

# Trazo

Marta Bogéa\*

Pontificia Universidad Católica de São Paulo

El trabajo de la museografía sirve a la arquitecta Marta Bogéa para explorar el cruce de caminos entre el diseño gráfico y la arquitectura. Marta participa comúnmente con curadores, artistas, diseñadores, buscando siempre las condiciones más significativas de los espacios expositivos para el público que visita las salas. Marta nos ofrece aquí una reflexión en la que se plantea el dislocamiento entre los terrenos de lo gráfico, lo arquitectónico, lo espacial. Regularmente la literatura es una semilla para emprender los proyectos que realiza, y también le interesa hablar poéticamente de ellos, como sucede en el texto que presentamos a continuación y que fue escrito expresamente para nuestra revista.

**Palabras clave:** Arquitectura / Diseño gráfico /

**Dislocamientos / Museografía.**

*Architect's Marta Bogéa work in museums serves her to explore the crossroads between Graphic Design and architecture. Marta is commonly involved with curators, artists, designers, always looking for the most relevant conditions of exhibition spaces for the public visiting the rooms. Here, Martha offers a reflection on the break up between the graphic, architectural, and spatial fields. Often, the literature is a seed that helps her to undertake projects, and she is also interested to speak poetically of them, as shows in this text, which was written and specifically for our magazine.*

**Keywords:** Architecture / Graphic Design / Dislocations / Museography.

(...)

Na paisagem do rio  
Difícil é saber  
Onde começa o rio;  
Onde a lama  
Começa do rio;  
Onde a terra  
Começa da lama;  
Onde o homem,  
Onde a pele  
Começa da lama;  
Onde começa o homem  
Naquele homem

En el paisaje del río / Difícil es saber / Dónde comienza el río; / Dónde el barro/ comienza del río; / Dónde la tierra / comienza del barro; / Dónde el hombre, / dónde la piel / comienza del barro; / Dónde comienza el hombre/ en aquel hombre.

João Cabral de Melo Neto, *O cão sem plumas [1968]*,  
*Paisagem do Capibaribe*<sup>1</sup>

Una rampa en el espacio, residual, fuera de lugar, una especie de sobra que perturba el equilibrio de la sala expositiva. Habitualmente esa rampa se mantiene cerrada, escondida, secreta. ¿Pero no son los ruidos los que nos sacan del sueño, perturban nuestras certezas y por eso tal vez nos permiten dudar y pensar?

\* Marta Bogéa combina su trabajo profesional con la docencia en el Curso de Arte, Crítica y Curaduría en la Pontificia Universidad Católica de São Paulo.

Traducción: Alejandro Tapia.

1. "Paisagem do Capibaribe", tomado de *O Cão sem plumas*, fotos de Maureen Bisiliat, Nova Fronteira, Rio de Janeiro, 1984, p. 36.

El mote para una exposición sobre ilustraciones de libros fue la catapulta para revelar ese secreto. Lugares de ficción, de posibilidades improbables, los libros ilustrados en general parten de un mundo de libertad, aproximándose principalmente a la infancia, ese territorio de tantas posibilidades.

El lugar: uno de los espacios más potentes en la ciudad de São Paulo. Esto es, una unidad del Centro Cultural SESC que los arquitectos reconocen a partir del SESC Pompéia –de la arquitecta Lina Bo Bardi–, pero que se multiplica en innumerables unidades –no todas tan espacialmente encantadoras como aquella, es verdad, pero todas ellas asegurando, a través de su materialidad, la convivencia de inesperados programas culturales, deportivos, de salud... el SESC es una institución social que tiene efectividad, cualquier paulista sabe de eso y por tanto estar en el SESC en São Paulo es ocupar ese lugar donde varias posibilidades se encuentran. Es posible por ejemplo salir de la piscina, desayunar, jugar en la ludoteca con el hijo y, antes de ver una exposición, comprar la entrada para el teatro en la noche. ¡Todo en el mismo edificio! Y con una programación fuerte y competente. Son espacios que por la convergencia de usos garantizan una de las más importantes cualidades urbanas hoy en día, tan fragilizadas por nuestro inhóspito espacio público: el derecho al encuentro, a la convivencia con la diferencia, con la alteridad del otro que no necesariamente busca lo mismo que uno.

