



**CAPÍTULO V**  
**5.El diseño de una exposición  
como modo de presentación**



Con el fin de dar a conocer el material obtenido en la investigación de campo, decidimos realizar la presentación a modo de una exposición, ya que una exposición es un medio útil de diálogo y concientización, un método de acercamiento con la comunidad. (Maure, 1996: 132) Además, a través de una exposición se pueden dar a conocer estudios con el fin de preservar y difundir el patrimonio cultural.

Se creará un ambiente integrado por fotografía, video y sonido, en el cual se transmitirá información acerca de las indígenas textileras de Xochistlahuaca, además del entorno en donde se desenvuelven. Tomando en cuenta que los avances tecnológicos en el diseño de una exposición, permiten representaciones realistas por medio de imágenes y sonido, intentamos conectar y comunicar a la audiencia de forma más directa el mensaje y que obtengan una experiencia enriquecedora.

## 5.1 Exposición

La presentación pública de bienes u objetos de valor patrimonial y cultural ha sido una función habitualmente ejercida a lo largo de la historia de distintas civilizaciones. Fernández (1999: 16), plantea que una exposición es la representación pública de cierto número de objetos con un interés cultural. Los motivos de este interés pueden ser tan diversos como los valores representados por los objetos. Burcaw (1985:115) dice que una exposición es una exhibición más interpretación, es mostrar y relatar. En nuestra exposición se va a relatar lo referente a la vida en la comunidad de Xochistlahuaca, haciendo énfasis en el trabajo que realizan las mujeres artesanas. Para Jean Davallon (1996: 165), las exposiciones tienen principalmente la función de mostrar (ofrecer a la vista) objetos para los que se ha acordado a propósito su estatuto de patrimonio y, a través de esta demostración, se hace visible la comunidad que ha estado involucrada en dicho acuerdo.

Meter van Mensh (1991:11) plantea que una exposición es una puesta en escena artificial, dentro de la cual se utiliza un conjunto de elementos de acuerdo con una estrategia. De acuerdo a Shanks y Tilley, se pueden distinguir

cuatro estrategias: la objetiva y estética (enfoque taxonómico) contrarias a la narrativa y situacional (enfoque temático). Dentro de este proyecto, se trabajará con un enfoque temático, ya que implica narrar algo. El espectador va a ser guiado por la exposición, donde irá realizando conexiones y construyendo el mensaje.

Las exposiciones se clasifican de acuerdo a distintos factores. (ver figura 25 y 26)

Tipos y modos de exposiciones	
Según la intención sociocultural	<ul style="list-style-type: none"> <li>◦ Exposición-presentación</li> <li>◦ Exposición-información</li> <li>◦ Exposición-comunicación</li> <li>◦ La exposición como obra</li> <li>◦ La exposición como medio de exploración</li> <li>◦ La exposición como montaje e instalación</li> </ul>
Formas de exposición (tipos de exposición, según el enfoque o propósito didáctico)	<ul style="list-style-type: none"> <li>◦ Ecológica (relación con el hábitat)</li> <li>◦ Temática (monográfica o no)</li> <li>◦ Sistemática (sigue o se ajusta a un sistema o método)</li> <li>◦ De Tesis (conceptual/presentación de ideas)</li> <li>◦ Contextual (relacionada psico/social/lingüísticamente)</li> <li>◦ Polivalente</li> <li>◦ Especializada</li> </ul>
Tipos según funciones generales (en origen)	<ul style="list-style-type: none"> <li>◦ Simbólica</li> <li>◦ Comercial</li> <li>◦ Documental</li> <li>◦ Estética (artística o industrial)</li> </ul>

figura 25. Clasificación de exposiciones tomado de Fernández *et al*,1999

Tipos y modos de exposiciones	
Según el tiempo o duración ( o carácter o función museográfica)	<ul style="list-style-type: none"> <li>◦ Permanentes</li> <li>◦ Temporales</li> <li>◦ Itinerantes</li> <li>◦ Móviles (y portátil)</li> </ul>
Según el tipo de material presentado (característica material, naturaleza del objeto)	<ul style="list-style-type: none"> <li>◦ Objetos originales</li> <li>◦ Reproducciones</li> <li>◦ Naturaleza mixta</li> </ul>
Según la densidad objetual	<ul style="list-style-type: none"> <li>◦ General</li> <li>◦ Especializada</li> <li>◦ Mixta</li> </ul>
Según la materia o disciplina científica	<ul style="list-style-type: none"> <li>◦ Ciencias humanas y sociales (artística, histórica, antropológica, etnológica)</li> <li>◦ Ciencias experimentales (científica y técnica)</li> </ul>
Según la institución	<ul style="list-style-type: none"> <li>◦ Museos, fundaciones, centros de exposiciones</li> <li>◦ Galerías, centros comerciales</li> <li>◦ Ferias y otras (medios electrónicos, cibernéticos)</li> </ul>
Según la extensión o alcance geográfico	<ul style="list-style-type: none"> <li>◦ Universales</li> <li>◦ Internacionales</li> <li>◦ Nacionales</li> <li>◦ Regionales</li> <li>◦ Locales</li> <li>◦ Comunitarias</li> </ul>

