



# DISEÑO Y MUSEOS:

## DE LA IDEA AL ESPACIO MUSEOGRÁFICO

Diana Elena Barcelata Eguiarte  
Departamento de Teoría y Análisis

Carlos Ocádiz Gutiérrez  
Licenciatura en Comunicación Social

**E**N EL ÁMBITO MUSEOLÓGICO, el interés por llevar a cabo una investigación sistemática de la recepción del visitante se centra en el objetivo de conocer al destinatario de las propuestas museográficas y de la experiencia museográfica misma, vista ésta como una articulación entre el espacio arquitectónico y el diseño de la exposición, lo cual contribuye a la generación de sentido por parte del visitante.<sup>1</sup> La necesidad de conocer al visitante de una exposición da por resultado los siguientes estudios que se realizan en torno a la recepción y la experiencia de la museográfica. La emergencia de éstos se asocia a los cambios que ha sufrido la propia noción de patrimonio y la



Figura 1:  
Museo Universitario de Arte Contemporáneo, ubicado en Ciudad Universitaria, UNAM.  
<https://bit.ly/2SACPSY>

<sup>1</sup>Lucea, Beatriz, "La historia del museo" en Montañez, Carmen (coord.), *El museo, un espacio didáctico y social*, Zaragoza, España, Mira Editores, 2001.



Figura 2:  
Coordinador de  
Museografía del  
MUAC, Adalberto  
Charvel.  
Fotografía:  
Carlos Ocádiz.



naturaleza del museo como institución. Lo anterior, se traduce en un cambio en la función de los museos en la sociedad contemporánea.<sup>2</sup>

El interés por el estudio de los visitantes se genera a partir de la necesidad de conocer los procesos culturales que propician cambios en su conducta, éstos ya no son considerados como receptores pasivos, sino como individuos situados socio-históricamente, que construyen significados, acorde con sus condiciones culturales previas.<sup>3</sup>

Se parte de la premisa que en la planeación de una exposición se debe aten-

der aspectos cualitativos del visitante y cómo los elementos del diseño museográfico intervienen en la construcción de significado.

Tal como menciona el museólogo Lois H. Silverman, se necesita pasar de los datos basados en estudios cuantitativos a estudios de corte cualitativo que recuperen las formas más personales y subjetivas en las que los visitantes van generando sentido.<sup>4</sup>

Acorde con lo anterior, el objetivo central del presente artículo es el evidenciar la relevancia del diseño dentro del espacio museográfico, y de qué manera propicia la generación de sentido en el visitante, por lo que aquí se exponen cuáles son los elementos de diseño que intervienen y traducen el concepto y su objetivación a través de la puesta en escena de una exposición.

Es así como de manera conjunta con Carlos Ocádiz Gutiérrez, colaborador de la revista *Espacio Diseño*, nos dimos a la tarea de abordar la temática de cuál es la relevancia en la intervención de las ciencias y las artes para el diseño en los museos a partir de un caso práctico. Dadas las grandes transformaciones que han sufrido los museos tanto en su vocación como su orientación, es que elegimos el espacio museográfico del MUAC, Museo Universitario de Arte Contemporáneo de la UNAM; sin embargo aún teníamos pendiente identificar a nuestro informante para poder incursionar en la práctica de campo y poder realizar el presente artículo.<sup>5</sup>

<sup>2</sup> Barcelata, Diana, "El Museo y su Arquitectura" en *Revista de Arquitectura* No. 10, Colombia, Universidad Católica de Colombia, 2011, pp. 68-78.

<sup>3</sup> Montaner, Joseph, María, *Museos para el siglo XXI*, Barcelona, Gustavo Gili, 2003.

<sup>4</sup> Silverman, Lois H., 2007. Los museos en una nueva era: los visitantes y la construcción de significado. Publicado el 26 de febrero de 2007, en: <https://bit.ly/35MVhbo>

<sup>5</sup> Taylor, S. J. y R. Bogdan, 2002, *Introducción a los métodos cualitativos de investigación: la búsqueda de significados*, Buenos Aires, Paidós.

Indagamos y consideramos que el más apropiado por su perfil y acorde con los objetivos propuestos al inicio de la indagación necesaria para conformar el texto presente, era un entrevistado o informante directamente vinculado con el diseño museográfico. Contactamos con el coordinador de Museografía del MUAC, Adalberto Charvel. Es arquitecto de profesión y al concluir la carrera, comenzó a trabajar en el museo del Palacio de Bellas Artes como diseñador museográfico en 2014, labor que lo llevó dos años más tarde al Museo Universitario de Arte Contemporáneo.

