



EL DISEÑO MUSEOGRÁFICO

Y LAS EXPERIENCIAS COGNITIVAS

Alejandro Tapia Mendoza
Departamento de Teoría y Análisis

UNO DE LOS ÁMBITOS DONDE EL DISEÑO GRÁFICO encuentra una de sus posibilidades expresivas más relevantes es el de la museografía. Comúnmente pensado para los formatos impresos o en pantalla, el diseño gráfico no agota en ello sus posibilidades, sino que éstas se amplían cuando es pensado en relación con los espacios, a la arquitectura, al movimiento y a la posibilidad de estructurar secuencias de conceptos frente a las audiencias a partir del juego entre las imágenes y los textos, como pasa con la organización expositiva de las exhibiciones en los museos. En estos escenarios, las cualidades plásticas, narrativas y tipográficas que son propias de la comunicación visual hallan el momento de encontrarse con la iluminación o el sonido, en un ámbito además tridimensional, lo que permite explorar nociones con una gran amplitud y generar experiencias significativas a los diversos públicos que visitan estos espacios.



Figura 1:
Identidad visual
de la exposición
Sao Paulo
Fashion Week.

A pesar de estas posibilidades, es curioso que la mayoría de las escuelas de diseño gráfico en México no hayan establecido vertientes de investigación y de enseñanza referidas a esta actividad, que tendría una importancia cultural y social bastante relevante. Tan sólo en la Ciudad de México, como hemos visto, el crecimiento de los museos nos ha convertido en una de las ciudades cuya oferta museística ha crecido más en los últimos tiempos; en contraste, los estudios realizados para esta tarea o el desarrollo profesional que le compete es aún incipiente o poco desarrollado.

Hace un par de años, mis alumnos de octavo trimestre de la Licenciatura en Diseño de la Comunicación Gráfica hicieron una pequeña investigación sobre cómo se desarrolla la museografía en varios de los museos más importantes de la ciudad, como el Franz Mayer, el Museo de Arte Moderno o el Rufino Tamayo, y descubrieron que estos espacios cuentan con una museografía significativa sólo cuando contratan exposiciones que ya han realizado una curaduría y la elaboración museográfica en otros museos (internacionales), pero localmen-

te realizan muy poco cuando se trata de exhibiciones promovidas por instancias locales. Ello ha podido observarse recientemente en la exposición realizada en el Palacio de Bellas Artes referida al poeta mexicano José Juan Tablada titulada *El pasajero 21. El Japón de Tablada*, la cual, a pesar de ser formalmente muy cuidada, usa todavía recursos tradicionales de la labor museográfica (cuadros colgados sobre la pared con largos textos que tienen que leerse debajo o videos con un discurso escolástico o enciclopédico sobre el autor), lo cual no permite tener una participación más amplia sobre los elementos que componen su obra poética y su relación con lo japonés, de modo que los niños y jóvenes se sentirán poco involucrados con el tema y seguirán teniendo una relación lejana con el autor.

Ello nos lleva a una discusión más amplia, como lo ha puesto en evidencia una disciplina como la museología, que sería el estudio conceptual de esta actividad. Para ésta, es claro que debemos comprender el papel que el museo juega en las ciudades contemporáneas, ya que éste ha cambiado en los últimos tiempos a partir del internet, del despliegue tecnológico y de la complejización de los flujos urbanos y sus públicos. Los museos ya no pueden ser instancias de conservación y exhibición de acervos ni pueden concebirse como bibliotecas o enciclopedias exhibidas de objetos e imágenes. Hemos visto por ejemplo cómo ha prosperado el tema del uso de medios digitales y de propuestas interactivas como parte de los despliegues museísticos actuales; pero la tecnología no agrega mucho si no existe tampoco una exploración conceptual del asunto al que el museo quiere dar voz.

Veamos el siguiente ejemplo del Museo de la Lengua Portuguesa en Sao Paulo (Brasil es uno de los países que más ha

Figura 2:
Aspectos de
la exposición
Pasajero 21. El Japón de Tablada, en el Palacio de Bellas Artes, 2019.