figura 26. Clasificación de exposiciones tomado de Fernández *et al*, 1999

Para nuestro proyecto, la exposición será de tipo temporal, ya que durará sólo un tiempo limitado. Estará organizada con los medios de la fotografía, el video y el sonido. Toma un tema de Ciencias Humanas y Sociales, por hablar acerca de una parte de la cultura del estado Guerrero. Será una exposición documental, ligada al valor informativo o científico de los objetos o reproducciones, a través de los cuales se dará a conocer el textil y su entorno. La intención de esta exposición es presentar y comunicar información, con el fin de que el espectador conozca una parte de la comunidad de Xochistlahuaca.

La forma en como estará diseñada la exposición definirá la manera en como el público entrará al contexto de ésta. Una exposición, es un medio de comunicación que también toma en cuenta el qué se quiere contar, cómo se va a contar y qué se espera conseguir con lo que se cuenta en la exposición, el mensaje. (Fernández, 1999: 41)

## 5.2 Espacio

El espacio es un aspecto determinante dentro de una exposición. La percepción del espectador de cada elemento que conforma la exposición, va a depender en gran parte de la ubicación de los objetos, la relación que guardan entre sí y con el espacio. El espacio contribuye a la eficacia de la experiencia de una exposición para el público. Fernández (1999) dice que el espacio condiciona, pero también define la realidad de la exposición y la experiencia del visitante.

El espacio y el lugar donde cada uno de los objetos es ubicado, producen al espectador diversas sensaciones como duda, entusiasmo, ambigüedad, etcétera. (García, 1999) De la organización espacial de los objetos de la exposición, se derivará la aceptación y la recreación vivencial del espectador.

---

*El espacio configura todos los elementos, al presentarlos en un lugar y un sitio, perder en parte su autonomía en beneficio al conjunto, el suceso en que se convierte dentro una determinada instalación y montaje, produce el acontecimiento lingüístico (performance) concreto de una comunicación y define el perfil y el nivel de su mensaje.*

García, 1999: 45

Al comenzar el proyecto nuestra finalidad era crear una muestra itinerante en el exterior. Lo pensamos de esta manera porque deseábamos que estuviera al alcance de personas que no tienen posibilidades de acceder de otro modo a este tipo de manifestaciones culturales.

Conforme fuimos desarrollando el proyecto e investigando nos dimos cuenta de que este tipo de presentación iba a ser muy difícil por diversos factores: la seguridad y protección del lugar, la estructura, los materiales, el espacio y el transporte.

Para crear una muestra itinerante exterior (además de los cañones y el equipo necesario), requeríamos de una estructura que fuera fácil de transportar y segura. Necesitábamos un guardia de seguridad, pedir permiso en algún espacio público, solicitar equipo de transporte, y la iluminación era un factor importante a considerar ya que iba a depender de la luz natural del lugar.

Debido a esta serie de inconvenientes, decidimos hacerlo en un espacio cerrado. Al hablar de un espacio cerrado nos referimos a museos, galerías o cualquier lugar en el que se pueda realizar una exposición.

El espacio con el que contamos para nuestra exposición es un salón de clase con medidas de 7.23 m de ancho x 8.60 m de largo x 3.22 m de altura.

### 5.3 Circulación

La circulación, es la manera en que el visitante recorre la exposición y es un elemento determinante de la muestra. La buena organización del espacio en el recorrido de una exposición permanente o temporal no sólo implica la facilidad y claridad de la circulación, sino también, como escribe Belcher (1994: 136), está relacionada estrechamente con el concepto de ritmo, que consiste en ofrecer al visitante una variedad de experiencias según avanza a través del espacio determinado. Por tanto, es aplicable tanto a un museo en conjunto, como a una exposición concreta.

Es importante considerar el factor de la accesibilidad dentro de una exposición. Esto quiere decir, el adaptar el espacio desde un punto de vista físico e intelectual posibilitando a que el visitante pueda acceder a todos los elementos de la exposición y a los materiales informativos y de entretenimiento. De acuerdo al espacio con el que se cuenta, se ha realizado un diagrama dónde se marcan las secciones espaciales y la circulación sugerida para el espectador. (ver figura 27)



figura 27. Diagrama que muestra el recorrido de la exposición.

