

UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO

INVESTIGACIÓN: Intervención del diseño gráfico en la museografía de los museos de historia.

ESTRATEGIA: Libro conmemorativo bicentenario de la Catedral Metropolitana de Santiago de Guatemala.

PROYECTO DE GRADO

ILEANA MARÍA HURTARTE ARROYO

CARNET 11622-11

GUATEMALA DE LA ASUNCIÓN, AGOSTO DE 2015

CAMPUS CENTRAL

UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO

INVESTIGACIÓN: Intervención del diseño gráfico en la museografía de los museos de historia.

ESTRATEGIA: Libro conmemorativo bicentenario de la Catedral Metropolitana de Santiago de Guatemala.

PROYECTO DE GRADO

TRABAJO PRESENTADO AL CONSEJO DE LA FACULTAD DE
ARQUITECTURA Y DISEÑO

POR
ILEANA MARÍA HURTARTE ARROYO

PREVIO A CONFERÍRSELE

EL TÍTULO DE DISEÑADORA GRÁFICA EN EL GRADO ACADÉMICO DE LICENCIADA

GUATEMALA DE LA ASUNCIÓN, AGOSTO DE 2015
CAMPUS CENTRAL

AUTORIDADES DE LA UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR

RECTOR: P. EDUARDO VALDES BARRIA, S. J.
VICERRECTORA ACADÉMICA: DRA. MARTA LUCRECIA MÉNDEZ GONZÁLEZ DE PENEDO
VICERRECTOR DE INVESTIGACIÓN Y PROYECCIÓN: ING. JOSÉ JUVENTINO GÁLVEZ RUANO
VICERRECTOR DE INTEGRACIÓN UNIVERSITARIA: P. JULIO ENRIQUE MOREIRA CHAVARRÍA, S. J.
VICERRECTOR ADMINISTRATIVO: LIC. ARIEL RIVERA IRÍAS
SECRETARIA GENERAL: LIC. FABIOLA DE LA LUZ PADILLA BELTRANENA DE LORENZANA

AUTORIDADES DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO

DECANO: MGTR. HERNÁN OVIDIO MORALES CALDERÓN
VICEDECANO: MGTR. ROBERTO DE JESUS SOLARES MENDEZ
SECRETARIA: MGTR. ALICE MARÍA BECKER ÁVILA
DIRECTORA DE CARRERA: MGTR. ANA REGINA LÓPEZ DE LA VEGA

NOMBRE DEL ASESOR DE TRABAJO DE GRADUACIÓN

LIC. DANIA MARIA MOLLINEDO ROJAS

TERNA QUE PRACTICÓ LA EVALUACIÓN

LIC. CLAUDIA MARIA AQUINO AREVALO
LIC. INES DE LEON VALDEAVELLANO
LIC. JOSE RODRIGO SAMAYOA FLORES

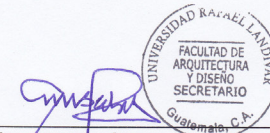
Orden de Impresión

De acuerdo a la aprobación de la Evaluación del Trabajo de Graduación en la variante Proyecto de Grado de la estudiante ILEANA MARÍA HURTARTE ARROYO, Carnet 11622-11 en la carrera LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO, del Campus Central, que consta en el Acta No. 0385-2015 de fecha 10 de agosto de 2015, se autoriza la impresión digital del trabajo titulado:

INVESTIGACIÓN: Intervención del diseño gráfico en la museografía de los museos de historia.
ESTRATEGIA: Libro conmemorativo bicentenario de la Catedral Metropolitana de Santiago de Guatemala.

Previo a conferírsele el título de DISEÑADORA GRÁFICA en el grado académico de LICENCIADA.

Dado en la ciudad de Guatemala de la Asunción, a los 11 días del mes de agosto del año 2015.



MGTR. ALICE MARÍA BECKER ÁVILA, SECRETARIA
ARQUITECTURA Y DISEÑO
Universidad Rafael Landívar

Orden de impresión



Universidad
Rafael Landívar
Tradicón Jesuita en Guatemala

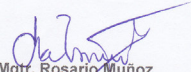
Facultad de Arquitectura y Diseo
Departamento de Diseo Gráfico
Teléfono: (502) 2426 2626 ext. 2428
Fax: (502) 2426 2626 ext. 2429
Campus Central, Vista Hermosa III, Zona 16
Guatemala, Ciudad. 01016

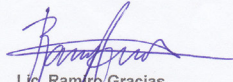
Reg. No. DG.029-2015


Departamento de Diseo Gráfico de la Facultad de
Arquitectura y Diseo a los nueve días del mes de julio de
dos mil quince.

Por este medio hacemos constar que el (la) estudiante HURTARTE ARROYO, ILEANA
MARÍA, con carné 1162211, cumpli con los requerimientos del curso de Elaboración de
Portafolio Académico. Aprobando las tres áreas correspondientes.

Por lo que puede solicitar el trámite respectivo para la Defensa Privada de Portafolio
Académico, previo a optar el grado académico de Licenciado(a).


Mgtr. Rosario Muñoz
Asesor Proyecto de Investigación


Lic. Ramiro Gracias
Asesor Proyecto Digital


Lic. Dania Mollinedo
Asesor Proyecto de Estrategia

cc: Archivo
/mir

Carta de aprobación de
Portafolio Académico

UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR - FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO - DEPTO. DISEÑO GRÁFICO

INTERVENCIÓN DEL DISEÑO GRÁFICO

en la museografía de los museos de historia

ILEANA MARÍA HURTARTE ARROYO - CARNET 1162211

ÍNDICE

Resumen.....	8	Tipografía en la museografía.....	61
Introducción.....	10	Factores ergonómicos.....	62
Planteamiento.....	13	Experiencia desde Diseño.....	69
Objetivos.....	16	Museo de Londres.....	69
Metodología.....	18	Treasure of Tutankhamon.....	75
Sujetos de estudio.....	19	Descripción de resultados.....	78
Objetos de estudio.....	20	Entrevistas.....	79
Instrumentos.....	20	Guías de observación.....	98
Procedimiento.....	21	Interpretación y síntesis.....	124
Contenido teórico y experiencia desde diseño.....	23	Conclusiones.....	142
Conceptos básicos.....	24	Recomendaciones.....	145
Clasificación de las exposiciones.....	29	Referencias.....	147
Modalidad y carácter de		Referencias de imágenes.....	150
las exposiciones en el museo.....	33	Anexos.....	154
Historia de los museos.....	35		
Tipos de museos.....	36		
Diseño y planificación.....	42		
Desarrollo del proyecto museográfico.....	48		
Diseño museográfico.....	51		



RESUMEN

En la actualidad existen diversas instituciones que han desarrollado gran interés en la elaboración de espacios culturales y se han centrado en la comunicación visual para el público. Conceptualizando e interpretando la historia, organizando y presentándola de una manera más atractiva para el usuario; y todo esto lleva al desarrollo de la museografía, área en la que participa el Diseñador Gráfico, desde los aspectos de elaboración de una imagen gráfica, estudio del espacio, distribución del contenido y el estudio de la ergonomía en relación con el espacio.

Existe una gran variedad de temáticas para museos en el mundo; y en Guatemala existen diferentes tipos de museos, que en su gran mayoría han tomado la temática histórica, para narrar al público hechos o acontecimientos reales del pasado, que merecen trascender y que deben ser dados a conocer. Por lo cual, como punto central de la investigación, se

ha necesitado del análisis en cuanto a los factores ergonómicos y determinar el rol del Diseñador Gráfico dentro de la museografía.

A través de la investigación se busca la solución por medio de la recopilación de información teórica así como con otras experiencias en el medio, realizando entrevistas a diferentes profesionales en el área de museografía y la observación de museos guatemaltecos como: Museo de Arqueología y Etnología, Museo Miraflores y Museo Popol Vuh.

— INTRODUCCIÓN —

Dentro de la versatilidad de la profesión del Diseño Gráfico se logran desarrollar diferentes facetas, principalmente en el área de la comunicación visual. Se puede destacar el aporte realizado en la museografía, como descripción de un museo, el cual se determina como la aplicación de la museología, en donde se desarrolla un conjunto de técnicas para la conservación y exposición dentro de un museo.

El desarrollo de la museografía es de gran importancia, tomando en consideración, que la exposición en un museo es resultado de un proceso creativo y en la museografía contemporánea se evidencia cada vez más consolidado con el Diseño Gráfico. En donde se ve envuelto en la elaboración del diseño de la imagen gráfica (propuesta de tipografía y color), estudio del espacio, distribución del contenido (diseño de la información, selección de materiales, distribución de elementos) y por último la ergonomía (relación de persona –objeto). Buscando favorecer el conocimiento, provocando

diferentes sensaciones y promover distintas actitudes en el espectador, para así facilitar la comunicación y comprensión de los elementos expuestos, para optimizar su producción. Un museo destaca por ser una institución permanente, sin fines de lucro, que se encuentra que se encuentra al servicio de la sociedad; que adquiere, conserva, estudia, expone y difunde el patrimonio material e inmaterial de la humanidad con la finalidad de estudio y recreación.

En Guatemala se encuentra una variedad de museos, que en su mayoría se encuentran bajo la temática de historia, como el Museo de Arqueología y Etnología, Museo Miraflores y el Museo Popol Vuh, los cuales fue necesario estudiar sobre el aporte del Diseño Gráfico en un trabajo interdisciplinario, el cual ha creado confusión en el papel que le corresponde con las otras disciplinas y asimismo el desarrollo de los factores ergonómicos que se toman en consideración para la elaboración de la identidad en un museo.

Para llevar a cabo la solución a dicha problemática, fue necesario la recopilación de información teórica, para dar a conocer desde otras experiencias cómo se lleva a cabo el proceso de desarrollo y evidenciar el trabajo y el rol del Diseñador Gráfico dentro de la museografía. De la misma forma se acude con personas y profesionales involucrados, en la elaboración de una museografía. También con una investigación *in situ* apoyándome con fotografías propias. Con el fin de responder a inquietudes al tema de los factores ergonómicos que son partícipes en el desarrollo de una exposición. Y luego poder ser vinculados con una etapa que consistió en la observación y recopilación de elementos importantes dentro de los museos.

PLANTEAMIENTO
del problema

El ser humano ha desarrollado la necesidad de conocer todo lo que lo rodea, para darle un sentido a las cosas y así generar conocimientos. Pero además se ve envuelto en la necesidad de comunicarse, de expresarse y desenvolverse, consigo mismo y con otras personas. Existe distintos campos, en los cuales se ve inmerso el Diseño Gráfico, como lo son: la persuasión, educación, administración y de información. Y entre los campos de educación e información, para dar a conocer a un público más amplio y de una manera más didáctica surgen los museos, en el cual se realizan distintas exposiciones que muestran temas históricos, artísticos, científicos o religiosos, las cuales pueden presentarse de manera temporal, itinerante o permanente.

Según Abella (2012), las técnicas de exposición se han desarrollado desde las exposiciones universales en Londres (1851), ya que se ha demostrado, con grabados del S. XVI al S. XVIII, cómo eran colocadas las colecciones, la cual no presentaba un orden, los objetos se encontraban mezclados, mientras que

los cuadros cubrían completamente los muros. Este sistema de presentación fue utilizado hasta mediados del S. XIX, presentándose ciertas excepciones (Louvre 1793). Por lo que se realizan diferentes reformas, como es la ordenación cronológica de todas las piezas, dividen en distintas salas cada uno de los objetos según las ramas artísticas (pintura, escultura, artes menores entre otras), las tendencias o por artista.

En la actualidad las diversas instituciones con intereses culturales se han centrado en la comunicación visual para el público, en relación al contenido de las colecciones. Dichas instituciones han desarrollado diferentes difusores, los cuales conceptualizan e interpretan la historia, organizando y presentando de una manera atractiva para el usuario. Por lo que lleva al desarrollo de una museografía, la cual según Restrepo y Carrizosa (2011), la museografía es un medio que da carácter e identidad a una exposición, en la que se genera una estrategia para ver, conocer y comunicar entre la persona y un objeto, es decir, que

permite el contacto de distintas maneras, con la cual se ve apoyado por la utilización de diferentes disciplinas como son la arquitectura, el diseño gráfico y el diseño industrial. Teniendo como finalidad exhibir las diferentes temáticas (histórico, artístico, científico o religioso), ya sea para estudio o para un público visitante.

La exposición en un museo es resultado de un proceso creativo y en la museografía contemporánea se encuentra cada vez más consolidado con el diseño gráfico. En la elaboración del diseño de la imagen gráfica, estudio del espacio que dispone, distribución del contenido y por último la ergonomía. Todo esto favorece el conocimiento, evoca diferentes sensaciones y promueve distintas actitudes en el visitante, ayudando en la comunicación y la comprensión de todos los elementos que se exponen.

Existen diversos museos los cuales engloban diferentes temas para dar a conocer a la población guatemalteca y facilitar el conocimiento. En su mayoría se pueden

encontrar museos de los temas de historia y arte. Por lo cual se estudiaran los museos de Museo de Arqueología y Etnología, Museo Miraflores y Museo de Popol Vuh. Estos muestran diferentes disciplinas que intervienen, ya sea desde la arquitectura, diseño industrial o diseño gráfico en la formas en la cuales presentan el contenido, generando su propia línea gráfica, diseño de contenido, respondiendo a su disponibilidad en cuanto a presupuesto, espacio, su estrategia para su elaboración, recorrido por las salas y los recursos utilizados para la colocación de los objetos.

Por lo que lleva a plantear las siguientes interrogantes:

- *¿Cuál es el rol del diseñador gráfico en un trabajo interdisciplinario dentro de la elaboración de una museografía, en Guatemala?*
- *¿Cuáles son los factores ergonómicos que se toman en consideración en la realización de una museografía?*

OBJETIVOS

- Determinar el trabajo interdisciplinario, en la realización de una museografía, para así identificar el rol del Diseñador Gráfico en esta área de intervención.
- Identificar los factores ergonómicos se toman en consideración de acuerdo al carácter e identidad dentro de los Museos de Arqueología y Etnología, Museo Miraflores y Museo Popol Vuh.

— METODOLOGÍA —

SUJETOS DE ESTUDIO:

Se hizo una selección por ámbito siendo los siguientes:

Roberto Domínguez Antón

Trem Studio (Madrid)

Correo: roberto@tremstudio.com

Trem es un estudio de Diseño multidisciplinar con vocación de cubrir la demanda de soluciones técnicas en el campo del diseño, resultado de la unión de diseñadores con experiencia en Diseño Industrial, Diseño Expositivo y Diseño de Mobiliario Urbano. Presenta el desarrollo de la museografía para diferentes museos en Madrid, España. Proporcionó información sobre la realización de la museografía y la intervención del Diseñador Gráfico en el desarrollo de un proyecto interdisciplinario.

Arquitecto José Mario Maza:

Director del Museo Nacional de Arte Moderno "Carlos Mérida"

Correo electrónico: josemario35@yahoo.es

Es arquitecto y museólogo. Con más de 20 años de experiencia en la formación y desarrollo proyectos

museístico en Guatemala. Especializado en museografía en Japón, México y España. Se eligió por su experiencia en el ámbito museológico, y su dominio en el tema y el desarrollo de la museografía y poder determinar cómo la ergonomía es un factor importante en la elaboración de la museografía.

Licenciada Thelma Castillo,

Celular: 5308 4486

Correo: thelma.castillo1@gmail.com

Licenciada en Historia del Arte. Se ha destacado por su trabajo como encargada de la Fundación G&T. Desarrollando una sala del clásico en el Museo de de Arqueología y Etnología. Actualmente trabaja para la fundación Rozas-Botrán. Ha realizado proyectos de museografía en exposiciones y museos. Proporcionó información sobre el trabajo interdisciplinario que se lleva a cabo en la realización de una museografía.

OBJETOS DE ESTUDIO:

Se escogieron tres museos guatemaltecos con las temáticas de historia y arte, con el fin de poder observar los factores ergonómicos y el rol del diseñador gráfico en la realización de la museografía.

Museo de Arqueología y Etnología:

Dirección: 7ta. Avenida 6a. Calle zona 13, Salón 5 Finca la Aurora
Teléfono./Fax (502) 2475 4399 - 2475 4406 - 2475 4010

Colección: La riqueza de la cultura maya en las dimensiones de arte, arquitectura, tecnología, escritura y matemática, así como la diversidad de materiales empleados para sus creaciones. Indudablemente el mundo Maya es fascinante e invita a conocer más.

Museo Miraflores:

Dirección: Ciudad Guatemala. 7a Calle 21-55, zona 11 Paseo Miraflores
Teléfono: (502) 2475-4621

Colección: Piezas arqueológicas recuperadas en los Sitios Arqueológicos de Miraflores y Kaminaljuyú.

Museo Popol Vuh:

Dirección: Universidad Francisco Marroquín. Calle Manuel F. Ayau (6 Calle final), zona 10
Teléfono: (+502) 2338 7896

Colección: La exhibición del Museo Popol Vuh está compuesta por piezas de arte prehispánico y colonial.

INSTRUMENTOS:

Los instrumentos utilizados con los sujetos de estudio se desarrollaron a través de entrevistas personales y del correo electrónico. Con estos instrumentos se analizaron las características de la intervención del diseño gráfico dentro de la museografía.

Guía entrevista

- **Roberto Domínguez Antón:** se desarrollaron doce preguntas con el fin de conocer cómo se desarrolla el proceso de diseño dentro de la museografía en España, y el proceso interdisciplinario.

- **Arquitecto José Mario Maza:** se elaboró una guía de quince preguntas sobre el proceso de la museografía trabajada en Guatemala y cómo es la participación del diseñador gráfico dentro de la museografía.
- **Thelma Castillo:** se recopiló información por medio de trece preguntas sobre el procedimiento y desarrollo de la museografía dentro del ámbito guatemalteco.

Guía de observación:

- Para el análisis del desarrollo de la museografía en Guatemala, se realizó una guía de observación con treinta y cuatro items. Y observar las características similares y diferentes, desde los aspectos gráficos, temática y presentación, dentro de los factores ergonómicos.

PROCEDIMIENTO:

Planteamiento del problema y objetivos:

Como punto de partida de esta investigación se eligió indagar sobre el aporte del diseño gráfico dentro de la realización de la museografía. Luego plantean interrogantes para determinar el enfoque del tema y se plantean los objetivos.

Metodología:

Se describe el aporte de los sujetos para la investigación y por medio de instrumentos. Además se especificó el objeto de estudio y el listado de temas del contenido teórico y experiencias desde diseño.

Contenido teórico y experiencias desde el diseño:

Se utilizaron fuentes bibliográficas de la biblioteca Landivariana Dr. Isidro, sobre el sistema de exposición. De igual manera se utilizaron fuentes de Internet fiables en las cuales aportaron información y definiciones

respectivas al tema. La experiencia desde diseño se enfocó desde un caso análogo fuera del país.

Elaboración de instrumentos:

Fue el medio utilizado para la recolección de información necesaria de los sujetos y objetos de estudio. Se elaboraron y aplicaron cada entrevista y guía de observación, con la finalidad de indagar en el tema y obtener resultados para el diseño gráfico.

Descripción de resultados:

Se describe los resultados con apoyo de imágenes para mostrar toda la información recopilada, utilizando los instrumentos realizados.

Interpretación y síntesis:

Fusión de los resultados obtenidos de los resultados en comparación al contenido teórico, experiencia vivida y con el propio criterio.

Conclusiones y recomendaciones:

Las conclusiones se redactaron respondiendo cada objetivo. Y las recomendaciones de acuerdo a los criterios propios basadas en la investigación.

Introducción:

Por último se realiza la introducción para dar una presentación de manera global de todo lo que abarca el proyecto.

Resumen e índice:

Finalmente se prepara un resumen en donde se da conocer toda la investigación realizada. Y un índice que da conocer todos los temas a tratar dentro de la investigación.

Anexos:

Se muestra las guías de entrevista estructura y guías de observación realizadas en cada museo.

_____ **CONTENIDO TEÓRICO** _____
y experiencia desde diseño



A continuación se presenta un estudio de la realización de la museografía y cómo el Diseño Gráfico es partícipe. Partiendo de conceptos básicos para la comprensión del contenido a medida que se va avanzando.

Conceptos básicos:

Exposición:

Según Fernández y García (2001) exposición se define como la presentación de los objetos públicamente con un interés cultural, en ella se realiza una puesta en escena de los objetos con los que se busca contar o comunicar un relato. Además los autores citan a Peter van Mensch (1991) quien detalla “una exposición es una puesta en escena artificial”, y quien indica que existe una diversidad de formas en que se puede organizar una exposición del material dentro de un museo. Pero el museo es denominado el conservador, ya que crea un espacio o “mundo imaginario”. Siendo así el museo un medio que expone al objeto. Por lo tanto las exposiciones tienen características distintas las cuales se conectan bajo las diferentes actitudes que presenta cada objeto en lo particular.



En la sala municipal del Castillo Fortaleza de Santa Pola. Exposición fotográfica de deportistas.

FUENTE: http://www.javierfalco.com/blog/wp-content/uploads/2011/06/MG_7503.jpg



Museo:

Según Desvallées y Mairesse (2010), museo es un término que puede ser designado al lugar o institución que procede a la selección, el estudio y la presentación de testimonios materiales e inmateriales del individuo y su medio ambiente. Según el Consejo Internacional de Museos, IMCOM, (s.f.) conforme a los estatutos durante la 22ª Conferencia general de Viena en el 2007, se define: *“Un museo es una institución permanente, sin fines de lucro, al servicio de la sociedad y abierta al público, que adquiere, conserva, estudia, expone y difunde el patrimonio material e inmaterial de la humanidad con fines de estudio, educación y recreación.”* Pero es importante resaltar casos en los cuales existen museos lucrativos, los cuales no son reconocidos por el ICOM, por lo que se puede definir objetivamente como una institución permanente que con la preservación de colecciones se generan conocimientos.



Colección de fotografías del Museo de Louvre, Francia. En su interior y exterior.

FUENTE: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/6/66/Louvre_Museum_Wikimedia_Commons.jpg/600px-Louvre_Museum_Wikimedia_Commons.jpg



Museología:

Se define de una manera etimológica como “el estudio del museo”, pero no desde la práctica ya que esta se remite a la museografía. Entre los años 1980 y 1990 el ICOFOM, según Desvallées y Mairesse (2010), presentó a la museología como un estudio de relaciones entre la persona y su realidad. En el cual el museo materializa de una manera determinada al tiempo con la utilización de distintos elementos (Fig. 03). Pero al ser una disciplina científica independiente, la museología tiene como objetivo el estudio de una actitud más específica de la persona delante su realidad, comprendiendo al ser Humano en su sociedad (Fig. 04).



03
Estudiantes de museología manipulando bienes de la Universidad Federal del Estado de Río de Janeiro, con el fin del estudio y montaje de un museo dentro del campus.

FUENTE: <http://g1.globo.com/Noticias/Vestibular/foto/0,,14898991-EX,00.jpg>



04
Análisis de la vestimenta para las batallas en la época Romántica; Museo del Romanticismo (Madrid)

FUENTE:
<https://gestionandolaculturacritica.com/2012/05/colección2.jpg>



Museografía:

Antiguamente se le designó etimológicamente a la museografía como la descripción del contenido de un museo. Pero según Desvallées y Mairesse (2010), a partir del siglo XVIII, se define como la aplicación de la museología, en donde un conjunto de técnicas desarrolladas para la preparación de un museo, su conservación y la exposición en el mismo.

Para los autores al utilizar el término museografía se designa principalmente al arte o las técnicas de exposición. Y al ser aplicada se comprende no solo como el aspecto visible en un museo, sino es un espacio de gestión para las colecciones, una presentación respectiva a cada elemento seleccionado para su conservación, además situar los contenidos para ayudar a la comprensión y tomar en cuenta la adaptación de los mensajes para la fácil comprensión de los mensajes.



Muzeul olteniei, Museo de historia, en Craiova, Rumania. El museo presenta una exposición desde los tiempos Prehistóricos, Edad Media, Moderna y Contemporánea. Es un edificio de aproximada a los 4500 metros cuadrados, la propuesta museográfica incluye sectores para prácticas didácticas.

FUENTE: <http://www.danieltoso.com/uploads/1/3/0/1/13013660/6484749.jpg?316>



Proyecto Museográfico:

La Dirección de Museos y Centros Culturales del Ministerio de Cultura y Deporte, Guatemala (2010) expone al proyecto museográfico como una propuesta práctica en relación a la distribución espacial, en la cual se ve implícito el diseño de los recorridos o circulaciones y la forma en la cual serán exhibidos los objetos. En él se pueden observar también el diseño de elementos museográficos de apoyo, los cuales pueden ser gráficos (información textual general y específica, señalética), audio, audiovisuales, o con intervención del usuario.



Diseño de recursos museográfico y diseño gráfico para la exposición del Centro de interpretación Cádiz Prehistórico en Benalup. Cádiz. El cual parte del concepto "llave en mano" el cual se refleja desde la conceptualización, la producción y el montaje de los recursos expositivos, utilizando el diseño de recursos y grafismo de manera manual conjunto con la ilustración.

<http://www.alvarobarranco.com/works/cadiz-prehistorico-2/>



CLASIFICACIÓN DE LAS EXPOSICIONES:

La clasificación de las exposiciones puede presentar distintas variantes dentro de los criterios museológicos, para destacar las características dentro de un medio de comunicación. Por lo que en el 2001, Fernández y García mencionan cuatro grandes grupos en los cuales se puede conformar una exposición:

- **Simbólica:** su finalidad es la de darle un valor ostentativo a los objetos.
- **Comercial:** se encuentra relacionada a la mercancía (Fig. 07).
- **Documental:** vinculada a un contenido informativo o científico de los objetos (Fig. 08).
- **Estética:** relación con obras artísticas.



Evento Ortodoncio, Philadelphia. una exposición comercial cargada de novedades y actualizaciones en el sector.

FUENTE: http://clinicadentalpraxis.com/wp-content/uploads/2013/05/316179_529825187054700_1389387020_n.jpg



Exposición "75 años de jazz en Granollers", al Museo de Granollers. Exposición documental.

http://criteri.net/wp-content/uploads/WEB_PROJ_ESDEV_75ANYSEJAZZ_o2.jpg



Los autores han clasificado de diversas formas las exposiciones a continuación se presenta una tabla con todos los tipos y modos en los cuales pueden ser divididos las exposiciones.

TIPOS Y MODOS DE EXPOSICIONES

Según el tiempo o duración	Permanentes Temporales Itinerantes Móviles (y portátiles)
Según el tipo de material presentado	Objetos originales Reproducción Naturaleza mixta
Según la densidad objetual	General Especializada Mixta
Según la materia o disciplina científica	Ciencias humanas y sociales Ciencias experimentales

Según la institución	Museos, fundaciones, centros de exposiciones. Galerías, centros comerciales Ferias y otras
Formas de exposición (según el enfoque o propósito didáctico)	Ecología Temática Sistemática De tesis Contextual Polivalente Especializada
Tipo según funciones generales (en origen)	Simbólica Comercial Documental Estética (artística o industrial)

Fuente: Fernández y García (2001)



En la tabla se pudo observar las diversas divisiones y subdivisiones que existen. Pero a continuación se presenta una breve explicación de las principales divisiones que los autores resaltan. La primera es según sus funciones generales, las cuales han originado y construido la actividad museística. Divididos en dos grandes marcos:

- **Formas de presentación:** relación entre el contenido y el contenedor.

