

1 "Espacio en el que es posible tener una experiencia museográfica, lo cual incluye no sólo exposiciones de objetos con fines didácticos, sino también centros históricos o naturales adaptados para su exhibición y visita, y otros espacios culturales". Lauro Zavala. "La recepción museográfica entre el ritual y el juego" en Posibilidades y límites de la comunicación museográfica. México, UNAM, 1993, pp. 75.

2 Lector. Lo que define al lector es su actividad de producción, de interpretación. El lector es un intérprete del texto. El lector hace converger dos tiempos: el de la escritura y el de la lectura; el texto que permanece y la naturaleza cambiante del significado que sólo es actualizado frente a la actividad productiva del lector. El acto textual sólo se realiza frente a un lector actual, de ahí que una condición para su realización sea la colaboración del lector, quien deberá ir más allá del sentido literal de las palabras, para reconocer en cada lectura otros sentidos. María De la Paz Silva. "Aproximación al estudio de las prácticas educativas en el museo" en Posibilidades y límites de la comunicación museográfica. México, UNAM, 1993, pp. 109.

3 "Función educativa de un discurso en términos del cambio de la visión del mundo que tiene el visitante, su sensibilización a determinadas experiencias culturales extra-museográficas". Lauro Zavala. "La recepción museográfica entre el ritual y el juego" en Posibilidades y límites de la comunicación museográfica. México, UNAM, 1993, pp. 43.

# Análisis museográfico del Palacio de Bellas Artes en México Entre lo educativo y lo lúdico

Zaira Eréndira Espíritu Contreras

*Así llegó a un inmenso castillo, en cuyo frontispicio estaba grabado: "a nadie pertenece, y a todos; antes de entrar, ya estabas aquí; quedarás aquí, cuando salgas".*

Jacques Diderot,  
Jacques Le Fataliste (1773)

*Bellas Artes presenta información que legitima las obras en lugar de explicar el por qué de la importancia y necesidad de mostrar en ese espacio ciertas exposiciones o espectáculos.*

El visitante dentro de un *espacio museográfico*<sup>1</sup> no es un receptor pasivo. Tiene la posibilidad de apropiarse de los signos que le ofrece un espacio, reinterpretarlos y a partir de ello elaborar la imagen de un lugar, en este caso del Palacio de Bellas Artes. El visitante es un *lector*<sup>2</sup> y como tal interactúa con el texto, lo interpreta.

El Palacio de Bellas Artes cuenta con ciertos elementos a partir de los cuales crea su propia imagen. Esta imagen cumple una o varias funciones. Pero las funciones que puede desempeñar el Palacio no sólo tienen que ver con los elementos que lo forman, sino con las lecturas que se hagan de éstos. A continuación se analizará la forma en que el visitante a partir de su contexto de lectura y sus prácticas culturales interpreta a Bellas Artes. Y la manera en que esta interpretación enfatiza la función educativa y lúdica del lugar.

Cabe señalar que este artículo no se fundamenta en la investigación de campo sino en la observación y el análisis de las relaciones entre cultura cotidiana, visitantes y uso de espacio.

### *Adquisición de nuevas perspectivas*

Los centros culturales como el Palacio de Bellas Artes son lugares públicos de los que la gente obtiene una experiencia. Dado que muchos de estos sitios cuentan con un reconocimiento mundial, por el tipo de eventos que presentan y la trascendencia histórica que los legitima, se les ha asignado la misión de fungir como grandes centros educativos. Que desde una visión tradicional tienden a brindar a los visitantes una experiencia que les proporcione información y conocimientos. Pero la función educativa<sup>3</sup> de un lugar no sólo radica en proporcionar conocimientos e información, sino en lograr que el sitio en su conjunto brinde al visitante la posibilidad de adquirir conocimientos que trasciendan a los objetos e información contenidos en un espacio.

Bellas Artes como uno de los centros culturales más importantes del país desde su función como museo, centro de espectáculos y reunión, busca cumplir una función educativa. Para alcanzar el objetivo, el Palacio por una parte dispone de *objetos, espacios y acciones* mediante los cuales invita a los visitantes a acercarse a una experiencia educativa. En cuanto a los **objetos** se consideran los catálogos, carteles, folletos... Estos elementos por lo general utilizan varios colores e incorporan algunas imágenes de la obra que está siendo presentada o elementos característicos del Palacio, como los murales. La mayor parte de estos materiales tiene un diseño sobrio y elaborado, con imágenes sumamente cuidadas. La atención se centra en la imagen y no en la información. Esto parece indicar que en Bellas Artes la función de los materiales impresos se centra en atraer visitantes y no en mostrar parte de lo que ofrecen los eventos o exposiciones.

Cabe señalar que recientemente se puede ver la presencia de carteles que mediante un juego entre imágenes y contenido tratan de presentar eventos como los conciertos de la Sinfónica de forma divertida. Esto quizá en respuesta al deseo manifestado por ciertos visitantes que buscan que su experiencia al acudir a Bellas Artes resulte placentera.