En entrevista, le preguntamos, en primer lugar, cuál es el criterio de selección en el MUAC para definir qué exposiciones de arte contemporáneo se presentarán, a lo que respondió que para eso existe un equipo curatorial del museo, y son ellos quienes elaboran propuestas a partir de analizar las exposiciones de otros museos que puedan considerar convenientes exponer en el MUAC, partiendo de conocer a su público principal, es decir, público universitario.

En seguida, nos platicó acerca de la dinámica de trabajo que existe entre los

curadores y los museógrafos una vez que se pone en marcha el proyecto de una exposición. En este trabajo, está involucrada una cadena de procesos y tiempos en donde entra en primer lugar una coordinación curatorial, la cual establece un dossier donde viene el concepto de la exposición: qué tipo de obra se va a presentar, los objetivos, y si está definida en ejes temáticos, así como también detalles más concretos, tipos de materiales o especificaciones de conservación. Este proceso previo de curaduría suele tardar un año hasta que llega a manos de los museógrafos, quienes son los que se encargan de trabajar el diseño de la exposición.

Caben mencionar que nos explicó las diferencias entre un curador y un museógrafo. En ese sentido, la curaduría se concentra más en ver por los contenidos y tener un eje muy claro de qué es lo que se va a mostrar y el por qué, en todos los aspectos; mientras que la museografía la considera como el desenvolvimiento formal y espacial de esa propuesta curatorial. No es un rol fijo, sino que adquiere un cierto dinamismo, puesto que no es lo mismo una curaduría para Bellas

Figura 3:  
Interior de MUAC,  
CU, UNAM.  
<https://bit.ly/37iB3GE>



Figura 4:  
Entrevista de  
Carlos Ocádiz  
a Adalberto  
Charvel.  
Fotografía:  
Diana Barcelata.



Artes que para el MUAC, en el momento que involucra artistas vivos. Señala que los museos de arte contemporáneo son más dinámicos en ese aspecto, pues una variable por considerar es quiénes son las personas que se involucran o colaboran en los proyectos. Lo que sí es muy claro, señala, es el papel del museógrafo, ya que involucra tomar todos esos contenidos y vaciarlos en un espacio. Es llevar a cabo una puesta en escena, manteniendo, narrando, apoyando o reforzando un concepto ya sea curatorial o del propio artista.

Los niveles de intervención en cada proyecto pueden variar. Por ejemplo, si se toma una exposición colectiva, donde hay muchas voces interviniendo en la exposición, el museógrafo se vuelve más una especie de guía y mediador para todas estas ideas, mientras que hay otros casos en donde el artista se vuelve una figura que tiene mucho peso y mucha presencia en cuanto a las tomas de decisiones. Por esa razón, nos comentó que es muy complejo delimitar tanto los papeles, sobre todo en México donde la museología es algo todavía muy reciente como práctica. Menciona, sin embar-

go, en el MUAC sí tienen la suerte de ser lo más especializados cada quién en su área y tener muy claro cuáles son sus funciones.

A continuación, le preguntamos cómo se traslada el discurso de una exposición al diseño gráfico, en cuanto al color, tipografía, diseño del recorrido, iluminación y o complejidad técnica. En ese aspecto, nos platicó que el diseño gráfico es una parte que le gusta muchísimo, ya que es un elemento que desempeña como apoyo visual (o guiño) para reforzar la idea conceptual de la museografía. Comentó que hace un año y medio, el MUAC realizó el rediseño de su identidad por sus 10 años de existencia. Previo a eso, para cada exposición se investigaba qué tipografías utilizar y el por qué y cómo ligar la tipografía con el diseño curatorial. Posterior al rediseño, se formó una nueva identidad gráfica en donde el museo se estandarizó en ese aspecto, utilizando una misma tipografía para todas las exposiciones. Charvel nos mencionó disfrutar más de la otra parte, es decir, de investigar y proponer para cada exposición una tipografía que diera identidad. Aun así, señala la importancia de

que el MUAC tenga actualmente una identidad gráfica, por lo que ahora lo que siempre intenta es “darle la vuelta”, es decir, jugar con el color y el material. Puso como ejemplo la exposición de Yvonne Venegas, que habla sobre las fotografías de sociales en Tijuana hacia los años setenta y ochenta, tiempo en el que se utilizaban marcos dorados en las casas, para trasladar esa estética hacia un concepto gráfico y de color para su exhibición. Es esta parte de diseño gráfico lo que denominó “el guiño final” o “la cereza del pastel”, es donde se refuerza mucho lo que se quiere narrar.