- **Tipologías expositivas:** estas se encuentran divididas en un espacio temporal, que crea una subdivisión en cinco diferentes:
 - *Permanentes:* Espacio en el que se encuentran las principales colecciones. Este proporciona la temática del museo en el que se encuentra (Fig. 09).

 - *Temporal:* duración limitada, es un proyecto más concreto o tema en específico (Fig.10).



Museo Nacional de Antropología, México. Representan un acervo histórico, antropológico y arqueológico de sus colecciones.

FUENTE: <http://www.mna.inah.gob.mx/api/v1/uploads/adjunto-5390.jpg>



Exposición de esculturas, Madrid.

http://micasa-tuya.blogs.micasarevista.com/files/2011/12/arte_elcorteingles.jpg



- *Itinerantes*: proyectos temporales, los cuales recorren durante un tiempo determinado en distintos espacios, con un previo circuito (Fig. 11).
- *Portátiles*: son pequeños y prácticos, su diseño es integrado y con facilidad de instalación y transporte (Fig. 11).
- *Móviles*: diseñados para ser colocados en espacios limitados tales como: autobuses, trenes, caravanas. Estos tienen como finalidad lo comercial y cultural (Fig. 12).

Según los autores, existen diferentes modalidades dentro de las exposiciones en un museo por lo cual citan a Michael Belcher (1991). Resumiéndolo en la siguiente tabla:



La exposición es adaptable a prácticamente todos los espacios expositivos y se encuentra en castellano, catalán, inglés y francés. Además se caracteriza por estar un tiempo determinado en cada lugar.

http://wa2.www.unesco.org/culture/ich/doc/celebration_doc/photo/00070.jpg



Autobus, con exposición sobre la igualdad de género entre hombres y mujeres, España.

<http://emakunde.blog.euskadi.net/wp-content/uploads/2014/09/interior-bus.jpg>



MODALIDADES Y CARACTERES DE LAS EXPOSICIONES EN EL MUSEO

Exposiciones emotivas	Exposiciones estéticas Exposiciones evocadoras Exposiciones inductoras
Exposiciones didácticas: instruir y educar	A través de los objetos Por medio interpretativos
Exposiciones como entretenimiento	Por la naturaleza y modo de la exposición Por la intención, objetivos y perfil de la exposición
Otras categorías	Interactiva Reactiva Dinámica Centrada en el objeto Sistemática Temática Participativa

Exposición como presentación e instalación escénica	Presentación Representación Interpretación Demostración Escenificación Dramatización Espectáculo escénico
---	---

Fuente: Fernández y García (2001)



Para detallar los autores definen la modalidad y caracteres de la siguiente manera:

- **Exposiciones emotivas:** su fin primordial es el evocar sentimientos al usuario.
- **Exposiciones didácticas:** enfocadas a la transmisión de información.
- **Exposiciones de entretenimiento:** su objetivo es de darle al usuario diversión y entretenimiento.

Y como última clasificación los autores presentan es una división en la que se incluye otro tipo de categorías, las cuales clasifica como:

- **Interactiva:** se modifica la presentación según la percepción que el usuario.
- **Reactiva:** esta se activa al presentarse el usuario.

- **Dinámica:** se encuentra animada por medio de elementos mecánicos.
- **Centrada en el objeto:** tiene prestigio sobre los medios de interpretación.
- **Sistemática:** se encuentra organizada según como el objeto de adapte, esta no varía.
- **Temática:** nace de un argumento para ser ilustrada con los objetos.
- **Participativa:** involucra al usuario por medio del sentido del tacto.



HISTORIA DE LOS MUSEOS

Según Varie-Bohan (1979), la palabra museo se origina del término griego *museion*, el cual era nombre otorgado a un templo dedicado a las musas en Atenas. Posteriormente en Alejandría se le designa el mismo término a un conjunto de edificios construidos por Ptolomeo Filadelfo, en el cual se encontraba la biblioteca, un anfiteatro, el observatorio, jardín botánico, las salas de trabajo y estudio y por último la colección zoológica. Para el S. V, se le nombra como de pinacoteca, ya que se guardaban las pinturas de polignoto y de otros artistas. Pero a consecuencia de los saqueos de Siracusa y de Corinto, los romanos desarrollan la costumbre de coleccionar las obras de arte, generando que en los templos de Roma se encontraran llenas de obras de arte.

Emperadores y reyes como lo fueron Constantino y Carlomagno quienes fueron coleccionista de

objetos de artes o tesoros obtenidos en sus batallas. Pero durante el renacimiento aumenta el deseo por coleccionar obras de arte. Ya que existieron diversos palacios de príncipes italianos que se dedicaban a tener colecciones de obras de arte antiguas o museos privados, en Italia.

Posteriormente las colecciones de los reyes fueron nacionalizados, como es el caso de Francia. Ya que en 1793, por decreto del Gobierno revolucionario fueron instaladas todas las colecciones en el palacio de Louvre, con el nombre de "Museo de la República", política de Napoleón, tratados de paz en el que obliga a los vencidos a entregar obras de arte. Por lo que da partida a la edificación de diferentes museos en distintos países como es en Inglaterra, Alemania y Rusia. Llegando a Norte América en mitad del S. XIX.



TIPOS DE MUSEOS

Según la Universidad de Palermo (s.f.), en el siglo XIX nace la clasificación de los museos como fines pedagógicos, al ser un instrumento de educación se toma la decisión de agruparse en categorías de acuerdo a su terminología y disciplina, las cuales se presentan a continuación:

Museo de arte:

En él se albergan y exponen pinturas, esculturas, artes decorativas, artes aplicadas e industriales. En el que se recogen testimonios materiales y emotivos de los seres humanos, los cuales se encuentran plasmados por el color la forma y espacio (Fig. 13).

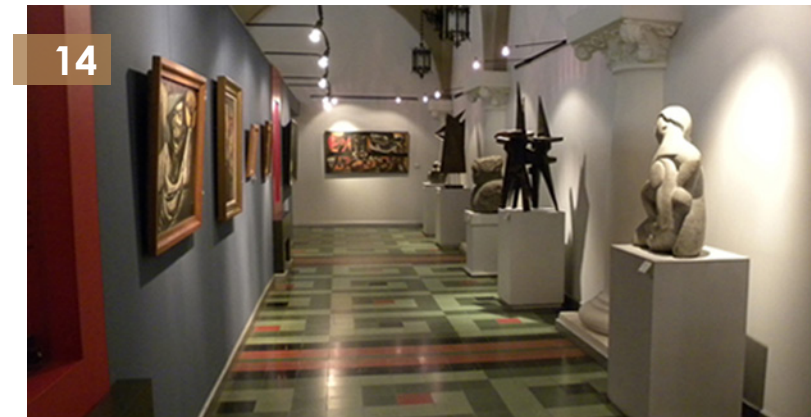
Museo de arte contemporáneo

Se denomina contemporáneo al arte realizado en el siglo XX, la cual inicia luego de la Revolución Francesa de 1789 (Fig. 14).



Museo de las Bellas Artes, Bilbao, España. Colecciones de arte y pintura de estilo antiguo, entre otros.

<http://static1.cultura10.com/wp-content/uploads/2010/11/museos2.jpg>



Museo de Arte Moderno Carlos Mérida, Ciudad de Guatemala. Colección de pintura, escultura, grabados, fotografía, caricatura.

<http://cdn.mundochapin.com/wp-content/uploads/2014/10/Museo-Nacional-de-Arte-Moderno-Carlos-Merida.jpg>



Museo de historia

Muestra la historia y la cultura de un país, de una región o una ciudad. Utiliza diferentes herramientas las cuales ayudan a dar una constante narración de los hechos (Fig. 15).



El Museo de Londres narra la historia de Londres desde la prehistoria hasta la actualidad a través de reconstrucciones de escenas.
<http://cdn.londres.es/guias/londres/fotos/museo-londres-ropa-victoriana.jpg>

Museos arqueológicos

Se estudia las antiguas civilizaciones a partir de monumentos o elementos. Estos provienen de investigación y excavaciones o transición de colecciones. Esta nace en Roma a raíz que en el renacimiento presentan un gran interés en la colección de antigüedades (Fig. 16).



Piezas de escabaciones en la Iglesia de la soledad, España.
<http://mediateca.regmurcia.com/MediatecaCRM/ServletLink?METHOD=MEDIATECA&accion=imagen&id=3658&segmento=389>



Museos epigráficos

Se conservan materiales tales como piedra, mármol, bronce, plomo, hierro, papiros, entre otros que han ayudado al estudio de la historia antigua. En la Fig. 17 se puede observar la colección de piezas realizadas en el material de piedra de epigrafía funeraria, del Museo Arqueológico Municipal de Cartagena.



FUENTE:http://www.regmurcia.com/servlet/integra.servlets.Imagenes?METHOD=VERIMAGEN_105440&nombre=epigrafia_res_720.jpg

Museos numismáticos:

Narra la transición del ser humano de manejar un intercambio hasta llegar a la utilización de la moneda. Se puede observar en el ejemplo de la Fig. 18 en donde se encuentra el proceo que ha tenido la moneda principalmente en Guatemala, presente en el Museo Numérico de Guatemala.

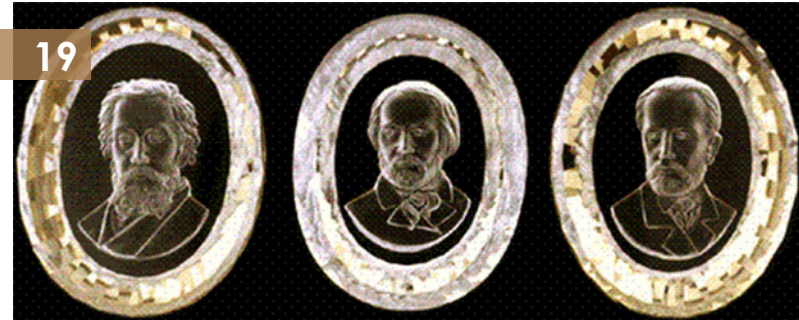


FUENTE:<http://www.banguat.gob.gt/museo/images/fotografias/bancodeguatemala/banguat3.jpg>



Museos Glípticas

La conservación del trabajo de talla en piedras preciosas, como los son los Camafeos (Fig. 19).



Colección llamada "Mi Rusia", tallada en cristales, se pueden observar en Kiev, San Petesburgo.

FUENTE: <http://static1.absolutrusia.com/wp-content/uploads/2012/06/arte-gliptico-02.gif>

Museos de Etnología

Es el estudio de las manifestaciones de la vida de los seres humanos, principalmente sus caracteres culturales. En el museo de Etnológico (Fig. 20) de España se puede observar una muestra de las vestimentas y aderezos de lujo de la burguesía de la época, así como los vestuarios e instrumentos de trabajo, en una ambientación recreada.



Museo Etnológico, España.

FUENTE: <http://www.denia.net/bd/imagenes/imagen436g.jpg>



Museos de Etnografía:

Describe y compara cada pueblo, describiendo las características físicas, vestuario, viviendas, costumbres entre otros de cada persona (Fig. 21).



Museo Etnográfico González Santana, España. Se pueden observar los diferentes utensilios que utilizaban para la fabricación de objetos de trabajo.

FUENTE: http://www.spain.info/export/sites/spaininfo/comun/galeria_imagenes/museos/r_museo_etnografico_olivenza_f0600325.jpg_369272544.jpg

Museos de Demo antropológicos

Se da a conocer el trabajo rural, marino, arqueológico industrial y ecuestre. En donde se muestran todo tipo de utensilios para dar a conocer una comprensión más clara (Fig.22).



Museo Antropológico de demostración de la utilización de los animales en el trabajo. Se encuentra ubicado en Stigliano, Italia.

FUENTE: <http://www.ceastigliano.org/wordpress/wp-content/uploads/2014/07/virtual-tour-sala-dei-trasporti.jpg>



Museos de Ciencias Naturales:

Estos surgen en universidades, con fin de poder observar la naturaleza. En él se presenta un triple objetivo:

1. Conservación de su patrimonio,
2. Investigación científica y
3. La didáctica.

En él se encuentran los museos de ciencias naturales(Fig.23), física y química.



Sección de biodiversidad del Instituto Real de las Ciencias Naturales (Institut Royal des Sciences Naturelles), de Bruselas.

FUENTE: <http://www.bruselas.net/fotos/museo-ciencias-naturales.jpg>

Museos Científicos y de Técnica Industrial:

Representa al mundo industrial, ya que abarca todas las técnicas como lo son las matemáticas, astronomía, física y biología.



Muestra Juego de neuronas. Piezas de la inteligencia humana, del Museos Científicos Coruñenses, España.

FUENTE:<http://m1.paperblog.com/i/256/2569239/visita-museos-cientificos-corunenses-espana-L-14HWQu.jpeg>



DISEÑO Y PLANIFICACIÓN DE UNA EXPOSICIÓN

Según Fernández y García (2001), el mundo del diseño de exposiciones se ha transformado por dos razones principales. La primera es la restricción y selección de piezas para exponer principalmente en exposiciones permanentes. Y la segunda es la incorporación de nuevos elementos de diseño como es la luz, color, sonidos, audiovisuales, entre otros, los cuales han permitido romper tendencias tradicionales entre el objeto y su información. Convirtiendo a la exposición como algo más atractivo y educativo sin perder lo estético.

Dentro de los museos, las exposiciones son producto de un proceso creativo, en el que se ven desarrolladas diferentes fases, estas ayudan a la elaboración de un plan estratégico que soluciona las problemáticas de una manera más práctica. A lo largo de la elaboración

de la exposición es necesario resaltar que este no solo recae en el diseño ya que es un trabajo también de comunicación tomando en cuenta la planificación y la organización de la misma.

Existe una variedad de profesionales, como lo pueden ser director del museo, director de proyecto, diseñador gráfico, diseñador de iluminación, restaurador, educador, entre otros, los cuales se encuentran implicados en el proyecto; ya sea dentro del concepto, producción, construcción, instalación y montaje.

La labor del diseñador gráfico, según los autores, es el responsable de la apariencia estética de la exposición. Por lo tanto se espera que presente una experiencia multidisciplinaria, pero siendo primordial el trabajo en grupo. Entre otras características adicionales se encuentra un espacio casi escultural, capacidad de interpretación, observador, habilidad para resolver problemas, teniendo a su vez el fin primordial de la comunicación.



El diseñador, debe de trasladar los términos visuales y el programa preliminar. Produce o dirige la producción de planos, maquetas, especificaciones y documentos referentes al diseño.

Para Fernández y Fernández (2001), existen distintos criterios de exposición, el cual sirve para clarificar los papeles y tareas de cada persona implicada en el proceso de diseño, además establecer la autoridad en cada fase del proyecto y por último ponerse de acuerdo en cuanto a los procedimientos a seguir. Ofreciendo un enfoque sistemático y metódico que ayuda a solucionar cualquier problema.

En el 2014, Espacio Visual Europa (EVE) propone la elaboración de un proyecto de exposición dentro de un museo partiendo de un proceso simple y presentan un orden establecido porque hay espacios en el que se pueden trabajar algunas fases que se pueden trabajar paralelamente con otra fase. A continuación se describen cada fase:

- **Reconocimiento de la necesidad:** se parte del plan estratégico que presenta el museo para dar respuesta o planteamiento de un carecer en la institución.
- **Valoración previa de la propuesta:** se plantean diferentes soluciones a la necesidad desarrollada con anterioridad, se realiza el proceso de conceptualización para desarrollar una idea central que dará relevancia al tema central que se quiere dar a conocer, el grupo al cual se encontrará dirigido, y por último tomar en cuenta si ya existe una propuesta de exposición en el lugar analizar en qué condiciones se encuentra y cuáles fueron los fallos que existen.
- **Estudio de viabilidad:** se hace un análisis detallado de todos los aspectos de importancia del proyecto, como lo son: programa del museo, revisión de las piezas, revisar la seguridad, la circulación y tráfico de personas y analizar la iluminación y la conservación de cada una de las piezas.



- **Valoración del estudio de viabilidad:** en esta fase se da la aprobación o el rechazo de la solución y del análisis realizado en el estudio de viabilidad, con el fin de determinar las personas a realizar el proyecto.
- **Nueva investigación:** en el todas las personas involucradas ya sea conservadores, diseñadores, entre otros deben de realizar una investigación en el que se analizan otras propuestas de exposición se han realizado en otros museos. Esta investigación debe de resaltar el estudio de la necesidad que tuvieron que solventar, y los resultados obtenidos.
- **Bases de la comunicación:** se realiza un documento como introducción al proyecto el cual será una idea preliminar con relación al concepto elegido con anterioridad y así poder empezar a seleccionar las piezas a utilizar dentro del museo (Fig. 25 y 26).



Departamento de Curaduría del Museo de Paleontología, México.
FUENTE: <http://i.ytimg.com/vi/P9B0ZtdXjbA/maxresdefault.jpg>

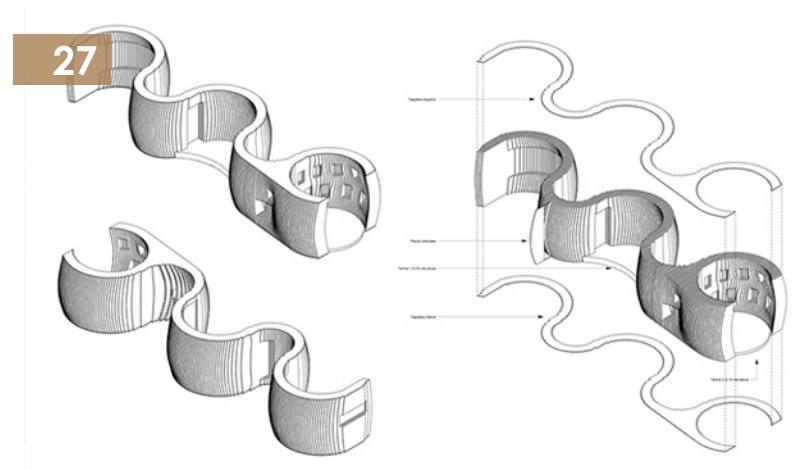


Curador del Museo de Colecciones Biológicas de la Estación de Biología Chamela, mostrando la selección de piezas.

FUENTE: [http://www.dgcs.unam.mx/boletin/bdboletin/multimedia/WAV131214/771\(1\).JPG](http://www.dgcs.unam.mx/boletin/bdboletin/multimedia/WAV131214/771(1).JPG)



- **Conservación:** luego de escogidas las piezas se comienza trabajar en el diseño del espacio (Fig. 27) en el cual serán exhibidas cada una de las piezas a utilizar en la exposición.
- **Diseño del proyecto:** se redacta un documento en el cual se explica los objetivos y la finalidad de la exposición. En él se incluye todas las problemáticas puede existir en el desarrollo y así poder iniciar con el trabajo del diseño visual.
- **Diseño de la exposición:** en esta fase el diseñador comienza a dar su aporte de diseño. Y da inicio a un desarrollo de la identidad visual (Fig.28), cual engloba todo lo que se encuentra dentro de una exposición.
- **Aprobación formal:** el diseñador debe cerciorarse que todas las personas involucradas aprueban su propuesta dando a conocer todos los detalles que implica.



Prototipo preliminar del Museo Casa Botrán, Guatemala.

FUENTE: <http://www.catalogodiseno.com/wp-content/uploads/2014/08/Museo-Casa-Botran-oficio-colectivo-catalogodiseno-2.jpg>



Identidad corporativa el Museo Nacional de Varsovia.

FUENTE:<http://www.tumateix.com/ideas/es/wp-content/uploads/2012/11/Identidad-Corporativa-del-Museo-Nacional-de-Varsovia.jpg>



- **Propuesta final:** se hacen las últimas correcciones, y se da por finalizada la fase anterior. Para dar inicio a los últimos detalles relacionados con la exposición como lo son: los contenidos de cada sección, elaboración de elementos de apoyo dentro de la exposición como son ilustraciones. Y así por realizar maquetas (Fig. 29) y prototipos a escala para poder observar con claridad cada uno de los aspectos que involucran a la exposición.

29



Maqueta de un prototipo de circulación y ubicación de las piezas en la museografía.

FUENTE: http://imagenes.mailxmail.com/cursos/imagenes/1/6/el-diseno-museografico-1-2_38861_4_1.jpg

- **Montaje:** se supervisa la colocación de todos los objetos y elementos diseñados para que no se presente ninguna equivocación (Fig.30).

30



Mural introductorio de la exposición “Maestros húngaros de la fotografía” para Canopia Gestión Cultural.

FUENTE: <http://assets1.domestika.org/project-items/000/299/461/montajeMuralCanopia-big.jpg?1351096463>



poder dar a conocer el museo presentando las piezas y las temáticas que podrán encontrar dentro (Fig. 31).

- **Cobro despiece y almacenamiento de la exposición:** esta es la última fase, se determina si se va a cobrar, se pedirá contribución o será gratuita la entrada. Además de ser una exposición temporal o de otra categoría se debe de tomar en consideración el almacenamiento de las piezas y los soportes utilizados y de ser permanentes estar en constante evaluación en relación al mantenimiento de las piezas y del área en el que se encuentran.

Para Fernández y García (2001), existe una última etapa la cual denomina fase de evaluación. Esta tipo de evaluación recibe el nombre de formativa, la cual se ocupa de planes que no han sido todavía aprobados y en el cual se puede analizar se encuentran adecuados para el grupo objetivo que se encuentra dirigido, esta se encuentra evaluada



Campaña publicitaria “La realidad reflejada” , para nueva sección del museo en España.

FUENTE: <http://www.pasodezebra.com/blog/wp-content/uploads/2011/09/lco41.jpg>



con método de estudio de mercadeo con un análisis demográfico y psicográfico y de viabilidad. Esta se limita a evaluar el impacto del contenido desde lo estético, y sus posibles alcances didácticas. Y durante la fase de planificación, la maqueta es una herramienta por la cual se evalúan distintos elementos de diseño así como la utilización de materiales, iluminación entre otros elementos.

DESARROLLO DEL PROYECTO MUSEOGRÁFICO:

Según Restrepo y Carrizosa (2011), el diseño museográfico nace de dos grandes áreas: el guion y el espacio de exhibición.

El guion

Para la Dirección de Museos y Centros Culturales del Ministerio de Cultura y Deporte, Guatemala (2010) el guion o también conocido como plan

museológico, es el documento básico para determinar el concepto o la idea central del museo, en la cual es necesario determinar con claridad el propósito del mismo. Además se dan a conocer lo que se quiere exponer, explicando los objetivos con relación al contexto y la historia.

El guion da pauta para iniciar el diseño, a que es indispensable tener en cuenta todo el espacio con el que se cuenta para realizar el montaje. Se realiza un metraje lineal de cada muro y panel (el cual será explicado posteriormente). Además hay que identificar claramente las salidas y entradas de las salas y el museo, tomando en cuenta las normas de seguridad, las cuales deben de encontrarse a 30 metros de distancia, mínimo del área en donde se encuentra exhibidas las piezas.

Asimismo es importante conocer sobre el mobiliario con que se cuenta o es necesario realizar, el tipo de conservación, la iluminación del espacio, fuentes de luz,



entre otros. Estas se irán describiendo posteriormente. Así que Restrepo y Carrizosa (2011) recomiendan para comenzar a trabajar el proyecto, realizar un análisis de elementos que ayudan en la toma de decisiones para que cumpla con lo redactado en el guion y ayuda que la exhibición de cada pieza se realice de la mejor manera, aprovechando todo el espacio disponible.

Así que comenzará con un análisis de los elementos de diseño a tomar en consideración para relación de la museografía, en donde se hace un reconocimiento de cada una de las piezas.

Las piezas de la colección:

Es necesario tener una familiarización cada pieza (Fig.32), y una forma de hacerlo es haciendo una ficha de registro de cada una, la cual será colocada después en el guion técnico o ficha técnica. Es importante realizar la toma de medidas de cada objeto, tomando en cuenta el hecho



32

Fondo Arqueológico Ricardo Marsal Monzón, integrado por 108.670 piezas y 43.667 documentos asociados.

FUENTE:http://images.eldiario.es/cultura/Inventariadas-piezas-arqueologicas-Coleccion-Marsal_EDIIMA20150116_0704_4.jpg



que utilice algún tipo de marco. Y para el caso de las esculturas tomar en cuenta el tipo de material, peso y características de las obra.

Verificar siempre el método de conservación de cada pieza, para clasificarlas según su complejidad. Además conocer la técnica utilizada para saber cuan sensibles o delicados es para estar en contacto con otros materiales (metales, pinturas, fuentes de luz, entre otros) a la hora de ser exhibidos.

El espacio de exhibición:

Luego de realizado el guion es necesario con el curador determinar cómo se subdividirán los espacios de acuerdo con los temas planteados. En este momento se determina la utilización de paneles divisorios (Fig. 33), cambios de iluminación y ubicación de los textos introductorios (Fig. 34), y así ir determinando el recorrido.



Utilización de paneles cartón block impresos a color por ambas caras para la presentación del libro Diseño en Euskadi. 25 años de EIDE en el espacio Bizkaia Creativa de BEAZ

FUENTE: <http://www.arteguias.com/toledo/ocana6.jpg>



Museo histórico de la informática, vista general de la sala del Museo, y textos introductorios a la sala.

FUENTE: <http://www.upm.es/sfs/Rectorado/Vicerrectorado/Divulgacion/museos/informatica/inform1.jpg>



DISEÑO MUSEOGRÁFICO:

Según Restrepo y Carrizosa (2011) el diseño museográfico se debe realizar sobre los planos o los cortes de los espacios disponibles. En él se presentan las obras según el área y así mantener la relación con el guion. Los autores presentan una serie de pasos los cuales ayudan a la construcción del diseño.

1. Elaboración de la propuesta de montaje museográfico:

En él participan diferentes personas como lo es la dirección del museo, los curadores, los diseñadores gráfico e industriales, los conservadores y restauradores, entre otras personas. Entre todo el equipo de trabajo se determina el carácter de la exposición. Para comenzar elaborando un diseño básico en donde se dé a conocer el proyecto en general, ideas de color, y de montaje, propuestas de tipografía y la ubicación general.

De forma paralela se realiza un cronograma de trabajo en el que se especifica quiénes son responsables de cada una de las actividades a realizar. Estipulando una fecha de inauguración.

2. Elaboración de planos y maquetas:

Se presenta una idea de cómo será el sistema de exposición y como estará distribuida cada área (Fig 35).