Sobre los **espacios** hay que mencionar que Bellas Artes no cuenta con una Biblioteca en la que los visitantes puedan obtener información que no necesariamente se relacione con el lugar, que les dé la posibilidad de despejar algunas dudas o corroborar y expandir los conocimientos adquiridos durante la visita. Sin embargo cuenta con una librería en la que predominan libros de arte y literatura. En la librería los libros se admiran no se consultan. Incluso pueden entrar en la categoría de recuerdos pues adquieren un valor distinto por ser comprados en la librería del Palacio. Además hay que agregar que los costos son elevados en comparación con los precios que ofrecen otros establecimientos destinados a la venta de libros. Los espacios no tienen como



Panorámica del Palacio de Bellas Artes

función principal que el receptor confirme, ponga en duda o expanda sus conocimientos sino que espacios como la librería ofrecen objetos a los visitantes, con los que el lugar reafirma la información que muestra.

En cuanto a las **acciones** el Palacio en algunas exposiciones otorga guías, que proponen un orden. Estas guías normalmente centran la atención en la importancia de las obras y la trascendencia del autor y no en las posibilidades de lo expuesto en su conjunto. Tampoco ofrece demostraciones o talleres en los que los visitantes puedan poner en práctica lo aprendido, divertirse con ello o incluso aplicarlo posteriormente en sus experiencias cotidianas.

Un espacio museográfico emplea ciertas estrategias educativas a partir de las cuales se establecen relaciones entre espacios, objetos y visitantes. Relaciones que permiten o no la adquisición de nuevas perspectivas. Al respecto el investigador Lauro Zavala plantea dos tipos de estrategias, una *Estática* y otra *Dinámica*. La Estática es una estrategia ritualizada y vertical mientras que la Dinámica es dialógica y horizontal.<sup>4</sup> Analizaré las especificaciones que corresponden a cada estrategia, con el fin de vislumbrar el tipo de táctica que predomina en el Palacio de Bellas Artes.

<sup>4</sup> Véase Lauro Zavala. "La recepción museográfica entre el ritual y el juego" en Posibilidades y límites de la comunicación museográfica. México, UNAM, 1993, pp. 43

## **Características de la estrategia educativa estática**

a) *Privilegia la información sin relacionarla con el contexto.* Bellas Artes presenta información que legitima las obras en lugar de explicar el por qué de la importancia y necesidad de mostrar en ese espacio ciertas exposiciones o espectáculos. La información no promueve una reflexión o análisis, si no que engrandece lo exhibido.<sup>5</sup> Es decir, reproduce criterios de valoración, jerarquización e interpretación.

b) *Ofrece al visitante textos, no interpretaciones.* En el Palacio junto a los murales, por ejemplo, están instaladas unas placas que contienen textos en los que se menciona autor, año, técnica... de cada mural e incluso lo describe. Pero no establece una relación entre el contexto en el que se concibe la obra y la obra en sí misma o la carga simbólica que contiene. En el caso de la exposición *La construcción del Palacio de Bellas Artes*, los textos de apoyo señalan lo que uno puede ver en las fotografías y dibujos. Dado que lo que ofrece son datos formales, ello hace difícil que el visitante establezca juicios o juegue con la información.

c) *No requiere mucho de la participación del visitante.* Al parecer en Bellas Artes, por la forma en que están dispuestos los objetos y espacios, el visitante tiende a ser sólo un observador y en contadas ocasiones puede involucrarse y tener contacto directo con lo expuesto.<sup>6</sup> Cuando en un espacio museográfico los objetos son más importantes que los visitantes, éstos tienden a adquirir una actitud pasiva frente a la falta de posibilidades que motivan la participación. Esto genera una distancia entre el objeto y el visitante.

d) *Las respuestas del visitante frente a la información ofrecida son: la aceptación, el rechazo o la indiferencia.* Ya que Bellas Artes, por la manera en que presenta las cosas, no da espacio para realizar una interpretación<sup>7</sup> los visitantes ofrecen comentarios breves y directos. La posición

que asumen frente a lo presentado por el recinto guarda una estrecha relación con sus competencias de lectura.<sup>8</sup> Por ejemplo, si alguien no está familiarizado con la pintura y asiste a una exposición con un formato carente de dinamismo, lo más probable es que esa persona rechace la exposición. El punto es que por medio de estrategias educativas estáticas el receptor sólo se le presenta la posibilidad de juzgar los objetos y luego quizá los olvide. En cambio, si interactúa con ellos y participa, se sensibiliza frente a la experiencia y descubre nuevas posibilidades en los objetos, lugares y prácticas culturales.

## **Estrategia educativa dinámica**

Este tipo de estrategia "privilegia el proceso de adquisición de conocimientos por parte del visitante [...] Genera un diálogo entre el visitante y el universo de significación que el objeto le impone".<sup>9</sup> En los lugares donde predomina esta estrategia el lugar enfoca su atención no en los conocimientos que los objetos transmiten en sí mismos, sino en los procesos que intervienen para que estos conocimientos sean adquiridos por el visitante.

