

Instituto Nacional de Antropología e Historia
Escuela Nacional de Conservación, Restauración y Museografía.

Curso Internacional de Museografía
RODRIGO WITKER BARRA

Una experiencia piloto: LA PERCEPCIÓN ESPACIAL EN LOS MUSEOS

JUANCARLOS RICO

Ariza, Emma
Balverde, Rafael
Canedo Elizalde, Yatzil
Edith Alonso, Norma
Peñaflores Ramírez, Norma Guadalupe
Guzmán, Carmen
Hans Martínez, Mónica
Hernández de Marcos Verónica,
Liñero, Sandra
López, Martha
Llanos, Paola
Macho Morales, Diana
Martínez, Meztli
Martínez Salazar, Cristina
Maxlinder Ramírez Alonso, Priscila
Mujica, Jose Carlos
Naquid Gil, Fernando
Orozco, Melissa
Pérez, Yúmarí
Pizarro Mon, Lizeth
Reyes Sariñana, Mara L.
Ruiz Cota, Génesis
Romero Mayén, Violeta A.
Romo Rodríguez, Sara E.
Sáenz Lara, Edgar
Staropolsky, Galia
Tovar Ethels, Ana Irene



Una Experiencia Piloto: **La percepción espacial en los museos**



Publicación digital, realizada por la
Escuela Nacional de Conservación, Restauración y Museografía
INSTITUTO NACIONAL DE ANTROPOLOGÍA E HISTORIA
[www. Encrym.edu.mx](http://www.Encrym.edu.mx)

Maqueta: Gabriel Vargas Flores

México. 2013

Instituto Nacional de Antropología e Historia

Escuela Nacional de Conservación,
Restauración y Museografía



Como parte de su programa académico, la Maestría en Museología de la ENCRYM en México, DF organizó, para 2do. semestre de 2013 este curso (CIM) con la idea de indagar las formas en que la museografía es concebida, enseñada y aprendida. Para esto el diseño del programa consideró los siguientes ejes: ¿cómo la museografía es entendida desde la academia?, para lo cual el curso se transformó en taller de trabajo y, uno segundo: ¿cómo la museografía es desarrollada y asumida desde la misma práctica profesional?, abordado en sesiones con profesionistas que a través de sus prácticas demostraron el que-hacer museográfico.

Para las sesiones en que el CIM se transformó en taller, buscamos, un pretexto empírico del contexto mexicano e hicimos sinergia con el Museo del Palacio de Bellas Artes y, a la vez, un académico de trayectoria amplia y comprobada como Juan Carlos Rico (España) que supo conducir al grupo a través de dinámicas que nos enseñaron a ver de manera más profunda y analítica a nuestro objeto de estudio. Se aprendió a analizar, reflexionar y sistematizar procesos que son propios de un razonamiento museográfico.

El resultado de este ejercicio es lo que a continuación podrán comprobar detalladamente en estas páginas.

Curso Internacional de Museología

RODRIGOWITKERRARRA

Presidente del Consejo Nacional para la Culturas y las Artes

Rafael Tovar y de Teresa

Instituto Nacional de Antropología e Historia

Dirección General

María Teresa Franco

Secretaría Técnica

César Moheno

Secretaría Administrativa

José Francisco Lujano

Coordinación Nacional de Difusión

Leticia Perlasca

Escuela Nacional de Conservación, Restauración y Museografía

Directora

Liliana Guioguli Chávez

Secretaría Académica y de Investigación

Guadalupe de la Torre Villalpando

Subdirector de Planeación y Servicios Educativos

Juan Carlos Cortés Ruiz

Jefe Académico de la Maestría en Museología

Andrés Triana Moreno

Jefe del Departamento de Educación Continua y Descentralización

Valeria Macías Rodríguez



JUAN CARLOS RICO

Ariza, Emma

Balverde, Rafael

Canedo Elizalde, Yatzil

Edith Alonso, Norma

Guzmán, Carmen

Hans Martínez, Mónica

Hernández de Marcos Verónica,

Liñero, Sandra

López, Martha

Llanos, Paola

Macho Morales, Diana

Martínez, Meztli

Martínez Salazar, Cristina

Maxlinder Ramírez Alonso, Priscilla

Mujica, José Carlos

Naquid Gil, Fernando

Orozco, Melissa

Peñaflores Ramírez, Norma Guadalupe

Pérez, Yúmari

Pizarro Mon, Lizeth

Reyes Sariñana. Mara L.

Romero Mayén, Violeta A.

Romo Rodríguez, Sara E.

Ruiz Cota, Génesis

Sáenz Lara, Edgar

Staropolsky, Galia

Tovar Ethels, Ana Irene

“La inteligencia de muchos, es siempre mayor que la inteligencia de uno”

Proverbio japonés

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

La enseñanza de la museografía (2013). Editorial Silex

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 ha parecido más sorprendente del taller ha sido que el conocimiento lo generamos entre todos.

Comentario de una participante en el presente proyecto

Intenciones

Condiciones

1. Metodológicas
2. Estratégicas
3. Formales

Presentación de propuestas y elección del tema

Organización de los equipos

Un poco de historia

Visita al Palacio

Primeras reflexiones conjuntas

Análisis perceptivo del espacio

Un daño mutuo

Una arriesgada propuesta

Análisis de usos y movimientos (equipo 1)

Puntos conflictivos: accesos y interferencias de visitantes (equipo 9)

Llegamos a los murales (Equipo 2)

La imposibilidad del conjunto

Corredor: espacio, circulaciones y protección (equipo 3)

Una primera síntesis

Primera sesión 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 8º reivindica la información

El uso de las entradas

La asociada directamente a las piezas

El diseño de los folletos en papel

Del exterior al interior: equipo 7

1. Exterior del inmueble
2. Lobby del museo
3. Murales

Ipad's y los diversos niveles de información

De abajo a 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 comienzo

El equipo 1º 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

El concepto de fragmentación

Fragmentación auditiva

Fragmentación espacial

Estudios de percepción

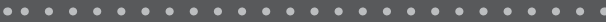
Algunas conclusiones inmediatas

- 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

1. El riesgo
2. El esfuerzo
3. La falta de discusión externa
4. Información percepción y arquitectura
5. Universalidad

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



Bibliografía

Anexos

Anexo 1º: El Laboratorio de investigación y experimentación expositiva

Anexo 2º: La percepción del espacio

Anexo 3º: Reflexiones

Norma Edith Alonso Hernández
María del Carmen Guzmán Cruz
Fernando Naquid Gil
Melissa Orozco de la Cruz
Mara L. Reyes Sariana.
Edgar Sáenz Lara
Galia Staropolsky

Intenciones

La propuesta presentada para este curso 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 la misma ciudad, en España.

La novedad es la duración y la concentración de tal proceso, ya que se pretende que en un periodo de tres semanas se reproduzca a escala, la misma estructura de aprendizaje de un desarrollo de nueve meses. Evidentemente no se conseguirán los mismos niveles de profundización y detalle: sería imposible; pero si 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 y poderlos aplicar en sus programas, ya que aportaría una mayor eficacia y rapidez en el aprendizaje. Esperemos pues con interés que las conclusiones sean positivas.

Condiciones

1. Metodológicas

El Taller basa sus resultados principalmente en el trabajo de los alumnos, es por tanto 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 y así 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 independientemente en función de su disponibilidad. El taller pues exige la dedicación completa del tutor.

2. Estratégicas

Se parte siempre de un problema práctico que 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, a ser posible real, sino ficticio y establecer todo el resto de las partes, información, teoría, etc., en función de sus necesidades y requerimientos.

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

1. Los trabajos realizados en el taller no son vinculantes, lo que quiere decir que no hay ninguna obligación por parte de los responsables de aceptar ninguna de las soluciones bien parciales, bien completas realizadas por los alumnos.

2. En contraprestación, el fin primordial del taller es la investigación y la experimentación, es decir el aprendizaje integral, por lo que no se aceptará ningún condicionante, ni limitación en cuanto a planteamientos conceptuales ni diseños formales, que queden fuera del ámbito profesional y especializado.

3. El taller es abierto, lo que quiere decir que no solo están invitados a participar, sino que sería muy 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 incitan a la reflexión teórica y a la resolución formal, que pueden ser 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:

- Ha de ser un problema concreto y en todo caso en concordancia con el escaso tiempo; no se pueden aceptar planteamientos generales.
- Todos los equipos trabajaran el mismo enunciado y con idénticas premisas, ya que en caso contrario se sufre una dispersión de información que no propicia la interrelación y la competencia intelectual.
- Es importante que cada equipo lo formen especialidades diversas para fomentar el necesario dialogo entre profesionales; si no pueden estar todos en igual composición, si al menos intentar un equilibrio.

Debe intentarse en lo posible, conseguir que el triángulo que representa al contenido, contenedor y tesis expositiva, quede reflejada en dicha composición; en caso contrario, acercarnos al esquema ideal.

- La experiencia nos indica que el número ideal seria de 21 alumnos y a su vez cada uno formado por tres individuos, es decir un total de siete equipos. Evidentemente este es simplemente una aproximación que puede variar para arriba o para abajo.

Presentación de propuestas y elección del tema

Con esta concepción del taller, fueron presentadas al grupo, por sus respectivos responsables, tres propuestas de trabajo, de la que salió elegida por votación de sus componentes, el estudio de la exposición (centrado en las cédulas de información) de 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 DF.

Organización de los equipos

Siguiendo los criterios anteriormente expuestos, se busco un posible equilibrio en la elección de los componentes de cada equipo; ya que el tema era de arte, artistas, arquitectos / diseñadores e historiadores / especialistas, debían representar dicho triángulo. Habiendo una mayoría de diseñadores gráficos e industriales, se consiguió que todos los equipos tuvieran al menos una persona que manejara los programas informáticos de dos y tres dimensiones, que cobraría mucha importancia, como se observara después. El resto lo componían arquitectos, antropólogos, historiadores y tan solo un artista. A pesar de ello todo funcionó adecuadamente.

Una experiencia piloto

EQUIPO 1°	Martínez, Meztlí, Naquid, Fernando; Pizarro, Lizeth
EQUIPO 2°	Macho Morales, Diana, Martínez Salazar, Cristina; Sáenz Lara, Edgar;
EQUIPO 3°	Ariza, Emma; Leñero, Sandra; Staropolsky, Galia
EQUIPO 4°	Llanos, Paola; Orozco, Melissa; Pérez, Yúmari
EQUIPO 5°	Hernández de Marcos, Verónica; Romero Mayén, Violeta A.; Romo Rodríguez, Sara E.
EQUIPO 6°	Canedo Elizalde, Yatzil, Mujica, Jose Carlos; Guzmán, Carmen
EQUIPO 7°	Balverde, Rafael; Edith Alonso, Norma; López, Martha
EQUIPO 8°	Hans Martínez, Mónica, Maxlinder Ramírez Alonso, Priscilla Tovar Ethels, Ana Irene
EQUIPO 9°	Peñaflores Ramírez, Norma Guadalupe; Reyes Sariñana, Mara L., Ruiz Cota, Génesis

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 -el conflicto revolucionario fue una de las causas principales de tal interrupción-.



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 Munal.

El Museo del Palacio de Bellas Artes 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 (MPBA), 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.

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



Visita al Palacio

Al día siguiente fuimos a visitar in situ la situación concreta de los murales que íbamos a trabajar y recorrimos todo el entorno recibiendo toda la información requerida de mano de sus responsables.

Primeras reflexiones conjuntas

Tras el conocimiento sobre el terreno de 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 totalmente por los perceptivos y visuales.



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 a grados realmente límites la información visual, no existiendo prácticamente ningún punto de sosiego visual para el visitante.

Análisis perceptivo del espacio

Reflexionando sobre la arquitectura del edificio, constatamos que independientemente de su calidad, el espacio tenía una complejidad debido a una serie de factores:

•**Formal.** Es el propio diseño espacial con sus elementos estructurales en balcones sucesivos retranqueados, la cúpula central con la organización de sus nervaduras, la profusa ornamentación, las barandillas, etc.

•**Materiales, colores y texturas.** Así mismo a lo anterior se superpone la suma de los distintos materiales (mármol, metal) y sus acabados en distintas vetas y dorados.

•**Lumínico.** Realmente lleno de reflejos y contraluces provocados por la superposición de la luz natural cenital y las distintas luminarias artificiales ubicadas por todo el espacio y con diversas formas e intensidades.

•**Murales.** Si todo lo anterior fuese poco, al incorporar los murales a lo largo de los paramentos del espacio, la densidad visual llega a unos límites realmente excesivos.