Aceptar ese proyecto en el SESC, que partía de la demanda de una exposición “interactiva”, significó también un cierto ejercicio de extrañamiento para quien, en tanto arquitecto, está más próximo al arte contemporáneo que a la escenografía, como yo. ¿Y si las cosas de pronto se salieran de lugar?

## LÍNEAS DE HISTORIAS

*Líneas de historias: un panorama del libro ilustrado en Brasil* fue una exposición ubicada en el SESC Belenzinho, de julio a agosto de 2011, con la curaduría de Katia Canton, Odilon Moraes, Fernando Vilela y Alcimar Frazão. La exposición se concibió en dos núcleos: el primero subdividido en seis temas que organizaban los libros ilustrados a partir de la particularidad de ciertas estrategias constructivas y conceptuales o temáticas: *Humor, La tradición de la artesanía,*

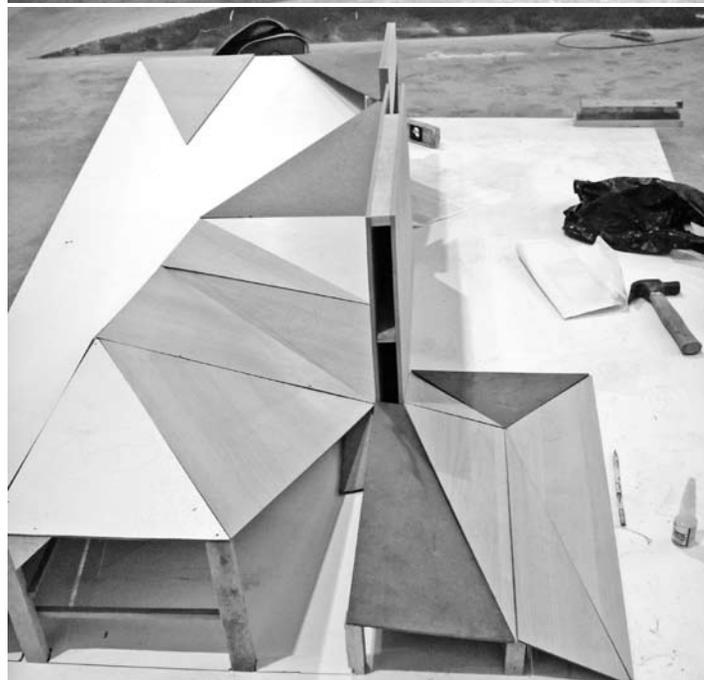


FIGURA 1

*Experimentales, Clásicos y Cuentos de Hadas, Cultura Brasileña y Libro-imagen.* El segundo núcleo constituía un homenaje a los cinco libros ilustrados brasileños que los curadores consideran más emblemáticos en la trayectoria del libro ilustrado en Brasil: *Flicts* de Ziraldo; *O Cântico dos Cânticos* de Ângela Lago, *A Bruxinha Atrapalhada* de Eva Furnari, *Ida e Volta* de Juarez Machado, *O Rei de Quase Tudo* de Eliardo França.<sup>2</sup>

**Figura 1**  
*Líneas de historias.* Maqueta de rampa hecha para la construcción y rampa en uso en el espacio expositivo.

2. *Flicts, El cántico de los cánticos, La brujieta atrapada, Ida y vuelta, El rey de casi todo* [Nota del traductor].



FIGURA 2

**Figura 2**  
*Líneas de historias.*  
 Panel gráfico de acceso al segundo núcleo y detalle del panel gráfico y vitrina de un módulo temático de la sala 1.