Figura 3:
 Aspectos de
 la exposición
*Menas. Lo cierto
 de lo errado,
 lo errado de lo
 cierto*, Museo
 de la Lengua
 Portuguesa, Sao
 Paulo, 2013.

desarrollado su museografía): se trata de la exposición titulada *Menas*, que es una palabra en realidad errónea del portugués, pero que se utiliza como título porque se propone exponer a los visitantes cuál es nuestra experiencia con la lengua, incluidos sus usos populares. Los visitantes entran y se encuentran con una sala llena de piezas acrílicas que tienen fragmentos de textos de diversos colores que inicialmente son imposibles de leer. Ello causa asombro, pero después la sala nos invita a colocarnos en un panel donde colocamos el ojo y a través de un filtro podemos leer los textos que había en uno de los colores, y después otro y otro. Lo que al principio nos parecía ilegible (como la lengua, que tiene muchas normas y tipos de hablantes) se vuelve comprensible si nos ponemos en el lugar de cada comunidad lingüística. La noción de caos (que es la primera apariencia) es entonces metaforizada y después aclarada a través de nuestro movimiento en el lugar. Eso es interacti-

vidad. Más adelante, en la siguiente sala, nos encontramos con cuatro pantallas que simulan el baño de mujeres y donde una actriz se queja de que la exposición relativice el uso de lengua, pero después aparece otra mujer (es como si se estuvieran viendo en el espejo del baño, pero en realidad los visitantes las están viendo del otro lado a través de la pantalla) y le dice que su percepción sobre lo que es normal en la lengua es acertado sólo desde un punto de vista, pero que existen otros puntos de vista. La primera mujer se queja de ello y le pregunta “¿y tú quién eres para hablarme?” y la otra contesta “soy Norma”, y así tenemos ya dos Normas, a las que se agregan después otras dos. Los visitantes presencian así, de forma muy jocosa, la discusión entre los cuatro tipos de norma lingüística (gramatical, lexical, semántica y discursiva) personalizadas en cada una de las cuatro mujeres; esto es, temas que son muy abstrusos desde el punto de vista académico son experimentados vívidamente por los



Figura 4:
Aspectos de
la exposición
*Menas. Lo cierto
de lo errado,
lo errado de lo
cierto*, Museo
de la Lengua
Portuguesa, Sao
Paulo, 2013.

asistentes, haciéndolos más competentes en cuanto comprenden el juego.

¿Qué significa lo anterior?: que el reto de los museos en las ciudades ya no consiste en exponer objetos, infografías o cédulas para los visitantes, sino que éstos tienen que estimular las formas cognitivas que cada exposición nos ofrece desde una perspectiva escenográfica, permitiendo que las audiencias puedan penetrar y experimentar el conocimiento que cada exposición explora. Las exposiciones y los museos son de hecho instancias que proponen un recorte sobre lo real que ofrece varias líneas de pensamiento para los



Figura 5:
Identidad visual
de la exposición
*Sao Paulo
Fashion Week*,
y su relación
con el espacio
de la Bienal de
Sao Paulo, cuyo
edificio es de
Oscar Niemeyer.



diversos tipos de públicos que los visitan. En este sentido son espacios delimitadores y contextualizadores que pueden transformar la memoria colectiva y, para ello, construyen un discurso, que traduce cuál es su propuesta conceptual.

Este tipo de espacios necesitan explicitar qué tipo de pensamiento desean dar a conocer, pueden ser momentos históricos, algún descubrimiento científico, alguna propuesta estética o un ideal político, pero la museografía sería el proyecto de diseño que permite sumergirse en él, ya que se trata no sólo de exponer sino de proponer, de formar una óptica para el futuro y no sólo de recordar el pasado.

La labor museográfica más que nunca implica la participación multidisciplinaria, ya que requiere de la investigación, de la curaduría, de la elaboración de un lenguaje propio y de la capacidad inter-semiótica de los diseñadores, que son quienes podrían traducir una propuesta curatorial en una secuencia que considera a los objetos, los colores, los espacios, la luz, el sonido y la arquitectura como lenguajes que permiten elaborar la propuesta cognitiva; incluso, los diseñadores pueden elaborar la propuesta de identidad de cada exposición que renueva y establece un diálogo con la propia identidad del museo, dando así una proyección y una actualización al discurso que cada institución propone. La nueva museografía activará cada vez más estos principios para el futuro y los diseñadores podrán participar intelectualmente en la configuración de este tipo de espacios, a favor de los ciudadanos. La museografía es entonces entendida no como un juego formal sino como la puesta en práctica de unas políticas de comunicación que nos permiten escrutar nuestra realidad de formas de las que no teníamos noticia.