Para ello, señala, hay varias estrategias. En el caso de la exposición de Yvonne Venegas, una de ellas precisamente era la integración contextual con el período del que datan las fotografías, sin embargo, hay otras tantas. Por ejemplo, hay exposiciones donde más bien se ve la lista de obra y se observa que hay una gama cromática recurrente del artista, entonces se intenta retomar a partir de ahí. En este caso, menciona, ya tiene qué ver con algo más formal y no tan contextual.

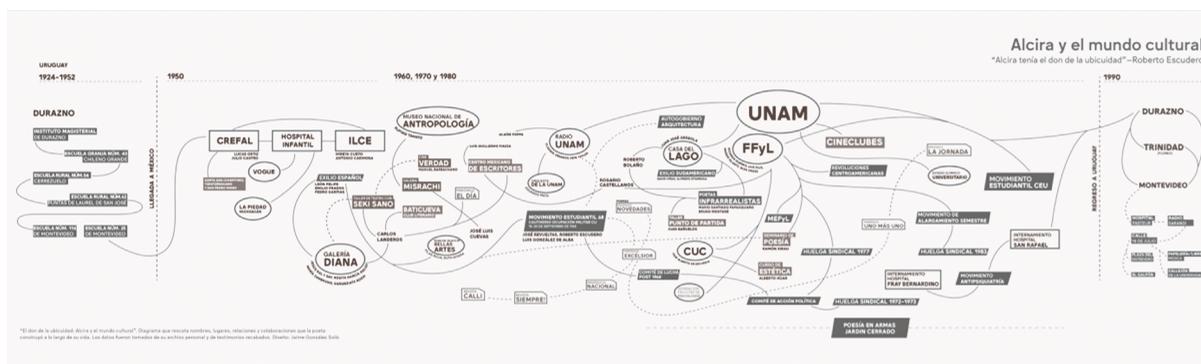
Hay otras exposiciones donde la figura del diseño gráfico no queda únicamente como “guiño”, sino que se vuelve una figura central de la exposición. Un ejemplo que comentamos en la entrevista es el caso del Museo Internacional del Barroco, el cual carece de acervo propio,

y su discurso se fundamenta o se apoya en gran medida en los elementos de diseño. Charvel mencionó otro ejemplo ya en el caso del MUAC, al mencionar la exhibición de Alcira Soust Scaffo, la cual menciona ser una figura muy borrosa en México, en el circuito del arte y la literatura, entonces una parte central de la exposición fue un diagrama gráfico gigante que mostraba dónde se encontraba Alcira Soust con respecto a sus contemporáneos, de tal modo que se podía entender con quién de alguna manera tuvo conexión o algún contacto.

De igual manera, Charvel nos mencionó, con base en su experiencia, que es muy importante que los museógrafos tengan un buen entendimiento de las prácticas artísticas y también entender con qué personas se colabora, pues esa parte ayudará mucho a intuir qué tipo de experiencia se quiere lograr. De nuevo, comenta que sería difícil trazar una línea en ese aspecto, ya que, en el caso del MUAC, depende el tipo de proyecto el hacer una exposición que se incline más hacia lo lúdico o hacia la parte de la estética y la forma.

Le preguntamos también qué tanto han cambiado las generaciones actuales con respecto a los museos, así como qué cosas cree que deberían de cambiar para que la gente joven se acerque más a los museos. Al respecto, considera que las generaciones actuales tienden a in-

Figura 5: Diagrama en la exposición Alcira Soust Scaffo, 2018. <https://cutt.ly/kylMXBQ>



teresarse más por los espacios de exhibición en general que las generaciones pasadas. El uso de la tecnología, en particular de las redes sociales, se ha vuelto una especie de testimonio de “estuve en este lugar, vine y vi”, por lo que, a su parecer, esta forma de interacción le ha venido bien al museo, pues ha permitido conectarse desde esos puntos con la gente. Incluso menciona que el diseño cada vez toma más importancia a nivel global, tanto que hay gente discutiendo acerca de la importancia del diseño en los museos y donde ya ni siquiera hay que ser un profesional de diseño para interesarse, pues está Instagram, donde la gente sigue publicaciones relacionadas con la moda y la arquitectura. Entonces, mencionó, ese tipo de filtración en lo cotidiano del diseño y el arte es lo que ha ayudado a que la gente se interese más por realmente ir a los museos.