En el primer núcleo cada tema gana un campo específico en paralelos de planos, de los cuales uno de ellos contó con un panel gráfico con el título del núcleo, el texto de la curaduría y las leyendas para los libros expuestos sobre una imagen emblemática perteneciente a uno de los libros del núcleo. Esa estrategia de colocar una pared que fuese antes que todo un panel gráfico fue el motor para que la arquitectura reconociese que lo gráfico aquí vendría en el inicio como un cómplice de hipótesis a ser confirmadas, ampliadas o destruidas, y al mismo tiempo reinventadas en una especie de antropofagia mutuamente autorizada.<sup>3</sup>

A partir de aquel curioso incidente (la rampa recolocada en la arquitectura como un doblez, una montaña) se delineó ese aspecto.

Si el libro es tesoro de esa exposición, nada como emprender un buen desafío para conquistarlo. Entonces construimos un pasaje secreto camuflado en el panel que lleva a un corredor con pequeñas puertas de formas coloridas que sólo encajan en cierto estante del mismo color y que se encuentra después de subir a la montaña mágica, de tal forma que en la vuelta se revela un buen espacio de lectura con encajes, planos para acostarse, dobleces para acomodar los diferentes cuerpos en diferentes grupos. Montaña que se organiza como un doblez, como un origami, en el cual la geometría de triángulos va construyendo su forma.<sup>4</sup>

3. Diseño expositivo de Marta Bogéa y Estudio Campo.

Y del campo triangular, rampa doblada que potencializa –subvirtiéndose en valor lo que era adversidad–, nace la llave de la identidad gráfica del proyecto: los triángulos del lado posterior, sumados a la certeza de la granulación –el principio de lo indeseable– en las grandes imágenes y el deseo del color, hacen de la identidad una triangulación en la cual algunos puntos amplían los píxeles inevitables de los granos multiplicados en triángulos como un sorprendente plano, rico en la variedad de colores. Vale aquí percibir una misma llave, entre el deseo idealizado del mundo y lo disponible, o posible, en un espacio-tiempo, porque vale más transformar el dato tangible en singularidad y transformar lo adverso en valor, rescatado y reinventado aquí como cualidad y no más como imposibilidad.

La identidad del espacio y de lo gráfico, a partir de una misma matriz, transforma el diseño gráfico y espacial en un solo diseño. La piel de uno resonando en la piel de otro.

La segunda sala, la de los libros homenajeados, nació con el deseo de recrear espacialmente la atmósfera poética de los libros. En la expresión de los curadores: permitir que las personas “entrasen” en los libros.

4. El diálogo en el proyecto no siempre es un diálogo sólo entre iguales, y mucho menos entre especialistas –al final la experiencia del espacio es una situación amplia de un mundo sensible–. La montaña, dispositivo espacial significativo en ese proyecto, nace del deseo de la construcción del juego provocado por Lucas, que en la libre sabiduría de sus siete años me alertó que si el libro era un tesoro, entonces era preciso ¡conquistarlo!

Y es en esa misma clave que *Flicts*, una pequeña historia de un extraño color que no encuentra su lugar en el mundo, se vuelve un laberinto cromático:

Había una vez un color muy raro y muy triste que se llamaba Flicts

No tenía la fuerza del rojo

No tenía la inmensa luz del amarillo

Ni la paz que tiene el azul (...)

Cada frase de cada color que hay en una página del libro se corresponde al piso, las paredes y el techo del mismo color en cada sala del laberinto, llevando el cuerpo hacia dentro de la fuerza del rojo, de la luz del amarillo, de la paz del azul, pasando por los colores del arcoiris hasta que se encuentra la luna –pues para Ziraldo la luna es Flicts–:

(...) Y en las noches muy claras cuando la noche es toda de ella, la Luna es plata y oro, enorme bola Amarilla.

PERO NADIE SABE LA VERDAD (a no ser los astronautas)

Que de cerca

de cerquita

la Luna es Flicts<sup>5</sup>

El delicado paisaje que se deshoja en el encuentro y desencuentro del príncipe y de la princesa de *El cántico de cánticos* gana impresión a través de la tela de Voal, tejido fino levemente transparente que se organiza en una secuencia de velos en una sala con piso inclinado que permite acceso de un lado a otro como sucede en la historia.