3. Consideraciones sobre el diseño museográfico:

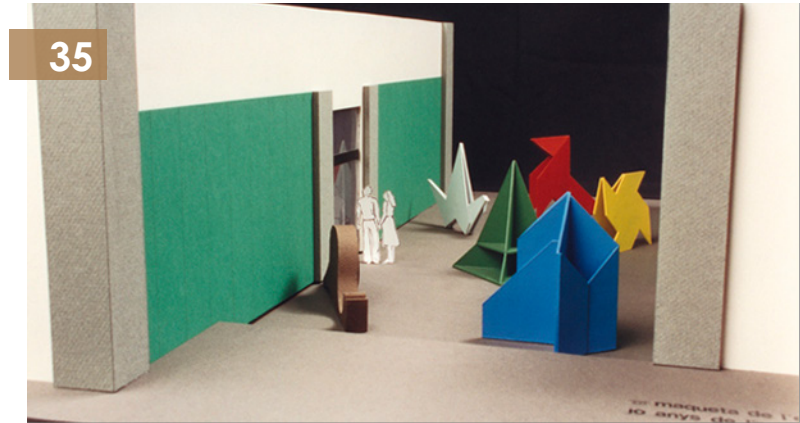
- **Espacio en relación a la protección de los objetos:** Debe de tomarse en cuenta la seguridad contra robo, incendio, control de la humedad, temperatura y de la luz solar, los cuales pueden realizar deterioro a las piezas que son expuestas.
- **Determinar el espacio disponible:** Se puede realizar una relación entre la distancia del muro dividida la cantidad de obras disponibles. Si existe una diferencia al momento de realizar la



división esto quiere decir que el espacio para las piezas es adecuado. Pero al realizar la división se encuentra un resultado similar entre pared y piezas o existe más piezas que pared este no es adecuado para colocar las piezas y será necesario la utilización de paneles o utilizar muro para crear más espacio (Fig. 36).

- **Recorrido:** Hay diferentes formas en las cuales se puede hacer los recorridos un visitantes. Estas son definidas de acuerdo con los paneles, textos o colores se encuentren la obra. Se acostumbra que para una exposición de orden secuencial se debe de comenzar de izquierda a derecha. Los autores Restrepo y Carrizosa (2011) propone diferentes tipos de recorrido:

- **Recorrido sugerido:** es el más utilizado ya que utiliza un orden secuencial y tradicional (Fig. 37).



Maqueta de los 10 años del Colegio de Andorran, en Andorra.
 FUENTE: <http://silviacastro.com/wp-content/uploads/1992/11/10-ANYS-DESCOLA-ANDORRANA-3.jpg>



Render Museográfico Sala de Mesoamérica. Proyecto museográfico del arquitecto Rogelio Granados Bárcenas, arDimu.com, 2013
 FUENTE: http://www.tlaoli.com/_include/img/work/full/muse5a.jpg



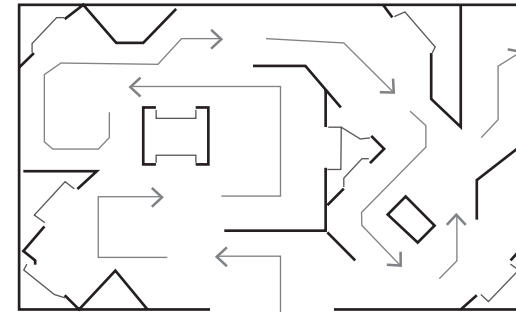
- **Recorrido libre:** esta se realiza en el orden que el visitante desee. En él se rompe una narrativa continua y tradicional (Fig. 38).
- **Recorrido obligatorio:** Esta lleva un orden establecido, no se puede saltar ninguna sala ya que este si presenta una narrativa ordenada y cronológica al guion (Fig. 39).

4. Elementos de montaje:

La escala: este elemento es primordial, ya que es el espacio en donde va cada obra ya montada, tomando como unidad de medida a la persona puesto que es el usuario.

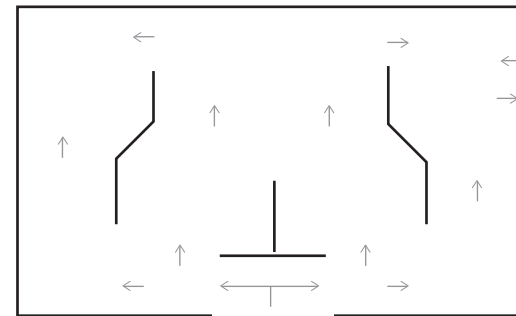
Al momento de diseñar es importante tomar en cuenta la línea de horizonte, la cual ayuda a determinar la altura que debe tener cada pieza para que este se encuentre al nivel de los ojos de la estatura promedio en la ciudad en la cual se va realizar el montaje del museo. Esta medida ayuda

37



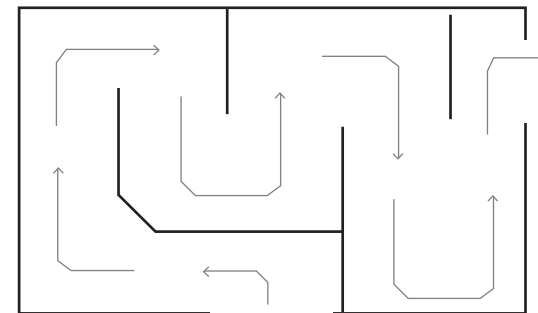
Recorrido sugerido

38



Recorrido libre

39



Recorrido obligado

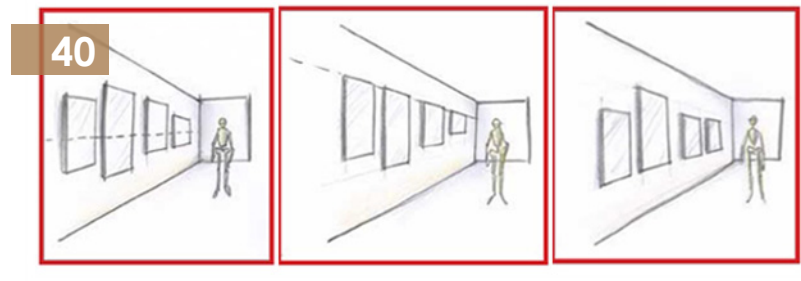
Ilustraciones: Ileana Hurtarte, referencia de: Restrepo y Carizosa (2011).



no solo para colocar los objetos sino que también para colocar vitrinas textos y fichas técnicas, las cuales respaldan la obra. Pero es importante tomar en cuenta la edad a la cual va dirigida la propuesta, ya que no es la misma medida la de un adulto que un niño/a. En donde con un niño/a el objeto debe de encontrarse a 8 a 10 cm por debajo de la altura.

■ **Distribución de los objetos:** Existen diferentes maneras en las cuales se puede realizar dicha distribución, los autores Restrepo y Carrizosa (2010) dan a conocer cinco tipos de alineación (Fig. 40):

- **Justificado por el centro:** las obras se colocan sobre la línea del horizonte (Fig. 41).
- **Justificado por debajo:** Utilizada normalmente cuando existe un elemento arquitectónico que marca una línea de horizonte más baja como lo puede ser una cenefa, barandas o zócalos.



Justificación al centro

Justificación por alto

Justificación por debajo

FUENTE: <http://image.slidesharecdn.com/manualmuseografia-1-130706223019-phpapp01/95/manual-museografia-14-638.jpg?cb=1373149883>



Distribución de manera modular justificado al centro. Exposición de fotografía Serge Gainsbourg chez Sotheby's, Francia
 FUENTE: http://www.museeniepce.com/var/ezflow_site/storage/images/exposition/exposition-passee/l-indochine-en-guerre/l-indochine-en-guerre-vues-de-l-exposition/8160-1-fre-FR/L-Indochine-en-guerre-vues-de-l-exposition.jpg



- **Justificación por lo alto:** si el espacio expositivo presenta techos bajos, se utiliza esta alineación con el fin de crear una sensación de mayor altura en el espacio.
- **Distancia del muro:** es recomendado respetar una distancia de 70 cm entre el espectador y la pared.
- **Distribución por hileras:** se colocan las piezas en ciertos casos y común mente son pinturas, ilustraciones o fotografías las que se colocan de manera modular (Fig. 41 y 42).
- **Bases:** estas son utilizadas para presentar objetos tridimensionales como lo son esculturas, objetos históricos, muebles, entre otras cosas (Fig. 43). Es importante que la hora de utilizar las bases es recomendable tomar en consideración que el frente del objeto coincida con la orientación del recorrido de la muestra y que los objetos se puedan observar desde todos los ángulos.



Vitrina modular, justificada por debajo en la sede de Molines Patrimonis. Andorra, 2011

FUENTE: <http://silviacastro.com/wp-content/uploads/2011/11/MOLINES-1-.jpg>



Base utilizada para colocar las piezas, en el Museo de Histórico Nacional de Argentina.

FUENTE: <http://museografia.com.ar/wp-content/uploads/2013/07/soporte-guitarra-1.jpg>



- **Paneles:** Estos son utilizados para dividir espacios, para estructurar la exposición de manera vertical y es característico porque es fácil de manejar y trasladar en cada espacio. En muchos casos se utiliza para ampliar un área o espacio creando recorridos visuales continuos. Tienen una altura promedio de 2.40 metros (Fig. 44).

5. Vitrinas:

Se presentan como cajas o tapas de cristal para exhibir de manera segura los objetos (Fig. 45). Estos facilitan la observación de cada uno de los elementos. Estos en ciertos casos ayudan a establecer un recorrido dentro del museo. Por lo que la vitrina se caracteriza por proteger, permite la visibilidad, tener buena apariencia y captar la atención del usuario.

Existen diferentes tipos de vitrinas, las cuales se deben de elegir según las características del objeto y la razón por la que se desea presentar de cierta forma la pieza.



Paneles utilizados para la explicación del proceso de restauración en el Museo de Navarra.

FUENTE: <http://www.navarra.es/NR/rdonlyres/C3CB3407-DE67-4241-912D-48B729E131FC/142708/051109cu10a1.jpg>



Vitrinas vertical en el Museo Fernandez Blanco para la colección de Tesoros Precolombinos.

FUENTE: http://1.bp.blogspot.com/-iEZ2BtDh0U/TeX-e_WDHI/AAAAAAAAABAA/cZRsk3Dqfnc/s1600/DSC_0458.JPG



- **Vitrina horizontal:** son utilizadas para colocar objetos con el fin de ser conservados y expuestos de manera horizontal como lo son libros, papel, textiles, entre otros (Fig. 46).
- **Vitrina vertical:** sirven para exponer piezas de gran tamaño o un conjunto de piezas de menor tamaño (Fig. 45).

6. Textos de apoyo:

Su función principal es el de explicar describir e ilustrar todas las ideas en relación con el concepto generado en el guion. Este es utilizado comúnmente al inicio de la exposición, para presentarse al visitante (Fig. 47). Otro momento en el cual es utilizado es el al inicio de cada tema, época o área.

La información presentada es de origen particular. Sus contenidos son claros y concisos para una comprensión de niños, estudiantes, adultos y especialistas. La extensión y el tamaño que abarque dicha información dependerán de la cantidad de palabras utilizadas en el texto.



Vitrina horizontal del encuentro entre el Mundo Antiguo y el Universo del sueño.

FUENTE: http://www.fundacion-granell.org/imagenes_exposiciones/lecturas/vitrinas.jpg



Texto introductorio en la exposición de Museo Numismático Catalan, de Barcelona.

FUENTE: <http://silviacastro.com/wp-content/uploads/1999/11/EL-TRESOR-6.jpg>



Además de los textos introductorios, también existen los textos en las fichas técnicas en la cual se puede observar información específica de cada objeto en la exposición. Es recomendable ser colocadas a la derecha de cada pieza con una altura no inferior a los 120 cm. Los datos deben de presentarse en el siguiente orden, aunque puede ser colocar información adicional para complementar (Fig. 48).

- Autor
- Lugar y fecha de nacimiento y muerte del autor
- Título de la obra
- Fecha de elaboración
- Técnica
- Procedencia

7. Iluminación:

Existen distintos tipos de iluminación pero es necesario tener presente, a continuación se presentan los distintos tipos de iluminación que se pueden utilizar:



Cédulas museográficas, con información relacionada con el tema de piezas. En el museo de Arqueología de Barcelona.

FUENTES: <http://silviacastro.com/en/2010/11/phoinikes-the-red-men/>



- **Luz natural:** se puede observar 100% el color natural, pero es difícil de controlar cuando existen variaciones climáticas. Esta nunca debe de ser directamente a los objetos ya que pueden dañar la pieza u objeto. En ciertos casos se recomienda la utilización de filtros UV para proteger los rayos directos del sol.

- **Luz artificial:** Es importante tomar en cuenta el brillo, el rendimiento del color, el control de los rayos ultravioleta e infrarrojo que ofrece. Es recomendable trabajar con rieles y proyectores que permitan utilizar diferentes tipos de focos o bombillas en cada espacio (Fig. 49).

- **Luz incandescente:** Utiliza bombillas corrientes, se presenta en diferentes tonalidad en ciertos casos amarillas, o cercanas a la luz natural (Fig. 50).

- **Luz fluorescente:** Esta se dispersa por toda la sala, es fría por lo que no emite mucho calor y no



Iluminación artificial, Spotlight. Para iluminación directa a cada una de las piezas.

FUENTE: http://www.iguzzini.com/media/immagini/1669_z_palco_iguzzini_led_spotlight_optibeam_2.jpg



Iluminación incandescente, para dar una simulación de luz natural en el Museo Emil Schumacher.

FUENTE: <http://www.lightecture.com/wp-content/uploads/2012/12/The-Emil-Schumacher-Museum.jpg>



afecta la conservación de los objetos. Este tipo de iluminación sirve para paredes completas u objetos en vitrinas.

8. Manejo de color:

Es importante resaltar el color utilizado en los montajes, ya que la combinación de estos determina la relación de armonía que se quiere transmitir (Fig. 51). Pero los autores Restrepo y Carrizosa (2010) proponen tres reglas para evitar problemas con el manejo del color:

- Manejar una sola gama de color (Fig. 52).
- Al realizar una combinación de color siempre evitar los tonos fuertes ya que crean un ambiente agresivo, a menos que lo que se prenda sea captar la atención del usuario.
- Tomar en cuenta que el color no debe de distraer la atención del usuario.



Diferenciación de cada sección con el manejo del color dentro del Museo de Historia Mexicana

FUENTES:<http://sergiorodriguez.com.mx/dir/wp-content/uploads/2010/06/Las-Castas-1-1024x685.jpg>



Cada sección de la exposición de 10 años de la colegio de Andorran.

FUENTES:<http://silviacastro.com/wp-content/uploads/1992/11/10-ANYS-DESCOLA-ANDORRANA-9.jpg>



TIPOGRAFÍA EN LA MUSEOGRAFÍA:

Según Tam (2014) es un medio en donde se da conocer la información, la cual va dirigida a una gran variedad de público. Se recomienda la utilización de un lenguaje simple y directo para una comprensión más rápida y fácil.

Elaboración de etiquetas o rótulos: esta se muestra información específica acerca de un objeto. Esta se puede clasificar en dos:

- **Rótulo informativo:** se da conocer características básicas del objeto.
- **Rótulo interpretativo:** describe al objeto dentro de un contexto.

Dentro del diseño gráfico tiene como finalidad hacerlo más visible, atractivo y legible para el

usuario. En donde se procura el diseño sea limpio y despejado, considerando la estética.

Entre algunas recomendaciones se encuentra:

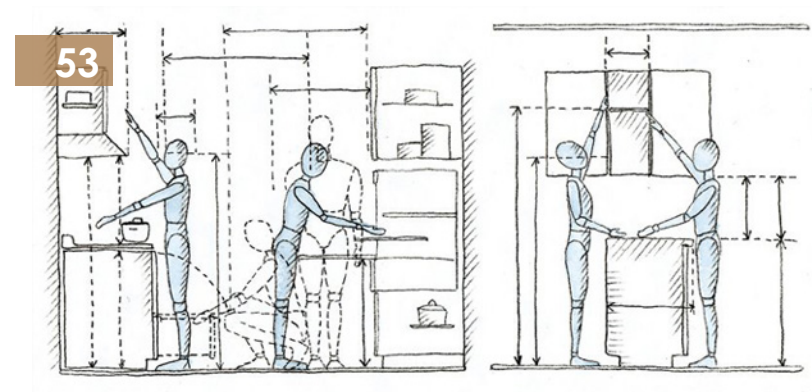
- Seleccionar familias tipográficas legibles, combinando hasta dos familias distintas.
- Escribir con mayúsculas y minúsculas.
- Realizar jerarquías de textos para comprender la diferencia entre título, subtítulo y cuerpo de texto.
- Evitar las tipografías cursivas y ornamentadas
- En relación al tamaño utilizar un mínimo de 4 mm en las minúsculas. Para tomar como base se puede utilizar el Arial 14, menor a este se dificulta la lectura.
- Jugar con el color dentro de la tipografías.
- Utilizar un interlineado de 1.5
- Alinear el texto conforme a la orientación del recorrido de los espacios.



Factores ergonómicos:

Ergonomía:

Procede de las raíces griegas. En donde ergo significa trabajo o esfuerzo y nomos significa ley. Por lo que actualmente, según González (1996), la ergonomía hace más eficiente la relación de los seres humanos con áreas de trabajo (como se puede observar en la fotografía). Esta ayuda a normalizar las actividades laborales de las personas las cuales pueden estar vinculadas desde actividades desde el ámbito industrial (Fig. 53) hasta las diversas actividades visuales que realizan diariamente (labores, recreativas, estudios, deportivas, entre otras). A continuación se determinan los factores que intervienen en el desarrollo de la museografía:



Se muestra el espacio ergonómico que ocupa una persona .

FUENTE: <http://3.bp.blogspot.com/-l-yTQgOFHW4/T58i5ASdP0I/AAAAAAAAABQw/-rDWPgfBZKo/s1600/Ergonomia-en-un-Restaurante.jpg>

Factores ambientales:

Según Fernando (2011) los factores ambientales se encargan del estudio de las condiciones físicas en las cuales se encuentra envuelto el ser humano.



Este se ve influido por su desempeño ya que realiza diferentes actividades las cuales son determinadas por las siguientes dos condiciones:

- **Sonoro:** en ciertos casos puede ser agradable, ya que acompaña el recorrido. Pero en la mayoría de los casos se caracteriza por ser molesto e indeseable ya que no presenta un contenido informativo y puede llegar a cansar.
- **Lumínico:** esta interfiere en la adecuada visualización de los objetos (Fig. 54).

Pero de igual manera Restrepo y Carriozosa (2011) agrega como elementos de iluminación, materiales y sujeción, que a continuación se detalla más.

- **Iluminación:** debe procurar las condiciones necesarias para que la pieza pueda ser observada con claridad respetando que el dispositivo utilizado no deteriore los objetos (Fig. 54).



El espacio expositivo se ilumina con baños de luces de colores las escenas o las vitrinas con el fin de generar una mejor visibilidad y emotividad a la colección.

FUENTE: http://2.bp.blogspot.com/-q_hAWfWTpaM/U0UvvpZRq6I/AAAAAAAAAETs/vQt6K07cr2Y/s1600/exposiciones.jpg



- **Materiales:** durante el desarrollo de la selección de materiales es necesario tomar en cuenta la pieza que va a contener y las características que puede soportar como es la durabilidad, resistencia y la iluminación que puede recibir.
- **Sujeción:** existen diferentes maneras de sujeción de piezas, pero existen dos factores determinantes que indican el tipo de sistema adecuada para realizar dicho montaje los cuales son el peso y las dimensiones de las obras. Hay diversas formas en las cuales se puede montar sobre un muro sin tener que perforar o intervenir sobre la pared (las cuales son las más utilizadas):
 - **Riel:** Consiste en una sucesión de soportes alineados y salientes de la pared (Fig. 55), a pocos centímetros del techo y distanciadas una de la otra 15 o 20cm. Mientras más pequeña sea la separación entre los puntos, mayor precisión se logrará en el distanciamiento de las obras (Fig. 56).



Riel para muro con clips para soporte de piezas.

FUENTE: http://www.promuseum.fr/_upload/ressources/photos/E521/E521X.jpg



Montaje de piezas en rieles.

FUENTE: <http://www.tensocable.com.ar/images/373.jpg>



- **Adosados a paneles:** Se utilizan diversos paneles en los cuales se pegan las obras o se insertan en su interior colocándoles vidrios para ser observados desde su exterior (Fig. 56).

Factores de la accesibilidad:

Según Lidwell, Holden y Butter (2005), afirman que tanto los objetos como el espacio deben ser diseñados para que puedan ser utilizados por todas las personas, sin ser modificados o alterados para ciertas personas. Este factor hace injerencia en que no debe de existir ninguna alteración o modificación por parte de personas con discapacidades.

Factor de la perceptibilidad:

Según González (1996), la percepción es una actividad netamente del organismo que se ve acompañada de las impresiones que puede recibir (Fig.57). La percepción no es una copia de los objetos percibidos sino que se encuentran ajenas a las características visuales, táctiles, térmicas o de solidez



Piezas adosadas en paneles para visualización de ambos lados.
FUENTE: <http://www.banguat.gob.gt/museo/images/fotografias/bancodeguatemala/banguat3.jpg>



Factor de perceptibilidad, donde el visitante tiene un impresión acompañada de la experiencia.
FUENTE: http://www.gruptransversal.com/sites/default/files/interactiu_2.jpg



sino que esta se centra en la reacción que tiene el organismo a cada una de estas características.

Factor de la operatividad

Esta busca responder a todas las necesidades del ser humano, sin exclusión. Pero es importante resaltar que no es necesario el esfuerzo de una visión más detalla, ya que busca facilitar la información mediante la ubicación (Fig. 58).

Factor de la visibilidad

Según la Real Academia Española (2014) define la visibilidad como la cualidad de poder ser reconocidos a mayor o menor distancia los objetos, dentro de un ambiente (Fig.59). Y en el factor de visibilidad, se puede determinar visible cuando la persona observa con claridad los objetos no importando a que distancia se encuentre del objeto.



Museo de Arqueología de Cataluña. Barcelona. Muestra las piezas para ser observadas a detalle en un espacio abierto.

FUENTE: <http://silviacastro.com/wp-content/uploads/2010/11/FENICIS-19.jpg>



Montréal Science Centre Project, (Proyecto del centro de ciencia, Montreal) muestra de manera visible cada uno de los detalles de las piezas en exposición.

FUENTE: http://www.trammedia.ca/images_icons/museo.jpg



Factores de legibilidad:

Según Rodríguez (2007), define a la legibilidad como la calidad del texto de ser clara su lectura, no entendiéndose únicamente como fácil su lectura. Por lo que busca que la atención hacia el texto sea constante según la composición realizada, la selección de tipografías se adecuada o distancia en que se encuentre.

Factores físicos:

Según Restrepo y Carrizosa (2011) se ven influenciados según la necesidad del usuario, en relación a la museografía, el nivel en el que se encuentra la pieza es muy importante ya que este debe de partir del horizonte de la visión de una persona en estatura promedio (Fig. 60).

Pero en caso de presentarse que el público visitante son niños/as es necesario que el promedio de la edad y de la altura de la ciudad en la que se vaya a colocar debe de encontrarse 8 a 10 cm por debajo de la altura del niño/a (Fig. 61).



Casa de la Cultura Ecuatoriana "Benjamin Carrión". Se muestran las piezas estan colocadas a una altura promedio.

FUENTE: <http://cceazuay.org.ec/wp-content/uploads/2012/06/Proceso.jpg>



Instituto Nacional de Antropología e Historia, donde utilizan la altura promedio de los niños/as para colocar las piezas.

http://revoluciontrespuntocero.com/wp-content/uploads/2014/04/Visitas_guiadas_talleres_juegos_did%C3%A1cticos_actividade-s-art%C3%ADsticas-y-recreativas-son-algunos-de-los-recursos-que-diariame.jpg



Factor de la tipografía

Según Tam (2014) recomienda la utilización de familias tipográficas, para que no exista la utilización de diversas tipografías. La jerarquía de textos (Fig. 62) es muy importante para no crear una monotonía o un cansancio, en él se puede jugar con el color para crear importancia o resaltar textos importantes. Con relación al tamaño de la tipografía es necesario que el mínimo de la altura de una minúscula debe de ser de 4mm. Se puede tomar como base una Arial 14 (Ejemplo). Es necesario la utilización de un interlineado de 1.5 para que no se encuentre tan cargados los párrafos.

Factores del color:

Según Restrepo y Carrizosa (2011) el manejo del color debe obedecer criterio de identificación, principalmente con la imagen corporativa del museo y la temática que se está manejando en el museo, para así crear una integración y unidad entre todos los elementos (Fig. 63).



Se evidencia el manejo de jerarquía de textos para captar la atención del grupo objetivo.

FUENTE: <http://www.sicario.tv/wp-content/uploads/2011/12/08.jpg>



Utilización del color para genera identificación, principalmente en los niños/as. Museo de los niños, Argentina.

FUENTE: <https://canalplusnews.files.wordpress.com/2011/02/cmh2low.jpg>

Experiencia desde Diseño

Museo de Londres

Según el Museo de Londres (s.f.) es una galardonada institución de beneficencia, financiada por una variedad de organizaciones e individuos, principalmente de la ciudad de Londres. Ha recibido premios tales como: Excelencia en campaña de marketing, Exposiciones temporales, Museos y Patrimonio a la excelencia en la iniciativa para la educación, premio de la revolución para la innovación, por aplicaciones digitales, museo europeo del año, entre otros.

El Museo de Londres es una fusión de dos museos anteriores: el Museo de Guildhall, fundado en 1826 y el Museo de Londres fundado en 1912. Estos se reúnen posterior a la segunda guerra mundial, abriendo sus puertas en el año 1976. El museo de Guildhall, en su mayor parte se encuentra piezas arqueológicas como lo es el fragmente de mosaico romano de la



Logotipo y localidad del museo.