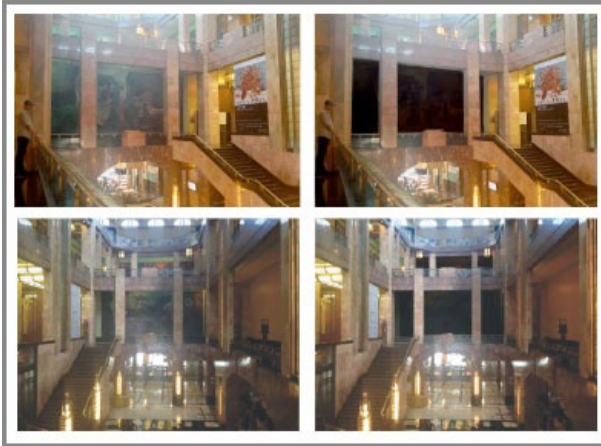


Un daño mutuo

En nuestras discusiones en el taller, llegamos incluso a plantear un daño irreparable tanto para la arquitectura como para las obras expuestas, ya que dialogan en una atmósfera tan densa, que es imposible conseguir un mínimo reposo para apreciar tanto la una como la otra. ¿Sería posible neutralizar de alguna manera todos estos efectos perceptivos?

Una arriesgada propuesta

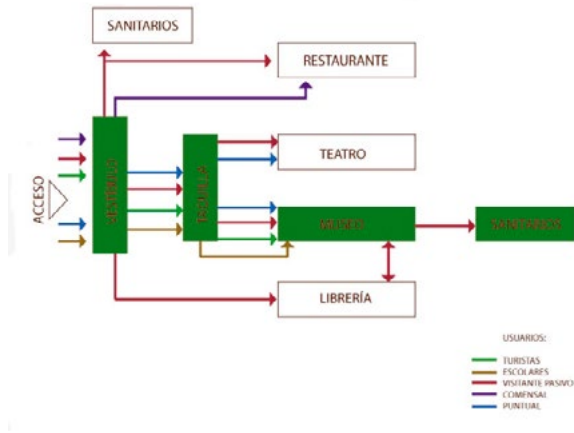
Ante esta disyuntiva el equipo 2º acepta la prioridad de una sobre la otra, en este caso de la arquitectura sobre los murales, ya que entiende con acierto, que hay una especie de incompatibilidades entre ambos, que como hemos expresado anteriormente, es debido a la densidad perceptiva y no tanto a la tensión formal entre ambas.



Decide pues oscurecer los murales y obviar su visión como conjunto, ya que la considera inviable y dedicar todos sus esfuerzos a la visión próxima de la obra por un sistema de acentuación de la luz que estudiaremos con más detalle en su correspondiente apartado.

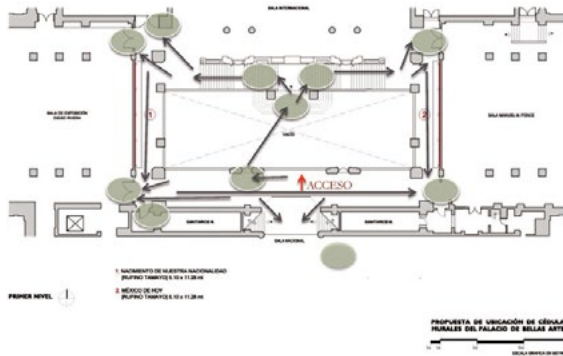
Análisis de usos y movimientos (equipo 1)

El edificio tiene muchos más usos que el expositivo: hay auditorios, teatro, restaurante y librería, tal y como indica el esquema anterior. Esto significa que este espacio central donde se ubican los murales base de nuestra investigación, es en realidad un distribuidor de complejas relaciones y usos, que se trasladan a su vez a una confusa circulación de los visitantes que van a una u otra actividad. En el siguiente plano se describen los movimientos básicos y los distintos grupos que entran al edificio. Todo ello tendrá consecuencias en las futuras propuestas de los equipos.



Puntos conflictivos: accesos e interferencias de visitantes

El equipo 9º nos explica en este plano los puntos donde se concentran los visitantes en sus circulaciones por una falta de claridad en la información debida a la complejidad de los usos del edificio

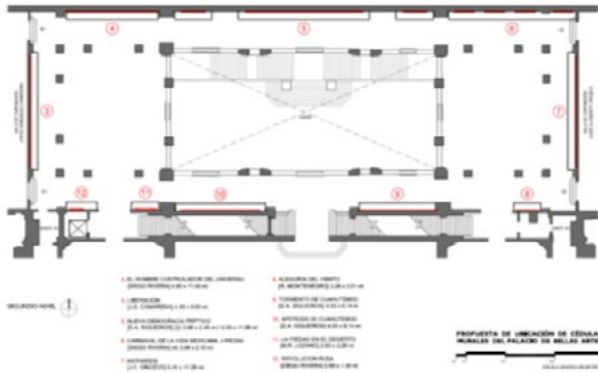


Llegamos a los murales (Equipo 2)

Centrándonos ya en los dos murales concretos se suma un nuevo problema: la incapacidad de tener una visión de conjunto de la obra por dos razones, primera la falta de un espacio mínimo en el corredor previo para que el visitante pueda alejarse y segundo la existencia de las dos columnas que no permiten una correcta visión lejana. Describámoslo más detenidamente.

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

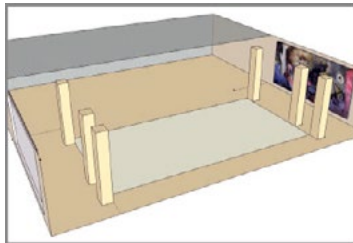
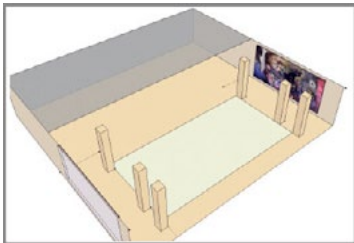
•En el segundo nivel tienen un espacio previo de observación con una amplitud más que suficiente para apreciar la visión del conjunto, lo que hace que sea un problema absolutamente diferente del primer nivel.



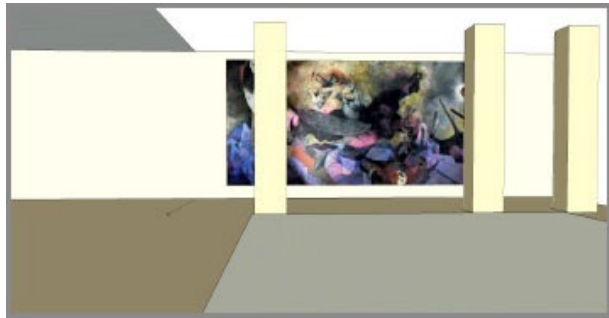
•En el primer piso se encuentran los dos murales en los que íbamos a centrar nuestras propuestas y su dificultad perceptiva era muy compleja por dos razones: los pilares delanteros y su relación con la visión lejana / de conjunto y el espacio previo para la visión próxima / detalle

La imposibilidad del conjunto

Mucho tiempo dedicamos a reflexionar sobre la idoneidad de haber situado allí una obra de esta envergadura en una situación realmente imposible para el visitante; no entendíamos ni la decisión profesional, ni la actitud de los propios artistas que sabían evidentemente de las dificultades. (Ver esquemas del grupo 8°)



En algún texto oficial se aseguraba que los autores diseñaron sus obras teniendo en cuenta tanto la interferencia visual de las columnas como la visión próxima de la obra en un desarrollo ortogonal de tan solo 2.50 metros. Hubiéramos necesitado un experto para poder tener un conocimiento mas preciso sobre el tema, pero a pesar de ello y en principio no quedamos muy convencidos, ya que por un lado, las partes del mural eliminadas por los pilares no son "anecdóticas" y contribuyen poderosamente a la concepción del conjunto; y por el otro la visión a tan corta distancia desde el corredor (próxima y baja) no esta reflejada en la composición de la obra, como en otros casos que nos ha mostrado la historia (ábsides y cúpulas pintadas) que si se tenía en cuenta la localización física del espectador y su percepción.



Los murales en los libros

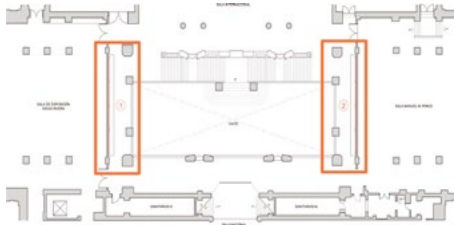
Hay un hecho muy expresivo que nos han relatado los responsables de la colección: para conseguir fotografiar la imagen completa ha de recurrirse a técnicas informáticas para su composición ya que es absolutamente imposible hacerlo sobre la realidad espacial.

Por otro lado todos los conocedores de la obra con lo que he podido hablar, la trabajan en su conjunto "impreso" y 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 sus autores.

Corredor: espacio, circulaciones y protección (equipo 3)

El espacio previo merece un análisis mas profundo, ya que tiene tres problemas importantes: su escasa dimensión, las confusas circulaciones que tienen lugar en él y la protección de la obra. Vayamos por partes:

•**Dimensiones.** Si quitamos los 75 centímetros destinados a separar al visitante de la obra para su protección, nos quedan tan solo 250 centímetros para observar y para circular.



•**Circulaciones cruzadas.** Podríamos hablar de dos movimientos simultáneos: los que están viendo la obra y los que usan el corredor como parte de sus desplazamientos laborales, sanitarios (al otro lado están los baños) y los visitantes que asisten a diversos eventos en el auditorio, lo que aumenta sensiblemente las interferencias.



•**Protección de la obra.** Dos cosas a reseñar: su diseño y la dimensión de protección. En el primer caso es la eterna reflexión sobre la “agresividad” de las barreas físicas, en este caso concreto unas barras rígidas y muy potentes visualmente que deberían rediseñarse. Por otro lado la existencia de los zócalos (como en tantos edificios históricos) crea mucha confusión en el visitante que normalmente sigue psicológicamente la señalización del color (negro) frente al de la barrera.

Habría que probarlo en la práctica, pero posiblemente fuera suficiente con el diseño del suelo para que las personas no se aproximaran a la obra; en todo caso se podía ayudar con cualquier sistema no tan agresivo.

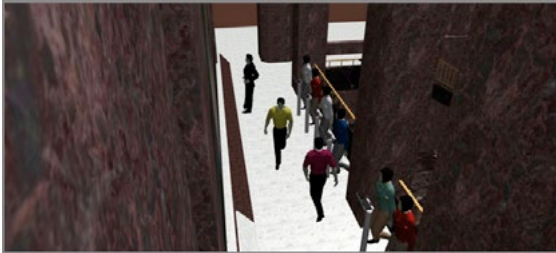
Hay dos propuestas de protección presentadas por dos equipos, ambas como barreras físicas, pero de muy diferente factura:

•La primera presentada por el equipo 6 que plantea una protección de material transparente (metacrilato). Una tendencia que hay que matizar es la creencia de que un elemento de este tipo por su propia concepción es inocente y “no se ve”; lo cual es falso en la mayoría de los casos, ya que los reflejos de la luz y los objetos consiguen precisamente un efecto contrario y lo convierte en un material llamativo.



•La segunda opción corre a cargo del equipo 7 y nos propone una barrera física en talud, que se aprovecha simultáneamente para situar la información de la cedula / cartel en la inclinación previamente estudiada para su correcta lectura.

Bien es verdad, que este tipo de forma resulta más “suave” que una simple barra o catenaria, pero sigue teniendo un componte agresivo sobre el visitante



En resumen, podemos decir que este espacio tiene muchos mas problemas que la mera incapacidad para percibir la obra con unas garantías mínimas de calidad.

Una primera síntesis

Emprendimos nuestra primera reunión después de la visita al edificio, desbordados por los problemas y como hemos indicado sin una referencia directa al problema inicial del diseño de la “cedula” del mural, que nos parecía una simple cura a un enfermo grave y que no solucionaría los problemas de base.



Primera sesión de trabajo

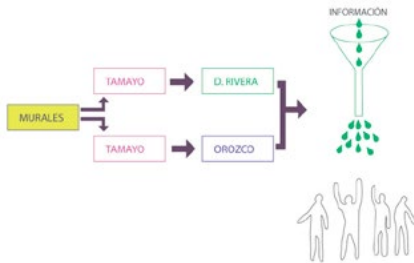
1. Puntos de partida

Dadas que las soluciones integrales de los problemas expositivos expuestos implicarían un cambio radical de la organización del edificio y de su contenido, los grupos de trabajo han decidido obviarlos y plantear soluciones parciales que solo aliviarían en parte la percepción de las obras señaladas, aunque no renuncian a sugerir en las conclusiones finales unas propuestas de más largo alcance.