## 5.4 Materiales

La construcción de una exposición va acompañada de ciertos materiales para seccionar el espacio, como base para objetos o el sustento de los mismos. Se debe cuidar que los materiales sean funcionales y no dominen en ningún momento a la exposición. En este caso, los materiales son tela negra, tela tipo manta color hueso, mamparas, alambre de sustento, clavos, pinzas, cordón blanco o hueso y otros materiales que vayan siendo necesarios utilizar para el montaje.

## 5.5 La información en la exposición

En cada exposición, hay una historia que poner en escena. Dependerá del tipo de exposición la forma en que se va a estructurar el relato. En la mayoría de las exposiciones, los textos son necesarios, para poder comunicar de una manera más efectiva. (Fernández, 1999: 97) La creación de los textos y los medios audiovisuales es realizada por el diseñador, quien interpreta la información y la presenta de manera creativa. La creación de la historia o el relato a contar, tiene que ver con la idea y el objetivo de la misma. Ésta es la parte de la investigación que se hace sobre el tema.

La estrategia de comunicación dentro de una exposición va a estar definida por las estructuras, los textos, imágenes, ilustraciones, audiovisuales que se van a colocar. El éxito dependerá de la integración de estos elementos.

### 5.5.1 Textos

Algunos diseñadores no están muy a favor de la información escrita, ya que leer hace más lento el movimiento del espectador frente de las obras. Sin embargo, esto no es aplicable a todos los visitantes ni a todas las exposiciones. Fernández (1999), aclara que de acuerdo a observaciones realizadas en distintas exposiciones, un visitante, consume más tiempo leyendo que contemplando objetos. Por esta razón, es importante que los textos sean claros y concisos. Los textos se pueden dividir en varias categorías o niveles, de acuerdo a su contenido o estructura:



- Títulos- resumen el contenido de la exposición, son cortos y con letra grande y legible.
- Subtítulos- son más extensos y con letra más pequeña. Su contenido se enfoca más al tema y deben ser más informativos.
- Texto introductorio- primer bloque de información que recibe el visitante. Su modo de presentación dicta la forma de los textos en toda la exposición.
- Bloques de textos- se utilizan para introducir segmentos de contenido.
- Cartelas- elementos críticos en la interpretación de las piezas, proporcionan información esencial de los objetos y las obras que se presentan.
- Materiales de distribución, se refiere a los catálogos, dípticos, notas de galería o cualquier información que complemente.

Se debe de cuidar la legibilidad y visibilidad de los textos, con el fin de que el espectador no tenga problema alguno para leer. Esta exposición contará con algunos textos de apoyo, que faciliten al espectador el entendimiento del mensaje de esta exhibición.

## 5.6 Montaje

El montaje es la última fase del diseño de una exposición, es donde se conjuntan los elementos físicos, materiales y estructuras, con los objetos que van a conformar la exhibición. Del montaje depende la presentación y puesta en escena de los objetos, es la integración de todo en un ambiente propicio para la transmisión del mensaje.

## 5.7 Casos Análogos

### 5.7.1 Gerardo Suter

Inicia su trabajo creativo en el campo de la fotografía de forma autodidacta (1976). Desde sus primeras creaciones experimenta con técnicas fotográficas sin limitar la capacidad de este medio a una representación real del tiempo y el espacio. En sus creaciones manipula la luz y los cristales de plata; envejece artificialmente los negativos y las ampliaciones; explora en el detalle de la imagen, logrando de esta forma una variedad plástica y visual en su obra. El cuerpo humano, el territorio, la memoria y el tiempo han sido materia prima y constantes en su trabajo. (Welsh, 2002)

A partir de los últimos años incorpora a sus propuestas otros medios como el video, el sonido, y multimedia, inclinándose más hacia el campo de la instalación en los espacios real y virtual. Sus imágenes se funden con la arquitectura del lugar en el que exhibe, las galerías, museos, conventos y claustros se transforman finalmente en partes de la obra misma. Crea ambientes fotográficos utilizando frecuentemente imágenes de gran formato en las que secciona cuerpos desnudos, los descontextualiza y camufla. (Enfocarte.com)

En su obra *Circulaciones*, Suter recurre a piezas de gran formato (200 x 100 cm., 320 x 320 cm., hasta 200 x 600 cm.), en las que el espacio de representación es dominado por el cuerpo humano sobre un fondo negro, que en ocasiones parece invadir gradualmente las imágenes como atmósfera dominante. Utiliza elementos como soporte de instalación, por ejemplo tierra blanca o cal, los cuales reiteran el lenguaje visual. La obra *Circulaciones* está integrada por nueve piezas fotográficas sobre papel y acetato, y tres proyecciones de video sobre diferentes superficies. (Gómez, 2000) (ver figura 28 y 29)



figura 28. *Serie Circulaciones (2000)* Impresión sobre gelatina plata.

