



el Vocho Ensalada y el Círculo de los Monstruos

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

Tesina que para obtener el título de:
Licenciado en diseño y comunicación visual

Presenta:
José Miguel Martínez Montoya

Directora de tesina:
Doctora María Patricia Vázquez Langle

México, D.F. 2015





Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

El vocho ensalada y el círculo de los monstruos

Tesina que para obtener el título de:
Licenciado en Diseño y Comunicación Visual

Presenta:
José Miguel Martínez Montoya

Directora de tesina:
Doctora María Patricia Vázquez Langle

México D.F. 2015



Ser uno mismo es siempre, llegar a ser ese otro que
somos y llevamos escondido en nuestro interior más
que nada como promesa o posibilidad de ser.

Octavio Paz



índice

Introducción 13

Capítulo I

De un Casino a un Museo 19

1.1 El Casino cultural de Cuernavaca 20

1.2 De muros a papalote 30

Capítulo II

Los creadores de imágenes 37

2.1 El hombre y la imagen 38

2.2 Una imagen vale más que mil palabras 41

2.3 La imagen antes y después de la revolución industrial 44

2.4 El espacio como soporte de la imagen 48

Capítulo III

De la torta a la ensalada y los monstruos

3.1 El proyecto 62

3.2 El vocho pret-a-porter 64

3.2.1 Un partido conceptual 65

3.2.2 Desarrollo 66

3.2.3 De la torta a la ensalada 68

3.2.4 Una intervención o preparando la ensalada 69

3.2.5 Día 1 o preparando la ensalada 71

3.2.6 Día 2 o los pequeños chefs 72

3.2.7 Día 3 o la premura asechando 75

3.2.8 Los otros días o la ensalada interminable	76
3.3 La parábola del sonido	81
3.3.1 Otro partido conceptual	82
3.3.2 Desarrollo	83
3.3.3 Otra intervención o los monstruos en la parábola	84
3.3.4 El monstruo de encima	88

Conclusiones	99
---------------------	----

Anexos	103
---------------	-----

Referencias	107
--------------------	-----

Bibliografía	109
---------------------	-----

introducción

El ser humano se encuentra siempre inmerso en su contexto histórico del cual se nutren sus expresiones culturales. Son esos momentos los que se marcan y se registran en su evolución, todo lo que fue y lo que es ahora, lo que crea y lo que va dejando a su paso. Ronald Shakespear dice: “Toda percepción implica una búsqueda de significado. Toda búsqueda de significado requiere un proceso de ordenamiento. Todo proceso de ordenamiento requiere una hipótesis de diseño” (Shakespear, 2003). El diseño es parte esencial en nuestra cotidianidad, llámese Industrial, Textil, Gráfico, Arquitectónico, etc.

En las páginas siguientes se ha hecho una recopilación de datos históricos tomando como punto de inicio la importancia historiográfica del Casino de la Selva en la ciudad de Cuernavaca pasando por toda una línea del tiempo y el proceso metodológico donde cada hecho va trazando el camino para finalizar en el objeto de este texto, un proyecto de diseño a escala natural como constructor de identidad y de comunicación en el espacio urbano con la idea de hacer legible la temática de exposiciones temporales en el Papalote Museo del Niño.

La primera parte dibuja un esbozo de la vida del Casino de la Selva, desde su planeación y concepción como casa de apuestas hasta su transformación casi espontánea en hotel y una especie de centro cultural. He ahí el por

qué de su importancia pues marcaría la pauta para reconstruir el sueño de Manuel Suárez después de la demolición del edificio con el levantamiento del Centro Cultural Muros y posteriormente del Papalote Museo del Niño Cuernavaca (PMNC).

En la actualidad el PMNC ofrece dentro de sus actividades la invitación a artistas para intervenir algunas de sus áreas, acción importante por la apertura de espacios para la expresión artística donde conviven profesionales con el público y que de alguna manera ayudan a incentivar el acercamiento al mundo de la creación plástica y a la exposición de la misma.

En la segunda parte se aborda un análisis acerca del tipo de intervenciones que realiza por un lado un artista y por el otro un diseñador, partiendo del supuesto de que ambas disciplinas vienen de una misma raíz y los une un lugar común que es la creación de imágenes además los roces y alcances que pueden llegar a tener sus actividades en su quehacer profesional tanto para el público como para quien la realiza sirviendo de prelude para la exposición del proyecto llevado a cabo en el PMNC donde se ejemplifican los procesos particulares de dos intervenciones con el objetivo de presentar el proceso del diseño y de intervención en soportes tridimensionales, sus resultados y sus aportaciones dentro de un espacio determinado.