Algunas de las características de Bellas Artes indican que este centro cultural tiende a ritualizar el proceso educativo a hacerlo estático. Si bien a últimas fechas ha tratado de incorporar ambientes y objetos que produzcan una reacción "diferente" en el receptor. Estos intentos no corresponden con la realidad. Por ejemplo, en la exposición *ABCDF Palabras de la Ciudad*, en algunas salas se crearon ambientes especiales y colocaron mecanismos para que el visitante participe durante su recorrido por la exposición. Lo cierto es que estos elementos no están presentados de forma espectacular, por lo que incluso pueden pasar desapercibidos. También hay una parte que al parecer está destinada a los niños, pero en ella extrañamente lo que más se ven son adultos. Como ya lo había apuntado, en los carteles que promueven los conciertos de la Sinfónica y la exposición **ABCDF...** Bellas Artes parece prometer una experiencia divertida y

5 "Triunfo a lo grande en París de Amalia Hernández. El Ballet Folklórico obtuvo el día de su debut un éxito deslumbrante. La crítica ha recocado que sólo la Ópera de Pekín puede compararse al elenco azteca por su colorido y la variedad de su repertorio". Este texto está incluido en uno de los folletos que promocionan las presentaciones del Ballet de Amalia Hernández en el Palacio de Bellas Artes.

6 "Como Bellas Artes presenta casi siempre obras de arte, es más como para venir a ver. No creo que este lugar pueda ser como algunos museos de ciencia en donde puedes tocar todo, o casi todo. Porque a las obras de arte hay que tratarlas con más cuidado". Este es un fragmento de la conversación que sostuve con un joven en el exterior del Palacio (mayo 30 de 2002).

7 "El objeto es ritualizado, pero no siempre interpretado". Lauro Zavala. "La recepción museográfica entre el ritual y el juego" en Posibilidades y límites de la comunicación museográfica. México, UNAM, 1993, pp. 50.

8 "Es la primera vez que veo los murales y la verdad no me gustaron, porque no entiendo bien lo que quieren decir. Además ya me cansé de estar escribiendo lo que dicen los letreros".

Comenta una alumna de segundo grado de secundaria (mayo 30 de 2002).

9 Lauro Zavala. "La recepción museográfica entre el ritual y el juego" en Posibilidades y límites de la comunicación museográfica. México, UNAM, 1993, pp.43.

diferente para todo tipo de visitantes. Ciertos visitantes apuntan que esta promesa no se cumple.<sup>10</sup>

La estrategia educativa dinámica “propicia como respuesta del visitante: la admiración, la sorpresa, el asombro, la duda y otras formas de incertidumbre”.<sup>11</sup> Es importante señalar que dentro del universo de visitantes algunos sí manifiestan asombro y consideran la experiencia que ofrece la exhibición *Palabras de la Ciudad* como educativa.<sup>12</sup> Hay otros en los que generó una reflexión o duda.<sup>13</sup> Este tipo de reacciones son motivado no tanto por la presentación de lo expuesto sino por la temática en relación con el espacio que lo difunde. Es decir, las fotografías e instalaciones muestran aspectos “populares” de la ciudad y estos no son objetos que tradicionalmente se presente en Bellas Artes. La superposición de contextos permite que los visitantes adquieran una perspectiva diferente del lugar.

Pero, ¿por qué de pronto Bellas Artes comienzan a presentar eventos y elementos que se salen de lo “tradicional”? ¿Por qué nuestra visión acerca del Palacio puede variar tanto al pasar de una sala a otra o del restaurante a la sala de conciertos? La respuesta probablemente se encuentre en los visitantes y sus contextos de lectura. En un mundo que se mueve a ritmos acelerados y por lo general se nos presenta fragmentado. El visitante refleja su forma de sentir al mundo con las actitudes que toma dentro de los espacios.<sup>14</sup> Si el ritmo y la estética de las experiencias cotidianas se transforma constantemente Bellas Artes tiene que presentar estructuras más flexibles y lúdicas para que coincidan con las múltiples necesidades de los visitantes. De lo contrario el lugar corre el riesgo de perder la atención de los receptores y que la información presentada resulte intrascendente.

En esta época que Omar Calabrese define como Neobarroca “el universo cultural se nos presenta fragmentado y organizado por estructuras contradictorias que conviven juntas

perfectamente”<sup>15</sup>. Esta condición está reflejada en el Palacio de Bellas Artes, pues en el mismo lugar conviven lo excepcional y lo cotidiano. Esta unión puede generar un aprendizaje. Por ejemplo, durante el ciclo de conferencias sobre el filósofo Nietzsche realizadas en el Palacio (agosto de 2000), los visitantes experimentaron un acontecimiento excepcional por lo que simboliza este personaje en el mundo de la filosofía. Experiencia que a su vez produjo emociones particulares en cada visitante.<sup>16</sup> Motivadas por la cantidad de gente con la que se podía tener contacto, el ritual de esperar durante horas afuera del recinto para obtener un lugar desde el cual poder ser participe de las conferencias y la relación entre el acontecimiento con otras experiencias, como el asistir al concierto del grupo de música favorito. Ciertos visitantes que desconocían la obra de Nietzsche, asistieron a las conferencias motivados por el ambiente grupal que las acompañaba.

Lo educativo versa entre lo ritual y lo lúdico. Una experiencia formal como es el asistir a una serie de conferencias, otorga una enseñanza que trasciende al hecho en sí mismo si tiene la posibilidad de brindar una experiencia placentera.

Las posibilidades educativas dinámicas del Palacio de Bellas Artes radican en las relaciones que se establecen entre los visitantes y las acciones que realizan dentro y fuera del edificio. Acciones que trascienden al lugar y le dan movilidad. Pues pese a que el Palacio tenga una propuesta, el visitante a partir de sus intereses puede hacer una selección y elaborar sus propios criterios sobre lo expuesto.