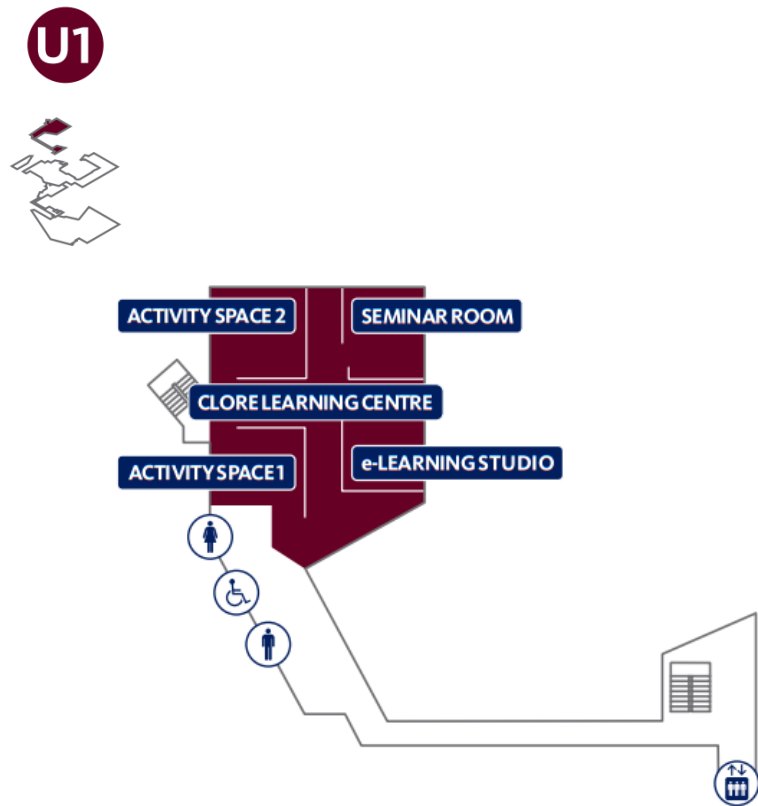
FUENTE: http://www.megalithic.co.uk/a558/a312/gallery/England/Greater_London/MusLondon.jpg

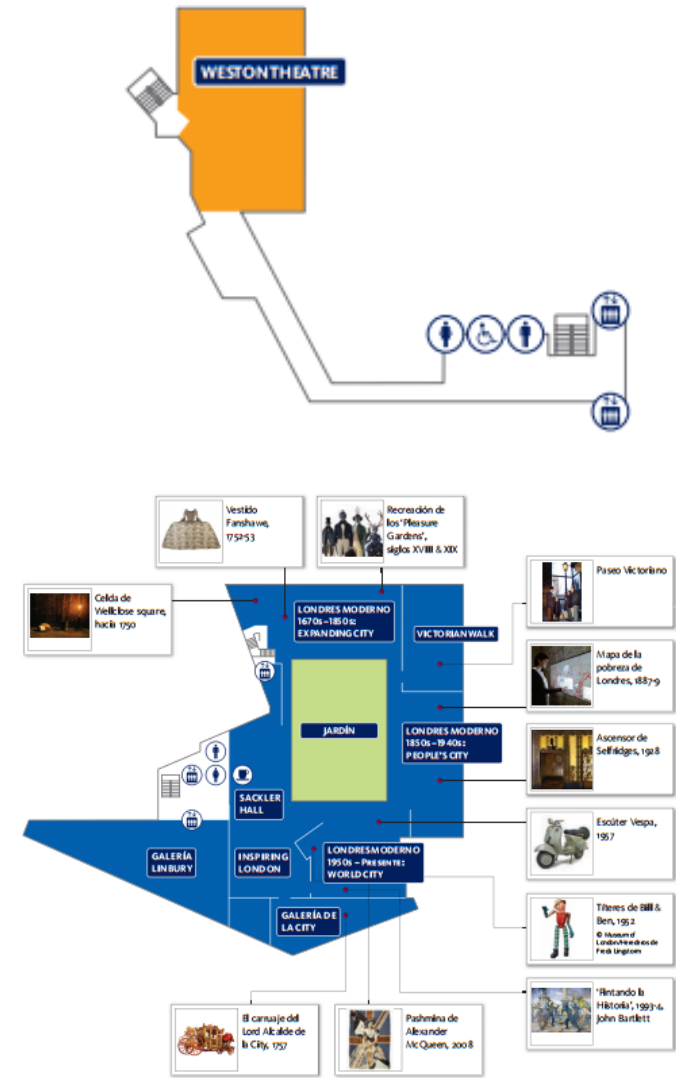
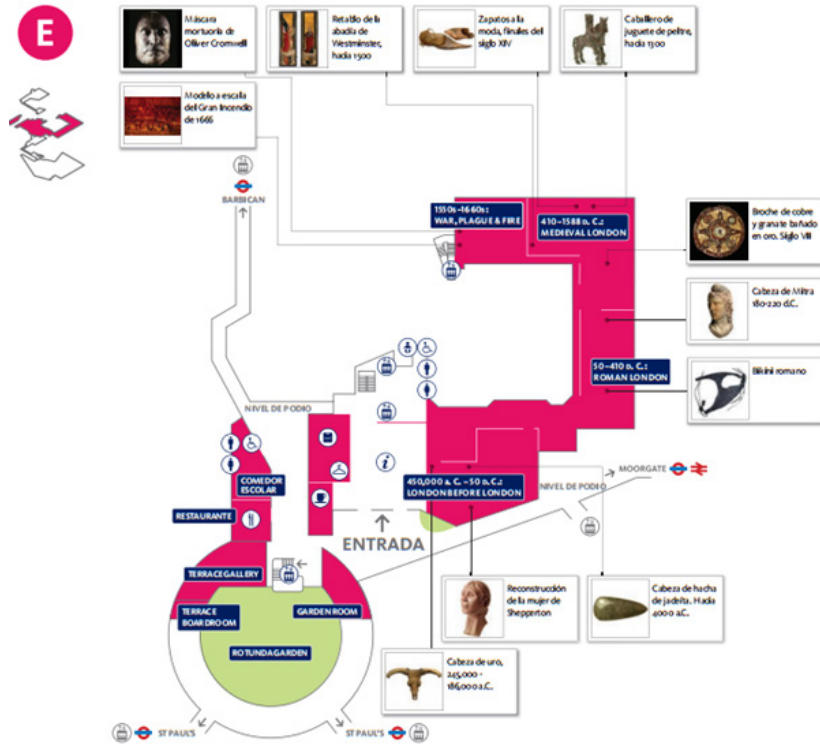
Torre de la Calle en la ciudad de Londres. Y el museo de Londres tenía interés un poco más amplios como recolección de objetos modernos, pinturas y trajes junto a la arqueología. Pero desde 1976, el Museo de Londres ha operado como un museo de historia social y urbana.

El museo se desarrolló con el fin de ser ambientalmente sostenible y creativo con un enfoque que lleve a fortalecer las habilidades de los líderes, el persona y los voluntarios de apoyo con colecciones a trabajar para asegurarse que los museos estén provistos de personal especializado en sus colecciones y en el montaje del mismo.

Presenta un soporte digital con el fin de presentar que los museos pueden tener un espacio en dichas áreas con el desarrollo de aplicaciones móviles que informan de actividades o realizan guías dentro y fuera del museo. Y así crear un mayor acercamiento para el público en general.

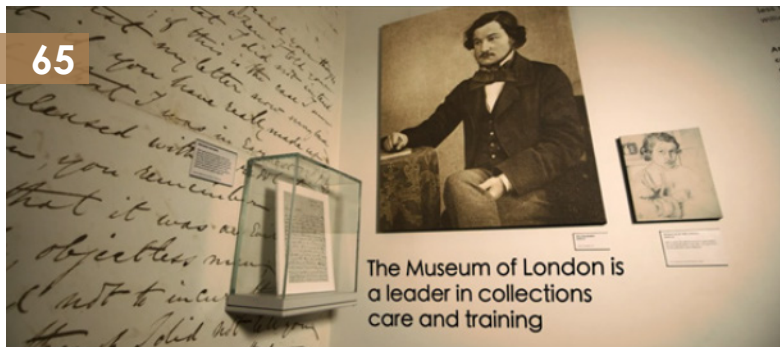
A continuación se muestra un plano de planta del museo en el que se pueden observar las diferentes salas y los cuatro niveles en los cuales se encuentra dividido el museo:





Fotografías del interior del museo, en ellas se puede observar las diferentes herramientas en donde el usuario puede intervenir en la colección, conocer más sobre la historia de Londres y tener un contacto más directo y concreto con la información presentada.

65



Museo de Londres, es líder en colecciones, cuidado y capacitación de las piezas.

imagen del video: <https://www.youtube.com/watch?v=B3veFZ6G5Vc>

66



Preservación de las piezas

Imagen del video: <https://www.youtube.com/watch?v=B3veFZ6G5Vc>

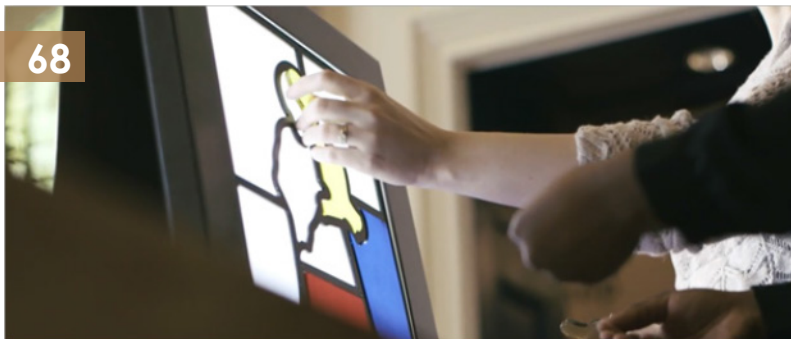
67



Recreación de una barbería

FUENTE: <http://cdn.londres.es/guias/londres/fotos/thumbs/museo-londres-recreacion-barberia.jpg>

68



Interacción del usuario con la colección.

imagen del video: <https://www.youtube.com/watch?v=B3veFZ6G5Vc>

70



Exposición por juegos Olímpicos 2012

FUENTE: <http://www.museumoflondon.org.uk/files/6714/2891/2592/Cauldron-homepage.jpg>

69



Restos arqueológicos del museo de Londres

FUENTE: <http://cdn.londres.es/guias/londres/fotos/thumbs/museo-londres.jpg>

71



Montaje de la ropa en la época victorina

FUENTE: <http://cdn.londres.es/guias/londres/fotos/thumbs/museo-londres-ropa-victoriana.jpg>

Streetmuseum Londinium, es una aplicación móvil la cual sitúa en diferentes direcciones de la capital donde se puede sumergir en las vistas y sonidos de Londres romano. Desenterrando artefactos excéntricos, como si fueran descubiertos por primera vez, revelando las historias de la vida dentro de la aplicación, en Londinium (Fig.72 y 73).



Creación de aplicaciones móviles con el fin de mostrarle al usuario la colección que se encuentran dentro del museo

FUENTE: http://www.museumoflondon.org.uk/files/4213/6546/4741/BAN_ExploreOnline.jpg



Los diferentes dispositivos en los cuales se puede acceder a dicha aplicación.

FUENTE: <http://www.museumoflondon.org.uk/Resources/app/Streetmuseum-Londinium/home.html>

Tesoros de Tutankamon

Fernández y García (2001) muestra un análisis de una exposición entre ellas se encuentra los Tesoros de Tutankamon. En este análisis se puede observar el trabajo empleado por la diseñadora Margaret Hall, quien realiza dicha exposición en diversos países alrededor del mundo. A continuación se muestra algunos textos extraídos del análisis de las exposiciones:

Título: Treasures of Tutankhamun (Tesoros de Tutankamon).

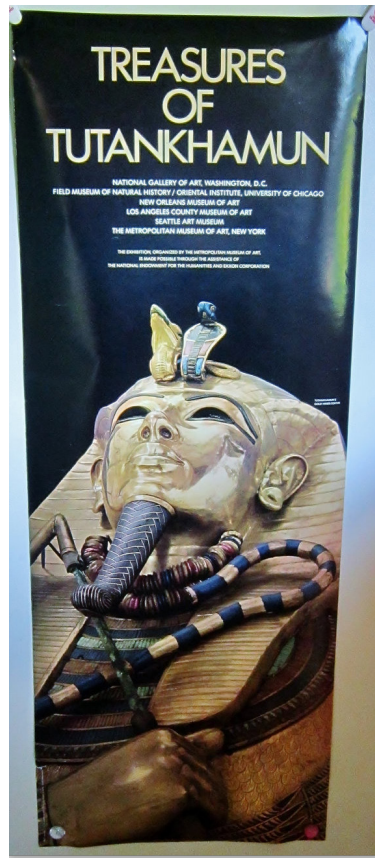
Diseñadora: Margaret Hall

Descripción: "...las grandes exposiciones nacieron en medio de un clima intelectual propicio para asignárseles las funciones de aprendizaje y entretenimiento." "Tesoros de Tutankamon – un conjunto de 55 piezas maestras-, como expresión de mutuo entendimiento y colaboración de distintas disciplinas dentro de su elaboración..." Por lo que

da a conocer Fernández y García que no es un trabajo de solo una persona en la realización de dicha exposición, además se pueden ver envueltos las disciplinas de Arquitectura, Diseño Industrial, Diseño Gráfico, en gran parte de su desarrollo. "... en la magnificencia de las instalaciones, en las innovaciones tanto técnicas como materiales, y en el montaje y la puesta en escena. De este modo, grandes paneles fotográficos, una ciudad señalética en el interior y en el exterior, llamativos medios gráficos y audiovisuales, alarde lumínico y de diseño (vitrinas, paneles, plintos, cartelas, textos, etc). En muchos sentidos espectaculares por su novedad, contribuyeron a la mejor contextualización de la muestra y a fijar una tipología de <<alto>> consumo de masas." "La exposición fue organizada y distribuida en siete distintas secciones o áreas, correspondientes a otros ámbitos que intentaron contextualizar la situación original de la Tumba de Tutankamon en el Valle de los Reyes, en Egipto."

Se pueden observar una serie de fotografías las cuales muestran la colección de la exposición la cual inicia en 1977 y se encuentra vigente hasta la actualidad siendo adaptada para un público en general.

74



FUENTE: https://img0.etsystatic.com/014/0/6597238/il_570xN.466327130_t4i2.jpg

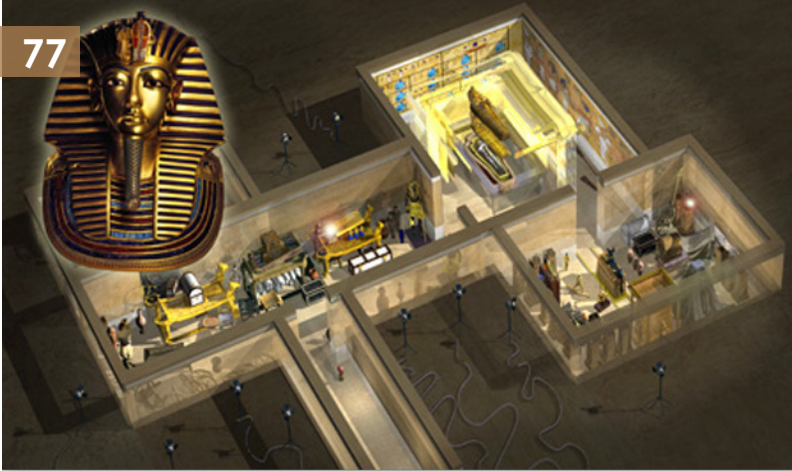


FUENTE: <http://guias-viajar.com/madrid/wp-content/uploads/2010/05/fotos-madrid-exposici%C3%B3n-tutankamon-064.JPG>



FUENTE: <http://static.guim.co.uk/sys-images/Guardian/Pix/pictures/2010/10/22/1287769981264/The-Tutankhamun--His-Tom-007.jpg>

77



FUENTE: <http://assets.archivhadas.es/system/userfiles/image/faraon1.jpg>

78



FUENTE: <http://img.absolut-paris.com/wp-content/uploads/2012/05/Tutankam%C3%B3n-y-sus-tesoros-en-Par%C3%ADs.jpg>

— DESCRIPCIÓN —
de resultados

A continuación se presentan los resultados de las entrevistas realizadas a los sujetos de estudio, previamente establecidos en base a su experiencia en el campo de la museografía.

Entrevista Roberto Dominguez

Trem Studio (Madrid)

Anexo 1

Quiero aclarar que nuestra empresa está especializada en diseño museografico. El diseño gráfico es una parte más de ella. En la medida de lo posible contamos con gente especializada en este segmento para realizar los proyectos que nos encargan. Las preguntas, por tanto, las responderé como diseñador museográfico.

1. ¿Desde cuándo se desenvuelve en el ámbito de la museografía?

2002

2. ¿Qué lo motivó a desenvolverse en el medio de los museos?

La carencia de tejido industrial en España y por lo tanto la casi ausencia de demanda de diseño industrial, que es en un principio a lo que estaba enfocado el estudio. Había y hay mayor demanda en diseño museográfico.

3. ¿Qué importancia tiene la museografía y por qué?

Es una herramienta más para divulgar conocimiento. Antiguamente, cuando no existía internet, gozaba de mayor importancia es conseguir información sobre temas especializados era más complicado que en la actualidad. Un museo o exposición era una oportunidad única de ampliar conocimientos sobre

una temática determinada. Ahora la información es mucho, pero que mucho más accesible.

4. Desde su experiencia ¿qué proceso ha utilizado para realizar la museografía y quiénes intervienen en el trabajo interdisciplinario?

Como mínimo en un museo o exposición siempre debe haber un comisario y un estudio/persona que desarrolle el diseño museográfico. Con la actual crisis incluso la figura del diseñador es eliminada y el propio comisario hace las veces.

Además, en un museo o exposición pueden intervenir varios oficios, como personal científico, diseñadores gráficos, empresas de audiovisuales, empresas especializadas en la construcción de museos, especialista en iluminación, maquetistas etc.. Las personas y oficios a intervenir, dependen de qué y cómo se va exponer una determinada información.

5. ¿Considera que existe una evolución en la museografía?

Existe una evolución en la medida que un museo necesita de soportes para representar la información. Se ha pasado de utilización de gráfica y escenografías con maniquís, a el uso de nuevas tecnologías como la realidad aumentada.

6. ¿Cómo cree el público percibe la museografía?

Los museos en general son percibidos como espacios para gente especializada, snobs, frickis o como excusa para pasar una tarde cuando no se encuentra algo mejor que hacer.

7. Describir, ¿qué parámetros se toman en cuenta en la realización de una cédula museográfica?

Los parámetros que seguimos nosotros es exponer los contenidos que nos pide el cliente, como quiere el cliente y que sea lo más ameno, legible y accesible para el gran público.

8. Explicar ¿cómo se determina la circulación dentro del museo?

Depende del discurso de la exposición, sus contenidos y el espacio donde se expone.

9. ¿Cuál considera que es el rol del diseñador en la museografía?

Vestir al contenido para que pueda ser entendido. O dicho de otra manera diseñar el contenedor.

10. ¿Cuál es el mayor reto del diseñador gráfico en la museografía?

Que te vuelvan a llamar para el siguiente trabajo.

11. ¿Qué hace una museografía exitosa?

Sin querer ser pedante, habría que definir primero que es la museografía exitosa. Nosotros solo aspiramos a que el público salga del evento con un mayor conocimiento del que tenía antes de entrar. Si además se crean emociones asociadas al contenido, nos damos por plenamente satisfechos.

12. ¿Cómo visualiza en un futuro a la museografía en el mundo?

En España, sigue la tendencia como hasta ahora, no habrá un gran cambio. Los contratos de la mayoría de museos y exposiciones se los reparten los mismos de siempre, es un mundo muy restringido. Un cambio con los mismos protagonistas es complicado. En el resto del mundo no tengo la suficiente experiencia para dar una opinión.

Entrevista Arq. José Mario Maza

Anexo 2

1. ¿Desde cuándo se desenvuelve en el ámbito de la museografía?

Desde hace 20 años, tomando en cuenta desde mi graduación de la maestría en museología hasta el presente año 2015.

2. ¿Qué lo motivó a desenvolverse en el medio de los museos?

Principalmente el patrimonio y el arte. Tomando como partida el hecho de haber estudiado y graduado de arquitecto.

3. Desde su experiencia ¿qué proceso creativo ha utilizado para realizar la museografía y quiénes intervienen en el trabajo interdisciplinario?

Principalmente se inicia desde el enfoque de qué se quiere comunicar en el museo a través de la

museografía. Colores, formas, tipografías, infografías, las cuales crean mensajes y percepciones. Por lo que es elemental, básico y necesario que el diseño gráfico esté incluido dentro de la museografía. Principalmente intervienen los arquitectos, museólogos, museógrafos y diseñadores gráficos.

¿Cómo se interrelacionan cada disciplina en el desarrollo de la museografía?

¡Uy! Siempre se sacan los ojos. Sobre todo la parte académica y la parte más difícil es la parte textual que tiene que llevar, la información, el planteamiento. ¿Cómo es? Alguien debe tomar la batuta. Y la batuta la debe tomar el museógrafo o el museólogo, es quien tiene que coordinar a este grupo de tres disciplinas.

4. ¿Qué parámetros se toman en cuenta en la realización de una cédula museográfica?

Yo tomo los parámetros en todo. Yo tomo los parámetros pensando que el color me da una

sensación, y que de ahí es mi punto de partida. De rechazo o de acogida. El primer parámetro es el color, luego las formas, la cantidad de texto, el tamaño de la infografía, y el lenguaje. El color que ya lo dije, las formas que deben de ser básicas y elementales ya que el público de Guatemala es un público que no lee, es público que sabe, o cree que sabe y percibe, para el esto es norma y regla.

Por lo que los parámetros dentro del diseño gráfico es reconocer estos temas y segundo es ir acompañado por la parte profesional que le apoya el diseñador. Ya que el diseñador gráfico se va demasiado por la parte creativa y en este caso la museografía tiene una función la cual es importante y es más importante la parte funcional que la parte de creatividad. El diseñador gráfico es el mecanismo por el cual la gente se va a sentir atraída de leer o de informarse. Dándole ese confort a la gente para que se acerque.

5. ¿A través de ejemplos cómo considera que intervienen los factores ergonómicos en la museografía?

Lo que pasa que hay un punto de partida en la museografía, y es el hombre no toca el objeto la distancia es importante, pero quiera que no también es importante muchas otras cosas también es importante el color, en las circulaciones es la distancia, la posibilidad de acceso de usted a la obra, no debe de ser un acceso directo; sino el museo de los niños es otra cosa debe montarse en eso. Depende muchísimo de la proyección ya que todo espacio que usted va a diseñar el punto de partida en ergonomía, en gráfico son las piezas que usted va a tener, la colección que usted va a manejar.

6. ¿Considera qué en Guatemala se respetan los factores ergonómicos en la realización de la museografía?

No se respetan, pero se puede realizar.

Por ejemplo hoy se hizo un museo en una semana, en el parque central y se observa un inflable. Este inflable es un museo, que se construyó en 16 horas, y tendrá una duración de una semana. El cual recibe el nombre de Festival de la Cultura, impulsada por la Municipalidad de Guatemala. Se empezó a trabajar con diseño gráfico, porque desde un principio no tenía línea de diseño. Y da comienzo a una imagen constitucional, pero eso ya es otra cosa. Este (refiriéndose al Museo de Arte Moderno) tiene una imagen maravillosa pero no constante, y lo malo que cada cuatro años hay que cambiar todo el diseño, por lo que no permite esa identificación.

Entre los más definidos se encuentra el Museo Ixchel, pero no se encuentra al 100% definido. Pero para el desarrollo de la cédula, es importante tomar en cuenta: cuántas cédulas, cuánto va a medir cada cédula, qué papeles, qué color tiene, forma, qué fuente tiene, qué tamaño tiene.

Ninguno tenemos un reglamento diseño para guiarnos, los textos son de este tamaño (pequeños, grandes, medianos; gestos con las manos), no hay de eso. En ese aspecto, yo como crítico, Guatemala no tiene esa sensibilidad. Nosotros sacamos un nuevo museo, que se va abrir dentro de poco (fecha estimada diciembre 2015 aproximadamente), y es el primer museo que tiene reglamento e imagen del uso del museo. Porque todo va desde el color qué se usa, el tamaño de la letra, el logotipo, cómo se puede usar el logotipo. Pero eso no existe en ningún otro, nadie tiene la sensibilidad porque además los museólogos, museógrafos existen muy pocos, no tienen esa visión y esa sensibilidad. Vaya usted a todos lados, tienen sus diferentes estilos. Solo aquí no (Museo de Arte Moderno), aunque es un pleito con todo el mundo, estandarizando mínimo las cédulas. Y esos son parámetros museográficos que la gente desconoce.

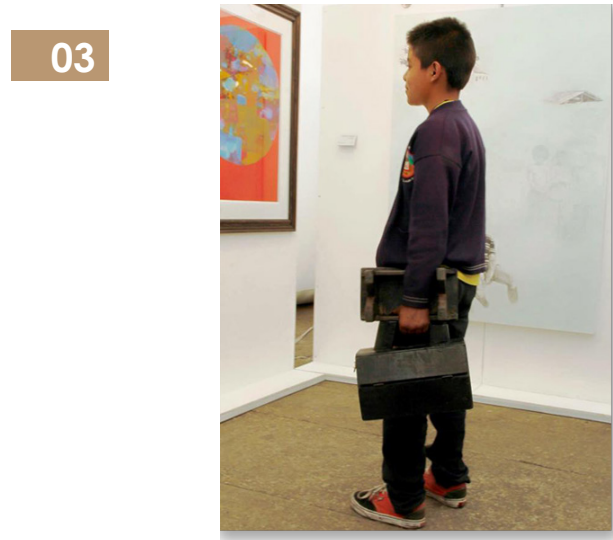
A continuación se muestran fotografías del Museo temporal “Festival de Cultura 2015”, Parque Central de la capital de Guatemala.



FUENTE: https://scontent-lga.xx.fbcdn.net/hphotos-xta1/v/t1.0-9/s720x720/11150320_701837006608668_4996618173429086310_n.jpg?oh=35ae43585457e90ca444953eee57a0f0&oe=560BA81F



FUENTE: https://scontent-lga.xx.fbcdn.net/hphotos-xfp1/v/t1.0-9/p180x540/10478794_699156560210046_5233163836108818186_n.jpg?oh=f617993e9eb3d1829ef1182c8fdd59fe&oe=560B8E49



FUENTE: <https://scontent-lga.xx.fbcdn.net/hphotos-xfp1/v/jpg?oh=7b35e158d5361bb5a28bcc49aa12d24a&oe=55DBC77F>

7. ¿Considera que en Guatemala se le da la debida importancia a la museografía?

No. es muy mala.

8. ¿Describa un caso en Guatemala en donde se evidencia de la mejor manera la museografía?

El museo Ixchel, es estupendo(Fig.04). Acaban de inaugurar por cierto en una revista de arquitectura Perspectivas, en la última edición lanzada hace un mes el tema son museos. Hay un museo nuevo que se abrió en Xela, el museo del Ron (Fig.05). Quien se encargó de eso es un tipo estupendo, él sí sabe. De ahí diría que el museo Ixchel tiene una muy buena museografía, el museo Vical de arte precolombino, el que está en Casa Santo Domingo, es bastante interesante. También diría el museo de Casa MIMA tiene un diseño museográfico muy atinado, este (museo de arte moderno) porque ya tienen algunos lineamientos. De ahí casa K'ojom en La Antigua Guatemala. Y el Popol Vuh por supuesto, Miraflores también.



FUENTE: http://www.museoixchel.org/wp-content/files_mf/cache/pth_5792ace19354c12c3efcb7151833e651_bannersinicio_4.jpg



FUENTE: <http://www.catalogodiseno.com/wp-content/uploads/2014/08/Museo-Casa-Botran-oficio-colectivo-catalogodiseno-4.jpg>

9. ¿Qué hace una museografía exitosa?