2. Esquemas iniciales

Las presentaciones de la primera sesión de trabajo inciden en la idea de "mejorar" la percepción de los murales aunque sea de una 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)



3. Desarrollo complejo

Estos dos primeros caminos se van complicando (como era de esperar) en las siguientes sesiones de trabajo, de dos maneras diferentes:

1. Matizando, en el sentido de ir definiendo y profundizando en cada uno de las vías.
2. Interrelacionándose una con la otra, por un lado e influenciándose los equipos con sus propuestas, que son apropiadas todas por todos. El esquema pues podría establecerse así:
 - a. Solución 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 través de mecanismos basados en la información y en la percepción visual, usando todo el espectro que va desde los sistemas tradicionales hasta los tecnológicos

Surgirán ideas muy interesantes, 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 “tapan” las columnas, con proyecciones, superposición de soportes, incluso lonas; configurar virtualmente la obra en escala reducida o en la dimensión real llevándola a espacios anexos o incluso al exterior.

Segunda, tercera y cuarta sesiones de trabajo

Tras 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 ante los datos por un lado y las propuestas por otros; es imposible asumirlo en el tiempo disponible
2. Esto genera naturalmente por un lado una cierta tensión personal y por otro la consecuencia de intentar adaptar muchas de dichas sugerencias a cada proyecto, por decirlo de alguna manera: todos quieren hacer todo y esto claramente no es posible.

¿Cómo reconducir el proceso?

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

- Ir siempre de lo general a lo particular, lo que implica: No incidir en los detalles, sin tener el concepto general resuelto
- Establecer las prioridades y ordenarlas según la ideología de cada equipo
- No improvisar ni aventurar tanto datos teóricos como formalizaciones (una línea dibujada es un lenguaje) sin estar cotejadas y justificadas. En definitiva no comprometerse en algo no estudiado.

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

En la memoria debe quedar muy especificado todo aquello que “no está solucionado”. 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 indico 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.

Museo, la casa... ¿de qué musas? Próximo a publicarse

A. Información y arte



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

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

Se habló mucho sobre ello, tanto en el taller como en las conferencias y por ello propuse tres reflexiones a los componentes y a nivel 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.

El texto anterior esta dentro del capítulo Cuando el museo era un aula del libro La otra historia de los museos, e intenta describir el uso educacional que la ilustración hace del Patrimonio y de los museos. De ello derivarán la creación de los gabinetes didácticos en los museos anglosajones y su desarrollo en la práctica a lo largo de todo el siglo XIX y XX; entrando en crisis en las últimas décadas.

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

2ª reflexión: Ocio y aula

Con este mismo nombre 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) Aun matizando 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 y de "dosificar" la didáctica de la institución, es evidente que ahí tenemos un problema, un salto que hay que cubrir con un puente que aproxime las dos ideas y que estamos seguros tiene mucho que ver con la insatisfacción del espectador que nos hacia iniciar esta fase. Ver *Museos del Templo al Laboratorio*.

34

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 mas del periodo formativo. ¿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 al carácter provi-

soriamente 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. Vladimir Karbusichy

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 norteamericano y sobre todo canadiense.

Es suficiente una conversación coloquial con cualquiera de ellos para observar que no parece haber un resultado óptimo de tantos años de aplicación de criterios educacionales y didácticos en los museos. O dicho en forma de pregunta podría expresarse así: ¿sirven realmente una serie de datos para acercar una obra de arte al visitante? Todo parece indicar que no: conseguimos en el mejor de los casos excelentes conocedores, pero que siguen sin conectar con la obra. Reconozcámoslo, no sabemos cómo hacerlo.

Una percepción inversa

El arquitecto austriaco Hans Hollein estableció un experimento en una exposición en la que el lugar / dimensión de la obra, se colocaba la información y en el espacio destinado a la cedula / cartela 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.

<p>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit.</p>		
<p>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Duis sit amet nulla. Phasellus vulputate, nisi praesent conmodo gravida, tunc pede blandi lacus, ut ornare lectus nibh vel tellus. Duis vestibulum mauris sagittis. Phasellus lacus ornare velit. Sed tristique, diam eu pretium auctor. Ligula nisi vehicula nisi, ultricies agnatis dolor sagittis ac ligula. Phasellus inquit risus in ante. Vestibulum ante ipsum primis in faucibus orci luctus et ultrices posuere cubilia Curae; Nam viverra. Donec et ante nec magna ornare mauris. Duis auctor metus. Mauris dignissim. Nam et ante conmodo in et et ornare.</p>	<p>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Duis sit amet nulla. Phasellus vulputate, nisi praesent conmodo gravida, tunc pede blandi lacus, ut ornare lectus nibh vel tellus. Duis vestibulum mauris sagittis. Phasellus lacus ornare velit. Sed tristique, diam eu pretium auctor. Ligula nisi vehicula nisi, ultricies agnatis dolor sagittis ac ligula. Phasellus inquit risus in ante. Vestibulum ante ipsum primis in faucibus orci luctus et ultrices posuere cubilia Curae; Nam viverra. Donec et ante nec magna ornare mauris. Duis auctor metus. Mauris dignissim.</p>	<p>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Duis sit amet nulla. Phasellus vulputate, nisi praesent conmodo gravida, tunc pede blandi lacus, ut ornare lectus nibh vel tellus. Duis vestibulum mauris sagittis. Phasellus lacus ornare velit. Sed tristique, diam eu pretium auctor. Ligula nisi vehicula nisi, ultricies agnatis dolor sagittis ac ligula. Phasellus inquit risus in ante. Vestibulum ante ipsum primis in faucibus orci luctus et ultrices posuere cubilia Curae; Nam viverra. Donec et ante nec magna ornare mauris. Duis auctor metus. Mauris dignissim.</p>



Pues bien con estos pensamientos presentes emprendimos de nuevo en el taller, el tema de la información en el proyecto que nos ocupaba y decidimos actuar contestando a las preguntas:

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

La 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 de ella que se requiere ha de ser definido por cada visitante.
2. Consecuentemente no ha de “forzarse” bajo ninguna premisa su asimilación, lo que en otras palabras quiere decir que se buscar distintos sistemas para advertir al público donde la puede encontrar.
3. Seguiríamos los principios de que información (contenido); como se presenta (diseño y medios técnicos); donde se ubica (fija / móvil); todo ello en coherencia con los dos puntos anteriores.

En consecuencia se establecieron cuatro propuestas generales: la primera reivindicando el poder de la información en la exposición; la segunda que llevaba desde el exterior al interior y a la obra; la tercera estableciendo unos criterios de niveles según alturas, la cuarta en función de los puntos de mas concentración de visitantes y una última reflexión sobre los puntos fijos y móviles dentro del ámbito espacial.

36

El equipo 8º 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 una simple notificación de una dirección web donde el visitante interesado encuentre y elija el nivel y la intensidad de los datos requeridos.

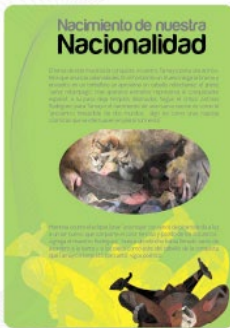
La propuesta primera defendió la importancia de la información y establece para ello tres niveles:

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 y su relación con la eficacia real. Aquí queda pues 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 accesibles libremente para aquel visitante que requiera un nivel de información superior.

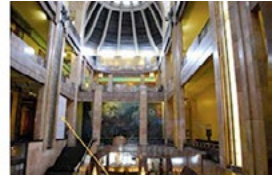


Del exterior al interior: equipo 7

El exterior del Palacio de Bellas es una especie de salón urbano muy concurrido dentro del centro de la Ciudad de México, donde siempre hay peatones, visitantes o gripas que descansan en sus parterres; es pues un lugar interesante para actuar urbanamente y proponer a las personas distintas opciones.

38

Como veremos varios 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, instalando en la explanada del Palacio de Bellas Artes un módulo de información, donde se integren 3 pantallas con información de los murales y los servicios que ofrece el museo. El modulo deberá ser de al menos 2.20 cm. Lo cual facilitará su visibilidad y contendrá imágenes en movimiento y de gran formato, que sea visible desde cualquier punto de la misma explanada.

2. Lobby del museo: Orientación para la visita

En el interior, en la primera antesala, se colocaría una pantalla *touchscreen* con la intención 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:

1ª. Visita casual

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

Se pretende utilizar las mamparas que ya se tienen instaladas y generar un audiovisual que a través de imágenes despierte el interés en el público para dedicar más tiempo a su observación.

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

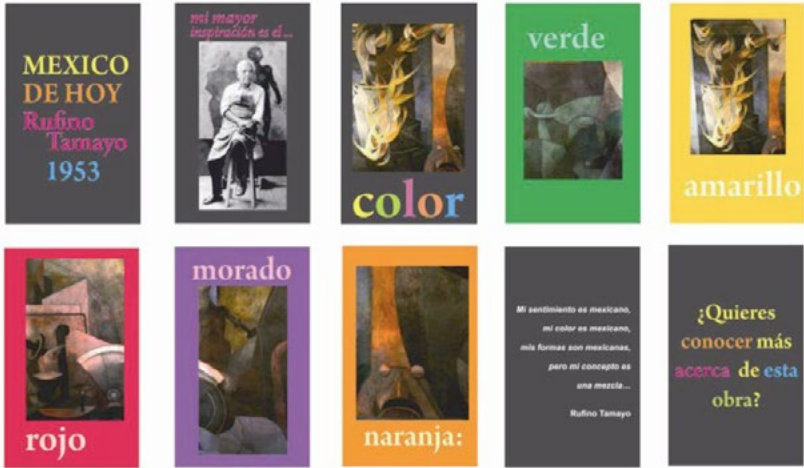
El objetivo del audiovisual es despertar el interés en los visitantes por conocer los murales, a través de imágenes, evocaciones, conceptos, alegoría, frases de los artistas, etc.

Para ejemplificar una de las muchas temáticas que podría tener el audiovisual, proponemos temáticas diversas por ejemplo, en el caso de los murales de Rufino Tamayo, el uso del color es muy importante.

Para Rufino Tamayo el color resultaba indisoluble del tratamiento plástico. Su intenso trabajo artesanal obedecía a la cuidadosa aplicación de las capas cromáticas, cada color tenía múltiples significados que en conjunto generan la composición misma de la obra.

La propuesta se centra en elaborar un audiovisual en el que el color sea el hilo conductor que introduzca al espectador en la obra, así el mural será presentado en encuadres, 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 nos 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 2 o 3 ipad's que contengan información básica y especializada, ofreciendo la posibilidad de mostrar detalles así como datos acordes a 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, así como bibliografía especializada.

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



De abajo a arriba; dispositivos móviles.

El equipo 5º estructura la información en dos conceptos sucesivos: instrucción y descripción, que van de los 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 una manera general y breve se describe lo que las plantas superiores le pueden ofrecer al visitante e incluso si lo desea puede disponer de un dispositivo móvil (tableta) donde puede ya acceder mediante vínculos a toda la información que decida / necesite en cada momento de su deambular por el Palacio.



Primer nivel » Informativo DESCRIPTIVO

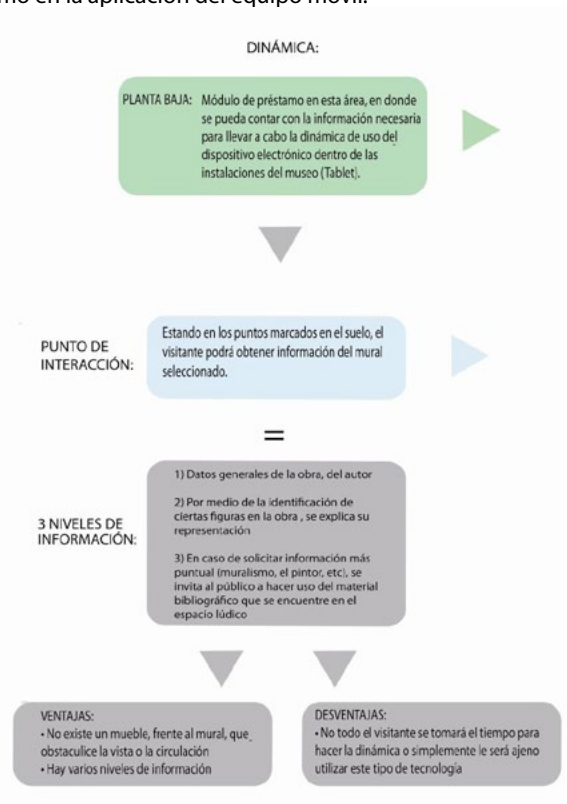
42

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 mas que medianamente claro en el kiosco del nivel primero, para que el público pueda elegir con claridad.



Segundo nivel » DESCRIPTIVO

El organigrama se repite en este segundo nivel, aunque ha de quedar claro que la situación espacial es bien diferente y en consecuencia habrá modificaciones tanto en el contenido como en la aplicación del equipo móvil.