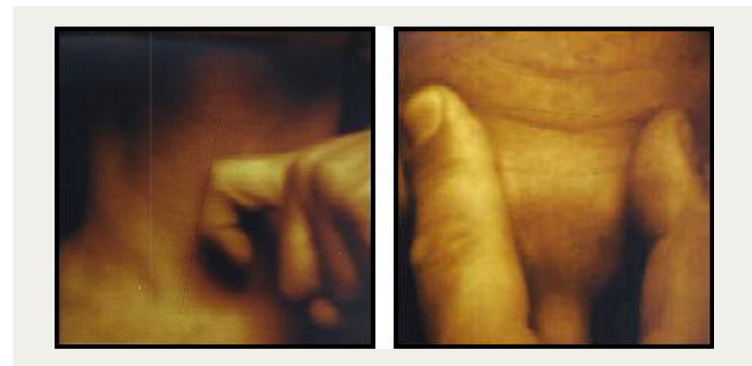


figura 29. *Serie Circulaciones (2000)* Impresión color.

*Skin El cuerpo fragmentado*, es un proyecto en el que establece estrechas relaciones con la piel y la fragmentación del cuerpo, con la necesidad de fragmentación como paso para la comprensión de la totalidad y con el mapeo del cuerpo como proceso necesario para su entendimiento y clasificación. El cuerpo fragmentado, sitúa el cuerpo humano en confrontación con el de cada individuo estableciendo un diálogo entre la fotografía y la percepción de la realidad. Es una instalación que presenta en las paredes y también sobre el suelo imágenes de diversas partes de un cuerpo masculino, el rostro y el cráneo, los pies y las manos creando una tensión entre el cuerpo representado y la percepción que tiene el espectador de su propio cuerpo. Para ello se vale de una serie de fotografías color en velcro más dos vídeo proyecciones sobre el suelo y sobre una de las paredes. (Fundación.telefónica, 2002) (ver figura 30 y 31)



figura 30. *Skin El cuerpo fragmentado*. Papel de arroz y cabello tejido 32 x 28 x 5 cm. Revelado cromógeno, 100 x 200 cm. (2 partes de 100 x 100 cm. c/u)

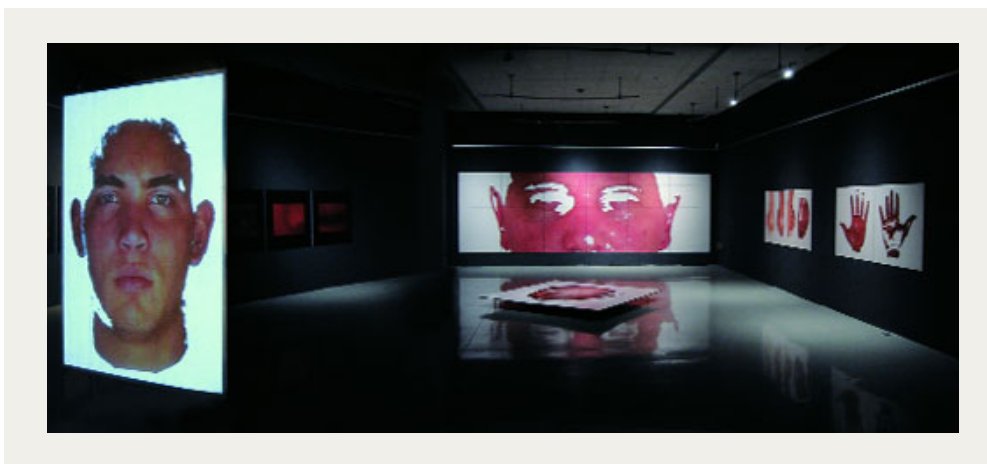


figura 31. Vista parcial de la foto/video instalación *Skin El cuerpo fragmentado*. Museo de Arte de Zapopan, México, diciembre de 2002.



figura 32. *Toy Stories. Es un juego 1*: Video proyección color, sonoro, 45 segundos, 300 X 450 cms.



figura 34. *Toy Stories. Vulnerable 1*: impresión en vinil, 300 X 300 cms.



figura 33. *Toy Stories. Es un juego 1*: Video proyección color, sonoro, 45 segundos, 300 X 450 cms.