En el área de los soportes tridimensionales, en ocasiones existen proyectos que exigen un conocimiento amplio de procedimientos, técnicas y materiales que tienen que ver con otras áreas del diseño (como el diseño industrial) con los que no estamos familiarizados y es por esto que la aportación y registro de los procesos que se llevan a cabo en el ejercicio del diseño es de suma importancia.

De esta manera se muestra a colegas y a las nuevas generaciones cada factor y todos los obstáculos que se puedan presentar así como las estrategias utilizadas para su resolución. Asimismo se comparten las experiencias y el conocimiento derivado de ellas y las opciones que puedan ayudar a tener una visión más clara de cómo resolver los problemas que se puedan generar en el transcurso del proyecto mismo.



En las afueras de la ciudad, cerca de la estación de ferrocarril, se yergue, en una colina ligeramente más alta, el Hotel Casino de la Selva. Está situado bastante lejos de la carretera principal y lo rodean jardines y terrazas que, en cualquier dirección, dominan un amplio panorama...

Malcom Lowry
Bajo el Volcán



CAPITULO I

DE UN CASINO A UN MUSEO

1.1

El Casino cultural de Cuernavaca

El Casino de la Selva fue erigido en los márgenes de la vida de un hombre que vino a escribir su historia en nuestro país. Proveniente de España, llegó a sus 15 años a la Ciudad de México Manuel Suárez. Su hermano, ya radicado en el país, financió su viaje y con él trabajo en una empresa dedicada a la compra y venta de granos y semillas. Suárez decidió entonces tomar los ahorros de su trabajo para inscribirse en la Escuela de Comercio de Guijón en su natal Asturias y a su regreso a México abrió un nuevo negocio con su hermano en el que seguramente hubiera prosperado pero decide cambiar su rumbo y en 1923 funda Eureka junto al hijo del presidente Plutarco Elías Calles, empresa donde se elaboraban cementos y uralitas.

En la década de los años treinta se comenzó a proyectar la construcción de una nueva casa de apuestas en Cuernavaca. El Casino de la Selva se planeó como una potencial fuente de ingresos y una iniciativa para incentivar de igual manera la economía aprovechando el auge que tenían las casas de juego en el norte del país donde ciudadanos estadounidenses, escapando a los días de la Ley Seca, cruzaban la frontera a un México exótico y en proceso de restauración en busca de aquello que se les había prohibido.

La empresa encomendada para la construcción de la nueva casa de juego fue la Compañía Hispanoamericana de Hoteles la cual trabajaría junto con la constructora Eureka de la que Suárez que ya era dueño único. Así en 1931 se inauguró el complejo que tuvo todavía que aguardar algunos años para alcanzar su verdadero esplendor de la mano del mismo Suárez y algunos otros que llegaron del exilio español.

En el frágil e inestable mundo de los negocios todo puede ocurrir y luego de su apertura el Hotel Casino de la Selva no logra cubrir sus expectativas y colapsa. Al no poder saldar cuentas, la compañía y los dueños encargados de su administración al fin deciden ofrecerlo como pago a Suárez por ser el principal acreedor y contratista mayoritario de la obra quien lo aceptó en 1934 a escasos tres años de su inauguración.



Tras su inauguración, esta fue la fuente que daba la bienvenida al Casino De La Selva

Pero en el año de 1934 el recién electo presidente Lázaro Cárdenas mandó a cerrar las casas de juego. Debido a esto Suárez decidió conservar el inmueble ofreciendo únicamente servicios de hotelería y es en este punto cuando comienza la segunda etapa de la historia del afamado Casino de la Selva cuando sin duda alcanzó esa deseada eternidad primaveral tan propia del lugar donde estuvo edificado.

Siendo ya nuevo dueño, Suárez planea la remodelación y ampliación de su nueva propiedad aconsejado por el arquitecto español Jesús Martí Martín con el que fundó la constructora Vías y Obras que se encargaría de las nuevas obras en el hotel. En un principio, y antes de la intervención de Vías y Obras:

...el conjunto era relativamente sencillo: una gran fuente recibía a los visitantes y daba paso a una calle principal, enmarcada por dos bloques de habitaciones a los costados, que remataba en la nave principal que albergaba la casa de juegos. Una alberca olímpica, un frontón y algunas instalaciones anexas complementaban el conjunto. (Alarcón, 2011: 69)

Pero esto no era suficiente, se podía hacer más, utilizar más recursos aprovechar el ambiente, hacer de la estancia algo memorable y deseable para querer regresar y para querer quedarse.