Tiene una circulación bien hecha, tiene la información clara, tiene un acceso al visitante, sobre todo el acceso al visitante. En donde logra informarse, ver o aprender.

10. ¿Considera que existe una evolución en la museografía principalmente en Guatemala?

Mm no, yo soy muy escéptico. Yo considero que va a continuar porque las mentalidades continúan siendo tradicionales. Ven al museo como una colección de objetos raros. No ven al museo como una propuesta, un apoyo a la educación.

La gente en los museos no se da cuenta cuanto sirve o cuanto educa. Mucha gente cree que solo es una cosa bonita. Y lo pinta de colores sin saber que significa el color o que atractivo le puede dar el color y no se esfuerza por tener un apoyo digital. Y ahora, hoy, en este momento el refuerzo de todos los espacios culturales/formativos/educativos es la

parte digital y no hay. Y perdón la parte digital, quien tiene que ver y tiene que presentarlo es un diseñador gráfico. En este s. XXI lo importante es la parte digital. No hay. Pero parte digital no como anuncio, sino como guía. Y la parte digital que lo ve son ustedes los diseñadores.

11. ¿Cómo cree usted que el público percibe la museografía?

No entiende, pero tampoco le corresponde hacer. Esa no es labor del público. El público no tiene que definir la museografía. El público debe de sentirse cómodo. Pero ellos no deben de ser quienes tienen que analizarlo. En la museografía es un aspecto importante lo sensorial, es hacer sentir bien y cómodo al público. No tiene por qué ser al revés, ya esa es labor del museógrafo.

12. ¿Cómo fortalecería la museografía en Guatemala?

Yo creo que es tomar directrices, es tomar una política, es plantear un reglamento de trabajo, es plantear un protocolo y normas en bien del público. Tomadas y definidas desde una visión profesional e integradora.

Entrevista Licenciada Thelma Castillo

Anexo 3

1. ¿Desde cuándo se desenvuelve en el ámbito de la museografía?

Más o menos desde 1990, y también antes de eso, ya que yo siempre he sido amante del arte, desde que era estudiante.

2. ¿Qué la motivó a desenvolverse en el medio de los museos?

Desde chiquita sentí atracción por el arte por los colores, por la belleza de las texturas y pensé que iba a ser arquitecta, así que estudié arquitectura y desde ese momento y mi corazón fue para el arte siempre.

3. Desde su experiencia ¿qué proceso creativo que ha utilizado para realizar la museografía y quiénes intervienen en el trabajo interdisciplinario?

Cuando trabajé en la fundación G&T, lo que tuve a mi cargo fue la coordinación de la remodelación y nueva instalación museológica y museográfica de una parte del museo de Arqueología y Etnología y completa del museo de Arte Moderno, que esté relacionado 100% con arte visuales, el museo del Hermano Pedro, museo de Artesanías Populares de Antigua Guatemala y el Museo de San Juan el Obispo. Y tuve la oportunidad de trabajar con equipos. Creo que la museografía es un equipo. Todo lo que es un montaje que se va a preparar para un público requiere un equipo de expertos. No puede ser una sola persona a pesar que en Guatemala muchas tareas sí las realiza una sola persona y también en otras parte del mundo también porque en el arte no es tan reconocido. Porque estaba leyendo un artículo muy interesante que dice que la gente que solo, digamos sus valores están solo en el tener y no en el ser, tienen miedo de las personas que se dedican al arte y la cultura porque lógicamente aquí se maneja otro tipo de valores. No solo el valor económico

que es importante pero también en los valores del crecimiento personal y que eso trae otros valores de respeto humano, que muchas personas que eso no le conviene a algunos unos Estados, como lo es a Guatemala, el apoyo a la cultura es cero. Y dice este experto que tiene miedo de la gente pensante.

Y el equipo. Bueno un equipo ideal debe estar conformado por un coordinador que va a orientar las acciones de todo el equipo. En ese equipo tiene que haber un investigador, es básico. El coordinador va tener relaciones si es con un artista, o si es una colección como en un museo, directamente con el manejo administrativo, de las colecciones. Tiene que haber un redactor de textos, tiene que estar el museólogo que es este investigador, que va dar la logística, va dar como el alma tanto en un museo con las colecciones, como en una exposición. Un museógrafo que es el técnico que tiene la capacitación para hacer composición, que es donde intervienen los diseñadores. Componiendo

en el espacio las piezas, pensando en los públicos, en los recorridos y lógicamente atrás habrá otro equipo que debe ser ya el equipo de carpintería, pintores, transporte pero básicamente debería de haber un coordinador, un investigador (que puede hacer las veces de redacción) que sería el museólogo y el museógrafo, que compone ya físicamente las cosas. Por supuesto después se debe de llamar a un luminotécnico, si el presupuesto lo da, ya que se encargan de ver más detalles. Ya que es básica la iluminación en un museo o en una sala de exposición.

4. ¿Cuánto tiempo toma la realización de una museografía?

Depende del grado de dificultad de las piezas porque si son solo planas como las pinturas pienso como unos... Bueno desde el inicio y el análisis de la recepción del pintor y todo eso... Primero se pactan los tiempos con un pintor, cuando va a estar lista su obra, ya a partir del día que ingresa la obra yo pienso que unos cinco días hábiles en una exposición

sencilla. Pero en cambio con un montaje aquí (después vaya darse una vueltecita), si se ha llevado dos semanas. Y es que el artista viene y físicamente se sube en los andamios y ese cálculo de los pesos que con esta muestra, que ya va a ver después. Y que las obras de él están fijas con pernos a las paredes con eso significa. Pero antes que va a pasar cuando quitemos esa muestra, se va a tener que resanar paredes todo ese tiempo hay que tomarlo en cuenta pienso yo que desde una, pensando que la pared necesita pintura, retoques, resane y todo esto debería de ser de 8 a 10 días hábiles, cuando es una exposición grande.

5. ¿Qué parámetros se toman en cuenta en la realización de una cédula museográfica?

Bueno primero, el área que se va utilizar para colocarla, tener una constancia del lugar, en donde todas las cédulas tengan la misma altura. Una altura donde la gente no tenga que agacharse. Seguramente usted ya estudió lo que es la línea del

horizonte y todo esto. Por lo que es importante cuidar que todas las cédulas estén a la misma altura y del mismo lado en toda la exposición. Dependiendo también como ahora el arte conceptual necesita un poquito más de espacio, pero siempre sean cédulas lo más simple posible, la letra clara, y pensar que, es cierto que muchos jóvenes visitan las exposiciones pero el poder adquisitivo se encuentra en la gente que ya utiliza sus anteojitos y que no va estar sacando y guardando. Entonces que sea legible, y que tenga los datos mínimos claros, claros. Si es una muestra de un solo autor yo no repetiría el nombre del autor en cada cédula, hay que facilitar la lectura, pero debe de tener el nombre de la obra, porque la gente si le gusta el nombre de la obra. Las medidas y siempre en la misma unidad, pulgadas o centímetros para no confundirlos, normalmente en Guatemala trabajamos centímetros, entonces medidas en centímetros, pero no en metros, solo centímetros por ejemplo 110 cm y el medio en el que está realizado que puede ser óleo sobre lienzo y

fijarse bien, poniéndose de acuerdo con el artista o si son varios artistas, como le quieren llamar, ya que si les da lo mismo llamar lienzo o quieren poner canvas pero poner una sola palabra para no confundir a la gente, la más sencilla posible porque hay que gente que no va a dominar todos los términos artísticos y el año de producción creo son los más importantes.

6. ¿Qué propuesta de museografía en Guatemala ha captado su atención y por qué?

Nunca se me va a olvidar una propuesta de David Urbina, que es el museógrafo de aquí, en la galería de Carlos Woods, ya hace unos años de María Dolores Castellanos, ya que David diseñó el espacio utilizando unas telas transparentes, estaba diseñada de tal forma que cuando uno entraba pensaba y realmente se sorprendía y me encantaba caminar por los espacio porque no se podía pasar directamente donde estaba una escultura, porque tenía un recorrido específico. Y para mí el montaje de esta exposición de aquí abajo, de tres años que

tiene abierta la galería y lo que se hizo para Carlos Mérida muy bueno. Yo creo que yo me enamoro de todas las exposiciones, pero si tuviera la oportunidad de entrevistar a David Urbina es el museógrafo que está trabajando aquí, quien es muy autodidacta, sería bonito.

7. ¿Qué referentes (libros, galería o museos) toma como inspiración para realizar la museografía?

¿Por qué?

Yo soy apasionada a la investigación, para mí esto (refiriéndose a la computadora) es mi vida. Y también visitar otros países verdad, creo que eso es importante, conocer otros modos de pensar. Porque se sorprende uno, digamos he ido algún lugar o tenido la suerte a Europa o algo así he tenido la experiencia de decir que está más bonito lo que hacemos nosotros, aunque por supuesto hay otros que dicen “hay Dios mío cuando podremos tener en Guatemala algo de esta categoría. Así que yo creo que hacer el esfuerzo y más si uno es joven y

que tiene una energía para caminar bastante que no necesita ir a un hotel cinco estrellas y no comer mucho, uno puede recorrer lugares de México, Europa, en los Estados Unidos. La tecnología, ir a Epcot que es la vanguardia de la tecnología. Y visitar aquí los museos, conocer los espacios.

8. Describir ¿qué elementos considera forman parte de una museografía exitosa?

La obra de arte, número uno. La actitud del museógrafo hacia la obra del artista, porque si el museógrafo no está identificado con la obra va a ser difícil. La pulcritud del espacio, no me refiero a que sea un espacio elegante, sino que sea un espacio limpio. Que las obras respiren, que tengan su área alrededor para que uno las disfrute, las alturas que se encuentre la obra. La línea de diseño, que se sienta que si se pensó como poner una obra una a la par de la otra. Porque ahora se usa mucho que (cosa que no estoy muy de acuerdo) una obra dialogue con la otra. La obra debe de tener una buena

composición pero quien se va a enfrentar a ello soy yo. Y quien cuando entre va a sentir algo aquí (se señala el abdomen) que le encantó soy yo. Entre las obras no, pero lo que tiene que haber entre las obras es una buena composición, armonía o contraste lo que el museógrafo diga que quiera demostrar en el público. Es el público e individuos los que se van a enfrentar y eso lo veo cuando entran aquí está la pieza que me fascinó. Tiene que ser el manejo del espacio.

9. A su criterio ¿considera que existe una evolución en la museografía? ¿Por qué?

Por supuesto que sí, porque digamos en la época del s. XVII o s. XVIII cuando eran los reyes los que dominaban toda la parte de la cultura y el arte, se exponían las obras en salones de los grandes palacios y es lo que se conoce de la época muy académica. Y después los mismos artistas se revelan y como el arte siempre ha sido compra venta. Pero cuando se hacen las galerías, ya se crean espacio

especiales y es cuando ya se hace el cubo blanco (nosotros tenemos un cubito blanco en Cayalá y aquí tenemos un cuarto azul), que es todo blanco, para permitirle que quien se manifieste sea la obra. Pero ahora con las tendencias del arte, ya no hay límite, porque usted ve una instalación.

Por ejemplo el otro día en un museo de Alemania o de Holanda creo que fue representaron en vivo una obra de un artista en un centro comercial, todos están en el centro comercial, cuando de repente comienza a saltar un personaje y otro personaje, vestidos de la época y de repente se ponen en el centro del centro comercial, e interpretan estos personajes en vivo una obra de Rembrandt creo. Algo extraordinario, así que ahora ya no hay límites, ya que la creatividad ha permitido, digamos que aquí los jóvenes se han permitido libres para crear, para pensar, pero y todo es fruto de un museógrafo y de un equipo de trabajo, de actores, que se comprometieron con la obra. El otro día también vi en una galería, están los

cuadros expuestos, con pinturas grandes y cuando uno entra de repente se mueven. Había una persona con el cuerpo pintado idéntico a la obra, pero es un momento en el que cuando el público entra a este salón, sale el personaje baila y todo con una danza contemporánea. Entonces ahora no hay límites, solo la creatividad de los jóvenes.

Las instalaciones, los performance (que van más en la línea del teatro, por las artes visuales, pero están metidos entre el arte), las acciones, el land art (desarrollado en la naturaleza); todo esto ya no tiene límites y ya no tiene que ser la caja blanca. Por ejemplo nosotros hacemos arte en las calle y en los mupis o en las vallas.

10. ¿Cómo cree que el público percibe la museografía?

Yo creo que les agrada mucho, falta que la gente tenga la costumbre de asistir a las galerías, pero si espacios como este (se refiere a la galería de la Fundación

Rozas-Bostrán) todo el mundo se sorprende y les gusta. Pero igual ir al museo Ixchel que esta presta el espacio. El Ático, Sol del Río, que es maravilloso, el espacio que Víctor lo tiene impecable, para la obra contemporánea que se luce en la casa adapta para galería.

11. ¿Cómo visualiza en un futuro a la museografía en Guatemala?

Hay mucho interés, principalmente en las escuelas que se están abriendo para esto. Puesto que la museografía su único fin no son las galerías pienso que también en cualquier casa. Ya que todos hemos hecho museografía, toda la vida. Algunos con diferente concepto, uno compone en la casa sus espacios. Ya que a nivel popular tapizan de calendarios o de cualquier cosa, ya que todo el mundo vive componiendo el espacio.

Pero ya estudiado y que va a ser un apoyo invaluable para los arquitectos pienso yo, y para los diseñadores de interiores. En donde pueden estar

en coordinación con estas personas que manejan espacios, porque si lo que está en mí alrededor está equilibrado, limpio y agradable; yo adentro voy a estar equilibrada, voy a buscar una limpieza dentro de mí misma y equilibrio. Por lo que creo que es indispensable el papel del museógrafo.

12. Desde su experiencia ¿cómo se puede fortalecer la museografía en Guatemala?

Yo creo con un poquito más de acercamiento entre los profesionales que le mencioné a nivel profesional, entender que el arquitecto no puede hacer todo el solo.

Principalmente desde lo profesional, ya que tienen acceso a componer los objetos dentro del espacio y que no van a tener mayor tiempo para atender al cliente. Debería de haber esa comunicación. Ya se hace en otros lados que tienden dar cual es la función del museógrafo para abrirle el campo. Ya que no es solo un decorador de interiores ahí no hay que confundirlo. Tiene un conocimiento más allá, que es ese conocer el

arte. Ya que el museógrafo debe de aprender mucho, conocer bastante de arte.

Durante la entrevista se crea el espacio de conocer a David Urbina, museógrafo de la Galería Rozas-Bostrán. El cual da a conocer su perspectiva de la museografía y su trabajo realizado. A continuación se detalla lo comentado por él.

David: La museografía es un hilo bien delgado, ya que el tema no es recargarlo de la escenificación, sino que sea un elemento muy sutil. Y la pieza es el elemento protagónico dentro del montaje aunque hay sus excepciones en donde se necesita de esa muleta para levantar el proyecto, más cuando la exposición es contundente pues el concepto se va dando puesto que el mismo va generando sus propias soluciones.

Thelma: es lo que yo le decía que, es la identificación del museógrafo con la pieza. No siempre va a tener

la suerte, de repente lo van a llamar, por lo que va a requerir 200% de su creatividad.

David: y una cosa clara es un ejercicio que yo lo veo, que cada proyecto pide su propia resolución, no es que sea algo estandarizado, si tiene parámetros que hay que seguir. Pero es necesario generar una vivencia, y esa vivencia la determina primero la propuesta, luego este discurso o guion es como redactar un libro; esta parte fluida al ver. Y ya van incluidos factores como tipo de regulación, la tipografía, el color, las formas, las luces, lo que vaya pidiendo el proyecto.

Thelma: yo le decía que, pues que he sido bastante escéptica con esta muestra de aquí abajo, pero porque el artista es primera vez que lo hace y antes tenía más que ver con la decoración de interiores. Entonces he estado a la expectativa pero creo que el montaje que hizo David es extraordinario el uso del color es fundamental. Y le estaba contando el

trabajo que ha llevado esta exposición con el hecho de estar atornillado a la pared.

David: Y si, cabalmente le estaba diciendo al artista que normalmente se trabaja con un calendario en donde se va ordenando el proceso de la instalación. Y hay casos en donde algo muy sencillo se puede complicar, pero es de entender que se deben de resolver fácilmente, permitiendo que la pieza resalte. Pero eso sí jamás se debe limitar un proyecto bajo ciertas condiciones, como por ejemplo no sacrificar una pared por pintarla de algún color y más que va a ser algo a favor de la pieza. Y eso es muy importante y es algo que tiende a pasar. Y son pocos los espacios que permiten realizar ese tipo de intervención, ya que permiten al usuario tener una vivencia, sino todo queda como estándar. Por lo que es importante conocer la obra, al artista y/o las piezas. Así que es generar un balance entre cada pieza desde la investigación para generar un equilibrio. Al crear un guion y generar ese contexto, se puede observar la armonía visual.

Yo he tenido experiencias que las personas sienten tanta emoción al observar la colección que les evoca hasta llorar al ver la pieza por la conexión que se puede generar con el usuario. En donde varios factores como la belleza, la estética influyen, pero en uno es una gran responsabilidad el comprender la idea central de la exposición o de la colección.

Thelma, pero luego de realizado el proceso, el día de la inauguración, el museógrafo camina, observa y se va dando cuenta las reacciones que tiene el público el cual es gratificante y ayuda para las próximas exposiciones ya que permite conocer al público.

Guía de observación

Museo Nacional de Arqueología y Etnología

Anexo 4

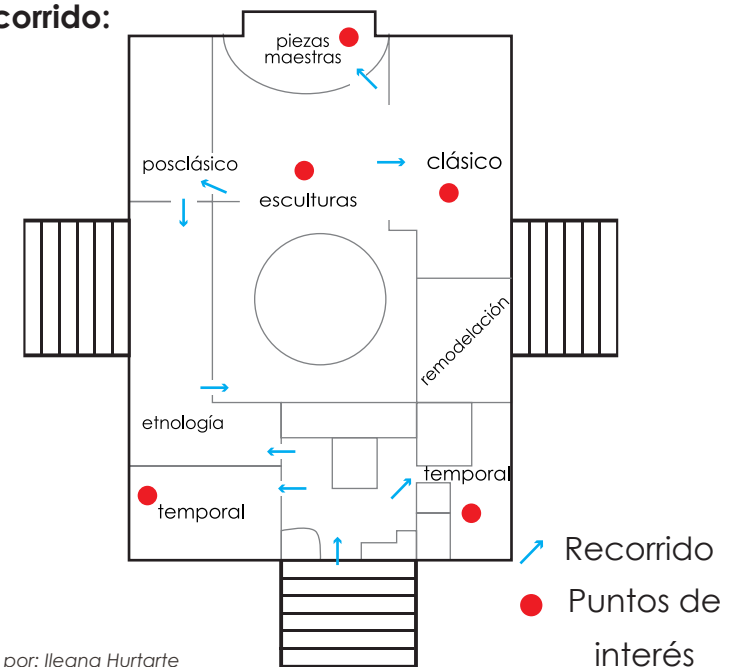
Vista realizada: jueves 16 de abril de 2015; 12:37

- **Nombre del museo:** Museo Nacional de Arqueología y Etnología
- **Costo de entrada:** Q 5 nacionales.
- **Temática del museo:** la riqueza de la cultura maya en las dimensiones de arte, arquitectura, tecnología, escritura y matemática, así como la diversidad de materiales empleados para sus creaciones.
- **Tipo de museo:** Historia y Arqueología
- **No. de salas:** 8 salas.
- **Cronología dentro de museo:** exposición temporales (música), Pre clásico, clásico, esculturas, piezas maestras, Post clásico y etnología.
- **Tiempo estimado en realizar la visita:** 1 a 2 hrs.

■ Logotipo:



■ Recorrido:



■ **No. personas dentro del museo:**

- *Hombres:* 10
- *Mujeres:* 9
- *Niños/as:* 1 y 1 bebé

■ **Sala con mayor interés:** la exposición temporal y la de esculturas.

■ **Manejo del color por sala:** existe un código de color por salas: beige para la exposición temporal, el clásico color rojo, esculturas corinto, piezas maestras anaranjado, post clásico verde, y etnología gris.

Factores ambientales

■ **Tipo de luz:**

- Luz natural (Fig.6)
- Luz artificial (Fig. 7)
- Luz incandescente
- Luz fluorescente

■ **Favorece el tipo de iluminación:** SÍ - No (por qué)

La luz artificial presentada en cada una de las sala apoya a la ambientación para observar los detalles de cada una de las piezas expuestas dentro de las vitrinas, bases, paneles o maquetas.



La luz natural se puede observar dentro de la sala de esculturas, la cual se encuentra al aire libre, en su mayoría, esta favorece ya que se puede observar con detalle cada una de las piezas en una ambientación natural.

■ **Distribución de los objetos:**

- Justificado por el centro (Fig.08)
- Justificado por debajo
- Justificado por alto
- Distancia del muro
- Distribución por hileras (modular)

■ **Bases:** Sí – No

■ **Paneles:** Sí – No

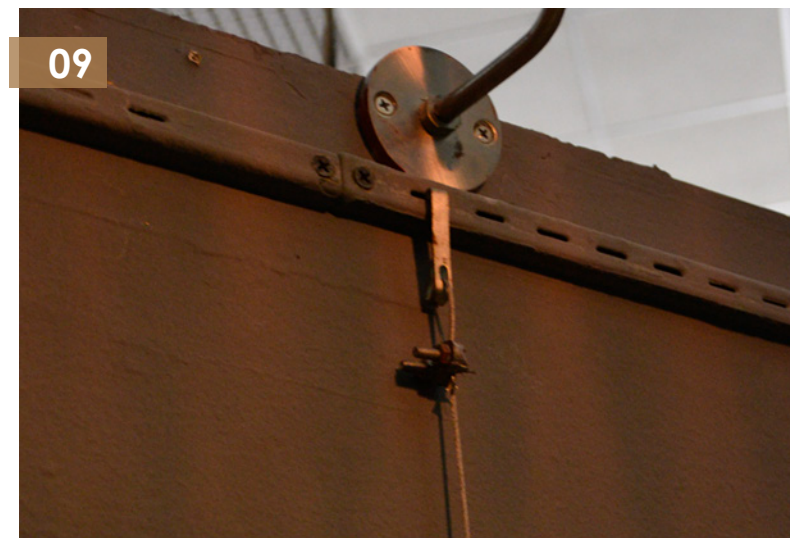
- Complementarios (Fig.08)
- Divisorios (Fig.08)

■ **Vitrinas:** Sí – No

- Horizontal y cuadradas (Fig.08)
- Vertical

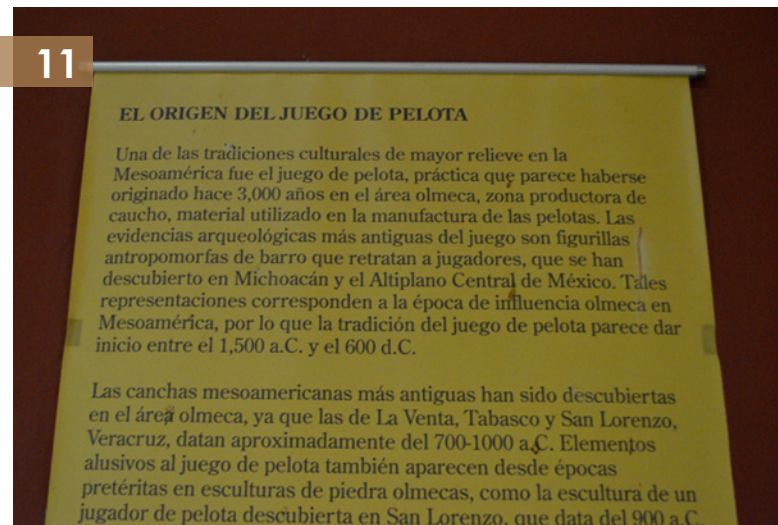
■ **Sujeción:**

- Perforado a la pared
- Riel (Fig.09)



Textos introductorios:

- **Textos introductorios:** Sí – No
Se puede observar variedad de textos introductorios, en el que el diseño cambia abruptamente, a continuación se describen los textos introductorios más repetitivos:
- **Distancia con el usuario:** no existe una distancia predeterminada (Fig. 10 y 11).
- **Material o soporte:** manta vinílica.
- **Dimensiones del formato:** 200cm x 100 cm.
- **Distancia según altura:** 50cm superior al horizonte.
- **Dimensiones del espacio del texto y márgenes:** no existe un margen o un interlineado.
- **Jerarquía de textos:** Sí – No Los textos están colocados con la misma jerarquía visual entre el título y el cuerpo de texto.
- **Tipografía es:** (serif, san serif, regular, cursiva, bold o light)
- **Color:**
 - **Tipografía:** negra.
 - **Fondo:** fondo amarillo sucio y desgastado.



- **Distancia con el usuario:** no existe una distancia predeterminada (Fig. 12).
- **Material o soporte:** PBC.
- **Dimensiones del formato:** 100cm x 50 cm.
- **Distancia según altura:** 50cm superior al horizonte.
- **Dimensiones del espacio del texto y márgenes:** en este sí se respetan los márgenes para crear un descanso visual y la utilización de doble columna.
- **Jerarquía de textos:** Sí – No Existe una variación entre la tipografía del título, subtítulo y el cuerpo de texto.
- **Tipografía es:** (serif, san serif, regular, cursiva, bold o light)
- **Color:**
 - **Tipografía:** es de color negro y los títulos blancos
 - **Fondo:** cuerpo de texto blanco, con un marco de color beige, con una pleca corinta en donde se encuentra el título para crear jerarquía visual.



Cédulas museográficas:

Se presentan diferentes estilos de cédulas museográficas cada una de ellas con un contenido diferentes. En algunos casos cada cédula se diferencia según la sala en la que se encuentra.

■ Contenido:

- Autor
- Lugar y fecha nacimiento – muerte
- Título de la obra
- Procedencia
- Otros: nombre en lengua y código de registro

■ **Colocación:** al lado derecho de cada pieza.

■ **Dimensiones:** aprox. 10 cm x 5 cm (Fig.13) y 8.5"x11" (Fig. 14).