En el 2001 desarrolla la serie *Toy Stories*, proyecto realizado específicamente para el espacio del Laboratorio Arte Alameda LAA en el que involucra diez fotografías de gran formato (algunas colocadas en las paredes y otras en el piso), tres videoproyecciones, dos piezas para monitor y varios textos periodísticos extraídos de Internet y transferidos a las paredes del recinto. Se basa en hechos reales. (Jezik, 2001) (ver figura 32,33 y 34)

*Toy Stories* plantea la peligrosa relación entre lo cotidiano y la violencia, entre el juego y la realidad. Suter busca conducir y confrontar al espectador con ciertos acontecimientos violentos actuales al jugar con la ambigüedad que hay entre los juegos infantiles y la violencia que los caracteriza últimamente. Suter explica que también tiene que ver con la vulnerabilidad del ser humano al estar expuesto a ser dañado por decisiones o acciones de terceros.

### 5.7.1 Nam June Paik

Nacido en Corea (1932), vincula en su trabajo arte, medios, tecnología, cultura pop y vanguardia logrando una obra irreverente y subversiva que ha influenciado a artistas, videastas y realizadores televisivos. (Ceballos)

En 1965 utiliza por primera vez una video cámara portátil para grabar desde un taxi la visita del papa Pablo VI a la catedral de San Patricio en Nueva York. Esa misma noche exhibe la cinta en un café de la calle Bleecker. El acto formaba parte de una serie de actividades tituladas *Monday Night letter*. En este acto entrega a los asistentes unos textos que intentaban justificar la utilización de este soporte:

---

◀ Es la necesidad histórica, si es que hay una necesidad histórica en la historia, que una nueva década de televisión electrónica suceda a la anterior década de música electrónica [...]. De la misma manera en que la técnica del collage reemplazó a la pintura al óleo, el tubo de rayos catódicos reemplazará a la tela. ▶

Desde este momento el video se convierte en una manifestación artística alternativa a la televisión convencional con el fin de conseguir resultados distintos a ella, la crítica. Utiliza el video como un medio de expresión versátil, relativamente asequible y de fácil manejo. (Bellido, 2001)

---

◀ Éste es un vistazo al paisaje en video del mañana, cuando se podrá sintonizar cualquier estación de televisión del planeta, y el Tele-Guía será tan grueso como el directorio telefónico de Manhattan. ▶

Así comienza *Global Groove*, instalación compuesta de paneles de pantallas y video walls la cual es una pieza fundamental para la historia del arte en video. Es un manifiesto radical acerca de la comunicación global en un mundo saturado por los mass-media, que se presenta como un frenético collage electrónico, un pastiche de imagen y sonido que subvierte el lenguaje de la televisión. (Artealameda, 2002) Confronta al espectador con un torrente visual de imágenes distorsionadas de televisión y secuencias de video: bailarines zapateando con música roquera; anuncios publicitarios de Pepsi; indios navajos tocando el tambor; torbellinos de colores psicodélicos; el rostro distorsionado grotescamente de Richard Nixon; material de emisiones de noticias actuales; concursos televisivos y telenovelas. (DAAD, 2006)

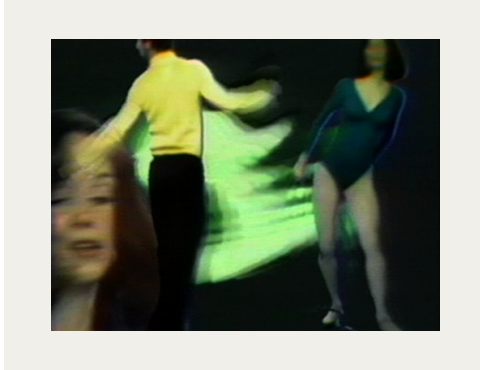


figura 35. *Global Groove*, Videostill (1973)



figura 36. *Global Groove*, Videostill (1973)

Nam June Paik es considerado el “padre del video arte” pero es mucho más que eso: es el creador del lienzo electrónico, el video sintetizador, la videoinstalación, la TV-escultura, es el primer hacker que operó subvirtiendo la tecnología mediática desde el arte; en sus distintas etapas y desde diferentes formatos se adentró en la robótica o en la estética del error y el glitch; desdibujó los límites entre imagen en movimiento y luz; construyó nuevas herramientas lúdicas interactivas que relacionaban imagen y sonido de maneras hasta entonces inéditas (como en sus famosos videochelos), y fue de los primeros en trabajar sobre el espectro electromagnético. (de Vicente, 2006) (ver figura 35 y 36)