El campo lúdico y leve de la Brujita que con su varita mágica transforma una cosa en otra, de formas siempre muy inusitadas –como un paraguas en un grifo–, se muestra en la Brujita atrapada y divertida que lee las tiras en movimiento, traducidas en objeto óptico.

5. “Cuando Neil Armstrong –el primer hombre que pisó la Luna– vino a Rio de Janeiro, le conté la historia de Flicts y él me confirmó que la Luna era, realmente, FLICTS”, Ziraldo, en la cinta de la contracara sobre el billete firmado por Armstrong “The Moon is Flicts”.



FIGURA 3

El Rey que acumula cosas se traduce en una secuencia de puertas que crecen en la misma medida en que el Rey gana algo, aumentando el esfuerzo en el movimiento, hasta que al final del recorrido el personaje se revela como “dueño” de casi todo.

Y, articulando las idas y venidas de ese módulo expositivo: *Ida y vuelta*, que permitió gozar de uno de los encantos del espacio por su característica improbable. El piso próximo a la sala expositiva es de vidrio y revela una piscina cubierta por una unidad –tiene gente nadando, haciendo hidrogimnasia, asomándose para ver quien pasa encima...

Figura 3

*Box da capa de Ida e Volta*, sobre la piscina. En el interior, la “rejilla” –círculo vaciado en el piso de madera pintado de negro– revela nuevamente el agua.



FIGURA 4

**Figura 4**  
*Veracidad.* Detalles del montaje museográfico.

Sobre uno de los módulos de la estructura de vidrio construimos la portada (*box da capa*) –comienzo y fin de las huellas, que son la única materialidad del personaje en todo el libro–. Y así se va hilvanando de la misma forma con los pasos, la danza, la rueda de la bicicleta, las huellas del cachorro en un zigzaguar que asegura también los pasos errantes y el encuentro con los otros cuatro libros.

Aquí lo gráfico se espacializa en grandes paneles adhesivos que conducen por las páginas del libro (es decir, a través de las huellas) directo al piso o en el velo impreso de cada página.

Mas para ser tan turbulento el proceso de creación, nada como partir ya de una intimidad creativa. Y de cierto modo sabemos que no sería el primer proyecto en el que nos veríamos así de implicados. Vale la pena retomar los pasos de esa danza.