Eliseo Verón, como resultado de su trabajo etnográfico realizado en Francia, nombra “visitante mariposa” a aquel que durante su recorrido por un espacio museográfico “se detiene en ciertos puntos que atraen su atención, a los que dedica mayor tiempo que al resto. Presupone que la secuencia debe ser una experiencia de aprendizaje, y dedica de manera selectiva su

10 En uno de los cuadernos de comentarios, con fecha 2 de mayo de 2002, aparece la siguiente opinión, escrita el por una mujer: “La exposición es buena, pero el personal de sala intimidada. Si no quieren niños en sus exposiciones indíqueno en la taquilla y en la publicidad de sus exhibiciones”.

11 Loc. Cit.

12 “Me gustó mucho. Esta exposición fue muy buena y aparte de eso muy educativa”. Texto sacado del cuaderno de comentarios (mayo 7 de 2002).

13 “La exposición me dejó una duda. ¿En qué momento se pasa la línea que divide lo popular de lo Kitch?”. Natalia E. Cuaderno de comentarios (mayo 12 de 2002).

14 “El museo es un espacio que atrae hacia sí mismo las experiencias culturales de un determinado contexto cultural (desde la perspectiva de su diseño y producción).

[...] Es un espacio en el que se reflejan las experiencias culturales de un determinado individuo concreto (desde la perspectiva del receptor)”. Lauro Zavala. “La recepción museográfica entre el ritual y el juego” en Posibilidades y límites de la comunicación museográfica. México, UNAM, 1993, pp.43.

15 Calabrese, Omar. La era Neobarroca. Madrid, Cátedra, 1999, pp. 169.



*Detalle de la Entrada Principal del Palacio de Bellas Artes.*

atención a los objetos que considera más relevantes para este fin<sup>17</sup>.

Los visitantes pueden encontrar similitudes entre la experiencia educativa proporcionada por un espacio cultural y otras prácticas. Como el observar un documental, el cual al igual que un espacio museográfico tiene la posibilidad de divertir e instruir al mismo tiempo.<sup>18</sup> También puede ser intertextual a las fábulas. Pues estos textos proponen situaciones divertidas y fantásticas que tienen como objetivo dejar un aprendizaje, en donde la interpretación de la moraleja queda en manos del receptor.

El Palacio de Bellas Artes recurre a técnicas provenientes de diversos lenguajes para construir un discurso propio. Considerando la diversidad de visitantes que existen y los contextos culturales de los que provienen se presenta un panorama, en el que la función educativa del Palacio para ser trascendente tendrá que hacer uso y emplear lenguajes “flexibles” y divertidos a partir de los cuales el visitante pueda crear, jugar, elaborar su propio discurso y sostener un diálogo con el lugar.

### ***La experiencia de jugar. Entre lo imaginario y lo deseable***

El Palacio de Bellas Artes ha sido definido y se define a sí mismo como una joya arquitectónica,

un centro cultural especial y educativo. Un espacio ritual y sobrio. De hecho esa es la imagen que refleja desde el umbral. Un umbral la mayoría de las veces limpio, custodiado por hombres que cuidan que nadie haga “mal uso” de él. Este retrato formal de Bellas Artes congela al lugar, lo hace parecer intocable. Pero pese a que el Palacio se inscribe dentro de una tradición bastante clásica en cuanto al montaje de sus exposiciones y disposición de los espacios, este sitio cumple con una función lúdica que proporciona placer a los visitantes.

Cabe señalar que las posibilidades lúdicas de un lugar no dependen de éste exclusivamente, ya que los receptores pueden crear o provocar una experiencia placentera mediante “la imaginación, la fantasía y el placer, el juego y la recomposición de la propia visión del mundo”.<sup>19</sup> Para generar una relación activa con el espacio, poder jugar con él y enriquecer la dimensión lúdica. Tanto las propuestas del lugar como las actitudes y acciones de los visitantes cumplirán una función importante.

En cuanto a lo que ofrece Bellas Artes ya he señalado anteriormente, que no presenta módulos u *objetos*<sup>20</sup> interactivos que permitan al visitante intervenir en la exposición. Por el lado de los espacios, el Palacio ofrece una serie de sitios que no tienen como función primordial el generar un conocimiento o mostrar un espectáculo. Me refiero

16 “Puntuales, los seguidores de Federico Nietzsche colmaron otra vez el Palacio de Bellas Artes el martes y el miércoles para escuchar dos sesiones más del ciclo de conferencias Nietzsche: Eros y occidente, impartido por el investigador austriaco Herbert Frey [...] Sentados en el piso y las escaleras del vestíbulo del palacio, los interesados escucharon a través de monitores de televisión las palabras de Frey”. Yanireth Israde y Mónica Mateos. “Commemoran la UNAM y Bellas Artes al Pensador” en periódico La Jornada, viernes 25 de agosto de 2000. 17 Lauro Zavala. “Comunicación en los museos” en revista Artes Plásticas, núm. 17. ENAP, UNAM, 1994, pp. 29. 18 Véase Lauro Zavala. “La recepción museográfica entre el ritual y el juego” en Posibilidades y límites de la comunicación museográfica. México, UNAM, 1993, pp. 46. 19 Loc. Cit. pp. 45. 20 Véase Lauro Zavala. “La recepción museográfica entre el ritual y el juego” en Posibilidades y límites de la comunicación museográfica. México, UNAM, 1993, pp. 69.

a lugares como el restaurante, los jardines del umbral, la tienda de recuerdos y la tienda de discos. Lugares destinados al visitante, en ellos el receptor no está obligado a emitir un juicio o asumir una actitud determinada. Pues lo que prevalece es el disfrute del espacio. Dentro de esta libertad para disfrutar el visitante se permite y le es permitido realizar actividades que en otros espacios del Palacio no “encajan”.<sup>21</sup> Como el hablar en voz alta, fumar, tocar los objetos con confianza (tienda de recuerdos y discos), realizar movimientos bruscos e interactuar de manera activa con el resto de los visitantes.

