundizar en ello. El diálogo generado dentro del grupo fue bastante

constructivo, y necesario para darse cuenta del mundo de diversos enfoques para desarrollar un mismo proyecto.

Hubo un enorme esfuerzo para sacar alguna solución coherente con la presión del tiempo –una de mis grandes dificultades cuando se trata de ser creativo y funcional–. Por otro lado, también fue complicado coincidir en tiempos para desarrollar el proyecto en equipo, pero finalmente, sin darnos cuenta en qué momento se logró desarrollar todo, sacamos una interesante solución, o al menos un planteamiento inicial.

Esta obra se terminó de realizar en el mes de septiembre de 2014 en la Escuela Nacional de Conservación, Restauración y Museografía, ubicada en General Anaya 187, Colonia San Diego Churubusco, Delegación Coyoacán, Distrito Federal.