Fijos o móviles: la propuesta del equipo 6

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

Es interesante, independientemente de las diferencias de jerarquía y contenido de los dos equipos, la reflexión acerca de lo que supone una y otra propuestas, o dicho de otra manera, ¿Qué es más eficaz un equipamiento fijo en la sala, o móvil acompañando al visitante?

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

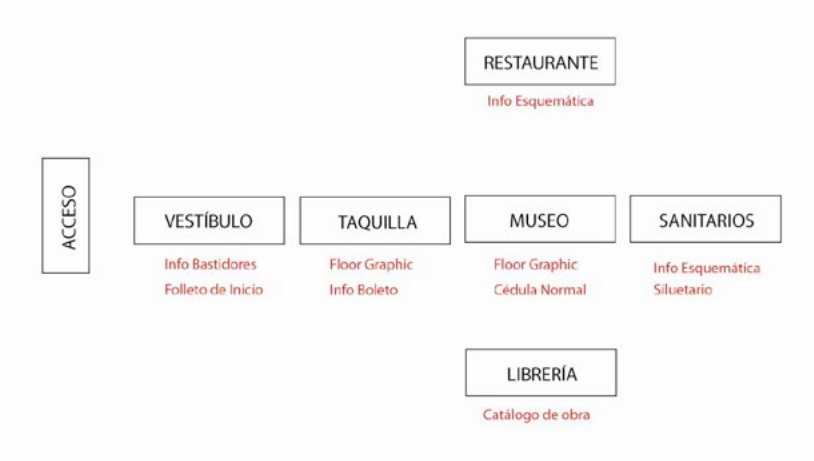




Los análisis espaciales del equipo 1

Los componentes de este equipo plantearon una interesante propuesta que establecía la localización de la información en el edificio según una ecuación de diferentes parámetros que incluían:

- 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 de “mirar”, o de recibir una información determinada, parcial y concreta.
- El análisis de lugares “tranquilos” dentro de un entorno muy complejo, perceptivamente hablando, como podían ser los sanitarios, el restaurante o la librería.
- La jerarquización de los datos y su correlación espacial, desde el acceso (boletos) hasta la propia obra. Veámoslo

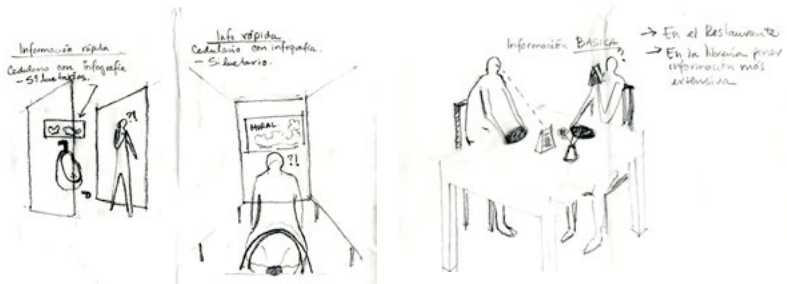


1. Taquilla – boletos

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



2. Restaurante- baños



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

Se habló mucho sobre el contenido y la forma, ya que en ningún caso debería romper dicha "tranquilidad", no fuera que volviéramos a caer en un exceso e inutilizáramos el sosiego de estos pequeños oasis. Las tres propuestas siguientes nos expresan dicha dialéctica y aunque no se llegó, una vez más, a nada concertó, si hay un intento de coherencia que esta paralelamente relacionada con el apartado de la visión próxima que veremos en páginas posteriores

PALACIO DE BELLAS ARTES

Aborda el tema de la conquista, que tras la muerte y las destrucción hacen surgir una nueva realidad



Fragmento del mural:
Nacimiento de nuestra nacionalidad
R. Tamayo

“¿Esta silueta a que mural pertenece?”



“¿Esta silueta a que mural pertenece?”

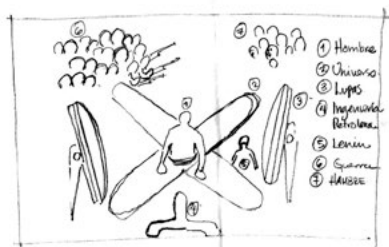


Solo una pequeña anotación aclaratoria; como vemos en una de los anteriores esquemas de la información se efectúa una pregunta: *¿esta silueta a que mural pertenece?*, que trasladamos también al lector, en el sentido de establecer este tipo de “juegos escolares” que según los responsables de la didáctica solo son eficaces si están perfectamente estudiados.

3. Floor Graphic

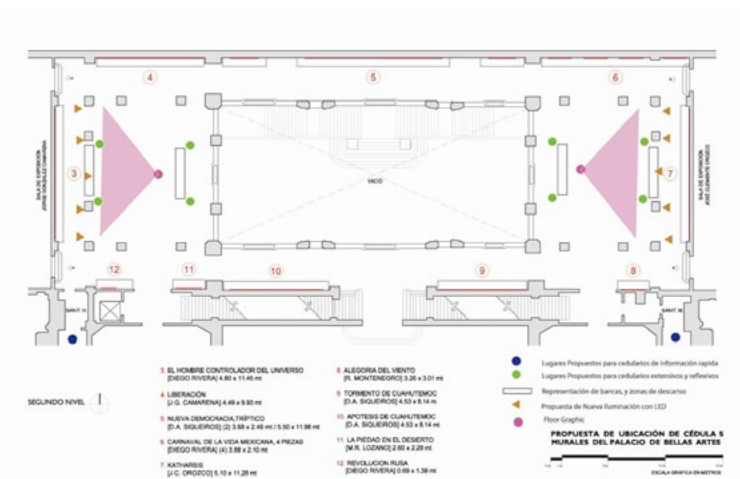
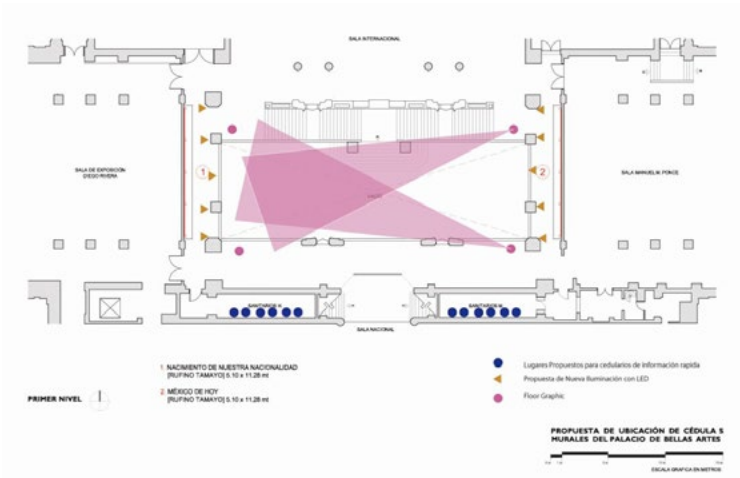
48

Floor Graphic
Siluetarios Explicativos.



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, estudiado previamente.

El equipo acompaña en un plano absolutamente detallado donde se sitúan cada uno de los elementos informativos anteriores, aclarando incluso las percepciones visuales que se aconsejan en la primera y segunda planta.

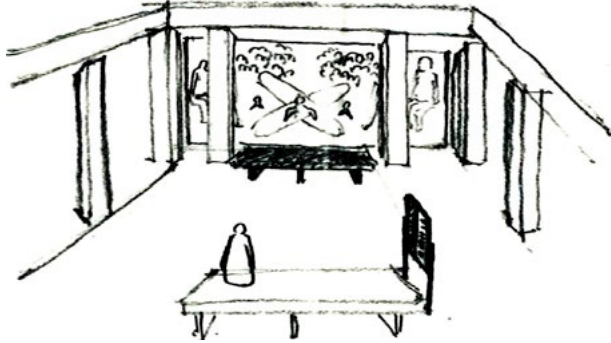


4. Información y descanso

Siempre he dicho que se han de "combinar las distintas actividades de la exposición de manera que se apoyen unas a otras: por ejemplo si queremos dar una determinada información en un lugar específico, sería interesante conseguir que pudiera ser simultaneado con el descanso. Conseguimos dos necesidades en una misma opción.

La propuesta del equipo 1º suma tres actividades y las hace coincidir, lo que es sumamente sugerente, aprovechando la situación de los murales del segundo nivel. Veamos su croquis.

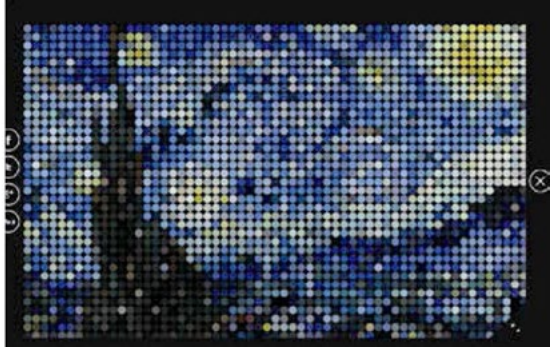
VISIÓN DE CONJUNTO » INFORMACIÓN » DESCANSO



Un juego

El equipo 5 que había propuesto una organización de la información por alturas y una serie de elementos móviles que acompañarían al visitante en su desplazamiento por el museo, propone completar el programa con una serie de juegos sobre las obras expuestas que en las mismas tabletas de la información pueden desarrollarse.

En un principio pueden tener un atractivo y una aproximación del público con el contenido, pero los especialistas avisan, como decíamos de las preguntas; no son una garantía absoluta.



Algunas conclusiones

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

1. La información se estructura principalmente para intentar explicar y suplir las dificultades de percepción que tanto de la arquitectura como de la obra se tiene en este edificio y paradójicamente, no para dar datos acerca de ella.
2. Se ha intentado reflexionar con más detenimiento el tema del “exceso” de información y hay una actitud de mesura en todos los participantes del taller, que expresa una inquietud personal.
3. También queda expresada la idea de jerarquizar tanto el contenido, como los niveles de datos, ya que se presupone que es el visitante el que debe elegir qué y cuanto necesita. No hay pues en ninguna propuesta 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, muy importante el tema de la relación información – espacio y su ubicación. Hay un esfuerzo y unos resultados notables en este sentido.

B

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? Próximo a publicarse

B. La percepción de la obra 1

INTEGRAL (mantener, completar, reproducir, trasladar)

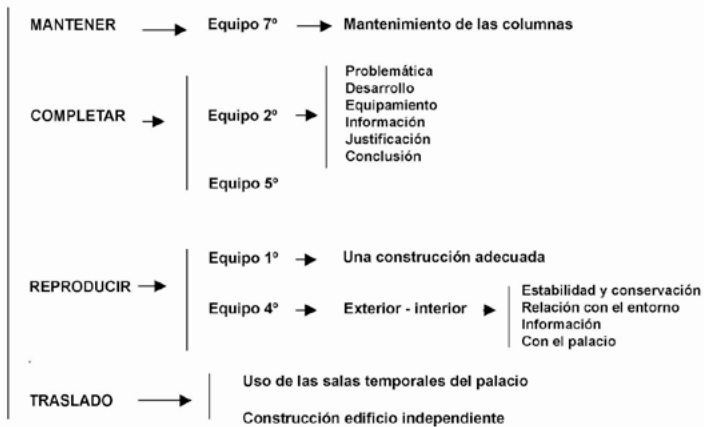
Mantener la visión de los murales aceptando la interferencia de las columnas y buscando los mejores puntos de vista.

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

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

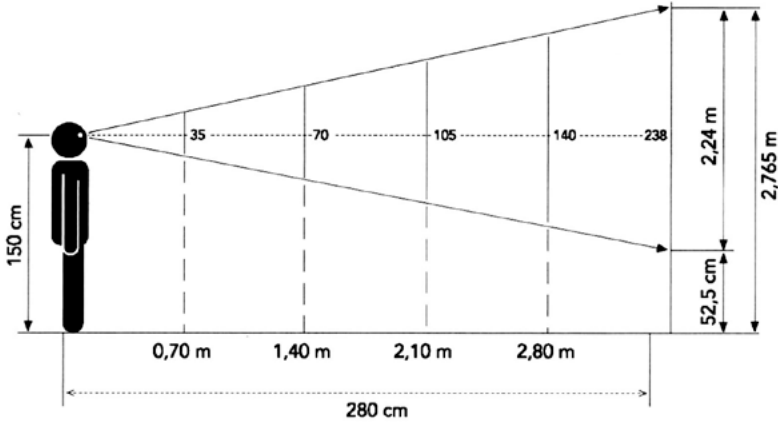
LA PERCEPCIÓN DE LA OBRA INTEGRAL ¿Cómo se mira un mural?



¿Cómo se mira un mural?

Si algo característica este elemento pictórico, son sus dimensiones y que habitualmente están situados en grandes espacios exteriores o interiores con amplitud de dimensiones de manera que permiten una visión íntegra de la obra al poderse distanciar suficientemente de ella.