Cuando llega la intervención de Vías y Obras tras el cierre del hotel en 1946 las cosas comenzarían a cambiar notablemente con nuevas ideas que se verían materializadas en la obra de artistas y arquitectos que le darían al hotel parte de su conocimiento, de su talento, dotando al espacio también de un nuevo estilo y un nuevo sabor:

Se añadió un segundo piso a los dos bloques de habitaciones y entre ellos se adecuó un jardín de estilo francés. En la nave principal se añadieron cuartos para agrandar la capacidad de alojamiento. Se construyó un gran salón de convenciones, un boliche y una cafetería, y se hizo un corredor alrededor de la alberca olímpica, dos albercas más y un arenero para simular un ambiente de playa. (Alarcón,2011: 70)

El hotel se amplió y también se ampliaron sus horizontes siempre en busca de más y más detalles. A finales de la década de los años cincuenta, Suárez solicitó a la compañía Cubiertas Ala más construcciones para su propiedad.



Jardines del Casino de la Selva

Los bungalows otorgaban al hotel mayor capacidad de hospedaje



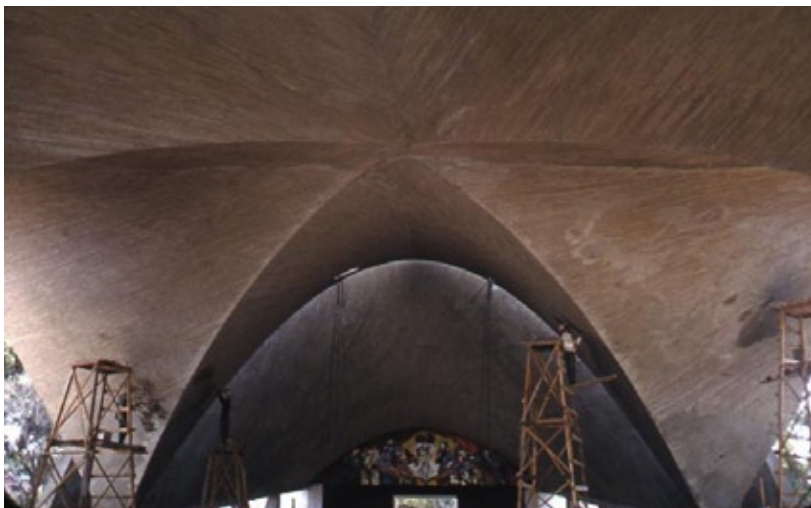
Cubiertas Ala fue fundada por Félix Candela, arquitecto nacido en España que llegó exiliado a México y que a pesar de que su obra más notable no se encuentra en el Casino de la Selva, su compañía sí le dio una chispa de su estilo arquitectónico con la incorporación de los llamados cascarones de concreto que se definen como:

Sistemas constructivos que trabajan bajo las condiciones de su geometría, ya que tienen la peculiaridad de cubrir grandes claros con un espesor mínimo. Para ello se utilizan los paraboloides hiperbólicos, que son superficies de doble curvatura y se trazan a partir de líneas rectas. (Alarcón, 2011: 70)

Esta síntesis y funcionalidad tan característica de la obra de Candela no logra compararse del todo con la actual construcción que más que un homenaje parece un intento tal vez de redimir culpas por la destrucción del edificio original.

Para finalizar con la intervención de Félix Candela en este texto me gustaría añadir una cita tomada de una entrevista hecha a Juan Ignacio del Cueto Ruiz-Funes, investigador titular B del Centro de Investigaciones y Estudios de Posgrado de la Facultad de Arquitectura de la UNAM, para la revista Arquine en la que menciona:

Candela es un referente en el concepto de la estructura resistente por forma, la idea de sacar el máximo provecho al material, cubrir la mayor superficie con la menor cantidad de material, fue un principio de lo que ahora se considera arquitectura sustentable. (Kochen, 2011)



Construcción de los paraboloides hiperbólicos, sello característico en el diseño arquitectónico de Félix Candela



El Salón de los Relojes. Comedor diseñado por Félix Candela

A menudo cuando planeamos algo y obtenemos resultados gratificantes no podemos quedarnos quietos, se genera un sentimiento, un impulso que te lleva a seguir, a querer más y Suárez sin duda lo tenía. Quería que su hotel fuera el lugar de encuentro de artistas e intelectuales por lo que comenzó a dotar al hotel de piezas artísticas en sus instalaciones y de eventos culturales diversos. Lilia Suárez, su hija, comenta “ La pintura venía a ser su única afición... Su quehacer era crear y apoyar a quienes creaban. Por eso apoyó tanto a pintores, músicos y gente de teatro” (Güemes, 2001).