■ **Distancia según altura:** 80cm inferior al horizonte

■ **Material o soporte:** opalina

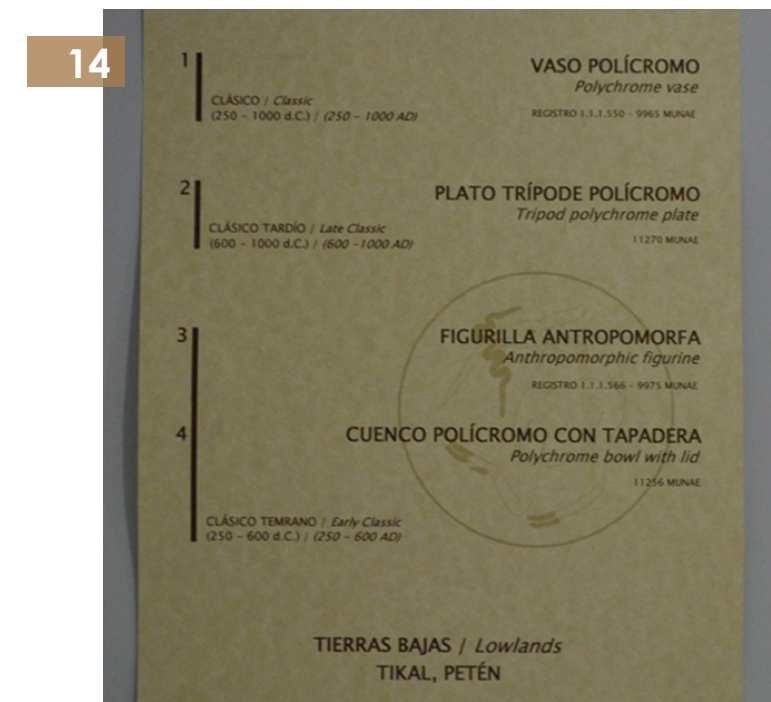
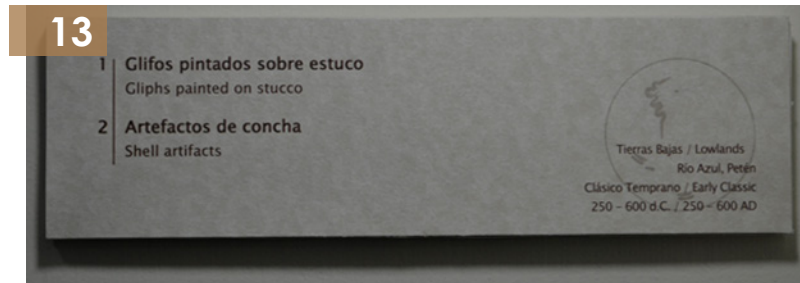
■ **Jerarquía de textos:** Sí – No

■ **Tipografía es:** (serif, san serif, regular cursiva, bold o light)

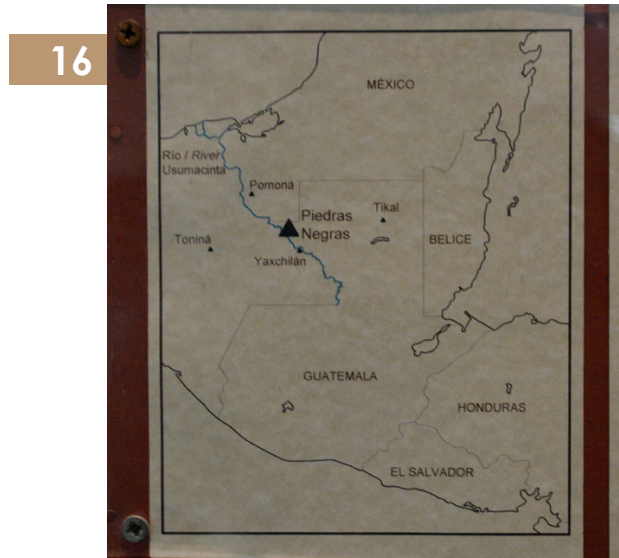
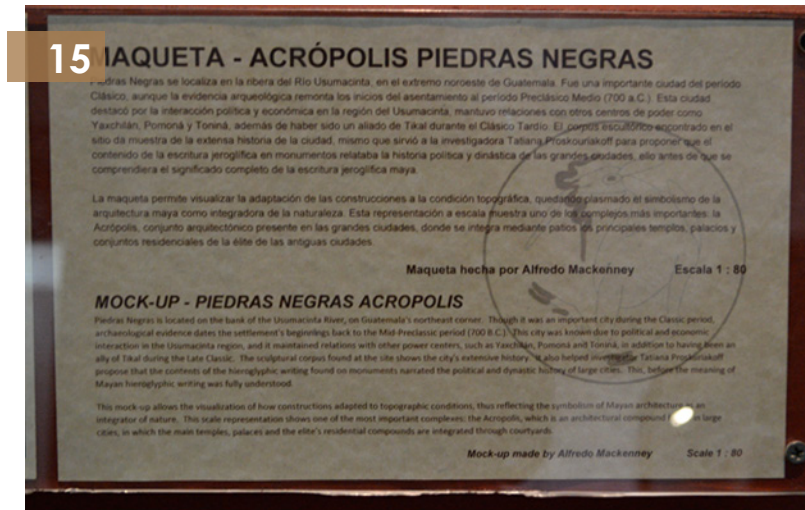
■ **Color:**

■ **Tipografía:** café

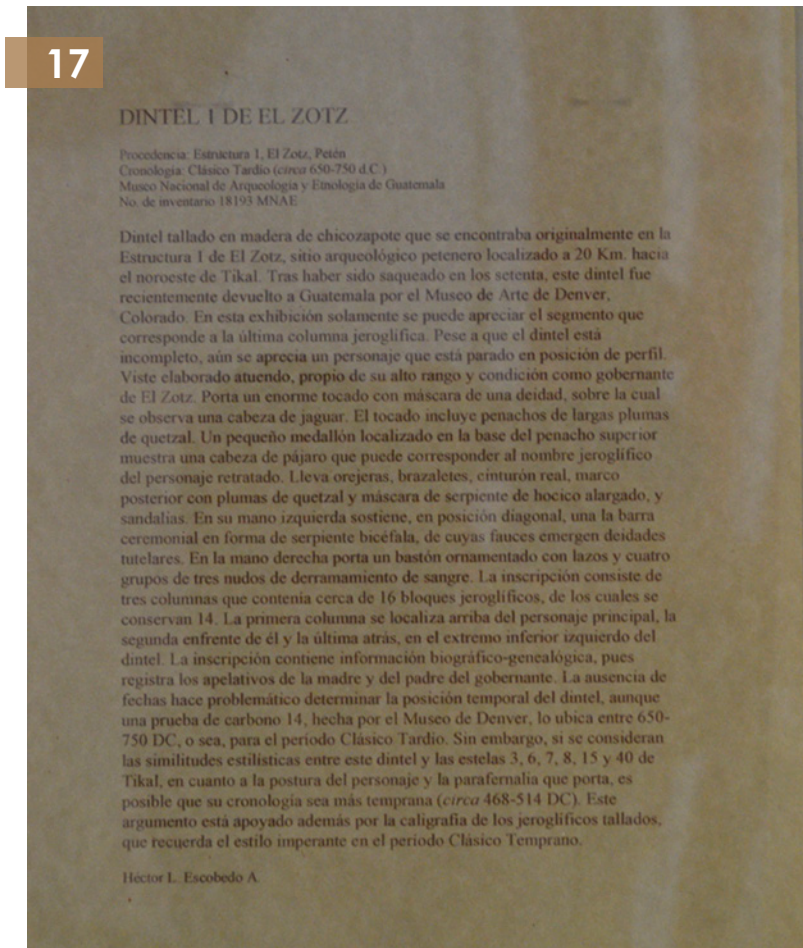
■ **Fondo:** beige, con el logotipo.



- **Contenido:** (Fig. 15 y 16)
 - Autor
 - Lugar y fecha nacimiento – muerte
 - Título de la obra
 - Fecha de elaboración
 - Procedencia
 - Otros: historia, datos relevantes del lugar.
- **Colocación:** parte frontal de la maqueta.
- **Dimensiones:** 25cm de alto x 40 cm de ancho
- **Distancia según altura:** 100cm inferior al horizonte
- **Material o soporte:** papel con protector de plástico.
- **Jerarquía de textos:** Sí – No, pero no se observa mayor jerarquía de textos, con la diferencia del título con el cuerpo del texto.
- **Tipografía es:** (serif, san serif, regular cursiva, bold o light)
- **Color:**
 - **Tipografía:** café
 - **Fondo:** beige contrastando con la tipografía.



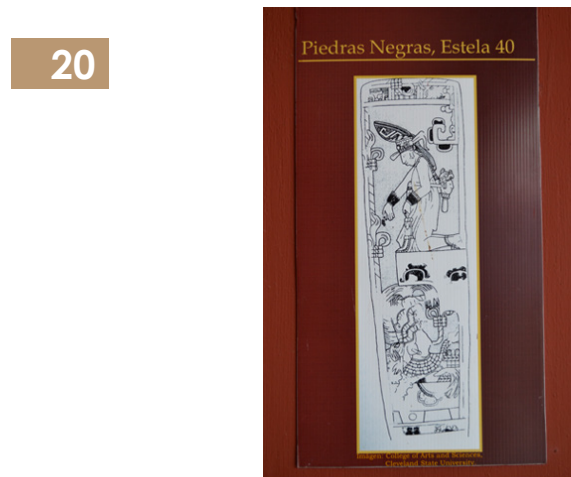
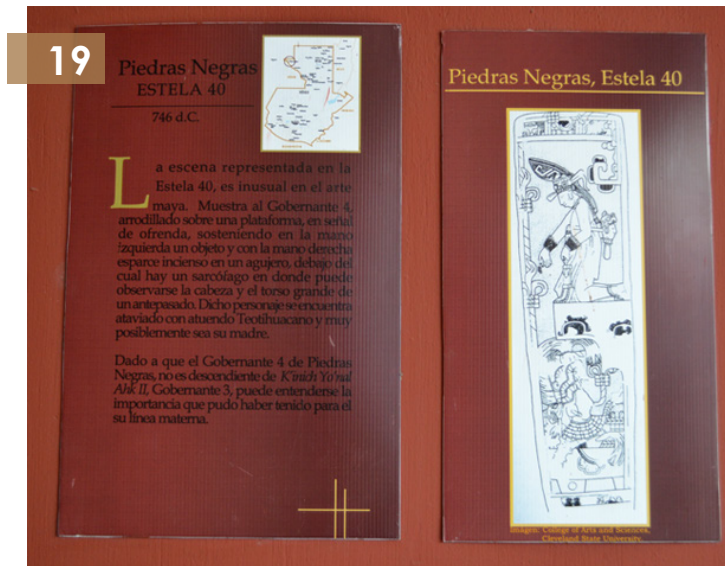
- **Contenido:** (Fig. 17)
 - Autor
 - Lugar y fecha nacimiento – muerte
 - Fecha de elaboración
 - Técnica
 - Procedencia
 - Otros: explicación e historia.
- **Colocación:** lado derecho de la pieza.
- **Dimensiones:** tamaño carta (8.5" x 11")
- **Distancia según altura:** 100cm inferior al horizonte
- **Material o soporte:** papel dentro de un plástico protector.
- **Jerarquía de textos:** Sí – No ya que solo se presenta el título con mayor tamaño y el resto de la información continúa igual.
- **Tipografía** es: (serif, san serif, regular cursiva, bold o light)
- **Color:**
 - **Tipografía:** café
 - **Fondo:** beige



- **Contenido:**
 - Autor
 - Lugar y fecha nacimiento – muerte
 - Título de la obra
 - Fecha de elaboración
 - Técnica
 - Procedencia
 - Otros: escala
- **Colocación:** lado izquierdo frontal de la maqueta.
- **Dimensiones:** 25cm x 25cm (Fig. 18)
- **Distancia según altura:** 100cm inferior al horizonte
- **Material o soporte:** metal.
- **Jerarquía de textos:** Sí– No, a pesar de mostrarse con el mismo estilo de tipografía la jerarquía se marca con el tamaño de los textos.
- **Tipografía es:** (serif, san serif, regular negrita, bold o light)
- **Color:**
 - **Tipografía:** blanca
 - **Fondo:** negro, el cual genera contraste con la maqueta y la tipografía



- **Contenido:** (Fig. 19 y 20)
 - Autor
 - Lugar y fecha nacimiento – muerte
 - Título de la obra
 - Fecha de elaboración
 - Procedencia
 - Otros: historia e ilustración de la estela completa.
- **Colocación:** lado derecho de cada estela.
- **Dimensiones:** 86cm x 56cm y 45cm x 86cm.
- **Distancia según altura:** 50cm superior al horizonte
- **Material o soporte:** pbc
- **Jerarquía de textos:** Sí – No, ya que se genera una mayor importancia al título, luego a los subtítulos y por último al cuerpo de texto.
- **Tipografía es:** (serif, san serif, regular cursiva, bold o light)
- **Color:**
 - **Tipografía** negra con la capitular dorada.
 - **Fondo:** fondo corinto, el cual dificulta la lectura ya que el reflejo de la luz natural entorpece la visibilidad.



■ **Observaciones:**

- Dentro de las salas se pudo observar la utilización de medios audiovisuales con el fin de contextualizar al visitante (Fig. 21). Además se presentan a lo largo del recorrido bancas con el fin de que las personas puedan sentarse, apreciar más el detalle de cada una de las propuestas presentadas o con el fin de descansar ya que el museo es bastante grande (Fig. 22).
- También en cada sala se pueden observar pinturas, maquetas, ambientaciones, miniaturas en las que se observa el estilo de vida de las personas y así generarse una idea de cómo se vivía en dicha época, la forma de realizar los diferentes rituales, o cómo eran las ciudades en cada una de las áreas de Guatemala (Fig. 23, 24 y 25).



23



25



24



Guía de observación

Museo Miraflores

Anexo 4

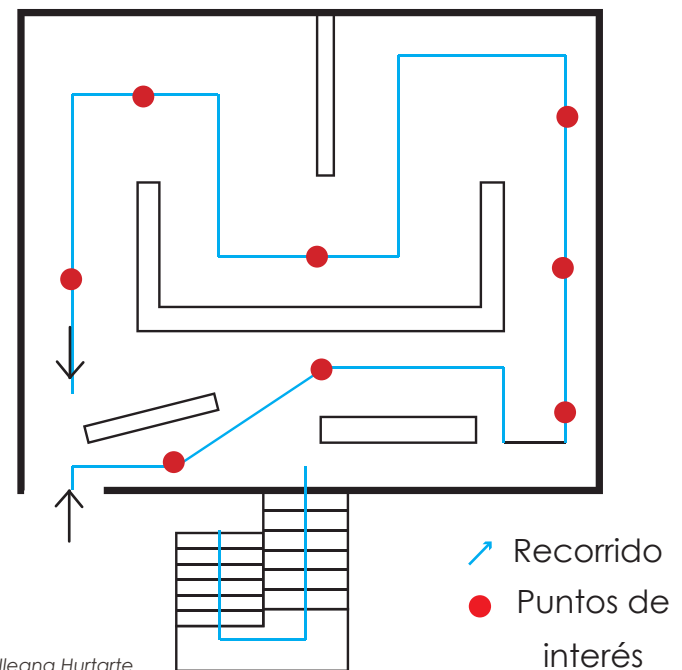
Vista realizada: sábado 11 de abril de 2015; 15:00hrs

- **Nombre del museo:** Museo Miraflores
- **Costo de entrada:** Q. 10
- **Temática del museo:** Piezas encontradas en el área de Kaminaljuyú y Miraflores.
- **Tipo de museo:** Historia y Arqueología
- **No. de salas:** 6 salas.
- **Cronología dentro de museo:** En un inicio sitúa al visitante en contexto de lo que ocurría en Guatemala (kaminaljuyu) con relación al mundo en cada una de sus etapas (pre clásico, clásico y post clásico). Luego presenta todas las piezas encontradas dentro de las excavaciones del área de Miraflores. Y en la sala de la pirámide muestra donde se encuentra uno situado y las piezas encontradas.

■ Logotipo:



■ Recorrido:

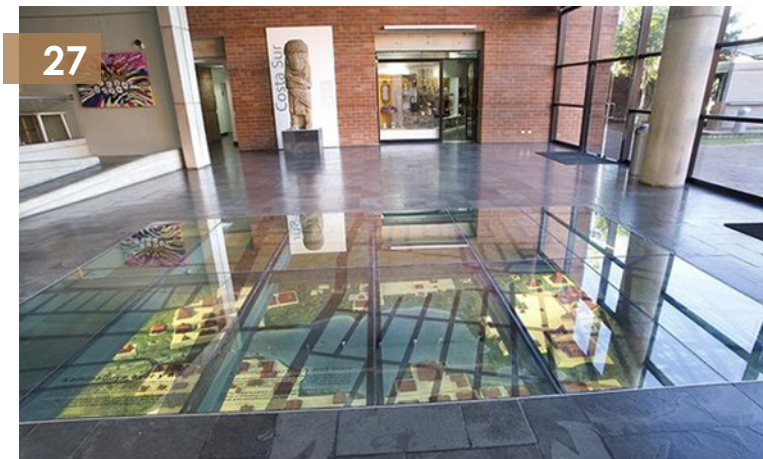


Elaborado por: Ileana Hurtarte

- **Tiempo estimado en realizar la visita:** 1 hr. Recorriendo el museo viendo la exposición. Al poseer área verde, el museo permite realizar diversas actividades.
- **No. personas dentro del museo:**
 - Hombres: 3
 - Mujeres: 7
 - Niños/as: 5
- **Sala con mayor interés:** el área verde.
- **Manejo del color por sala:** el color blanco se mantiene uniforme en toda la sala principal. En la sala subterránea se mantiene una tonalidad de color café.

Factores ambientales

- **Tipo de luz:**
 - Luz natural (Fig. 26 y 27)
 - Luz artificial
 - Luz incandescente
 - Luz fluorescente
- **Favorece el tipo de iluminación:** Sí - No, en la sala principal se puede observar la iluminación natural



la cual atraviesa un gran ventanal hacia el interior de la sala principal. La luz artificial dentro de esta sala se encuentra en áreas específicas como es en el interior de cada una de las vitrinas donde se encuentran las piezas de la exposición.

■ **Distribución de los objetos:**

- Justificado por el centro
- Justificado por debajo
- Justificado por alto: Los cuadros expuestos (Fig. 28 y 29) no mantienen una línea uniforme, lo cual crea desorden al ver las piezas en conjunto. Además las piezas se encontraban a una altura mayor de la promedio en Guatemala (el del hombres es de 1.59-1.64 y de la mujer es de 1.53 – 1.57) por aproximadamente a 20 cm superior.
- Distancia del muro: No existe una distancia establecida para ver cada una las vitrinas o bases, el usuario puede acercarse completamente. Distribución por hileras (modular)



- **Bases:** Sí – No (Fig. 30)
- **Paneles:** Sí – No (Fig. 32)
 - Complementarios
 - Divisorios
- **Vitrinas:** Sí – No
 - Horizontal
 - Vertical
- **Sujeción:**
 - Perforado a la pared
 - Riel

Textos introductorios:

- **Textos introductorios:** Sí – No

Existen textos introductorios solamente si uno entra desde el centro comercial en donde se sitúan al usuario con relación al montículo, los diferentes nahuales ejemplificados con animales reales. Pero al entrar a la sala principal donde se encuentra el museo no se cuenta con textos introductorios que presenten o guíen al usuario en todo el recorrido, sino que se presentan textos introductorios en relación a cada vitrina.

30



31



- **Distancia con el usuario:** no presenta una distancia establecida (Fig. 32 y 33).
- **Material o soporte:** caja de luz con vinil adhesivo en donde se encuentra la información.
- **Dimensiones del formato:** mide 300 cm ancho x 120 cm alto.
- **Distancia según altura:** 30m inferior a la línea de horizonte
- **Dimensiones del espacio del texto y márgenes:** sí existe un respeto por los márgenes internos y externo.
- **Jerarquía de textos:** Sí – No ya que existe una diferenciación en relación al tamaño de la letra entre el título, subtítulo y cuerpo de texto.
Tipografía es: (serif, san serif, regular, cursiva, bold o light)
- **Color:**
 - **Tipografía:** color blanco el cual contrasta con el fondo y facilita la lectura.
 - **Fondo:** es una textura de la textura manejada en el logotipo del museo, en tono de azules.



- **Distancia con el usuario:** no presenta distancia ya que uno se puede parar en el texto (Fig. 34 y 35).
- **Material o soporte:** vinil adhesivo.
- **Dimensiones del formato:** aproximadamente 20 cm ancho x 30 cm de alto.
- **Dimensiones del espacio del texto y márgenes:** sí hay márgenes establecidos, pero la visibilidad es algo difícil.
- **Jerarquía de textos:** Sí – No, ya que la tipografía no cambia, el tamaño del título y el cuerpo del texto es la misma, lo único que se diferencia es que el título se encuentra en negrilla, pero es mínima la diferencia que puede pasar como cuerpo de texto.
- **Tipografía es:** (serif, san serif, regular, cursiva, bold, light)
- **Color:**
 - **Tipografía:** es de color negro.
 - **Fondo:** es transparente puesto que esta pegado en el vidrio.

34



35



Cédulas museográficas:

Se presentaron varios tipos de cédulas museográficas dentro de cada uno de las salas. La cédula descrita a continuación genera constante dentro del museo y mayor utilizada para cada pieza (Fig. 36).

■ Contenido:

- Autor
- Lugar y fecha nacimiento – muerte
- Título de la obra
- Fecha de elaboración
- Procedencia
- Otros: colección perteneciente, descripción.

■ **Colocación:** se encuentra al lado derecho o izquierdo de cada pieza.

■ **Dimensiones:** 9" de ancho x 8.5" de alto a.

Distancia según altura: 80cm inferior al horizonte

■ **Material o soporte:** vidrio.

■ **Jerarquía de textos:** Sí – No; se encuentra diferenciación entre texto y título.

■ **Tipografía es:** (serif, san serif, regular cursiva, bold o light)

36



■ **Color:**

- **Tipografía:** color negro.
- **Fondo:** transparente.

■ **Observaciones:**

Dentro del museo se puede observar las diferentes variaciones que existen entre cada sala, ya que a pesar de ser abiertas atemporalmente, se evidencia que no existe una unidad entre cada una y pareciera museos diferentes en un espacio similar. No se presenta una unidad en relación a los textos introductorios y las cédulas museográficas. Pero el acceso para poder observar las piezas es muy agradable y fácil ya que el mismo museo genera su propio recorrido facilitando la visita del usuario al mismo.

Área verde del museo, en el cual las familias pueden hacer actividades al aire libre, o eventos especiales.

Guía de observación

Museo Popol Vuh,
Universidad Francisco Marroquín
Anexo 4

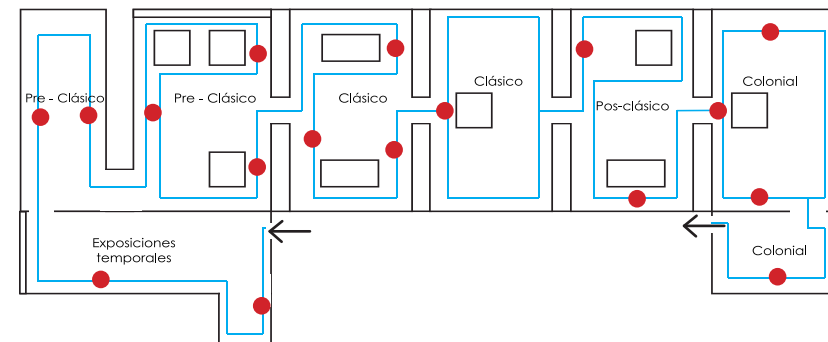
Vista realizada: Lunes 20 de abril de 2015; 14:20hrs.

- **Nombre del museo:** Museo Popol Vuh, Universidad Francisco Marroquín
- **Costo de entrada:** Q 15
- **Temática:** está compuesta por piezas de arte prehispánico y colonial.
- **Tipo de museo:** Arqueología / historia
- **No. de salas:** 8 salas
- **Cronología dentro de museo:** Se inicia con una exposición temporal . Luego se encuentra ordenadas las salas por períodos comenzando por el pre-clásico, después el clásico y por último el postclásico.

■ Logotipo:



■ Recorrido:



- Recorrido
- Puntos de interés

Elaborado por: Ileana Hurtarte

- **Tiempo estimado en realizar la visita:** 45 minutos a 1 hora.
- **No. personas dentro del museo:**
 - Hombres: 15
 - Mujeres: 11
 - Niños/as: 0
- **Sala con mayor interés:** Se encuentran por todo el museo, pero se concentraron con mayor interés en la transición del pre-clásico al clásico.
- **Manejo del color por sala:** En la primera sala se puede observar las paredes de color verde la cual se aísla del resto de las salas. Luego se presenta las salas de color blanco en donde las bases se alternan comenzando en una sala blanca luego azul y así sucesivamente alternando en cada sala. Y la última sala se presenta una base de color anaranjada.

Factores ambientales

- **Tipo de luz:**
 - Luz natural: 20%
 - Luz artificial (Fig. 37)
 - Luz incandescente
 - Luz fluorescente
- **Favorece el tipo de iluminación:** Sí - No (por qué)
 La iluminación dentro del museo se puede observar muy favorable, ya que permite observar a detalle cada pieza y genera un ambiente agradable dentro del museo. Además se puede observar que dentro de las vitrinas se encuentra iluminación proveniente de la base para iluminar cada detalle de las piezas.
 Distribución de los objetos:
 - Justificado por el centro
 - Justificado por debajo
 - Justificado por alto
 - Distancia del muro: se puede aproximar lo más posible al vidrio.
 - Distribución por hileras (modular)

- Bases: Sí– No (Fig. 38)
- Paneles: Sí– No
 - Complementarios
 - Divisorios
- Vitrinas: Sí– No (Fig. 39)
 - Horizontal
 - Vertical
- Sujeción:
 - Perforado a la pared
 - Riel



Textos introductorios:

Textos introductorios: Sí – No (Fig. 40).

Distancia con el usuario: distancia no establecida

Material o soporte: PBC con vinil adhesivo

Dimensiones del formato: 200cm x 150 cm

Distancia según altura: 30 - 40cm superior al horizonte

Dimensiones del espacio del texto y márgenes:

respetar márgenes y existe un interlineado para crear fluidez en la lectura.

Jerarquía de textos: Sí – No: Los títulos doblan el tamaño de la tipografía en el cuerpo de texto.

Tipografía es: (serif, san serif, regula, cursiva, bold o light)

Color:

Tipografía: negra

Fondo: blanco

40



Cédulas museográficas:

Contenido: (Fig. 41 y 42)

Autor

Lugar y fecha nacimiento – muerte

Título de la obra

Fecha de elaboración

Procedencia

Otros: representación y descripción (español-
inglés)

Colocación: a la derecha de la pieza

Dimensiones: 4 x 4 pulgadas

Distancia según altura: 40 cm inferior a la línea de
horizonte

Material o soporte: adhesivo

Jerarquía de textos: Sí – No

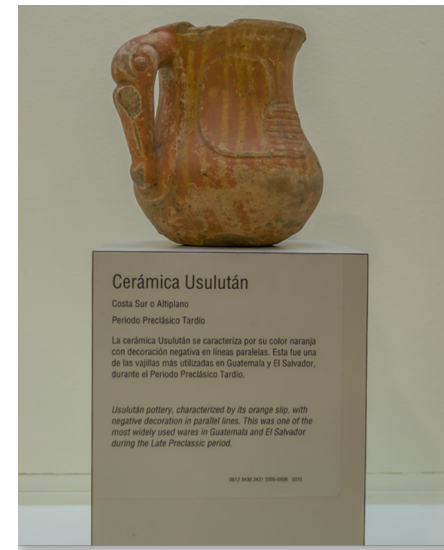
Tipografía es: (serif, san serif, regular cursiva, bold
o light)

Color:

Tipografía: negra

Fondo: blanco

41



42



Observaciones:

En todas las salas se encuentra una banca la cual permite descansar y poder observar con claridad cada una de las piezas y la sala en general.