¿Por qué si los *espacios* que he mencionado siguen enmarcados por el ambiente ritual de Bellas Artes, representan para los visitantes una opción lúdica? La respuesta probablemente se encuentre en la relación intertextual que dichos espacios establecen con otros lugares que cotidianamente son vividos como desenfadados y divertidos. Por ejemplo, el restaurante de Bellas Artes ofrece los mismos servicios que cualquier otro restaurante de la ciudad. El restaurante permite la conversación, la relación con otros y el placer de la comida. Por el lado de las tiendas, éstas establecen una cercanía con los centros comerciales en donde el contacto con los objetos los hace deseables. Al parecer, en la medida en que un lugar establezca relaciones con lo cotidiano de forma espectacular presentará mayores posibilidades lúdicas. La experiencia de estar en el restaurante, las tiendas y los jardines de Bellas Artes resulta más placentera porque el lugar es arquitectónicamente espectacular. Transmite un placer estético que se combina con los placeres cotidianos.

Por lo general el Palacio no organiza “actividades recreativas” para el público en general, como talleres, viajes educativos o espectáculos al aire libre. En ocasiones ofrece cursos de sensibilización a la pintura o la música. Por lo regular estos cursos involucran un costo que no los hace accesibles para la mayoría de los visitantes.

Dado que Bellas Artes no propone muchas opciones lúdicas. Queda en manos del visitante transformar el espacio mediante la imaginación para encontrar una experiencia placentera en el lugar. Dado que el Palacio es una especie de laberinto en el que “coexisten diversas tribus, ritos, ceremonias de identidad y voces distintas”. Cada visitante juega de manera distinta con el lugar. Las formas de cada juego están determinadas por las competencias culturales y el contexto de cada individuo. Pero a su vez los recorridos, acciones y comentarios reflejan el contacto cotidiano que tienen los visitantes con otras prácticas culturales.

La experiencia placentera que puede dejar el Palacio se encuentra en la capacidad del visitante para simular determinados ambientes en el recinto a pesar de que éste parezca no estar diseñado para ello. El visitante trata de establecer una conexión entre la sensación emocional que le proporciona el significado histórico y cultural del espacio y las prácticas que habitualmente le producen placer. Mediante el juego el Palacio adquiere un valor en el presente.<sup>22</sup>

Algunas de las manifestaciones lúdicas que se han dado o se dan en Bellas Artes<sup>23</sup> son una representación de hechos culturales, motivados por experiencias extra museográficas. Pero, ¿por qué si la ciudad de México ofrece tantos lugares recreativos, los visitantes aún se sienten atraídos por Bellas Artes y buscan en éste una experiencia que trascienda lo formal? Ello tiene que ver con el deseo de jugar con el pasado, con el tiempo. Representa el placer de poder incidir en un lugar que se presenta imponente y determinante, en cuanto que parece estar diseñado para cumplir funciones específicas. Esta búsqueda del placer a través de la relectura de un espacio como Bellas Artes y su transformación de sentido mediante la imaginación de visitante. Tiene que ver con una condición posmoderna en la que según Lyotard “se relativizan los grandes relatos y quedan los pequeños relatos”.<sup>24</sup> Bellas Artes representa “gran relato” arquitectónico, cultural e histórico que se resignifica a través de los pequeños relatos que surgen de la experiencia particular de cada visitante.

*21 Al seguir el recorrido de una pareja de visitantes, una mujer y un hombre, pude observar que la pareja antes de entrar al Palacio se quedó conversando un rato en la entrada. Luego sacaron su credencial de estudiantes y con la credencial en mano entraron al lugar. Hasta antes de pasar al área del museo seguían platicando. Una vez que ingresaron a la primera sala se callaron y comenzaron a ver la exposición juntos. Al poco rato se separaron y establecieron recorridos diferentes. Cuando salieron de la exposición, nuevamente empezaron a conversar. Incluso el hombre le hizo una broma a la mujer y ésta le respondió con un empujón. Antes de salir del Palacio pasaron a la tienda de recuerdos en donde uno le mostraba objetos a la otra, hacían comentarios y sonreían (mayo 14 de 2002).*

*22 “Toda repesa del pasado se valoriza sólo si existe una conexión propia con el presente”. Omar Calabrese. La era neobarroca. Madrid, Cátedra, 1999, pp. 196.*

*23 Entre algunos de estos sucesos se encuentran en brindis de clausura de las conferencias de Nietzsche. El cual fue muy semejante a una gran fiesta, la gente bebía, conversaba, reía... También hay que mencionar la velación de María Félix. En esa ocasión el exterior de Bellas Artes se convirtió en un tianguis. La gente vendía flores, fotografías, discos de Agustín Lara y los visitantes iban de un lado a otro observando. Otros hechos que vale la pena citar son la presentación de los Tigres del Norte, espectáculo denominado como popular, y la reciente “manifestación” en pro de la legalización de la marihuana realizada en la explanada del Palacio (mayo 2002).*

*24 Lauro Zavala. La precisión de la incertidumbre: posmodernidad, vida cotidiana y escritura. Toluca, UAEM, 1999, pp. 78.*

Cuando el receptor establece una relación lúdica con el espacio, la manera en que lee al lugar no involucra un orden definido. El visitante monta su propio espectáculo<sup>25</sup> en Bellas Artes y para hacerlo se remite a otras experiencias. Lo que resulta es un recorrido espontáneo influido por las prácticas culturales de cada visitante.