Hay motivos de sobra para imaginar todas las fascinantes historias de las que fue anfitrión el hotel, sus corredores y estancias fueron transitadas por numerosas personalidades de la vida artística, Rafael Buñel, hijo de Luis Buñuel fue en busca de desarrollar trabajos dramáticos; el Dr. Atl sostenía conversaciones prolongadas con otros artistas en el comedor que resguardaba la estructura de Félix Candela; Leonora Carrington y Mario Moreno *Cantinflas* también se alojaron ahí; hubo una propuesta de

Mathias Goeritz para convertir todo el lugar en una gigantesca escultura; David Alfaro Siqueiros deambuló por esos pasillos; y por supuesto Malcolm Lowry escribió la novela *Bajo el Volcán* en el hotel que más tarde adaptaría John Huston rodando escenas en sus instalaciones y en otras partes de Cuernavaca¹.

Hoy podemos aún apreciar un poco si no lo único que quedó, a parte de las memorias fotográficas y literarias, en lo que fuera el área de juego del casino y que posteriormente se nombró el *Salón de los Murales*, la obra plástica de Joseph Renau *España conquista América* también exiliado español y del mexicano José Reyes Meza *México prehispánico, La Conquista y Nuevo México*. En sus bóvedas y paredes se narra la historia de nuestro país. Igualmente participaron los muralistas Jorge Flores, Francisco Icaza, Benito Messeguer y David Alfaro Siqueiros, gran amigo de Suárez, quien realizaría su obra más tarde ya no en el Casino de la selva sino a un costado del Hotel de México en el Distrito Federal: el majestuoso Polyforum Cultural Siqueiros.



Escultura de Manuel Suárez y David Alfaro Siqueiros en las inmediaciones del Políforum en la Ciudad de México

¹ Anécdotas tomadas de Lilia Suárez en entrevista con Güemes para La Jornada

Don Manuel Suárez era un hombre aguerrido, de carácter apasionado y arriesgado. Me atrevo a decir que le originaba cierta satisfacción asumir los retos que su espíritu emprendedor le ofrecía. Quería dejar su huella, recordarle al mundo que estuvo firme sobre sus tierras, alcanzar un grado de inmortalidad siendo siempre fiel a sus principios.

El Casino de la Selva había alcanzado sin duda un nivel muy alto dentro de sus expectativas, pero no era suficiente. Planeó hacer un edificio enorme en su construcción y en su concepto que le otorgara reconocimiento al país donde se desarrolló como empresario y como humano, y para hacer eso posible tuvo que restarle paulatinamente dedicación a su hotel en Cuernavaca. El hotel de México fue quizás la única obra que no pudo ver concluida, pues don Manuel dejó girar solo al mundo en 1987 a sus 91 años. Tras su muerte sus hijos Marcos Manuel y Alfredo Suárez quedaron a cargo de la administración del Casino de la Selva, quienes, igual por falta de interés o por algún otro motivo incomprensible deciden vender la propiedad.

En 1994... Los compradores fueron los dueños del grupo Situr-Sidek, una empresa hotelera de importante potencial durante el sexenio de Carlos Salinas de Gortari. Tras la crisis de ese año, los nuevos propietarios utilizaron el predio para pagar sus deudas a la Secretaría de Hacienda y lo entregaron como dación de pago. El conjunto estuvo abandonado varios años por lo que sufrió un deterioro dramático; las autoridades patrimoniales no se hicieron cargo de valorar el inmueble. (Alarcón, 2011:72)

La luz y el misticismo que irradiaba el Casino de la Selva, se habían extinguido, el esfuerzo y el trabajo de un hombre se disiparon. En el año 2001 la empresa Costco-Comercial mexicana adquirió el recinto para la creación de dos grandes tiendas de autoservicio. La propiedad, perteneciente a la Secretaría de Hacienda y Crédito Público, fue rematada en 10 millones de dólares por el Fideicomiso Liquidador de Instituciones y Organizaciones Auxiliares de Crédito (FIDELIC) luego de haber sido valuada en cero por la Comisión de Avalúos de Bienes Inmuebles Nacionales.