Dentro del museo existe un clima específico, con aire acondicionado, el cual genera una ambientación y responsabilidad del cuidado de las piezas.

Cada una de las vitrinas se encuentra numeradas según la cronología para ver las piezas. Pero en ningún momento le indican a uno que ese es el orden lógico para observarlas. El cual podría ayudar a observar con orden la salas.

Utilizan la herramienta de un espejo (Fig. 43) en la parte inferior de la pieza la cual está colocada en un acrílico transparente con el fin de poder observar la parte inferior de la pieza.

43



INTERPRETACIÓN
y síntesis



A continuación se presenta la confrontación de los objetivos planteado al inicio de la investigación, vinculándolos con el contenido teórico, experiencia de diseño, entrevista y las guías de observación realizadas, para lograr un mejor y completo análisis, dentro del marco de la importancia del diseño gráfico en la museografía.

Pero es de suma importancia comenzar con la diferenciación de los términos de museografía y museología, aunque ambas áreas trabajan conjuntamente, en el medio. Para Desvallées y Mairesse (2010) describe ambos términos de la siguiente manera: El estudio de los museos a la museología ya que estudia las relaciones de la persona y su realidad. Pero en cambio a la museografía se le designa principalmente al arete o técnica de exposición en donde no solo se vela por el espacio visible sino un espacio para la gestión de las colecciones tomando en cuenta la comprensión del mensaje por parte del usuario. También se puede

decir que la museografía permite la comunicación y propicia el contacto entre las personas y el objeto de una forma visual y cercana.

Por lo que se debe resaltar que la museografía toma gran importancia en el desarrollo de los museos y es punto de partida para distintas disciplinas tales como la museología, museografía, arquitectura y el diseño gráfico e industrial. Pero la principal área de diseño que da inicio es el diseño gráfico en el que se ven envueltos diferentes factores. La participación de todas las disciplinas, van contando a través de un guion los objetos en exhibición, como un testimonio de estudio, histórico o de apreciación de la belleza del arte. Haciendo un recorrido guiado por diferentes medios de información ordenados, en un espacios definidos.



El trabajo interdisciplinario, en la realización de una museografía, para así identificar el rol del diseñador gráfico en esta área de intervención.

Según Fernández y García (2001), define a la exposición como la presentación de las piezas públicamente con un interés cultural, en donde se realiza una puesta en escena de los objetos con los que se busca contar o comunicar un relato. Pero esta historia que se narra, debe estar vinculada con la investigación, la cual refleje los aspectos como son: historia, trayectoria, datos curiosos, datos relevantes entre otros que deben de ser reflejadas de igual manera dentro de la colección.

Pero para la dirección de Museos y Centros Culturales del Ministerio de Cultura y Deporte de Guatemala (2010) expone al proyecto museográfico como una propuesta práctica en relación a la distribución, en el que se ve implícito el diseño de los recorridos o circulaciones y la forma en la cual serán exhibidos los objetos.

Así que para el desarrollo de la museografía se ven involucradas diferentes disciplinas y profesionales. Para Fernández y Fernández (2001) se ven involucrados: el director del museo, director o líder de proyecto, diseñador gráfico, diseñador de iluminación, restaurador, educador. Aunque de igual manera los sujetos de estudio comentaron que un grupo de trabajo se genera bajo a un acuerdo, donde se determina a las personas que lideran, en la mayoría de los casos son: los museólogos y museógrafos. Y ambos generan su propio equipo de trabajo, integrados por los profesionales que menciona el autor.

El primer grupo de trabajo se encuentra guiado por uno o varios museólogos. Este se encuentra integrado por los investigadores, redactores quienes recopilan toda la información, plantean la temática y desarrollan un guion para la exposición según comenta Thelma Castillo y David Urbina. Luego se redactan los textos para ser utilizados a lo largo de la



exposición. Dando comienzo a desarrollar el grupo de trabajo para el montaje museográfico.

Para el arquitecto Maza, el principal participante en una exposición es el administrador o persona que guíe la elaboración de la exhibición, rol que toma uno o más museógrafos, conformado por arquitectos, quienes analizan el espacio, la disposición de los elementos, el recorrido y la iluminación (de la mano con un electricista o diseñador de iluminación). Además participan los diseñadores industriales, los cuales desarrollan los elementos de apoyo para mostrar las piezas ya sea los módulos de montaje, las bases, paneles, vitrinas, soportes y todo tipo de mobiliario de exhibición, todo esto trabajado en conjunto con el o los arquitectos.

Luego procede a la intervención del diseñador gráfico, que según describe el arquitecto Maza, juega un papel elemental, básico y necesario en el desarrollo de la museografía. Este, parte del

guion museográfico, elaborado previamente por un museólogo. Dando inicio a la participación del diseñador gráfico en el desarrollo del montaje:

- La imagen visual, en esta fase el diseñador da inicio a un desarrollo de la identidad visual, la cual se encuentra conformada por: logotipo, manual de identidad, y piezas complementarias.
- Desarrollo de la línea gráfica, se determinan elementos gráficos que apoyarán la imagen visual del museo. Son utilizadas en cédulas museográficas, textos introductorios, entre otros materiales de apoyo.
- Planteamiento de la disposición de objetos o piezas realizado en conjunto con los arquitectos y diseñadores industriales.
- Determinar las piezas gráficas respondiendo a la necesidad de la exposición. Partiendo del plan



estratégico que plantea el museo, para dar una respuesta o planteamiento de la carencia que tiene la institución.

- Color en las salas de exposición, para el Arquitecto Maza, es de suma importancia ya que provoca en el usuario una sensación que puede ser de rechazo o de acogida. Creándole un carácter a la exposición dentro del museo, la cual puede ser clasificada, según Fernández y García (2001) como exposiciones emotivas, exposiciones como entretenimiento, exposiciones como presentación escénica y exposiciones didácticas: instruir y educar. Siendo esta la categoría aplicada en los tres museos observados.
- Elaboración y aprobación por el director o museógrafo de piezas gráficas tales como: imagen visual, cédulas museográficas, textos introductorios, entre otras piezas complementarias.

- Montaje de piezas gráficas, supervisando la colocación de todo los objetos, elementos diseñados y piezas de exhibición.
- Lanzamiento del museo, se realizan diferentes preparativos para la apertura. Entre ellos se encuentra un catálogo con todas las piezas y un resumen de la temática del museo. Además una previa campaña publicitaria para dar a conocer el mismo.
- Evaluación del montaje. En esta última fase se evalúa la funcionalidad hacia el grupo objetivo, realizando un estudio de mercado, un análisis demográfico, psicográfico y de viabilidad. Buscando determinar el impacto del contenido, desde lo estético hasta sus alcances didácticos.

Entre las piezas gráficas se encuentra el desarrollo de cédulas museográficas para cada una de las piezas, textos introductorios, los cuales pueden encontrarse

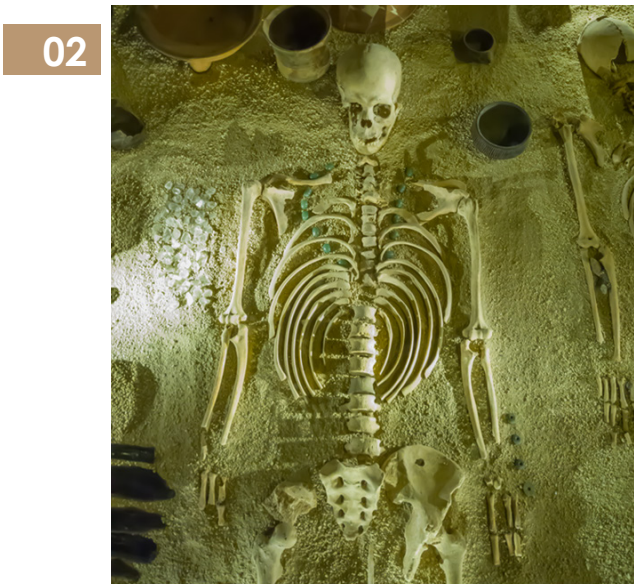


al inicio del recorrido o en cada sala. Los textos complementarios tales como, historia de las piezas expuestas, datos curiosos o información extra de contexto de cada pieza o la colección en general.

Según el presupuesto del museo el diseñador gráfico puede realizar propuestas innovadoras que ayudan a captar la atención del grupo objetivo. Pueden ser infografías, gráficas, maquetas (Fig. 01), presentaciones interactivas, videos, ambientaciones (Fig. 02), aplicaciones móviles (guiando el recorrido), audio o utilización cualquier otro medio tecnológico. Por lo que se puede decir que el diseñador gráfico según como describe Roberto Domínguez son los que se encargan de “vestir al contenido para que pueda ser entendido”. Según Thelma Castillo, en su entrevista, describe “al diseñador gráfico como un apoyo para el museógrafo en la realización de la composición dentro de la exposición,” ya que con sus conocimientos logra crear una conexión de la pieza con el usuario. “Utilizando diversas herramientas



Maqueta en el Museo de Arqueología y Etnología.

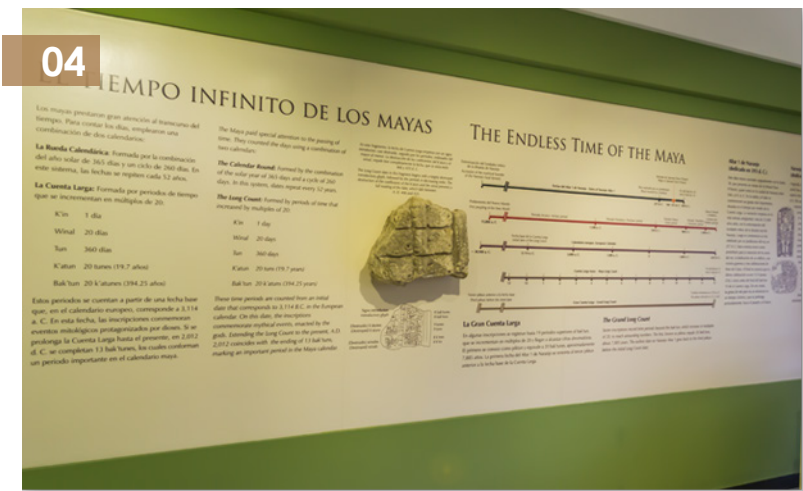


Ambientación de un entierro en Museo Miraflores.



que apoyan en la elaboración.” Pero recalca en la entrevista, que es muy importante que esta labor no se llegue a confundir con la de un diseñador de interiores, la cual se piensa que no tiene mayor relación con la museografía, ya que este se ve envuelto en espacios en la que el ser humano habita y en cambio con la museografía la interacción es diferente, es donde la persona se enriquece y aprende nuevos conocimientos.

Muchas veces el trabajo del diseñador no es muy evidente, pero al momento de realizar las visitas a los Museos de Arqueología y Etnología, Museo Miraflores y Museo Popol Vuh, uno puede observar las diversas formas en las cuales los diseñadores gráficos han participado en el desarrollo de la museografía. Como por ejemplo en el Museo Popol Vuh (Fig. 03 y 04) se evidencia la continuidad de la línea gráfica determinada por la unidad en la realización de las cédulas museográficas (jerarquía de textos), en las tipografías (utilización de tipografía san serif), en los colores de las salas (color verde en las paredes de las



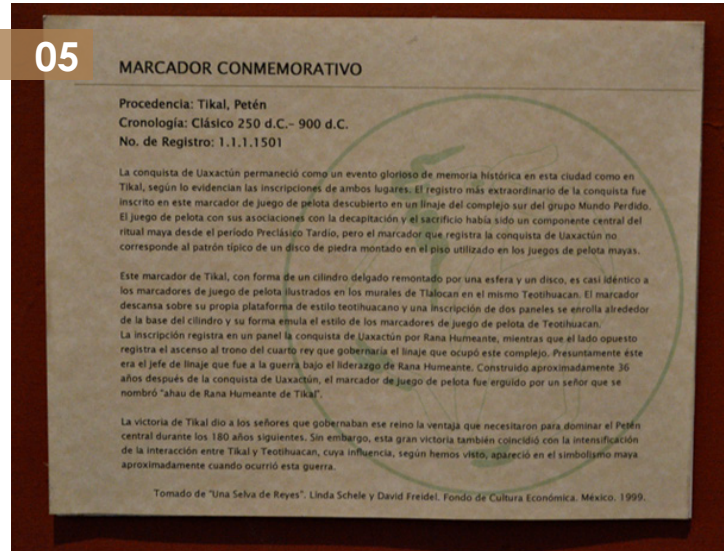
Museo Popol Vuh, se evidencia la continuidad en la tipografía la distribución de los textos y la utilización de la gama de color.



salas unificando el museo) hasta en el recorrido que realizan las personas presentando textos introductorios que guían y lo convierte en un recorrido obligado (en donde no se puede saltar ninguna sala).

Pero en cambio en los otros dos museos se puede observar una inconsistencia en el manejo de las cédulas museográficas (Fig. 05 y 06), ya que no existe una línea gráfica definida en cada una de las salas. O no hay una unidad en los textos complementarios dentro del museo. Y como dijo David Urbina, la museografía solo es un elemento sutil que apoya a la exposición, y no debe de ser un elemento protagónico puesto que le quita importancia a la colección.

Por lo que el diseñador gráfico debe tomar en cuenta que es una herramienta que ayuda y apoya a la colección para que esta sea agradable para el usuario. Y como mencionó el arquitecto Maza, el público debe de sentirse acogido al momento de ingresar, desde un aspecto sensorial y cognitivo, permitiendo



Cédulas museográficas en Museo de Arqueología y Etnología.

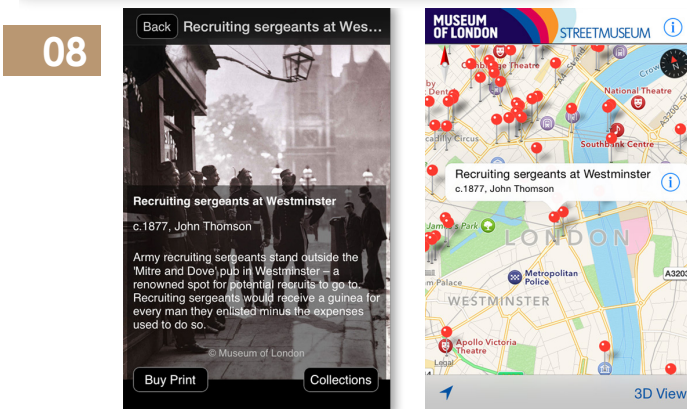
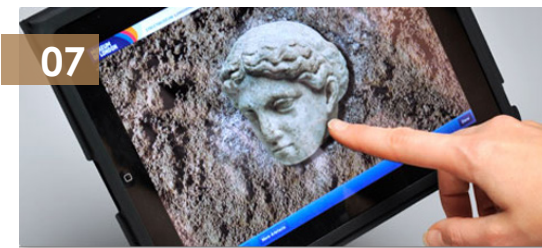


expresar todo sentimiento y pensamiento con relación a la exposición, acompañado de un enriquecimiento personal. Este, parte de la experiencia, que el diseñador gráfico transmita un lazo entre el contenido presentado y el receptor en la exhibición, uniéndolo desde la línea gráfica de cada una de las piezas.

Como es en el caso de la experiencia de diseño con el Museo de Londres, en donde se evidencia la utilización de diversos elementos tales como:

- La interacción del usuario con la exhibición (por medio audiovisual, presentaciones interactivas o por medio del sentido del tacto).
- Innovación en la colocación de las piezas (utilización de elementos colgantes, que sobre salen o a la inversa en donde el usuario se introduce a ver la colección).
- Creación de escenarios o ambientaciones de situaciones importantes de la historia (vestuarios de la época, instrumentos, utensilios, sonido olores, entre otros).

Además se muestra evidente el aporte del diseñador dentro del museo, ya que existen piezas aplicadas a las vanguardias tecnológicas, como es la utilización de una aplicación móvil (Fig. 07 y 08), para crear otra experiencia sensorial y de enriquecimiento personal para el visitante.



Aplicación del Museo de Londres, Streetmuseum. En donde el usuario puede observar hechos o fotografías célebres durante la historia en las calles de Londres.



Identificar los factores ergonómicos que se toman en consideración de acuerdo al carácter e identidad dentro de los museos de Arqueología y Etnología, Miraflores y Popol Vuh

Se define a la ergonomía como el estudio más eficiente de la relación del ser humano con las áreas de trabajo, ayudando a hacer más cotidianas las actividades laborales que desenvuelve cada persona, según indica González (1996). Por lo que la ergonomía en relación a la museografía, es un aspecto importante como menciona el Arquitecto Maza, en su entrevista; el punto de partida es el hecho de que la persona no toca al objeto, por lo que debe de respetar y tener una distancia adecuada. Esto se puede observar dentro de las visitas a los Museos de Arqueología y Etnología, Museo Miraflores y Museo Popol Vuh, como cada uno maneja los diferentes factores que son partes de la ergonomía, en la elaboración de la museografía.

Comenzando con los factores ambientales los cuales define Fernando (2011) como el estudio de las condiciones físicas que se ven envueltas en el desarrollo de experiencias, por medio de la utilización de diferentes herramientas como es la iluminación, los materiales utilizados, la ambientación sonora, y la sujeción de los objetos.

Un ejemplo es el Museo Popol Vuh en el que se encuentra la utilización de todas estas herramientas en cada una de sus salas. Principalmente con la iluminación (Fig. 09), se observa de distintas maneras en las que se empleó el sistemas de iluminación directa o indirecta para resaltar cada detalle de las piezas expuestas. También se puede observar una ambientación sonora desde el momento en el cual uno ingresa al museo, crea un ambiente de relajación y preparación para ver la exhibición.



Pero de igual manera los otros dos museos presentan diferentes características en relación a los factores ambientales que apoyan y refuerzan la visita. Como es el caso del Museo de Arqueología y Etnología, en donde utilizan un video como recurso audiovisual (Fig. 10), en el que se puede observar ejemplificado como recurso fotográfico, videos y una breve explicación a la introducción de la sala para ambientar el recorrido.

De igual manera al adentrarse en la sala uno, puede observar un video en el que se muestra la manera de utilizar los instrumentos expuestos y el sonido que producen. Por lo que se piensa que dichas características también son atribuidas a diferentes factores como son la perceptibilidad, para González (1996) va acompañada de las impresiones que puede recibir el usuario, ya que al escuchar música producida por los instrumentos que uno esta observando dentro de las piezas de colección se pueden recrear imágenes en la mente y sentirse parte de los hechos ocurridos en la historia. Vinculándose así con el factor



Iluminación en el Museo Popol Vuh en una de las vitrina mostrando una urna miniatura.



Video para explicar como se construyó tikal en Guatemala.



de operatividad, en el que se encarga de responder a las necesidades del ser humano. Como se puede observar de igual manera en la experiencia desde diseño, en donde en la exposición de Tutankamón, se observa una guía auditiva para los visitantes con el fin de responder a la necesidad de comprender el contenido presentado, ya sea en diferentes idiomas o ampliando la información (Fig. 11).

Pero en cambio en el Museo Miraflores la dinámica es diferente, los factores ergonómicos no se evidencian con tanta claridad. Ya que no existe mayor intervención del visitante con el museo, por lo que limita la apreciación del mismo, conduciendo a una visita tradicional y monótona. Característica mencionada por parte del Arquitecto Maza dentro de su entrevista, en donde habla claramente que la museografía debe permitir al visitante sentirse parte de él y ser bien recibido.



Exposición de Tutankamón, se evidencia la utilización de audifonos para enriquecer el conocimiento.

FUENTE:<http://guias-viajar.com/madrid/wp-content/uploads/2010/05/fotos-madrid-exposici%C3%B3n-tutankamon-064.JPG>



Pero para el desarrollo del carácter e identidad de un museo es importante tomar en consideración los elementos gráficos que van a ser utilizados dentro de la propuesta. Los cuales nacen de una imagen visual previamente establecida que responda a un guion realizado por especialistas, museólogos. El cual describe la tipografía, color, lineamientos en los márgenes, soportes, retícula, ilustraciones, y medidas para tomar en consideración en la realización de piezas gráficas o material de apoyo.

Por lo que en las entrevistas a Licenciada Thelma Castillo se menciona; que como punto de partida en la realización de la museografía se toma en cuenta el propósito con el que se va a realizar el museo o la exposición. Mientras que en lo observado, el propósito de los tres museos se centra en lo mismo ya que busca mostrar la historia y la cultura del país de Guatemala principalmente en la región norte, clasificándolos así como museos de historia.

Pero en comparación con el arquitecto Maza, toma como parámetro la utilización del color como sensación. La cual será utilizada para transmitir al visitante desde el momento en el cual se realiza el ingreso al museo. El cual se puede resaltar según lo observado en el Museo de Arqueología y Etnología, en donde utilizan diferentes colores para identificar cada una de las salas:

- Clásico- rojo
- Post-clásico - verde
- Esculturas - corinto
- Etnología - gris.
- Exposiciones temporales - anaranjado

Por lo que se piensa que ambas propuestas del Arquitecto Maza y el Museo de Arqueología y Etnología son puntos de partida, ya que es importante resaltar, qué imagen o presentación se le quiere dar al museo desde la percepción sensorial y emocional. Luego de desarrollar dicha identidad esta debe de encontrarse reflejada en cada una de las piezas gráficas a desarrollar, como lo son las



cédulas museográficas. En relación a la utilización de las cédulas museográficas en Guatemala y con lo observado en los museos se puede ver, que no existe una armonía en la aplicación de las mismas.

Thelma Castillo y Roberto Domínguez describen que cada cédula museográfica debe ser lo más ameno, legible y accesible al público. Colocadas a una misma altura y en una misma posición, respondiendo a la línea del horizonte, planteado de igual manera por Restrepo y Carrizosa (2011). Quienes dicen que al momento de diseñar es de suma importancia tomarlo en cuenta, ya que ayuda a determinar la altura que debe tener cada pieza para que se encuentre a nivel de los ojos tomando como parámetro el promedio de altura en la ciudad de Guatemala. Esta no solo apoya en la colocación de los objetos sino de igual manera en los elementos que acompañan a la colección. Y es cuando intervienen los factores físicos de la ergonomía, los cuales se ven influenciados por la necesidad del usuario al observar la colección.

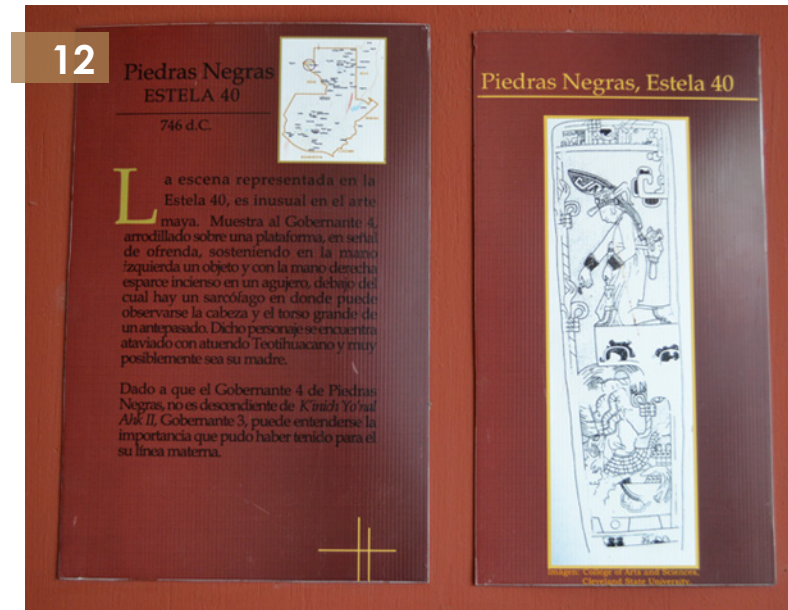
Dentro de los museos observados, la disposición de los elementos, resalta de mejor manera en el Museo Popol Vuh de la Universidad Francisco Marroquín, ya que la unidad que existe entre cédulas museográficas, los textos introductorios y la disposición de los elementos gráficos (como es el logotipo del museo) generan en el usuario el punto de partida, al que se refiere el arquitecto Maza. Donde expone que es necesario saber la sensación que se desea transmitir y el principal parámetro es el de acoger, característica presente en el Museo Popol Vuh, y que no solo transmite en la armonía de los elementos expuestos, como también en la identidad hacia el museo y la experiencia que genera en el público. Desde el momento en el cual el usuario es partícipe desde una forma sensorial.

Es claro que el sentido de la vista es parte importante del desarrollo en la museografía ya que es el principal involucrado dentro de una exposición. Por lo que es importante tomar en cuenta los factores de legibilidad



en la realización de las cédulas museográficas, textos introductorios o complementarios. Tomando en consideración el tamaño y color de la fuente, contrastando con el fondo o el soporte. Como fue observado en el Museo de Arqueología y Etnología, que la claridad en los textos en las salas era factible, pero al momento de observar los textos con luz natural, se presenta el caso de no tener facilidad en la lectura, puesto que el reflejo y el material utilizado no permiten leer con claridad la información (Fig. 12).

Estos casos tienden a ser muy recurrentes puesto que el diseñador o la persona encargada de realizar el montaje no toma en cuenta todos los aspectos que puede conllevar el montaje de ciertos textos. De igual manera el manejo del color de fondo y de las tipografías utilizadas tienen de a ser un factor que no ayudan a crear esa legibilidad en los textos. Y es donde intervienen los factores de la tipografía, que según Tam (2014) recomienda la utilización de familias tipográficas, manejando la jerarquía de textos y así



Cédula museográfica de la Estela 40, de Piedras Negras. Presenta problema en la visualización del texto, con reflejo de luz natural.



no crear una monotonía en la lectura. El factor del color que según Restrepo y Carrizosa (2011). Debe de estar vinculado con la identificación principalmente con la imagen corporativa del museo o la identidad que se le quiere dar a la exposición.

Para desarrollar la identidad dentro del museo es necesario tomar en cuenta otros elementos como el color. Este debe estar presente dentro de todas las salas y como antes mencionaron Restrepo y Carrizosa (2011) también el factor del color en la ergonomía forma parte de obedecer un criterio para crear una integración y unidad entre los elementos. Para el Arquitecto Maza, el color es parte de los parámetros importantes en la realización de la museografía, ya que con esto se busca transmitir las sensaciones, hacia el público.

En el Museo de Arqueología y Etnología existen diferentes colores para cada una de las salas, esto orienta al usuario dentro del espacio y permite

visualizar cada una de las épocas en las que se divide, respondiendo a cada sala del museo. Pero el único inconveniente, es que afecta el color en el interior, convirtiéndolo en un ambiente agresivo. No invita al visitante a mantenerse cómodo y agradable dentro de las salas, por lo que genera en ciertos casos desesperación.