Cualquier obra implica una mirada del conjunto y una mirada del detalle: general y particular, lejana y próxima; sin embargo merece hacer una reflexión sobre esta última, ya que solo sería posible de la parte baja en donde las leyes ópticas del ojo humano permiten ver con precisión. De ello hablaremos con más detenimiento en la próxima parte dedicada a la percepción próxima.



54

Como veíamos en la introducción de este texto la peculiar situación de los murales sobre todo en el caso del primer nivel, se hace inviable en su conjunto, ya que independientemente de la ruptura visual que significan las columnas, las dimensiones de 2,50 metros apenas dejan espacio para un mínimo desplazamiento del espectador.

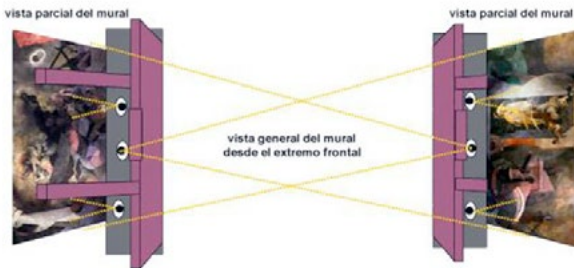
Mucho se ha hablado de todo ello en el taller: desde las actitudes que defendían la "incorporación" de las columnas al conjunto de la obra a las más radicales que pedían su traslado a lugares más idóneos. Pero vayamos por partes y analicemos las diferentes propuestas dentro de esas ideas de mantener (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.

(Memoria propuesta equipo 7º)



Todos los componentes del taller estaban de acuerdo que la visión de conjunto mas adecuada (con columnas interpuestas o sin ellas) era precisamente desde el mural contrario; complicando todavía mas las circulaciones del estrecho corredor al que había de añadir a los que observaban en una visión próxima la obra y los que circulaban, aquellos que precisamente querían buscar un punto de vista mas completo.

El grupo 7º expreso 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 integro al inmueble considerando que serían apreciados parcialmente.* Aceptan pues esta visión incompleta intentando facilitar el acercamiento visual al visitante como veremos en el próximo capítulo, sus sugerentes propuestas para la visión detallada tanto de la arquitectura como de los murales.

Verlo todo: una propuesta del equipo 2°

(Memoria 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 con una brillante trayectoria.

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

El arte mural está estrechamente relacionado con la arquitectura, dependiendo de ella, no sólo en su conservación, sino también en su consideración visual.

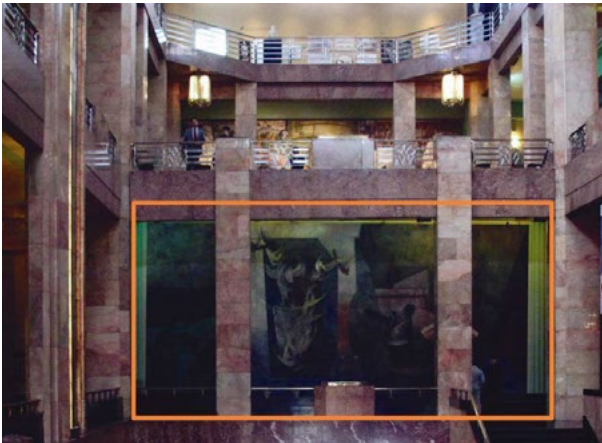
Los murales enriquecen el edificio por su variedad estilística, temática e ideológica, rasgos distintivos del muralismo. La problemática surge cuando la arquitectura del edificio impide la íntegra y óptima visibilidad de los murales, complicando la apreciación, contemplación y significación del público visitante.

Desarrollo de la propuesta

El proyecto se centra en la dificultad para observar de manera completa las obras de los murales de Rufino Tamayo: "Nacimiento de nuestra nacionalidad" y "México de Hoy", ubicados en el primer piso de las instalaciones.

El objetivo es brindar una segunda opción de lectura de las obras. La primera lectura es la que funciona actualmente y consiste en observar la obra de 11 x 5 mts en el espacio disponible de 2.50 mts., permitiendo únicamente ver los detalles de la pieza y no la obra en conjunto. La segunda lectura, la que se propone, toma como referencia la distancia de contemplación vs la dimensión de los murales. Es así como se plantea la apreciación de la obra, de manera completa y efectiva, desde el lado opuesto donde se encuentra el mural (27 mts. aproximadamente de distancia). El visitante tendrá la oportunidad de observar el mural de las dos formas.

Se toma como caso específico de estudio, los murales del primer piso; sin embargo, existe la posibilidad de repetir este planteamiento en el segundo piso, a pesar de que representa un caso diferente por la variación en las dimensiones espaciales, siendo un espacio mucho más amplio, la forma de resolverlo sería similar para unificar visualmente.



Justificación

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

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

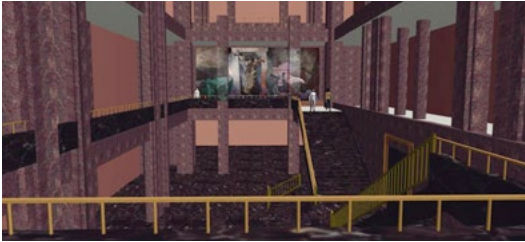
El contenido de los murales es monumental, no solo por el tamaño de la pared sino por cuestiones compositivas de la imagen, por lo que es de suma importancia ver la obra completa para entenderla como la narración de un proceso donde un conjunto de elementos forman un todo.

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

Percepción Integral



Si se observa el mural desde el lado opuesto donde se encuentra ubicado, la visión es obstruida por dos columnas (ancho aprox. de 90 cm.), como el objetivo es la percepción integral del mural, se plantea utilizar estas columnas como soporte para anteponer una imagen proyectada de la parte oculta de la pieza.

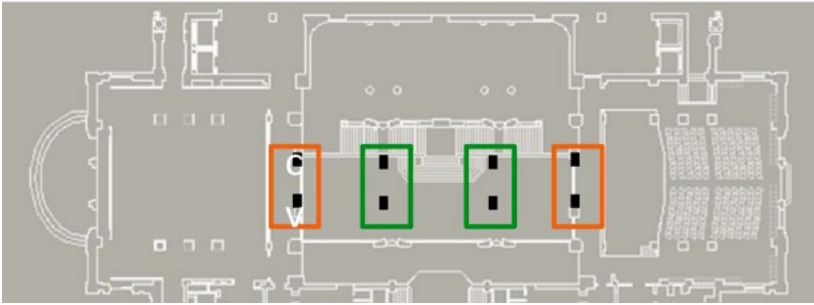
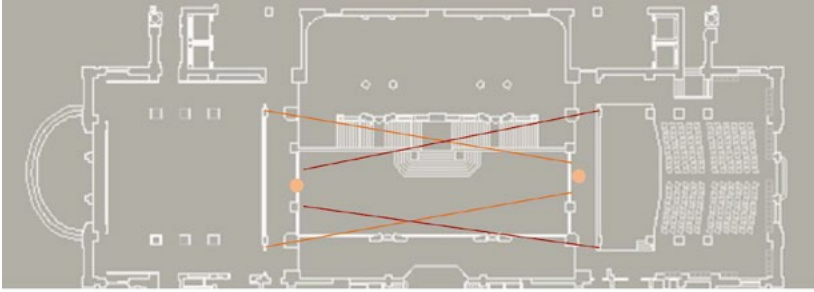


La ubicación del espectador es esencial para la apreciación completa de los murales; sin embargo no se pretende imponer una posición estratégica, sino que el visitante por sí sólo descubra la proyección y la imagen completa. Así mismo, el cambio de posiciones en el recorrido del visitante generará nuevas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



La reproducción de la obra se realizará en escala 1:1 por medio de sistemas tecnológicos de video mapping y será transmitida a través de proyectores.

La solución técnica de la colocación y sujeción de los proyectores necesita pruebas para conocer la ubicación ideal de los equipos dependiendo de la distancia máxima de alcance de los mismos y 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. Debido a la falta de tiempo, no se puede llegar a conocer estas especificaciones. Aún así, se propone la posibilidad de sujetarlos desde la columna opuesta o colgarlos desde la parte superior del recinto evaluando áreas de sujeción alrededor de las cúpulas.



Así mismo, se plantea que el proyecto comience de manera temporal y que se ajuste dependiendo de los resultados técnicos de iluminación. Una propuesta, 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 que representan los murales y sus autores, se expone como segunda propuesta la proyección de información básica de forma intermitente. La cantidad de información y el tamaño de la letra permitirán al público leer desde diferentes lugares y así evitar incrementar los embotellamientos en el flujo de circulación.

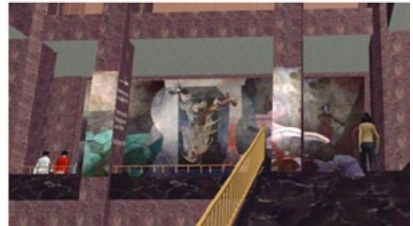
60

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 interior lateral de las columnas que se encuentran frente a las obras, se presentará en un lado la información del mural continuo y en el otro lado la del mural que se encuentra 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, lo mejor sería hacerlo antes de que asistan al recinto, ya sea en la publicidad de la exposición que se muestra en los gráficos de la entrada del Palacio, o en la página Web. Se podría anunciar con una frase llamativa, por ejemplo: Completando la obra de Tamayo.

Conclusión

Al desarrollar este proyecto en un tiempo tan breve, pudimos darnos cuenta que ante todas las problemáticas a tratar, lo ideal era enfocarnos en una sola, en este caso la "percepción" de la obra. La solución encontrada es el reflejo de muchas otras posibilidades que encontramos y que no cumplían del todo nuestro cometido. Es por eso que apoyándonos de ciertas tecnologías populares en la actualidad cumplimos el cometido.

A pesar de esto siempre giraba la situación de cómo mostrar la información de la obra siendo una problemática más. Es por eso que la dejamos como una segunda fase, con mucho menos desarrollo que la primera. Hasta este punto mostramos en los documentos anexos a nivel gráfico a lo que se pudo llegar.

Algunos comentarios

Es interesante comprobar lo sugerente que ha resultado esta idea de “completar” por uno u otro medio el mural interrumpido por las columnas, que iban desde lonas pintadas en las propuestas más convencionales a proyecciones visuales más sofisticadas (propuesta equipo 5º a continuación). Todos se sintieron seducidos aunque solo el equipo 2º lo ha desarrollado con más detenimiento.



62

Se debe reflexionar sobre la causa de dicho atractivo y es que en mi opinión supera el mero ámbito expositivo, para trascenderlo y recurrir a temas que van desde la conceptualización a la estética. Por que independientemente de su valoración con respecto a la obra y su tratamiento, para el visitante que deambula por el espacio, se ofrece una singular experiencia, que como observamos en las infografías presentadas, genera la “repetición” sobre las columnas de lo que hay “escondido detrás” y según recorremos el espacio del primer nivel, se oculta, se yuxtapone y se duplica. Tiene pues una enorme seducción estética, que con el paso del tiempo estoy seguro contaría con el beneplácito del público.

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

Reproducir

Otro de los caminos planteados por diversos equipos, ha sido el de duplicar a escala 1: 1 los murales por cualquiera de los sistemas posibles: convencionales, digitales, virtuales y exponerlos en un ámbito o espacio adecuado para su dimensión.

En estas 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 1º propone un espacio anexo al palacio, que le pertenece y en donde debería edificarse un contenedor donde se exhibieran en buenas condiciones perceptivas todos los murales (no solo los que tratamos en el taller).

Exterior interior

El entorno del Palacio de Bellas Artes es una zona privilegiada por su situación dentro de la ciudad, donde además hay numerosas personas de paso, o descansando. No podía pasar por alto en los componentes del taller que entendían que de una u otra manera se podía utilizar dichas características a su favor. Describimos alguna propuesta que diseñaba elementos para atraer a los visitantes hacia el interior.

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

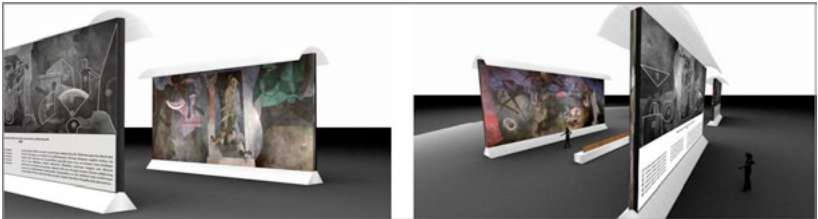


64

Escogen un área de situación diferente del proyecto anterior y lo introducen en el parque, ya que no existe ninguna construcción y los murales se van a exhibir individualmente y directamente 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 contra su seguridad y de la climatología.
- 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, etc.
- La información. Las reproducciones son integrales en la parte interior del paseo y no dan ningún tipo de información, que queda relegada a la parte trasera como observamos en las imágenes. El visitante que quisiera saber determinados datos sobre la obra habría de 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 enfrentarse con los originales



El lector debe entender que el proyecto está sin desarrollar (no hay tiempo, son solo tres semanas) y que las formalizaciones que vemos son una simple sugerencia que requeriría un estudio más detenido para llegar a soluciones coherentes y eficaces. Aún con estas deficiencias el planteamiento es muy sugerente y abre un camino amplio de interesantes posibilidades.