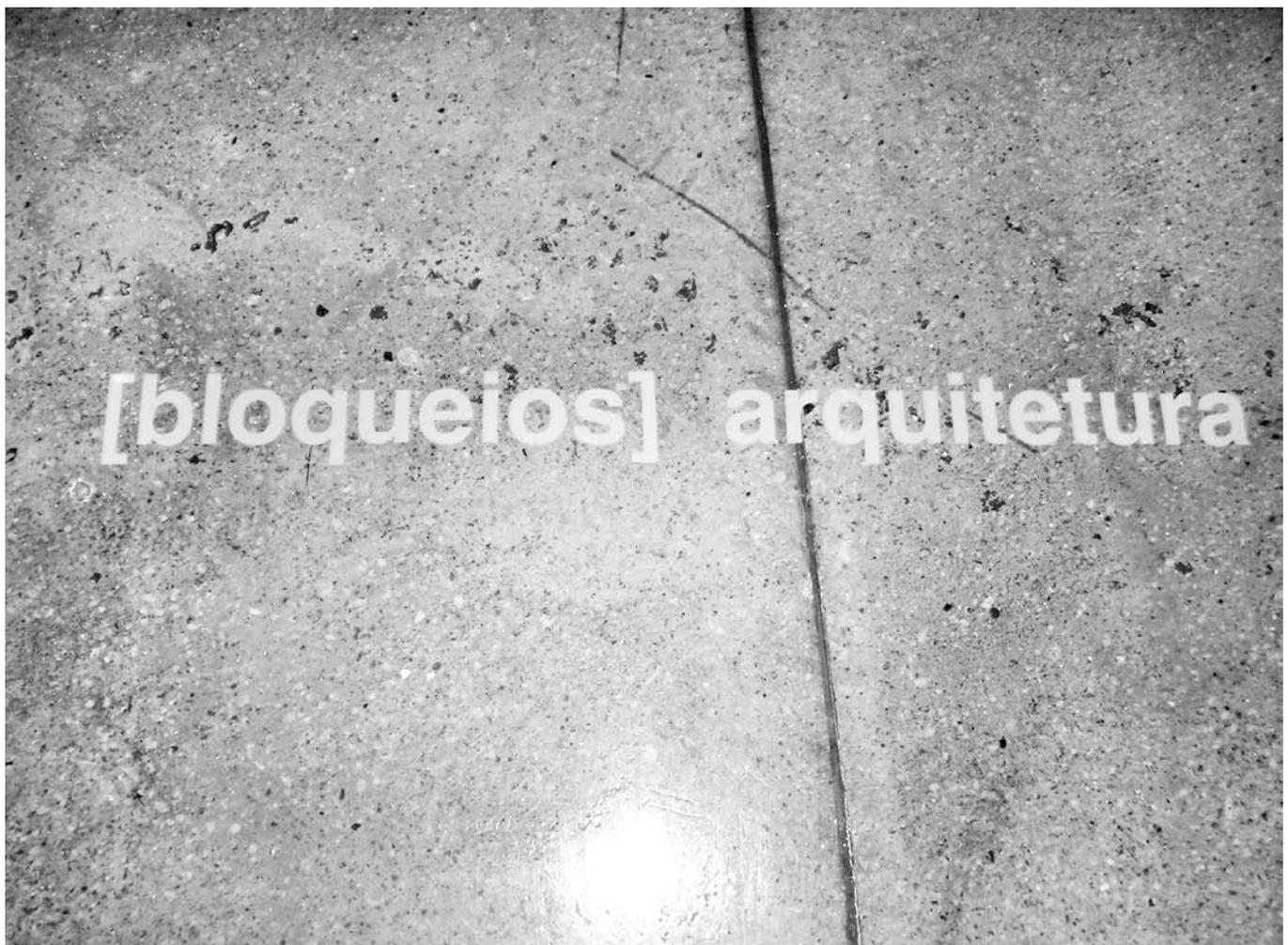
## VERACIDAD

*Veracidad* fue una exposición de fotografía que tuvo lugar en el Museo de Arte Moderno de São Paulo en febrero de 2006, con la curaduría de Éder Chiodetto.<sup>6</sup>

Ahí se presentó una cuestión fuerte: la presencia determinante de obras que ocupaban prácticamente todas las paredes y el deseo de parte del curador de nombrar cada núcleo a través de una frase. Palabras que guardarían en ese caso más una clave poética de aproximación que una traducción a través de un texto explicativo.

La necesidad de una conocida e indeseable línea de demarcación para alejar al espectador –aliada al recuerdo de que para no atravesar es preciso verla y un deseo de señalar gráficamente dentro de la clave urbana presente en la selección de obras–, nos llevó a deslocalizar las frases y llevarlas hacia el piso, con color amarillo y utilizando para

6. Arquitectura: Marta Bogéa; diseño gráfico: Paula Tinoco en compañía de Maria Mazzuchelli y Maria Mello.



ello las líneas de señalización que comúnmente se usan en la calle. Éstas invitan a no sobrepasar pero al mismo tiempo transforman las líneas en frases con las cuales se bordaban los núcleos a través de su extensión a lo largo de la sala. Palabra que migra de la pared hacia el piso, y que gravita poéticamente con lo que está escrito y que da cuenta de un código espacial por su forma.