Prácticas lúdicas como el ver la televisión o el escuchar la radio mantienen una relación con el tiempo y orden del recorrido de determinados visitantes. Al igual que en la televisión al recorrer un espacio, el visitante puede saltar de una sala a otra sin que necesariamente exista relación entre éstas. Esta situación se relaciona con la práctica del *zapping*. Cuando observamos la televisión suele pasar que dedicamos atención a un programa que luego por alguna razón nos aburre. Entonces decidimos ver qué hay en otros canales hasta que algo llama nuestra atención nuevamente y resolvemos observar por un tiempo otro programa. De la misma manera en Bellas Artes, ciertos visitantes se quedan un largo tiempo en una sala. Luego pasan de un lugar a otro hasta que se establecen en otra parte del Palacio. El orden del recorrido es un orden fragmentado.

Al igual que con la radio o la televisión. Si después de estar pasando de una estación a otra y de un canal a otro, y nada llama la atención el receptor tiene la opción de apagar ambos aparatos en cualquier momento. En Bellas Artes el visitante tras no encontrar nada de su interés o al encontrar justo lo que deseaba, tiene el poder de terminar con su recorrido de forma determinante. El tiempo del recorrido es inestable y está personalizado.

El visitante que habitualmente asiste al cine, ve televisión, lee historietas o gusta de la fotografía es probable que obtenga placer de manera visual y centre su atención en las imágenes. Serán las imágenes y su espectacularidad lo que guíe el recorrido de este tipo de visitantes. Pero si el receptor se encuentra familiarizado con la radio, toca algún instrumento, disfruta de la música... su recorrido y el orden en que disponga hacerlo estará

determinado por los sonidos que le proporcione el Palacio<sup>26</sup>.

Dentro de la cultura cotidiana se tiene contacto con espacios que procuran entretenimiento y recreación. La relación constante con determinados sitios genera un gusto por ellos. Los tipos de lugares con los que el visitante mantiene un trato habitual guardan una concordancia con los espacios de los cuales decide hacer uso al estar en Bellas Artes. Por ejemplo, al conversar con visitantes que se encontraban en la explanada del Palacio coincidía que esas personas que disfrutaban más del estar fuera del recinto prefieren realizar actividades al aire libre que involucren el contacto con otra gente, como el asistir a campamentos y raves.<sup>27</sup> Otros visitantes se muestran interesados por permanecer en el área del *lobby*. Algunos de ellos comentaron su interés habitual por ir a lugares que les permitan relacionarse con otros. Los sitios a los que hicieron alusión fueron: bares, fiestas en casas privadas, centros comerciales y centros nocturnos. La experiencia lúdica de estos visitantes se relaciona con los espacios con gente, cerrados y que probablemente ofrezcan opciones de consumo.

Buscar una experiencia lúdica en Bellas Artes significa para el visitante satisfacer sus deseos empleando la imaginación. En lugar de mantener una actitud pasiva frente a lo que le presenta el lugar. A esta clase de visitante, Eliseo Verón lo ubica en la categoría de "*visitante chapulín*: salta de un lugar a otro, sin una lógica predeterminada y al parecer sin un criterio que determine sus decisiones, dejándose llevar por el impulso súbito que despierta su interés.[...] presupone que la exposición puede ser lúdica y disfruta creando un recorrido espontáneo y marcadamente personalizado".<sup>28</sup>

Dado que el visitante se mueve a donde desee en el tiempo que quiera, la función lúdica del Palacio a partir de la lectura de los visitantes "autoriza solamente el tiempo de un recorrido y la coexistencia de individualidades distintas".<sup>29</sup> Al

25 "La sobremodernidad convierte a lo antiguo en un espectáculo específico". Marc Augé. Los no lugares. Espacios del anonimato. Barcelona, Gedisa, 1992, pp. 113.

26 Cuando le pregunté a una joven ¿qué era lo que más le había gustado de la exposición que acababa de ver en Bellas Artes? ella contestó: "me gustó todo en general, pero me agradó que en algunas salas pusieran sonidos y música, como en la que aparecen los polivoces cantando. Lo que si me molestó fue un grupo de "niñitos" que no dejaban de gritar y jugar". Después le pregunté por sus gustos personales y mencionó que le gustaba ir al cine y escuchar radio (mayo 14, 2002).

27 Fiestas de música electrónica que por lo regular se realizan en escenarios naturales.

28 Lauro Zavala.

"Comunicación en los museos" en revista Artes Plásticas, núm. 17. ENAP, UNAM, 1994, pp. 29.

29 Marc Augé. Los no lugares. Espacios del anonimato. Barcelona, Gedisa, 1992, pp. 114.

establecerse una dinámica entre visitante y espacio es poco probable que se dé un recorrido lineal, porque el orden del juego es el orden de la incertidumbre. Por las posibilidades lúdicas que puede presentar el Palacio de Bellas Artes para los visitantes. Existe una intertextualidad con las posibilidades que ofrece el centro comercial, el centro nocturno y el cuento posmoderno.

Para asistir a un centro comercial no se necesita tener un objetivo específico.<sup>30</sup> El recorrido se realiza en el orden que disponga el visitante guiado por las imágenes y sonidos que atraen su atención. Ofrece la probabilidad de relación con otras personas. El centro comercial así como Bellas Artes permiten el consumo. En el centro comercial el consumo de objetos. En el Palacio el consumo de símbolos. En ambos casos este consumo reafirma la identidad del visitante. Una persona se puede comprar un vestido en el *Palacio de Hierro*<sup>31</sup>, mientras otra asiste a una exposición en el Palacio de Bellas Artes y guarda su boleto de entrada. Ambos se pueden divertir recorriendo los dos lugares. Aunado a esta diversión se obtiene un elemento que da pertenencia al visitante, lo acredita, lo vuelve "Totalmente Palacio". El juego crea y asevera identidades.

En comparación con un centro nocturno, para entrar al Palacio es necesario demostrar que se es alguien que puede estar en el lugar, mediante un boleto o credencial. En los centros nocturnos también se exigen ciertas cosas al visitante para que pueda entrar, como la mayoría de edad. El visitante puede ocupar el lugar que desee. Tanto en Bellas Artes como en los centros nocturnos los que hacen la fiesta y suscitan situaciones placenteras son los visitantes en interacción con el lugar y otros visitantes.

La relación entre la experiencia museográfica y el cuento posmoderno, en cuanto a sus posibilidades de lectura, radica básicamente en la probabilidad que ofrece el cuento posmoderno de que sea el lector el que determine su sentido.<sup>32</sup> Porque el lector se vuelve parte de la lectura. El

cuento posmoderno brinda la opción de que el receptor participe por medio de su imaginación ya que nada es determinante. En este tipo de cuento conviven varias dimensiones producto de una mezcla entre realidad y ficción. En Bellas Artes como he señalado hasta ahora, el visitante tiene la capacidad de determinar el sentido del lugar y hacer que convivan espacios distintos.

Bellas Artes experimenta una *carnavalización*<sup>33</sup> a través del visitante; sus actitudes, sus deseos y la búsqueda por satisfacer los mismos. De esta forma la estabilidad que representa el Palacio como centro cultural se vuelve *caos* ya que se da una "superposición de contextos pertenecientes a distintas escalas y con distintos niveles de complejidad (Porush)".<sup>34</sup>

Para algunos el Palacio de Bellas Artes es sólo un espacio ritual y educativo. Pero es importante señalar que para que un recinto siga siendo excepcional y genere conocimiento necesita estar vivo. Esta vitalidad se la proporciona el juego. La formalidad de un sitio se puede romper cuando el visitante deja de ser un espectador y establece un diálogo a través del cual manifiesta sus expectativas y trata de llegar a un "convenio" con el espacio. "Al enfrentar el pensamiento mítico con el dialéctico ha generado un espacio lúdico [...] El resultado es un discurso provisional, relativista y tolerante, apoyado en la fuerza de la imaginación y la lógica del juego".<sup>35</sup>

El Palacio de Bellas Artes dado que se inclina más hacia una función ritual. Está dirigido como proyecto museográfico a un tipo de visitante<sup>36</sup> pasivo, que centre su atención y admiración en los objetos, que busque sólo información, sea capaz de seguir reglas y no exija más de lo que el lugar le ofrece. Considerando el análisis realizado en este trabajo, vale la pena destacar que si bien ciertos visitantes creen en el proyecto otros están "transformando" al lugar pues éste no cubre del todo sus expectativas y deseos. Los visitantes le

*Cuando el receptor establece una relación lúdica con el espacio, la manera en que lee al lugar no involucra un orden definido.*

30 Un par de jóvenes con los que platicué, señalaron que su visita en Bellas Artes era incidental. Decidieron acudir porque andaban en el centro y no tenían nada que hacer. Jorge y Eder: "vinimos a Bellas Artes para matar el tiempo y a ver qué nos encontrábamos de nuevo" (mayo 14, 2002).

31 Tienda departamental ampliamente reconocida por la publicidad que maneja. De la cual destaca el eslogan "Soy totalmente palacio".

32 Como ejemplo se puede citar el cuento La continuidad de los parques de Julio Cortázar. En éste, el lector es el que decide el posible final de la historia y con ello su sentido. Julio Cortázar. "La continuidad de los parques" en Obras Completas, tomo I. España, Alfaguara, 2000.

33 Carnavalización: subversión de la norma discursiva. Lauro Zavala. La precisión de la incertidumbre: posmodernidad, vida cotidiana y escritura. Toluca, UAEM, 1999, pp. 138.

34 Lauro Zavala. La precisión de la incertidumbre: posmodernidad, vida cotidiana y escritura. Toluca, UAEM, 1999, pp. 138.

35 *Ibid.* pp. 95.





*Vestíbulo del Palacio de Bellas Artes*

dan movilidad a Bellas Artes. Lo que indica que los receptores están desempeñando un papel más activo dentro del espacio. Por lo que es necesario que lugares como el Palacio consideren en su proyecto y dediquen mayor atención a los visitantes.

### Conclusiones

La imagen de Bellas Artes está hecha de signos. Estos signos legitimados por la arquitectura y la historia dan al lugar un valor especial. Pero este valor sólo encuentra su trascendencia con el reconocimiento y la interpretación del receptor. El sentido de una obra, producto cultural, si se estudia sólo desde su producción y sin considerar el contexto en el que se encuentra llegará simplemente a la descripción de un discurso plano y formal que pretende legitimar al objeto del que habla.

En cambio, el examinar a la obra desde los procesos de recepción permite tener no sólo una percepción general de Bellas Artes, sino que deja entrever formas de lectura y acciones que reflejan un ambiente cultural.

Al estudiar los lenguajes que emplea el Palacio para transmitir lo que es, se constituye como un texto que emplea varios lenguajes. Este texto se vuelve posmoderno a través de la lectura de los visitantes quienes lo relacionan con funciones y experiencias para las que no estaba “proyectado”. Ello es un reflejo de la inercia en la que se encuentran espacios museográficos como el Palacio en comparación con la movilidad de los visitantes.

El contacto más fuerte que Bellas Artes establece con los visitantes es el contacto visual. El Palacio enamora con su imagen. Este lazo tiende a volverse frágil cuando el receptor se cansa de ser un observador pasivo y busca participar, pero el lugar no se lo permite.

Bellas Artes está representado como el centro cultural más importante del país. Pero desde lo que ofrece no otorga el suficiente espacio a las manifestaciones culturales cotidianas. El sitio presenta un discurso formal, lineal, que incluso todavía promueve ideales de un México posrevolucionario, mientras que los visitantes se mueven en un ambiente fragmentado, polidimensional y vertiginoso.

¿Cómo lograr que convivan estas dos realidades? Es necesario que el lugar mire más allá de sus fronteras y empiece a tomar en cuenta el contexto, las competencias de lectura y las prácticas culturales de los visitantes. Con el fin de que se establezca un diálogo entre el Palacio de Bellas Artes y sus lectores.

Este diálogo hará intensa la experiencia de los visitantes, motivando de esta manera la dimensión educativa, el Palacio entonces podría transformarse en un lugar más dinámico y placentero.

ZAIRA ERÉNDIRA ESPÍRITU CONTRERAS  
UAM-X

36 Visitante implícito: aquel hacia el que se dirige un determinado proyecto museográfico, no de manera propositiva sino virtual. Lauro Zavala. “La recepción museográfica entre el ritual y el juego” en Posibilidades y límites de la comunicación museográfica. México, UNAM, 1993, pp. 76.

## Bibliografía citada

Augé, Marc. *Los no lugares. Espacios del anonimato*. Barcelona, Gedisa, 1992.

Calabrese, Omar. *La era neobarroca*, Madrid, Cátedra, 1999.

Cortázar, Julio. "La continuidad de los parques" en *Obras Completas*, tomo I. España, Alfaguara, 2000.

De la Paz Silva, María. "Aproximación al estudio de las prácticas educativas en el museo" en *Posibilidades y límites de la comunicación museográfica*. México, UNAM, 1993.

Diderot, Jacques. "El Castillo" en *Antología de cuentos breves y extraordinarios*. México, Losada, 1997.

Israde, Yanireth y Mateos, Mónica. "Conmemoran la UNAM y Bellas Artes al pensador" en periódico *La Jornada*, viernes 25 de agosto de 2000.

Zavala, Lauro. "Comunicación en los museos" en revista *Artes Plásticas*, núm. 17. ENAP, UNAM, 1994

Zavala, Lauro, et al. *Posibilidades y límites de la comunicación museográfica*. México, UNAM, 1993.

Zavala, Lauro. *La precisión de la incertidumbre: posmodernidad, vida cotidiana y escritura*. Toluca, UAEM, 1999.

## Bibliografía consultada

Blas Aritio, Luis, et al. *El patrimonio de la humanidad. Templos*. Barcelona, UNESCO, 1991.

Calabrese, Omar. *El lenguaje del arte*. Barcelona, Paidós, 1995.

Connor, Steven. "Arquitectura y artes visuales en la posmodernidad" en *La cultura posmoderna. Teorías de la cultura contemporánea*. Madrid, Akal, 1998.

Instituto Nacional de Bellas Artes y Literatura. *Palacio de Bellas Artes*. «<http://www.cnca.gob.mx/cnca/buena/inba/palaciobartes/palacioba.html>» <http://www.cnca.gob.mx/cnca/buena/inba/palaciobartes/palacioba.html>

Lynch, Kevin. *¿De qué tiempo es éste lugar?*. Barcelona, Gustavo Gili, 1998.

Nycz, Ryszard. "La intertextualidad y sus esferas: textos, géneros y mundos" en *Revista Criterios*, UAM-X, 1993.

Pignatari, Décio. *Semiótica del arte y de la arquitectura*. Barcelona, Gustavo Gili, 1983.

Ramos, Prieto, Norma Araceli. "El muralismo en México" en revista *Bellas Artes espejo de la cultura*, núm. 8. CONACULTA, 2001.

Thompson, John B. *Ideología y cultura moderna*. México, UAM-X, 1998.