Traslado


Por último solo una pequeña reseña para dejar constancia de una serie de ideas que no han quedado reflejadas en propuestas formales concretas, pero que si deben quedar enunciadas para completar el taller.

Varios componentes opinaban que realmente lo que habría que hacer sería sacar los murales originales del entorno actual y llevarlos a un espacio adecuado para su exposición:

1. Que sobre todo permitiera su correcta visión en cuanto a dimensiones y la percepción integral.
2. Que tuviera la capacidad y equipamiento necesaria para poder disfrutar de la iluminación adecuada sin interferencias.
3. La conservación de las piezas y la protección y la seguridad deberían estar garantizadas según los criterios museográficos habituales.

Para ello proponían la utilización de las salas temporales del mismo edificio para transformarlas en un espacio estable de exposición de los murales, con lo que además se conseguía que estos no salieran del recinto para el que alguno de ellos fueron creados.

Una segunda opción, proponía la construcción de un edificio independiente dedicado al tan importante muralismo mexicano, que bien lo merecía.



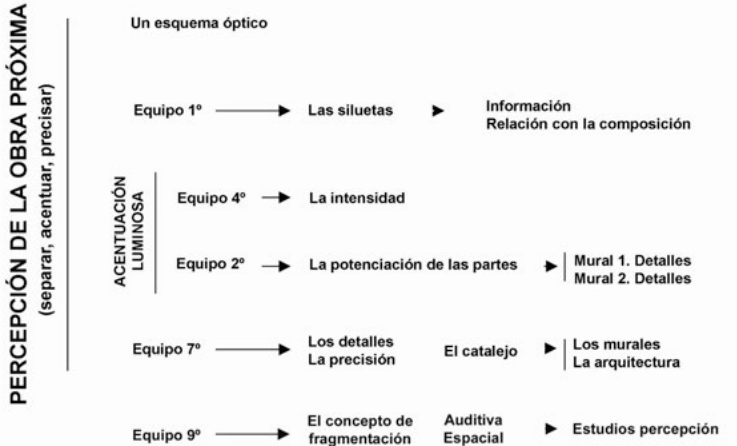
Ya tenía la entrada en la mano y paso el primer torniquete, ya estaba dentro, ahora recorrería el pasillo central, pasaría por la segunda sala a la derecha, atajaría por las escaleras laterales, giro de nuevo a la derecha y en la segunda galería justo en la pared izquierda le estaría esperando Caravaggio. Sin darse cuenta iba deprisa, 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, solo unos diez metros, giró la primera vista fue lateral, se aproximó y se para a unos dos metros, frente a frente en directo del Amor Victorioso, ahora si estaba tranquilo, respiró profundamente y comenzó a aproximarse al cuadro.

Museo, la casa... ¿de qué musas? Próximo a publicarse

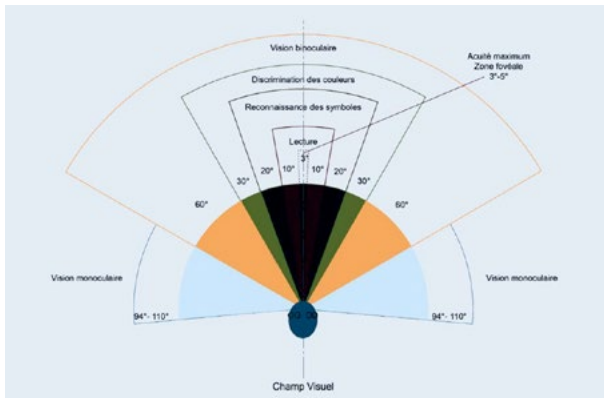
C. La percepción de la obra 2

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



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?

Dicen los auténticos amantes del arte frente a alguna de sus obras queridas, 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 de las dimensiones que nos ocupa?

Volviendo al gráfico en donde se describen como en el campo visual se va desarrollando las distintas fases en función de la distancia que separa al sujeto del objeto: la lectura, los símbolos, los colores, el relieve, etc.

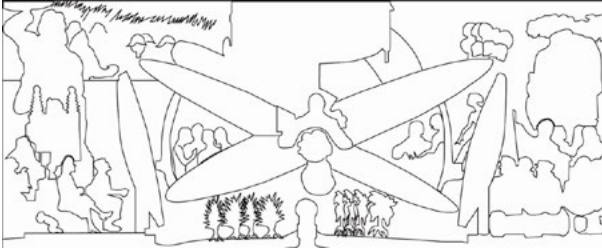
La primera idea que surge es que realmente el espectador solo puede apreciar en una aproximación a la obra, su parte mas baja, es decir aquella que cumple los requisitos ópticos de la vista. ¿Qué pasa con todo el resto superior de la obra, que es la mayor?

Basado en estas ideas las propuestas que a continuación se exponen, intentan recorrer toda la superficie del mural y se la ofrecen al visitante con tanto detalle como gusten por diversos sistemas que van desde las siluetas, a la iluminación de acento, incluso llegando, a través de diversos medios técnicos de fragmentación al detalle más nimio. Veámoslo

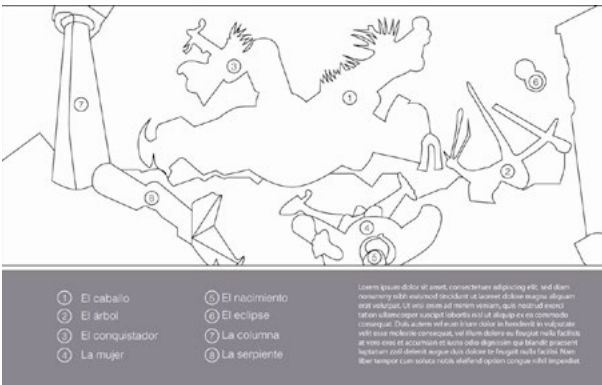
El equipo 1º y las siluetas

El camino que elige el grupo uno para potenciar la aproximación del visitante a la obra es sobre su 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 apartado dedicado al 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 normalmente pasan desapercibidos por la distancia / altura. Puede pues atraer primero 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 y siempre según la discreción del público y sus niveles e interés.



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 tapaban, en la parcial hay una preponderancia por el destacar sobre la propia obra cada, aquellas zonas que se quieren significar.

Dicho sistema tiene sobre la propuesta anterior una interesante ventaja junto a un inconveniente.

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

Dentro de esta opción se plantearon dos opciones que las deajo representadas en los trabajos del equipo 4º y 2º respectivamente.

Trabajando la intensidad

El primero opta por estudiar la distinta iluminación del mural y trabajando 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, es por tanto discontinua.

La idea sería una planificación visual que rotara por las distintas partes del mural, controlando tanto su intensidad como su exposición, con lo que la conservación de la obra quedaba asegurada.



Potenciación de las partes

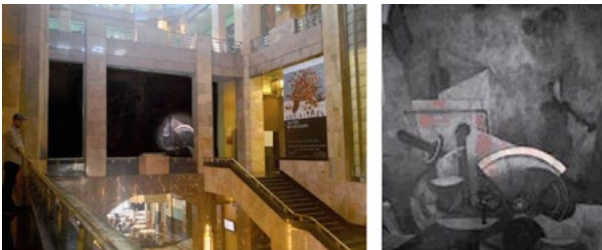
El otro equipo es decir el 2º tiene un planeamiento que deriva de su potenciación de la arquitectura, que como veíamos al comienzo de este texto, quedaba como la principal percepción visual del conjunto.

Mural 1 » opción 1



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

Mural 1 » opción 2



Habría que preguntarse, si habiendo anulado a los murales para aliviar la enorme tensión perceptiva del conjunto (arquitectura + arte), no estamos ahora de nuevo volviendo a "agobiar" la visión del espectador.

Mural 2 » opción 1



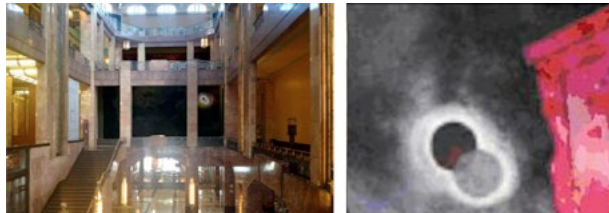
En todo caso puede afirmarse, que son menos elementos, de menor dimensión y sobre todo que pueden reguarese temporalmente como en el caso de la propuesta anterior del equipo 4º y además poder generar un programa combinado con la arquitectura, que podría “oscurecerse” cuando las zonas de las obras están iluminadas.

Mural 2 » opción 2



Oscurecimiento mural » Acentuación arquitectura
Acentuación obra » Oscurecimiento arquitectura

Mural 2 » opción 3



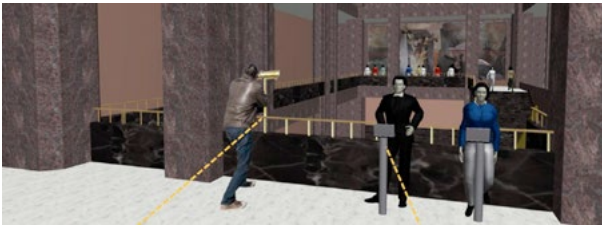
Imaginemos por un momento como podía ser el efecto ideado por el grupo 2º, con una arquitectura protagonista, en una percepción mucho más serena al quedar “ocultados” los murales y que de forma temporal y con una programación sistemática aparecen iluminadas determinadas partes de las obras, indi-

vidualmente, de una en una y se mantienen unos minutos y cambian a otras, para después dejar volver a la arquitectura a su situación inicial.

Precisión y detalles

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

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



La arquitectura de este edificio, tal y como comentábamos al principio es muy compleja perceptivamente, pero muy interesante por la cantidad de formas, materiales, colores, texturas, luces y reflejos que produce. Es tanta su variedad que apenas nos permite detenernos en algunos de sus detalles, como las nervaduras de las cúpulas o los diversos ornamentos existentes en todos sus paramentos. Pienso que estos peculiares "catalejos" son una buena idea para que el visitante que lo desee, pueda detenerse en ellos. Tan importante como los murales.

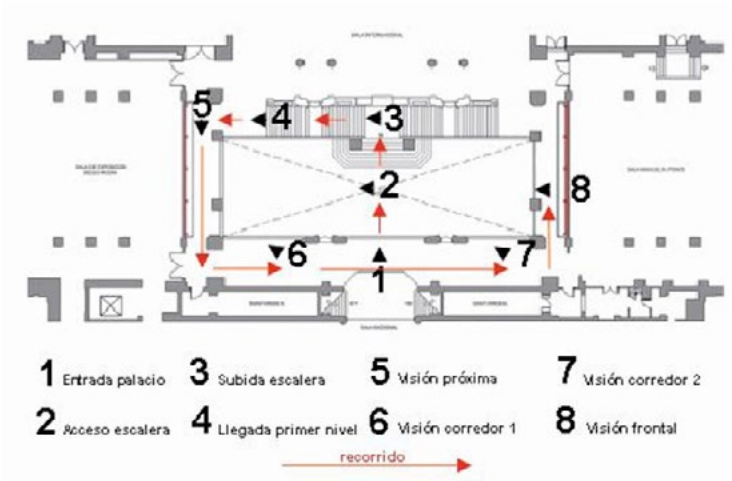
MURALES

ARQUITECTURA



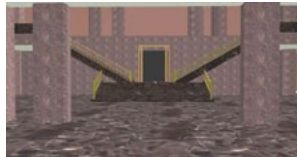
Animación en 3D

El grupo 7º ha realizado una animación en 3D que nos muestra el recorrido de un visitante siguiéndole desde el acceso al edificio, subiendo al primer nivel, en el primer mural (visión próxima), deambulando por el lateral hasta llegar a la parte frontal opuesta, para la visión integral.



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

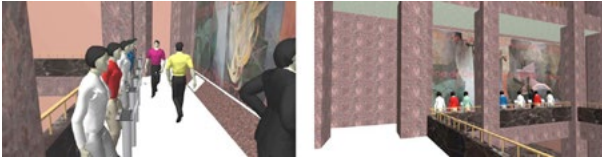
1. 2. Acceso al espacio central del palacio en dirección hacia la escalera, vista del mural desde el centro de la planta baja.



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



5. 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. 8. Final 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 equipo 9º) Decidimos deliberadamente acercar más al público al mural, como no se puede ver en su totalidad tomamos esa desventaja como una fortaleza y creemos conveniente fragmentar la información visual y narrativa que nos ofrece el propio mural.