Hecha la operación, toda ella parecía muy lógica. Para llegar a ese gesto, la frase deambulaba perdida entre la parte superior del panel, debajo de las fotos y en campos cerrados como bloques...

Esta exposición significó el primer trabajo de una asociación que tuvo eco en otras, siempre avanzando en una intensa articulación espacio-texto. Algo que un tercer proyecto nos ayuda a revelar.



**Figura 5**  
*Veracidad.* Detalles del montaje museográfico.

FIGURA 5

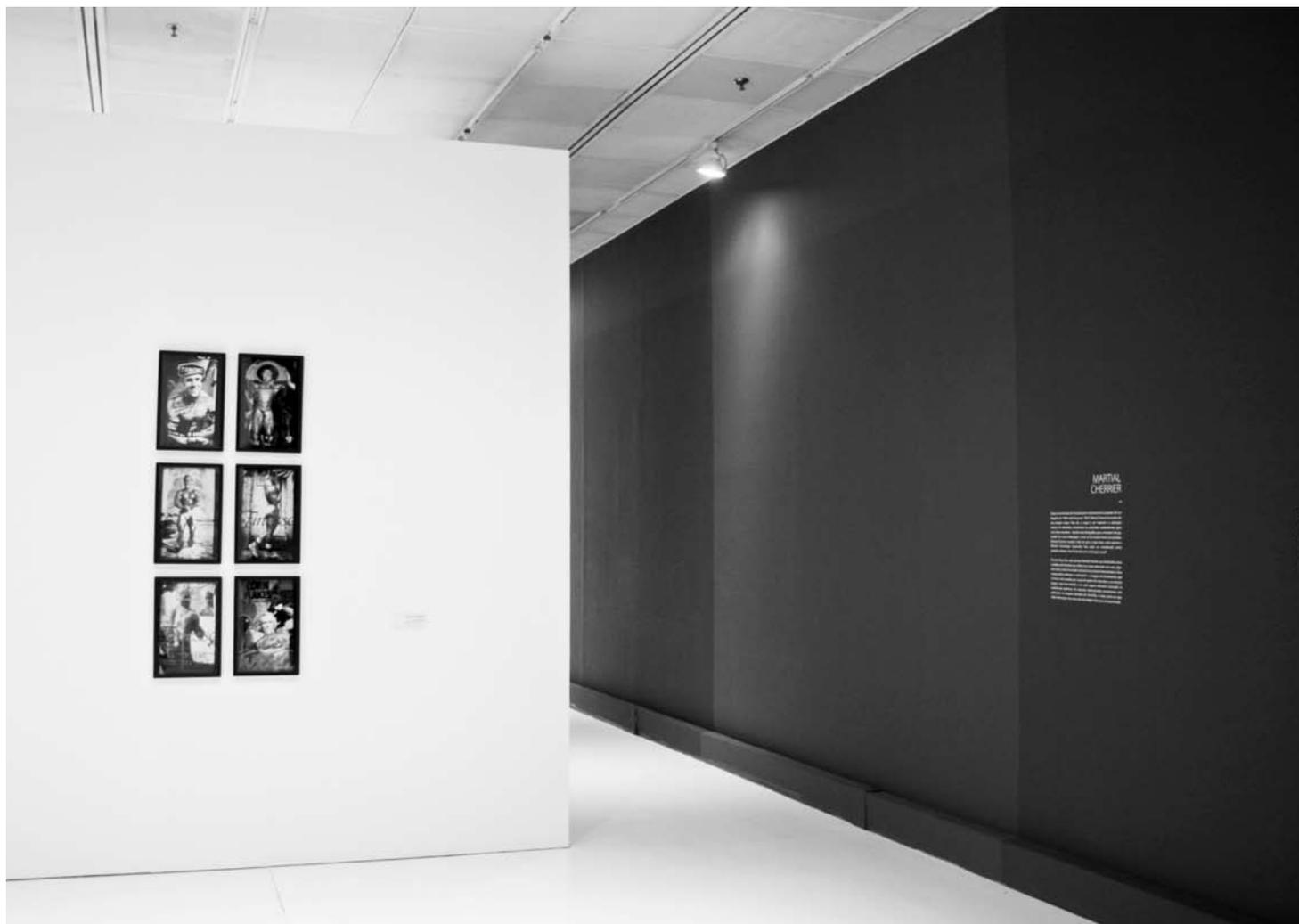


FIGURA 6

Figura 6  
*La invención de un mundo.* Museografía.