Pero en cambio en el Museo Miraflores, a pesar de la utilización de color, el blanco genera un espacio que permite observar con claridad las piezas. Pero de igual manera genera una monotonía durante el recorrido. Por lo que se considera que es necesario no caer entre estos dos extremos. Como mencionó David Urbina jamás se debe de limitar un proyecto, ya que por no sacrificar una pared, al no ser pintada esta puede no favorecer a la colección. Y en Guatemala son pocos los espacios en los cuales permiten crear una vivencia al usuario cayendo en lo estándar y monótono.



Dentro de la museografía ha existido una gran evolución. Y es de suma importancia reconocer que los factores ergonómicos han estado presentes en esta constante actualización y evolución. Como expresa la Licenciada Thelma Castillo y se complementa con Varie-Bohan (1979) se crean espacios, llamados a un inicio como pinacotecas, en donde los reyes guardaban las pinturas de artistas reconocidos. Posteriormente guardaban tesoros obtenidos de las batallas, los cuales se exponían en grandes salones de los palacios.

Con el fin de dar a conocer sus pertenencias según se conoce de la época académica. Pero luego se decide nacionalizar el arte dando inicio a la edificación de museos en distintos países. Esta evolución permite que se exploren nuevas tendencias y las influencias que tienen otros países dentro de la museografía. Como es el caso de Francia, ya que en 1793 se decretó por el gobierno revolucionario el instalar las colecciones en el Palacio de Louvre con

como el fin de tratados de paz, obligando a entregar las piezas de arte. Y así dando inicio a la edificación de diferentes museos en los países de Inglaterra, Alemania y Rusia para luego llegar a Norte América en mitades del siglo XIX, generando innovaciones en las formas de exponer cada una de las piezas.

En la actualidad se puede observar la utilización de los recursos tecnológicos como medio de difusión. Como es la utilización de plataformas web, o redes sociales. Los tres museos presentan presencia en la red social de Facebook, publicando actividades, exposiciones y horarios de atención, con el fin de facilitar y que sea mayor acceso a la mayoría de personas. (Fig. 13 – 15)

Pero solo el Museo Popol Vuh y Museo de Antropología presentan un sitio web en el cual desglosan mayor información relacionada al museo. Como lo son foros, información detallada de la colección, rutas de acceso, programas de voluntariado, premios o

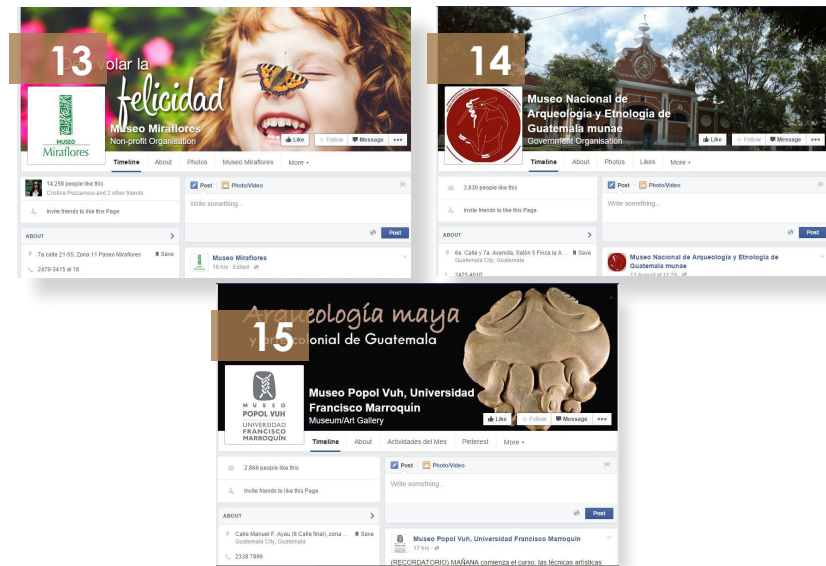


reconocimientos, la historia y los distintos servicios que ofrecen a grupos grandes. (Fig. 16 – 17)

Entre otros medios de difusión se presenta en el Museo de Arqueología y Etnología la utilización de una herramienta audiovisual (Fig. 18) para contextualizar al usuario con la colección a observar.

En la entrevista realizada al Arquitecto Maza, menciona que en Guatemala no existe una exploración en el medio digital, y recalca que es una herramienta que los diseñadores gráficos deberían de utilizar para los espacios culturales/formativos/educativos. Y según la realidad que maneja actualmente Guatemala, el Arquitecto Maza mencionó que se encontraba muy escéptico, ya que considera que no va haber una evolución dentro de la museografía en Guatemala.

Pero en comparación la Licenciada Thelma Castillo expone, que existe mucho interés principalmente porque se busca desde las nuevas escuelas, abrirse



Fan page de Facebook de los tres museos

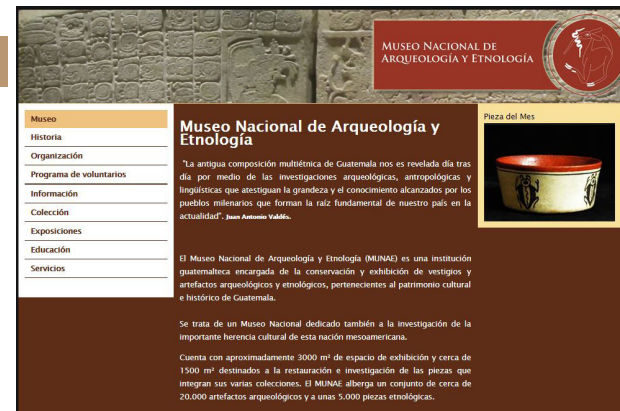


Sitio web del Museo Popol Vuh



campo para explorar las nuevas tendencias dentro de la museografía. Porque es indispensable el papel del museógrafo como apoyo al diseñador. Pero también hay que evaluar de igual manera, lo que expone Roberto Domínguez; que si la tendencia sigue como hasta ahora, habrán muchos cambios. Porque existe un monopolio de los trabajos, creando un campo restringido y poco explorado por muchos. Por lo que se piensa, que es necesario tomar parte de dicha evolución, principalmente en Guatemala. Que aquí las oportunidades para realizarlos existen; hay que conocerlo e involucrarse para que se realicen.

17



Sitio web del Museo de Arqueología y Etnología

18



Utilización de una herramienta audiovisual, en el Museo de Arqueología y Etnología.

— CONCLUSIONES —

Objetivo 1

Determinar el trabajo interdisciplinario, en la realización de una museografía, para así identificar el rol del diseñador gráfico en esta área de intervención

El trabajo interdisciplinario, es formado por museógrafos, museólogos, arquitectos, diseñadores industriales y diseñadores gráficos los cuales forman parte del desarrollo. En donde cada uno aporta los conocimientos de su profesión en las distintas facetas de la museografía.

Pero entre sus principales precursores se encuentran los diseñadores gráficos, los cuales no adquieren la importancia que conlleva su participación, ya que muchas veces se limita a realizar lo que se les solicita, y es a quien debería de corresponder el trabajo de comunicación, para vinculando el contenido de la colección con el visitante, utilizando diferentes medios tales como recursos audiovisuales, presentaciones interactivas, recorridos con el apoyo de herramientas

tecnológicas, o elementos que ayuden a contextualizar y sentirse parte de la historia como son maquetas, construcciones o escenografías de los momentos para resaltar que son de suma importancia.

Aunque también se presenta el caso de muchos diseñadores gráficos que no son partícipes de dicha labor, pensando que es responsabilidad de los arquitectos el desarrollar dicho espacio. Por lo cual se observan las consecuencias como es el mal manejo del color, las formas, las tipografías entre otras, las cuales no generan una identidad entre la colección y el museo.

Llegando a la falta efectiva en el desarrollo interdisciplinario (arquitectura, diseño industrial y diseño gráfico) en las funciones como principal apoyo, de facilitar el recorrido e información visual del montaje. Que debe garantizar un sistema de comunicación directa y efectiva dentro del museo.

Objetivo 2

Identificar los factores ergonómicos que se toman en consideración de acuerdo al carácter e identidad dentro de los museos de Arqueología y Etnología, Miraflores y Popol Vuh.

Los factores ergonómicos, hace eficiente la relación entre los seres humanos con el área de trabajo. Son importantes de tomar a consideración en la realización de una museografía, ya que estos son parte esencial en el desarrollo de una identidad dentro de un museo o exposición. En muchos de los casos al ser realizada la museografía por otro grupo de personas no son tomados en cuenta los factores ergonómicos, lo cual provoca en el usuario o visitante que perciba un desorden en el recorrido y le desagrada la propuesta presentada.

Dentro de los tres museos el desarrollo de la identidad visual se evidencia de manera diferente. Puesto que

dos de ellos al ser museos privados, la organización y la exhibición debería de presentarse de manera casi perfecta; pero solo se da el caso del Museo Popol Vuh donde la ergonomía si se puede observar presente a pesar que tiene poca exploración. Pero genera en el usuario el sentimiento de bienvenida y de acogida, reflejada en su línea gráfica. En cambio el Museo de Arqueología y Etnología y Museo Miraflores la dinámica es diferente y claramente se puede evidenciar la necesidad de desarrollar una identidad principalmente por la utilización de los factores ergonómicos, como son los factores ambientales (una mejora en la iluminación), legibilidad en los textos, físicos (el nivel que se encuentra las piezas o textos), de la tipografía utilizada en las cédulas museográficas y del uso del color en cada una de las salas; produciendo lo contrario que en el Museo Popol Vuh, que provoca que las personas eviten visitar dichos museos

— RECOMENDACIONES —

Objetivo 1

- Es importante que las entidades dedicadas a la museografía, se respalden con un profesional del Diseño Gráfico. Ya que conocen el desarrollo y la manera de realizar la exposición de los elementos dentro de una composición. Tomando en consideración cada uno de los aspectos que permiten que una museografía sea exitosa.

Principalmente, tomando en cuenta que el Diseñador Gráfico, es quien debe realizar el trabajo, para que otras disciplinas no asuman dicha responsabilidad ya que no les corresponde en su campo laboral.

Objetivo 2

- Que el diseñador sea una guía en el desarrollo de los elementos gráficos, creando herramientas como lo son las formas, colores o texturas que pueden servir de inspiración o apoyo para las demás disciplinas en las áreas en las que se desenvuelven. A pesar de que el Diseñador Gráfico no desarrolla el contenido de los textos, como por ejemplo en la cédulas museográficas, sí interviene el diseño, la cual apoyará a la armonía de los elementos y la creación de identidad dentro la exposición.

— REFERENCIAS —

- Abella, B. (2012) Museología y Museografía. Consultado en febrero 2015. Disponible en: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/blog/docentes/trabajos/14058_47095.pdf
- Consejo Internacional de Museos (ICOM). Definición de Museo (s.f.). Consulta realizada en febrero de 2015. Disponible en: <http://icom.museum/la-vision/definicion-del-museo/L/1/>
- Desvallées, A. y Mairesse, F. (2010). Conceptos claves de museología. Francia: Editorial Armand Colin.
- Dirección de Museos y Centros Culturales Ministerio de Cultura y Deporte Guatemala (2010). Guía para la creación y fortalecimiento de los museos de Guatemala.
- Espacio Visual Europa, EVE. (2014). Fases para el montaje de una exposición. Consulta realizada en marzo de 2015. Disponible en: <http://evemuseografia.com/2014/09/22/fases-para-el-montaje-de-una-exposicion/>
- Fernández, L. y García, I. (2001). Diseño de exposiciones: concepto, instalación y montaje. España: Alianza
- Fernando, L. (2011) Museografía, factores ergonómicos. Consultado en marzo 2015. Disponible en: <http://mimaestrasellamalidia.blogspot.com/2011/02/museografia-factores-ergonomicos-museo.html>
- González, L. (1996) Factores ergonómicos en el Diseño Gráfico. Universidad Autónoma Metropolitana
- Lidwell, W., Holden, K., Butter, J. (2005). Principios universales del diseño. Barcelona: Blume

- Museum of London (s/f). Consulta realizada en marzo de 2015. Disponible en: <http://www.museumoflondon.org.uk/london-wall/>
- Real Academia (2014) Diccionario de la Real Academia. Consulta realizada en marzo 2015. Disponible en: <http://www.rae.es/rae.html>
- Restrepo y Carrizosa (2011). Manual básico de montaje museográfico. Consultado en febrero 2015. Disponible en: http://www.museoscolombianos.gov.co/fortalecimiento/comunicaciones/publicaciones/Documents/manual_museografia.pdf
- Rodríguez, V. (2007). Legibilidad y leibilidad: dos conceptos aparentemente olvidados por los diseñadores. Consultado en marzo 2015. Disponible en: <https://coerulea.wordpress.com/2007/09/23/legibilidad-y-leibilidad-dos-conceptos-aparentemente-olvidados-por-los-disenadores/>
- Tam, C. (2014) Textos y diseño de etiquetas nomencladoras. Consulta realizada en marzo de 2015. Disponible en: <http://museografia.com.ar/tag/diseño-gráfico/>
- Universidad de Palermo (s.f.). Tipología de museos. Consulta realizada en febrero de 2015. Disponible en: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/blog/docentes/trabajos/3347_7862.pdf
- Varie-Bohan, H. (1979). Los Museos en el mundo. España, Barcelona: Salvat

— REFERENCIAS —
de imágenes

- http://www.javierfalco.com/blog/wp-content/uploads/2011/06/MG_7503.jpg
- https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/6/66/Louvre_Museum_Wikimedia_Commons.jpg/600px-Louvre_Museum_Wikimedia_Commons.jpg
- <http://g1.globo.com/Noticias/Vestibular/foto/0,,14898991-EX,00.jpg>
- <https://gestionandolaculturacritica.com/2012/05/colección2.jpg>
- <http://www.danieltoso.com/1/13013660/6484749.jpg?316>
- <http://www.alvarobarranco.com/works/cadiz-prehistorico-2/>
- http://clinicadentalpraxis.com/wp-content/uploads/2013/05/316179_529825187054700_1389387020_n.jpg
- http://criteri.net/wp-content/uploads/WEB_PROJ_ESDEV_75ANYSDEJAZZ_o2.jpg
- <http://www.mna.inah.gob.mx/adjunto-5390.jpg>
- http://micasa-tuya.blogs.micasarevista.com/files/2011/12/arte_elcorteingles.jpg
- http://wa2.www.unesco.org/culture/ich/doc/celebration_doc/photo/00070.jpg
- <http://emakunde.blog.euskadi.net/wp-content/uploads/2014/09/interior-bus.jpg>
- <http://static1.cultura10.com/wp-content/uploads/museos2.jpg>
- <http://cdn.mundochapin.com/wp-content/Museo-Nacional-de-Arte-Moderno-Carlos-Merida.jpg>
- <http://cdn.londres.es/guias/londres/fotos/museo-londres-ropa-victoriana.jpg>
- <http://mediateca.regmurcia.com/MediatecaCRM/k?METHOD=MEDIATECA&accion&segmento=389>
- http://www.regmurcia.com/servlet/integrates?METHOD&nombre=epigrafia_res_720.jpg
- <http://www.banguat.gob.gt/museo/images/fotografias/bancodeguatemala/banguat3.jpg>
- <http://static1.absolutrusia.com/wp-content/uploads/2012/06/arte-gliptico-02.gif>
- <http://www.denia.net/bd/imagenes/imagen436g.jpg>
- http://www.spain.info/export/sites/spaininfo/comun/galeria_imagenes/museos/r_museo_etnografico_olivenza_t0600325.jpg_369272544.jpg
- <http://www.ceastigliano.org/wordpress/wp-content/uploads/2014/07/virtual-tour-sala-dei-trasporti.jpg>



- <http://www.bruselas.net/fotos/museo-ciencias-naturales.jpg>
- <http://m1.paperblog.com/i/256/2569239/visita-museos-cientificos-corunenses-espana-L-l4HWQu.jpeg>
- <http://i.yfimg.com/vi/P9B0ZtdXjbA/maxresdefault.jpg>
- [http://www.dgcs.unam.mx/boletin/bdboletin/multimedia/WAV131214/771\(1\).JPG](http://www.dgcs.unam.mx/boletin/bdboletin/multimedia/WAV131214/771(1).JPG)
- <http://www.catalogodisenio.com/wp-content/uploads/Museo-Casa-Botran-oficio-colectivo-catalogodisenio-2.jpg>
- <http://www.tumateix.com/ideas/es/wp-content/uploads/Identidad-Corporativa-del-Museo-Nacional-de-Varsovia.jpg>
- http://imagenes.mailxmail.com/cursos/imagenes/1/6/el-diseno-museografico-1-2_38861_4_1.jpg
- <http://assets1.domestika.org/montajeMuralCanopia-big.jpg>
- <http://www.pasodezebra.com/blog/wp-content.jpg>
- <http://images.eldiario.es/cultura/Inventariadas-piezas-arqueologicas-Coleccion-Marsal.jpg>
- <http://www.arteguias.com/toledo/ocana6.jpg>
- <http://www.upm.es/sfs/Rectorado/Vicerrectorado/Divulgacion/museos/informatica/inform1.jpg>
- <http://silviacastro.com/wp-content/uploads/1992/11/10-ANYS-DESCOLA-ANDORRANA-3.jpg>
- http://www.tlaoli.com/_include/img/work/full/muse5a.jpg
- <http://image.slidesharecdn.com/manualmuseografia-1-130706223019-phpapp01/95/manual-museografia-14-638.jpg?cb=1373149883>
- http://www.museeniepce.com/var/ezflow_site/storage/images/exposition/exposition-pasee/hindochine-en-guerre.jpg
- <http://silviacastro.com/wp-content/uploads/MOLINES-1-.jpg>
- <http://museografia.com.ar/wp-content/uploads/2013/07/soporte-guitarra-1.jpg>
- <http://www.navarra.es/NR/rdonlyres/C3CB3407-DE67-4241-912D-48B729E131FC/142708/051109cu10a1.jpg>
- http://1.bp.blogspot.com/-iEZ2BtDTh0U/TeBx-e_WDHI/AAAAAAABAA/cZRsk3Dqfnc/s1600/DSC_0458.JPG
- http://www.fundacion-granell.org/imagenes_exposiciones/lecturas/vitrinas.jpg
- <http://silviacastro.com/wp-content/uploads/EL-TRESOR-6.jpg>
- <http://silviacastro.com/en/2010/11/phoinikes-the-red-men/>
- http://www.iguzzini.com/media/immagini/1669_z_palco_iguzzini_led_spotlight_optibeam_2.jpg
- <http://www.lightecture.com/wp-content/uploads/The-Emil-Schumacher-Museum.jpg>



- <http://sergiorodriguez.com.mx/dir/wp-content/uploads/2010/06/Las-Castas-1-1024x685.jpg>
- <http://silviacastro.com/wp-content/uploads/1992/11/10-ANYS-DESCOLA-ANDORRANA-9.jpg>
- <http://3.bp.blogspot.com/-I-yTQgOFHW4/T58i5ASdP0I/AAAAAABQw/Ergonomia-en-un-Restaurante.jpg>
- http://2.bp.blogspot.com/-q_hAWfWtpaM/U0UvvpZRq6I/AAAAAAAEts/vQt6K07cr2Y/s1600/exposiciones.jpg
- http://www.promuseum.fr/_upload/ressources/photos.jpg
- <http://www.tensocable.com.ar/images/373.jpg>
- <http://www.banguat.gob.gt/museo/images/fotografias/bancodeguatemala/banguat3.jpg>
- http://www.gruptransversal.com/sites/default/interactiu_2.jpg
- <http://silviacastro.com/wp-content/uploads/FENICIS-19.jpg>
- <http://www.trammedia.ca/images/icones/museo.jpg>
- <http://cceazuay.org.ec/wp-content/Proceso.jpg>
- <http://revolucionrespuntocero.com/wp-content/uploads/recreativas-son-algunos-de-los-recursos-que-diariame.jpg>
- http://www.megalithic.co.uk/a558/a312/gallery/England/Greater_London/MusLondon.jpg
- <https://www.youtube.com/watch?v=B3veFZ6G5Vc>
- <http://cdn.londres.es/guias/londres/fotos/thumbs/museo-londres-recreacion-barberia.jpg>
- <https://www.youtube.com/watch?v=B3veFZ6G5Vc>
- <http://cdn.londres.es/guias/londres/fotos-londres.jpg>
- <http://www.museumoflondon.org.uk/Cdron-homepage.jpg>
- <http://cdn.londres.es/guias/londres/fotos/thumbs/museo-londres-ropa-victoriana.jpg>
- http://www.museumoflondon.org.uk/files/4213/6546/4741/BAN_ExploreOnline.jpg
- <http://www.museumoflondon.org.uk/Resources/app/Streetmuseum-Londinium/home.html>
- https://img0.etsystatic.com/466327130_t4i2.jpg
- <http://guias-viajar.com/madrid/wp-content/uploads/fotos-madrid-expositutankamon-064.JPG>
- <http://static.guim.co.uk/sys-images/Guardian/Pix/pictures/The-Tutankhamun---His-Tom-007.jpg>
- <http://assets.archivhadas.es/system/userfiles/image/faraon1.jpg>
- <http://img.absolut-paris.com/wp-content/uploads/2012/05/Tutankam%C3%B3n-y-sus-tesoros-en-Par%C3%ADs.jpg>

— ANEXOS —

Anexo 1

Entrevista Trem Studio

Muchas gracias por su colaboración en el desarrollo de esta entrevista, como parte del Portafolio Académico, requerimiento en el proceso de graduación. Para el área de investigación se decidió trabajar el tema de la intervención del Diseño Gráfico en la museografía.

Instrucciones: A continuación se presentan una serie de preguntas las cuales le agradeceré conteste lo más detallado posible.

1. ¿Desde cuándo se desenvuelve en el ámbito de la museografía?
2. ¿Qué lo motivo a desenvolverse en el medio de los museos?
3. ¿Qué importancia tiene la museografía? ¿Por qué?
4. Desde su experiencia ¿qué proceso ha utilizado para realizar la museografía y quiénes intervienen en el trabajo interdisciplinario?
5. ¿Considera que existe una evolución en la museografía?

6. ¿Cómo cree el público percibe la museografía?
7. Describir, ¿qué parámetros se toman en cuenta en la realización de una cédula museográfica?
8. Explicar ¿cómo se determina la circulación dentro del museo?
9. ¿Cuál considera que es el rol del diseñado en la museografía?
10. ¿Cuál es el mayor reto del diseñador gráfico en la museografía?
11. ¿Qué hace una museografía exitosa?
12. ¿Cómo visualiza en un futuro a la museografía en el mundo?

Anexo 2

Entrevista Arquitecto Mario Maza

1. ¿Desde cuándo se desenvuelve en el ámbito de la museografía?
2. ¿Qué lo motivo a desenvolverse en el medio de los museos?
3. ¿Desde su experiencia qué proceso creativo que ha utilizado para realizar la museografía y quiénes intervienen en el trabajo interdisciplinario?

4. ¿Qué parámetros se toman en cuenta en la realización de una cédula museográfica?
5. ¿Cómo es determinada la circulación dentro del museo?
6. ¿A través de ejemplos cómo considera que intervienen los factores ergonómicos en la museografía?
7. ¿Considera que en Guatemala se respetan los factores ergonómicos en la realización de la museografía?
8. ¿Considera que en Guatemala se le da la debida importancia a la museografía?
9. ¿Describa un caso en Guatemala en donde se evidencia de la mejor manera la museografía?
10. ¿Qué hace una museografía exitosa?
11. A su criterio ¿Cómo considera que la museografía se relaciona con el Diseño Gráfico?
12. ¿Considera que existe una evolución en la museografía?
13. ¿Cómo cree el público percibe la museografía?
14. ¿Cómo visualiza en un futuro a la museografía en Guatemala?
15. ¿Cómo fortalecería la museografía en Guatemala?

Anexo 3

Entrevista Licenciada Thelma Castillo

1. ¿Desde cuándo se desenvuelve en el ámbito de la museografía?
2. ¿Qué lo motivo a desenvolverse en el medio de los museos?
3. Desde su experiencia ¿qué proceso creativo que ha utilizado para
4. ¿Cuánto tiempo toma la realización de una museografía?
5. ¿Qué parámetros se toman en cuenta en la realización de una cédula museográfica?
6. ¿Qué propuesta de museografía en Guatemala ha captado su atención y por qué?
7. ¿Qué referentes (libros, galería o museos) toma como inspiración para realizar la museografía? ¿Por qué?
8. Describir ¿qué elementos considera forman parte de una museografía exitosa?

9. A su criterio ¿considera que existe una evolución en la museografía? ¿Por qué?
10. ¿Cómo cree el público percibe la museografía?
11. ¿Cómo visualiza en un futuro a la museografía en Guatemala?
12. Desde su experiencia ¿cómo se puede fortalecer la museografía en Guatemala?

Anexo 3

Guía de observación

Museo Popol Vuh, Miraflores, Arqueología y Etnología
Parámetros para medidas, trabajadas en centímetros o pulgadas. Altura promedio de un Guatemalteco hombre: 1.59-1.64 y mujeres: 1.53-1.57.

Guía de observación:

Vista realizada: día, fecha y hora

- Nombre del museo:
- Costo de entrada:
- Temática del museo:

- Tipo de museo:
- No. de salas:
- Cronología dentro de museo:
- Tiempo estimado en realizar la visita:
- Circulación (recorrido):

- No. personas dentro del museo:
 - Hombres:
 - Mujeres:
 - Niños/as:
- Sala con mayor interés:
- Manejo del color por sala:

Factores ambientales

- Tipo de luz:
 - Luz natural
 - Luz artificial
 - Luz incandescente
 - Luz fluorescente
 - Luz Natural
- Favorece el tipo de iluminación: Sí - No (por qué)

- Distribución de los objetos:
 - Justificado por el centro
 - Justificado por debajo
 - Justificado por alto
 - Distancia del muro
 - Distribución por hileras (modular)
- Bases: Sí – No
- Paneles: Sí – No
 - Complementarios
 - Divisorios
- Vitrinas: Sí – No (horizontal o vertical)
- Sujeción:
 - Perforado a la pared
 - Riel

Textos introductorios:

- Textos introductorios: Sí – No
- Distancia con el usuario:
- Material o soporte:
- Dimensiones del formato
- Dimensiones del espacio del texto y márgenes
- Jerarquía de textos: Sí – No

- Tipografía es:
- Color:
 - Tipografía
 - Fondo

Cédulas museográficas:

- Contenido:
 - Autor
 - Lugar y fecha nacimiento – muerte
 - Título de la obra
 - Fecha de elaboración
 - Otros:
- Colocación
 - Dimensiones:
 - Material o soporte:
 - Jerarquía de textos: Sí – No
 - Tipografía es:
- Color:
 - Tipografía
 - Fondo

Observaciones: