

El texto que hoy les sugerimos, es sin duda un material ágil y dirigido que nos invita a mirar al museo desde su interior, a conocer las labores de los especialistas, así como muchos otros datos interesantes que no aparecen en estas líneas.

Los invito a que se miren en el espejo de Los museos y desde ahí lean y reflexionen que estos recintos no existirían sin el andamiaje que los respalda: el trabajo interdisciplinario de todos sus actores y el discurso que le da estructura y sentido a nuestra historia. ↵

*Rodrigo Witker

Estudió la Maestría en Museos en la UIA y realizó cursos de museología en Alemania y España. Dirigió el Área de Museología de la Escuela Nacional de Conservación, Restauración y Museografía. Diseñó y coordinó la Maestría en Museos de la UIA.

**PEDAGOGA. PROGRAMA NACIONAL DE COMUNICACIÓN EDUCATIVA. CNMIE.

UNA VENTANA ABIERTA A OTROS MUSEOS

Bellas Artes Juega

Tere Hidalgo*

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

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

Este museo, que tradicionalmente se ha abocado a la consagración de los valores plásticos nacionales, se propone ahora confrontar y cuestionar su propio quehacer artístico y museológico, redimensionando su función educativa y difusora con el fin de generar en sus públicos un mayor conocimiento y una mayor conciencia. Sin dejar de lado el reconocimiento a artistas mexicanos y extranjeros de indiscutible trayectoria, la orientación del museo será más reflexiva y crítica.

Como parte de la celebración de los 70 años de su creación, el MPBA presentó la exposición Quimera de los Murales del Palacio de Bellas Artes (abierta al público del 14 de abril al 4 de julio de 2004).

Esta muestra reunió por primera vez documentos, bocetos y trabajos preparatorios referentes a la colección permanente del Museo del Palacio de Bellas Artes, conformada por los murales de Diego Rivera, David Alfaro Siqueiros, José Clemente Orozco, Rufino Tamayo, Jorge González Camarena, Roberto Montenegro y Manuel Rodríguez Lozano. Dichas obras corresponden a las dos últimas etapas del movimiento muralista mexicano. La primera época, que va de 1934 a 1940, corresponde a su consolidación, cuando el movimiento fue plenamente reconocido y fomentado por el gobierno mexicano. La siguiente y última fase abarca de 1940 a 1960, y se caracterizó por

una gran producción, inspirada por el cambio de rumbo que tomó el país, el auge industrial y las aspiraciones de modernidad.

Quimera de los Murales del Palacio de Bellas Artes se dividió en núcleos temáticos y se complementó con una exposición de pintura moderna, misma que se presentó para inaugurar el Museo del Palacio de Bellas Artes en 1934. En resumen, esta muestra ofrecía una visión plural del muralismo mexicano.

Esta exhibición se complementó con un espacio lúdico, que comprendía ocho actividades:

- Toca tu mural. Con los ojos vendados, se realizaba un recorrido táctil sobre dos reproducciones en alto relieve de murales de Tamayo. Mientras se tocaba el mural, se escuchaba música de la época.

- Del mural al boceto. De tres copias de murales que integran la muestra, se realizaba a lápiz un boceto.

- Del boceto al mural (video). Selección de escenas que enseñaban el proceso de elaboración de los murales. Se podían ver algunos esbozos y comparar con la versión final.

- El controlador. Brindaba la posibilidad de dibujar a una persona en vivo, que podía ser el artista o el modelo.

- Lo que vez, es lo que hay (campana de sonidos). Permitía asociar ilustraciones de murales, colocadas en el suelo, con sonidos.

- Buscando la frase, el juego se hace. Con imágenes clave de los murales, el público las relacionaba con refranes mexicanos conocidos.

- Tic, Tac, objetos y figuras has de encontrar. A contrarreloj, se tenían que localizar fragmentos del mural.

- Mural comentarios. En una maqueta con rollos de papel, el visitante dejaba sus impresiones, de manera escrita o con dibujos.

El objetivo de este espacio lúdico era permitir que el público interactuara y participara a través

del juego; que pusiera a prueba su imaginación y su capacidad de observación. Además, que reconociera esta área como un lugar para asimilar, recrear y reforzar el discurso de la exposición, los conceptos del lenguaje y sobre todo que lograra comprender, de manera divertida y fácil, aquello que contempló en las diferentes salas.

En conclusión, nuestro espacio lúdico buscaba establecer un diálogo a través del juego entre la obra, el autor y el espectador.

Quimera de los Murales del Palacio de Bellas Artes constituyó una oportunidad única para apreciar y estudiar los diferentes procesos de creación de las obras que acompañan los muros del Palacio de Bellas Artes. ↩

*JEFA DE SERVICIOS EDUCATIVOS. MUSEO DEL PALACIO DE BELLAS ARTES.

¡CHARLEMOS UN RATITO!

Este espacio te necesita: colabora con ideas, opiniones y sugerencias.

Haznos llegar tus artículos a nuestras direcciones electrónicas (comunicacion_educativainah@hotmail.com y vozinah@hotmail.com) con las siguientes características:

Título

Autor, cargo y dependencia

Una cuartilla arial 12 pts.

Interlineado a doble espacio.

Si tu artículo contiene imágenes, las deberás enviar como archivo adjunto con formato .jpg con una resolución de 200 dpi o hacerlas llegar a nuestras oficinas.