En ese orden de ideas, otro ejemplo que nos vino a la mente es el caso de la exposición *Farsa y Artificio*, expuesta este año. La naturaleza de ésta se conforma de manera tal que el visitan-

te tiene qué interactuar con la pieza. De otra manera, no tendría razón de ser. *Farsa y Artificio* fue un trabajo colaborativo entre el Museo Amparo de la ciudad de Puebla, y el MUAC en la CDMX. En ésta, mediante un dispositivo digital, el visitante estaba en contacto con lo que sucedía en el MUAC mediante una mirilla, y a la inversa. Por lo tanto, había una intervención directa entre un museo y otro. La labor ahí fue transdisciplinaria.

En ese sentido, nos surgió el interés establecer circuitos de comunicación entre el artista y los visitantes. Adalberto Charvel comentó que el MUAC prioriza mucho ese tema, pues tiene un gran equipo llamado “enlaces con el público”, encargado de generar comunidad a partir de vincular las exhibiciones con programas públicos como “MUAC en tu casa”, así como de involucrar a los mismos artistas para que impartan talleres e interactúen con los visitantes. Es intentar, desde el mismo espacio del MUAC, sacar varios brazos hacia afuera y ver de qué manera se puede conectar con la zona y la comunidad universitaria, así como con la artística, que también conceptualizan talleres y no nada más es el concepto curatorial, o el de diseño gráfico, sino que también hay una conceptualización de programas tanto públicos como educativos. Comentó que incluso se programan muchas visitas donde vienen al museo personas que justamente estudian diseño, arte y arquitectura y están interesados por la museografía, entonces es ahí donde menciona que el MUAC también se interesan por compartir su conocimiento en esos campos en forma de charlas, visitas y talleres. En este sentido, considera que el museo se abre cada vez más a una labor interdisciplinaria donde se puedan entrelazar y enriquecer distintas profesiones.

Figura 6:  
Visitante en el  
Museo Amparo,  
Mirilla, MUAC.  
Fotografía:  
Diana Barcelata.





Figura 7:  
Entrevista de  
Diana Barcelata  
a Adalberto  
Charvel.  
Fotografía:  
Carlos Ocádiz.

Finalmente, concluye recapitulando lo que es su labor como museógrafo, señalando que el diseño museográfico es la cara de la exhibición, es la materia, lo que nosotros vemos.

las tecnologías digitales, por lo que las estrategias de diseño en los museos deben estar atentas a estas condiciones.



## CONCLUSIONES

El trabajo del diseñador no es aislado, es más bien un trabajo interdisciplinario en el cual se conforma una triada entre diseñador, usuario o visitante y el artista. Entonces, para entender cómo impacta la experiencia museográfica en el visitante y en la generación de nuevos significados, aquí se considera la importancia de la labor museográfica como aquella que articula estrategias de diseño para poner en escena la obra de los artistas. Estas estrategias potencian la generación de sentido de la exposición para el visitante.

La importancia de lo anterior es relevante, como ya nos comentaba Adalberto Charvel, dado que las generaciones actuales necesitan ser partícipes de la instalación, además del hecho que son generaciones conformadas a partir de

## Referencias

- Lucea, Beatriz, "La historia del museo" en Montañez, Carmen (coord.), *El museo, un espacio didáctico y social*, Zaragoza, España, Mira Editores, 2001.
- Barcelata, Diana, "El Museo y su Arquitectura" en Revista de Arquitectura No. 10, Colombia, Universidad Católica de Colombia, 2011, pp. 68-78.
- García, Canclini, Néstor, *Culturas híbridadas*, México: Grijalbo, 1989.
- Montaner, Joseph, María, *Museos para el siglo XXI*, Barcelona, Gustavo Gili, 2003.
- Silverman, Lois H., Los museos en una nueva era: los visitantes y la construcción de significado. Publicado el 26 de febrero de 2007, en: <https://bit.ly/35MVhbo>
- Taylor, S. J. y R. Bogdan, *Introducción a los métodos cualitativos de investigación: la búsqueda de significados*, Buenos Aires, Paidós, 2002.