- Para nosotras la fragmentación la definimos como: La descomposición de los elementos en piezas separadas que se relacionan entre sí, pero que conservan 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 o bien de una manera auditiva, siguiendo un audio que partía la obra en porciones individuales; o bien espacialmente.

La fragmentación auditiva



La fragmentación espacial

(Memoria equipo 9º)

Proponemos

No desvincular los murales del edificio; Utilizar una de las salas para que se convierta la sala "Los murales a los pies del pueblo"; entender la fragmentación en el sentido histórico y plástico: Antecedentes, procesos post-revolucionarios, unificación del pueblo, nacionalismo, muralistas.

Objetivos

Mostrar los murales a escala 1:1 en el piso, De esta manera tendemos los murales a nuestros pies, utilizando la proximidad como un elemento natural (en relación de la estatura de cada persona con el piso)

Sentido plástico

¿Qué es un mural?, uso de conceptos visuales como: Equilibrio/Inestabilidad; Regularidad/irregularidad; Unidad/fragmentación; Simetría/Asimetría; Simplicidad/Complejidad Técnicas.

Siguiendo 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)

Tipos de información para los diferentes tipos de visitantes: Formación inicial o básica; Nivel medio; Especializada

Estudio perceptivo

(Memoria equipo 9º)

Las leyes de la Gestalt son unas reglas que explican el origen de las percepciones a partir de los estímulos. Fueron establecidas por el psicólogo Max Wertheimer y sus partidarios, en el contexto de la línea de investigación de la escuela alemana de la psicología. Se apoyan el principio de que el todo es algo más que la suma de sus partes, idea que desde principios del siglo XX intentó sustituir a la de que las sensaciones son el resultado de la simple suma de percepciones individuales.

Ley de la Totalidad: El todo es diferente a la suma de sus partes.

Ley de la Estructura: Una forma es percibida como un todo, independientemente de las partes que la constituyen.

Ley de la Dialéctica: Toda forma se desprende sobre un fondo al que se opone. La mirada decide si "x" elemento pertenece a la forma o al fondo.

Ley del Contraste: Una forma es tanto mejor percibida, en la medida en que el contraste entre el fondo y la forma sea más grande.

Ley del Cierre: Tanto mejor será una forma, cuanto mejor cerrado esté su contorno.

Ley de la Compleción: Si un contorno no está completamente cerrado, el espíritu tiende a cerrarlo.

Noción de Pregnancia: El concepto “pregnancia” se relaciona, también, con la idea de “impregnación”. Es decir, aquello con lo que nos quedamos “impregnados” cuando miramos. Es la forma cargada de información, la fuerza de la forma, es la dictadura que la forma ejerce sobre los ojos.

Principio de Invariancia Topológica: Es la rama de las matemáticas dedicada al estudio de aquellas propiedades de los cuerpos geométricos que permanecen inalteradas por transformaciones continuas. Una buena forma resiste a la deformación que se le aplica

Principio de Enmascaramiento: Una buena forma resiste a las perturbaciones a las que está sometida.

Principio de Birkhoff: Una forma será tanto más pregnante, cuanto mayor sea el número de ejes que posea.

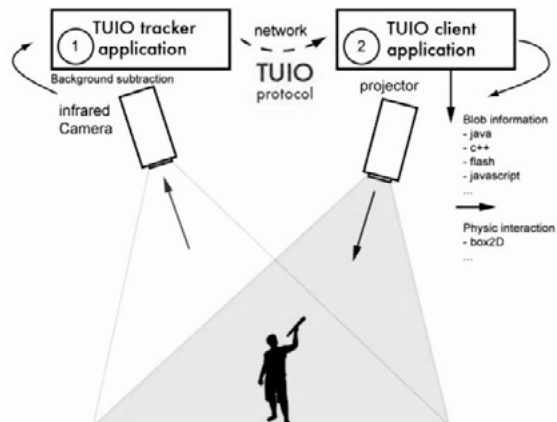
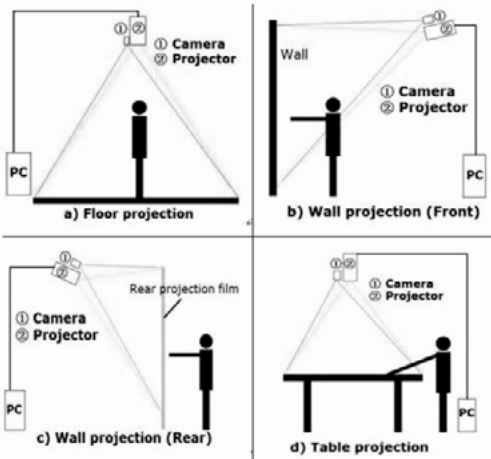
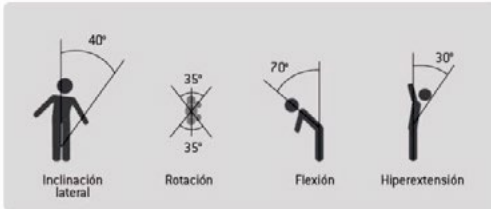
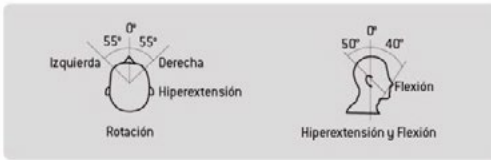
Principio de Proximidad: Los elementos aislados, pero con cierta cercanía tienden a ser considerados como grupos.

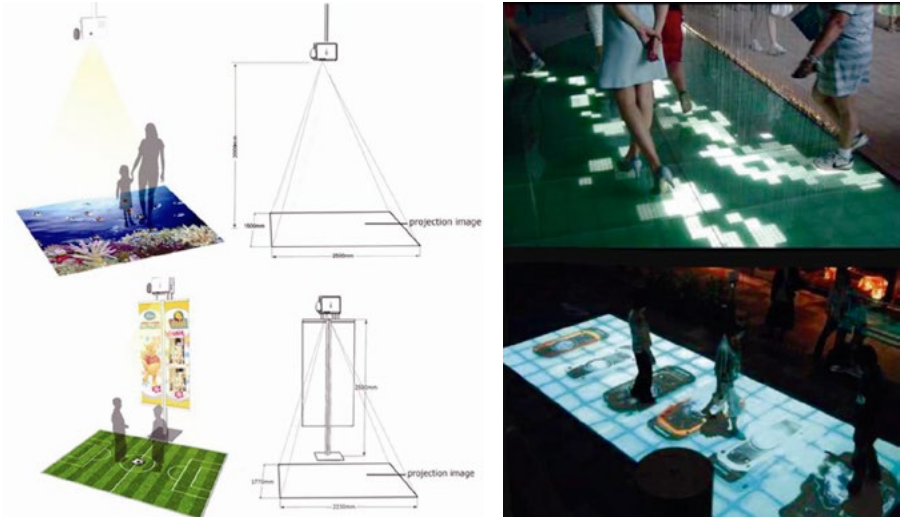
Principio de Memoria: Las formas son tanto mejor percibidas cuanto mayor sea el número de veces presentadas...

Principio de Jerarquización: Una forma compleja será tanto más pregnante en cuanto la percepción esté mejor orientada: de lo principal a lo accesorio (jerarquizadas).

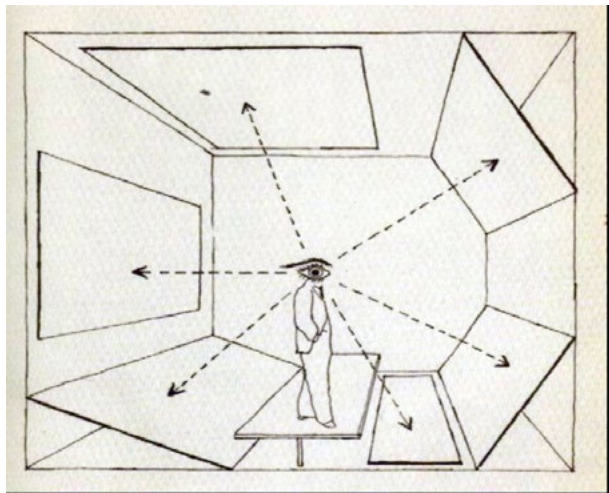
Nos dimos a la tarea de revisar, propuestas similares y analizar los aspectos antropométricos y ergonómicos de las personas y de colocación de proyecciones, para solucionar tiros visuales y circulaciones

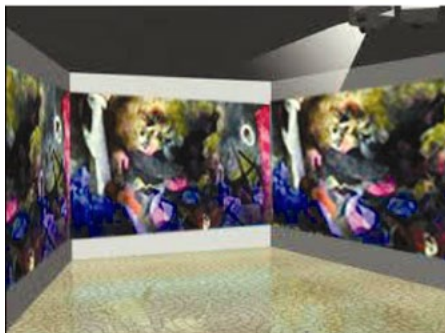
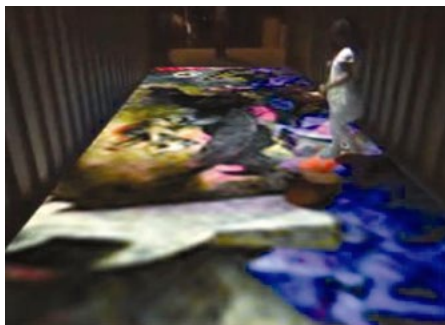






Nuestra propuesta final es el uso del muro fragmentado, de tal manera que las personas se encuentren inmersas en un espacio que lo contiene; por medio de un software vaya dando información con relación a los murales.





Algunas **conclusiones**
inmediatas

Algunas conclusiones inmediatas

- Del proceso pasivo al activo

La característica más notable de esta propuesta es la de pasar de una actitud pasiva en el aprendizaje a una activa, lo que en otras palabras quiere decir que tanto las actitudes del profesor / tutor y 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 + el profesor) y en una intensidad mucho más profunda que en un aula habitual, lo que 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 solo para presentar, reflexionar y discutir sobre las propuestas y que consecuentemente 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 que entiendan que aprenderán en función del tiempo que le dediquen.

- La capacidad real del profesor

De la misma forma el responsable del taller ha de estar en consonancia con las premisas anteriores y ha de ser consciente que este tipo de propuesta le va a llevar mucho más tiempo que las horas presenciales establecidas en el horario 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 a veces incluso se alejan sustancialmente de las directrices originales. Tiempo e improvisación, serían las características más importantes.

- ¿Cuándo se acaba el taller?

Me parece importarte también dejar claro que como el alumno aprende por su propio esfuerzo y consecuentemente ha de tener una actitud personal en el sentido de no solo limitarse por un lado a las clases presenciales, sino que puede seguir desarrollándolo fuera de ellas e incluso una vez acabado 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 multidisciplinaridad por una serie de razones que enumero a continuación:

1. Por exigencias de los problemas que son pretexto para el trabajo y que exigen 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 que en otras palabras quiere decir que se aprende más y más rápido.

El inconveniente mayor es conseguir esa composición profesional idónea para cada equipo y para el taller en general y que es difícil de conseguir en un curso previamente establecido. En un principio y a modo de indicación general debe haber un tercio de teóricos, uno de técnicos y uno de diseñadores.

- La necesidad de un lenguaje común previo

Uno de las mayores dificultades que he encontrado ha sido el emprender el trabajo sin una base común del lenguaje técnico en todos los componentes, como existe en el Taller matriz, en el que por disponibilidad de tiempo, manejan una serie de conocimientos en planimetría espacial y programas informáticos de diseño en dos y tres dimensiones que facilitan notablemente el entendimiento.

En el caso actual que nos ocupa ha podido ser solventado por la composición concreta del grupo en el que una mayoría sustan-

cial tenía 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 bien diferente, si las especialidades del grupo (como suele ser habitual) carecieran de dicha diversidad, ralentizándose las propuestas y con soluciones mucho más teóricas y limitadas.

• Los problemas del tiempo

Creo que ha quedado muy claro a la vista de los proyectos, que es la escasa duración del taller el auténtico caballo de batalla 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 acaba en definitiva generando una cierta sensación de "agobio", en el alumno, que ralentiza más el proceso.

He intentado en este texto explicar cómo hemos ido solventando todos estos problemas sobre la marcha. A pesar de todo ello el resultado está a la vista; y el lector puede juzgar el nivel y sobre todo la intensidad y profundidad, no solo de las propuestas conceptuales y teóricas, también de las formales y sobre todo y muy especialmente del aprendizaje obtenido en tan corto periodo de 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**

1. El riesgo

En primer lugar un agradecimiento especial al INAH y al ENCRyM y desde luego entiéndase más allá de la mera fórmula protocolaria, ya que 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 tanto para instituciones, programas, profesionales y alumnos, se abrían.