### LA INVENCION DE UN MUNDO

Esta exposición tuvo lugar en el recinto Itaú Cultural, en octubre de 2009, con curaduría de Éder Chiodetto y Jean-Luc Monterosso, y presentaba obras de la colección de la Maison Européenne de La photographie de París.

Aquí nuevamente la palabra pedía espacio. No sólo algunas palabras, sino muchas, en cada caso, en cada obra: un texto que ampliaba la mirada a partir de la obra y más allá de ella. Campo donde la palabra y la imagen se enamoran, se complementan, mas no necesariamente se fortalecían en su aproximación. Era preciso encontrar la justa distancia que permitiría la contemplación de las obras sin la interferencia directa de la palabra escrita y viceversa.

La decisión del proyecto fue asumir dos frontalidades distintas, de tal suerte que en el límite fuese posible leer la exposición sin necesariamente verla o ver la exposición sin necesariamente leer. Y junto a las obras se dispusieron apenas algunas leyendas.

En el dominio de la arquitectura nació el deseo de una línea, especie de hilo de Ariadna con el cual se hilvanarían las imágenes como un *continuum*. Extendido en el perímetro de las salas, ese hilo se dobla y da vueltas recibiendo como plano blanco las fotografías. En el borde, dentro del perímetro existente, hay un color adherido al camino de la arquitectura. Aquí entró la potencia de lo gráfico: no un color, sino muchos que se desdobl原因 entre sí, taciturnos, sin luz, pero fugazmente variables, alterándose en la misma medida en que se alteran las poéticas de las obras expuestas. Así, cada tres metros aproximadamente se estableció un gradiente de colores. Y el campo de las palabras ganó así una vibración que lo envolvía permitiendo reconocer también en él una variedad.<sup>7</sup>

7. **Arquitectura:** Marta Bogéa; **diseño gráfico:** Estudio Campo (diseñadora Paula Tinoco).



FIGURA 7

### DÓNDE COMIENZA

En ese ensayo puesto en marcha por los proyectos expositivos, lo arquitectónico y lo gráfico retoman el ámbito de un campo compartido, donde la arquitectura y el diseño gráfico se confunden para correr juntos sobre el mismo trazo—río que traza y se arriesga en más de una voz—. Juego de ecos y aproximaciones que hace que el diseño gráfico y el expositivo se transformen en un único elemento. En los tres proyectos “difícil es saber donde comienza el río; Dónde el barro comienza del río (...)”.

Es curioso e importante percibir que ese diálogo no se hace comúnmente necesario, ni es usual. De tantas exposiciones que ya hemos enfrentado lo más común es que lo gráfico en el espacio venga como un segundo momento a partir del espacio proyectado, y que se defina en el catálogo con autonomía. Lugares específicos de saberes soberanos. En nuestro caso el punto de partida fue otro, ni mejor ni peor, apenas de otro modo, otra forma de convivencia y de

trabajo, lo que en la rica diversidad del mundo nos permite singularidades que harán entonces que nuestra práctica también se irrigue.

### BIBLIOGRAFÍA

CENTRO de Referência e documentação Itaú Cultural, *A invenção de um mundo*, Itaú Cultural, São Paulo, 2009.  
 MELO NETO, João Cabral de, *O Cão sem plumas*, fotos de Maureen Bisiliat, Nova Fronteira, Rio de Janeiro, 1984.  
 ZIRALDO, *Flicts*, Editora Melhoramentos, São Paulo, 2005.

**Figura 7**  
*La invención de un mundo.* Museografía.