Evidentemente la experiencia no ha quedado libre de problemas, algunos bien complicados de resolver. Para que este modelo pueda ser aprovechado al cien por cien y aplicado sistemáticamente por los responsables de los programas educativos relacionados con la cultura, el patrimonio y los museos, quedan todavía algunos flecos que solucionar.

Pero ahí está el resultado, sus concepciones, sus reflexiones, sus propuestas y sus imágenes: independientemente 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.

2. 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 en algún momento agotadores. 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 también fines de semana, cada uno, cada equipo, 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 solo no se ha escatimado tiempo dentro de las tres semanas establecidas, sino que han trabajado diez días extras para poder tener los resultados con coherencia y seriedad, tal y como ahora se presentan.

3. La falta de discusión externa

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

- Por un lado de aquellos responsables del tema sobre el que investigábamos, ya que podían aportar su experiencia cotidiana de trabajo (independientemente de la absoluta autonomía de los dos ámbitos (especialistas / taller).
- Por otro lado de cualquier especialista que ofrecieran puntos de vista diversos e incluso opuestos y así enriquecieran el desarrollo de la experimentación que desarrollábamos.

Considero que es muy importante esta faceta del taller y que yo personalmente he fomentado en el modelo original y ha generado nuevas discusiones y en consecuencia reflexiones interesantes. Lamento no haber contado con su ayuda.

4. Información percepción y arquitectura

Por otro lado es importante observar como 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 venido insistiendo a lo largo de estas líneas, precisamente en un ámbito, como el mexicano que lo 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 si solos.

Curiosamente, estos tres temas entran dentro de los *diez cambios imprescindibles*, elegidos por mis 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 idoneidad.

5. Universalidad

Pero quizás lo más importante de todo ha sido el 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 decidan lo que quieren hacer.

Y digo volver, porque lamentablemente el papel se ha invertido y es la sociedad la que 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 las posibilidades realmente viables de poder introducir este módulo en cualquier programa de especialización o de master dedicado a la museología, la gestión cultural, etc., que no fueran específicos del tema expositivo, su diseño y su montaje espacial.

Se podría en dicho caso conseguir que en muy poco tiempo el alumno tuviera unas 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 (por tanto de aprendizaje) como lo han hecho los componentes de este taller experimental.

Bibliografía

GOLDSTEIN, E. BRUCE. (2005) Sensación y percepción. Cengage Learning Editores.

RICO, JUAN CARLOS (2012) La enseñanza de la museografía: Teorías, métodos y programas. Madrid. Editorial Silex.

RICO, JUAN CARLOS (2009) La exposición de obras de Arte, reflexiones de Una historiadora, un artista y un arquitecto. Editorial Silex.

RICO, JUAN CARLOS. (1996) Museos. Arquitectura. Arte II: El Montaje de Exposiciones. Editorial Silex.

RICO, JUAN CARLOS. (1999) Museos. Arquitectura. Arte III: Los Conocimientos Técnicos. Editorial Silex.

RICO, JUAN CARLOS (2014) Museos, la casa... ¿de qué musas? (Próximo a publicar)

RICO, JUAN CARLOS (2014) Nuevos museos: Diez cambios imprescindibles. (Próximo a publicar)

RICOEUR, PAUL. (2008) Utopía e ideología. Editorial Gedisa
SILVERMANN y otros. (1968) Sociología del Arte. Ediciones Nueva
Visión

Anexos

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.

El 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 previamente (2ª)

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),

Teoría: se compromete a prepararlo individualmente y previamente como así mismo lo hará el tutor (3ª)

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

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 componentes, de la importancia que tiene la percepción del espacio en el ámbito expositivo y que desgraciadamente sigue lejos de incluirse establemente en cualquier programa internacional de aprendizaje y especialización dedicado a la museología.

Es asombrosamente como 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; ya que en la elaboración del libro *Nuevos museos: diez cambios imprescindibles*, desarrollado con los criterios de numerosos alumnos de diversos países y metodologías de trabajo que a lo largo de más de dos décadas habían trabajado con nosotros, apoyaron con rotundidad esta materia como uno de esas transformaciones “imprescindibles”

Pensemos que ante la ignorancia real sobre la actitud del visitante frente al patrimonio (solo sabemos cifras de asistencia y contestaciones a encuestas no elaboradas por 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 el año 1994 tomé contacto con la importancia del tema y empecé a estudiarlo y a expresarlo en todos aquellos foros que podía y a reflejarlo en mis textos permanentemente y machaconamente, nunca había quedado tan patente como en las propuestas de este taller. ¡Bienvenido sea!

Anexo 3. Reflexiones

Me parecía importante que quedarán reflejadas en este trabajo, además de mis conclusiones antes expuestas, las opiniones de los demás componentes del taller que lo desearan, ya que era un trabajo colectivo del que todos eramos responsables por partes iguales y en todo caso enriquecería y completaría el resultado de esta experiencia piloto. Aquí van.

NORMA EDITH ALONSO HERNÁNDEZ

La experiencia de aprendizaje en el taller de museografía:

El taller fue por demás enriquecedor, debo confesar que al principio me sentía renuente, por el hecho de ser un proyecto aparentemente pobre, sin mayor perspectiva de desarrollo, no obstante conforme las sesiones fueron avanzando, puede 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 ponernos 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, fue interesante ver que, como grupo nuestras propuestas tenían muchos elementos en los que coincidíamos, 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 nos impidió alejarnos de la realidad institucional y política. No obstante el resultado fue interesante y nos permitió aplicar y adquirir nuevos conceptos del diseño museográfico.

MARÍA DEL CARMEN GUZMAN CRUZ

Mi experiencia de aprendizaje en el taller de museografía

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 debo agregar, que en nuestra cultura, aun nos falta desarrollar valores para que realmente podamos integrarnos en trabajos colaborativos, que sean satisfactorios colectivamente, es decir, ser más comprometidos, proactivos, solidarios y responsables, comprender que el trabajo del otro también es mi trabajo, y éste se da en un proceso de ida y vuelta.

FERNANDO NAQUID GIL

El taller que se impartió en la últimas semanas, fue un curso que a mi parecer nos dejó mucho como profesionales, ya que la clase, al no ser típica, impuesta e impartida por el profesor, nos permitió voltear hacia nuestros compañeros. Su visión, y su manera de resolver las cosas, este tipo de aprendizaje que fue más bien de un tipo transversal que vertical, nos hacen abrirnos otros horizontes que están pasando contemporáneamente a nuestros colegas de trabajo, los problemas que se presentan y ver las maneras tan diferentes en que es resuelto dependiendo de las capacidades de cada uno de nosotros.

La metodología había que tenerla clara, para que la discusión, sobre esta, no se fuera diluyendo en diferentes puntos de vista con problemáticas diferentes.

El curso da cuenta en cada uno de nosotros la manera en como se resuelven los problemas, y la óptica para abordarlo y resolverlo, lo cual resulta muy provechoso por que aparte de darse cuenta de las fortalezas también denotan las flaquezas que cada uno tiene para que el alumno pueda ir resolviendo y mejorando los puntos que se encontraron de manera individual, denotada por el profesor, y reafirmadas por el colectivo profesional.

La modestia académica con la que se metieron 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 también mejorar la manera de analizar, y actuar ante un problema.

Ciertamente es un curso que si tuviera oportunidad, repetiría ya que el poder ver las maneras en como mis compañeros piensan, y como resuelven los problemas me da un universo mucho más amplio de opciones para resolver los problemas que se presenten.

MELISSA OROZCO DE LA CRUZ

Mi experiencia en el taller de museografía internacional

Mi experiencia en el ejercicio de Bellas Artes fue buena, ya que nos dio la oportunidad de trabajar en un ejercicio libre y proponer un concepto completo ya que en el ámbito laboral más bien nos tenemos que enfocar en las soluciones prácticas y concretas que hacen parecer la labor de la museografía como un área únicamente técnica.

La forma en que se impartió el curso y el pequeño ejercicio fue exitoso y a su vez pretencioso en términos de tiempo y metodología, La duración y el diseño inicial del curso no permitió para muchos compañeros el completo compromiso con los tiempos de taller, las entregas y las discusiones.

Trabajar un proyecto de esta naturaleza en un tiempo corto, implicaba desde mi punto de vista programar espacios de tiempo específicos y consensuados desde un principio del curso, ya que aunque algunas personas aceptaban y podían hacerse espacios para trabajar con todo el grupo, para muchos otros compañeros les fue imposible por sus deberes laborales.

Creo fielmente que el estilo de repentina utilizada en este ejercicio ayuda a refrescar la mente, intercambiar ideas y lograr enriquecer el problema a tratar, pero si creo que de alguna manera se debe de programar desde el principio para que todos y no sólo algunos puedan sacar provecho de dicha experiencia.

MARA L. REYES SARIANA.

Consensuar/Disentir/ Consentir

Lo que en un principio me motivo para buscar un lugar en el nuevo curso que para este 2013, la Escuela Nacional De Conservación, Restauración Y Museografía “Manuel Castillo Negrete” (Encrym) ofreció, fue la cartera de profesionales que dictarían clase, y uno de los nombre más importante que leí, fue el de un profesionista español, dedicado al estudio de la museografía, y que, para los que nos dedicamos a esta noble especialidad ha sido la de brindar una gran formación profesional. Una vez iniciado dicho curso y para nuestra sorpresa nos encontramos que aquella figura que imaginamos sería intocable e inalcanzable era en realidad lo opuesto y esa personalidad incansable nos introdujo en una dinámica que no se tenía considerada.

Consensuar: al agruparnos por equipo y trabajar un mismo problema hizo que el trabajo grupal se volviera colectivo, en el que a partir de la experiencia grupal se fueran retroalimentado las ideas, los conceptos y el lenguaje, descubriendo 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 este se torna álgido, pues a veces gana la soberbia, la obstinación e incluso la ignorancia sobre el tema, por lo que aparecen las discrepancias y estados alterados, pero al final llega la tolerancia y el buen juicio, pues este 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: ese proceso de disentir en una tarea escolar, también sucede en la realidad en nuestros centros de trabajo y que muchas veces afectan la labor del diseño museográfico pues se pone en juego lo que debería hacerse, y no lo que al final se hace, pues se obvia toda lógica para satisfacer a un político o aun curador, y eso afecta y demerita la profesión, pone en riesgo la obra y la satisfacción del público. Aquí es donde reflexionamos y siempre nos cuestionamos nuestra responsabilidad como trabajadores en un museo.

Si bien a veces no está en nuestra 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 ya que cada uno desarrollamos herramientas personales que nos llevarían por diferentes caminos a resolver un mismo problema, a medida que pasaban los días nuestro objetivo principal se transformó en una pro-

blemática desmesurada que parecía no tener pies ni cabeza, a pesar de que perseguía el mismo objetivo planteado desde el inicio; Me asombró la manera en que cada sesión de trabajo fue enriqueciendo las diversas ideas y los diferentes puntos de vista, alimentando así el resultado general de todo el grupo y dando como resultado respuestas completamente distintas para cada equipo.

Este sistema de trabajo en equipo facilitó la integración de los diversos perfiles que forman el Curso y permitió gran libertad en la propuesta de nuevas ideas y sus diferentes enfoques.

Me gustaría mucho seguir viviendo este tipo de experiencias en las que el conocimiento es compartido y el aprendizaje 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 una problemática, no sólo en el campo de la Museografía.

GALIA STAROPOLSKY

Reflexiones acerca del taller internacional de museografía ENCRYM

Ha sido una gran oportunidad el poder participar en este taller el cual se convirtió en un gran reto a resolver, teniendo una problemática real, con un tiempo corto en extremo y limitantes grandes e inamovibles. Esto generó muchos procesos en mi mente: frustraciones, cuestionamientos, posibles soluciones, dudas y replanteamientos de las posibles soluciones.

Sin embargo, aunque el resultado quedó con muchos detalles a resolver sobre todo a nivel técnico, el proceso fue lo que tuvo gran relevancia en mi experiencia. Pues no se trataba de encasillarse en la solución del equipo propio sino escuchar y opinar las del resto del grupo con lo cual iban tomando sentido detalles de las soluciones propias sin que nadie tuviera que hacérselo ver. Poco a poco se iba transformando y completando el resultado final. Por tanto, la metodología se fue construyendo de manera práctica y presencial primero conociendo el espacio en el cual se trabajaría, resolviendo 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 como nos costaba tanto trabajo enfocarnos en una sola cuestión a resol-

ver, la mayoría queríamos abarcar mucho más, sin embargo, no habría tiempo de profundizar en ello. El diálogo que se generó 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 el coincidir con el equipo en tiempos para desarrollar el proyecto, pero finalmente sin darnos cuenta en qué momento se logró desarrollar todo, sacamos una interesante solución o al menos su planteamiento.



**JCR21
OFFICE**

www.juancarlosrico.com