Hubieron tres sectores en la lucha por la conservación del lugar: por un lado la negligencia y el alto grado de corrupción de todas las autoridades que más que un mediador pareciese que solo sirven para apostarse a favor del que pague más, por otro lado el tardío levantamiento del frente cívico que protestaba por lo que estaba sucediendo luego de que ya se

había concretado la compraventa del terreno donde estaba el hotel con casi nulas oportunidades de redimir el asunto y por último una empresa que al igual que todas las empresas buscan crecer y seguir vendiendo y obtener ganancias aprovechando cada recurso y cada situación favorable que se les presente.

Entonces surgen interrogantes un poco trilladas e irónicas: ¿Por qué dichas dependencias de gobierno no se dieron a la tarea de valuar la propiedad pertinentemente y terminaron vendiendo como si fuese cualquier cosa? ¿Por qué al percatarse del abandono, la sociedad civil interesada en el recinto y que formaría posteriormente el frente cívico pro Casino de la Selva no tuvo antes el interés para rescatar el patrimonio? ¿Y por qué la empresa Costco-Comercial mexicana no tuvo la sensatez de velar por aquello que se estaba demoliendo?

No se trataba de un terreno baldío, era un patrimonio cultural, histórico y natural pues además de todas las historias que albergaba el hotel, existía una vasta población silvestre (por algo el nombre “Hotel Casino de la Selva”) y que según un censo realizado en ese entonces por la Profepa el lugar contaba con 938 árboles, número que se fue reduciendo hasta contar solo 218 unidades en un último censo a petición de Costco. Así mismo se encontraron vestigios arqueológicos correspondientes al periodo Preclásico Olmeca que fueron recuperados por el INAH pero esto tampoco frenó la demolición. (Amador, 2011)

En el transcurso del proceso jurídico, Costco logró continuar con la construcción de sus sucursales pero con ciertas condiciones que comprometían a la empresa a restaurar el daño ocasionado. Y es que no es novedad que las autoridades permitan este tipo de atropellos cuando existe una corrupta recompensa de por medio –¿o será un alto grado de incompetencia o de ignorancia?- como ocurrió con el asunto de Walmart en las inmediaciones de Teotihuacan, caso similar al del Casino de la Selva donde también se hicieron presentes la corrupción y la negligencia de las “autoridades”. (Lomnitz, 2013)

Es real que no deberían permitirse tales agresiones a nuestra cultura, a nuestra historia y nuestro arte pues conforman nuestra identidad, lo que nos forjó como país y son también los pasos que guían los caminos en nuestro porvenir.

Si bien el pasado físico del gran Casino de la Selva quedó mermado, el presente y el recuerdo coexisten aún en el lugar gracias a la participación activa del frente cívico que de lo contrario, todo hubiera quedado sepultado bajo toneladas de concreto. Gracias a este levantamiento se lograron rescatar y volver armar algunos pedazos de historia que hoy podemos observar luego de su restauración en los murales dentro del ahora Papalote Museo del Niño Cuernavaca, en la reconstrucción de los cascarones de concreto a un costado de este y en el estacionamiento de las tiendas donde aún florecen árboles de tiempos antiguos que hablan, que cuentan que hubo algo grande asentado en ese pedazo de tierra, que lo llevan arraigado a su memoria y que aún se puede percibir en el aire.

1.2

De Muros a Papalote

En diciembre de 2008 se inauguró una sede alterna del Papalote Museo del Niño en la ciudad de Cuernavaca auspiciada por la fundación Costco. Mas antes de echar al vuelo el papalote, encontramos otra pequeña historia con una opción menos lúdica pero de gran valor cultural.

Al cabo de poco más de dos años de lucha para impedir la demolición del Casino de la Selva el grupo empresarial Costco-Comercial mexicana, en un acto de responsabilidad a las demandas ciudadanas erigió una réplica de la estructura de Félix Candela y a un costado un edificio para albergar los murales que se encontraban dentro de la propiedad que habían adquirido.

Estos últimos quedaron bajo el resguardo de la empresa luego de que las autoridades culturales estatales y federales dijeron no tener los recursos para su restauración y conservación. Así surgió la propuesta de crear un espacio para el disfrute de esta obra plástica y que también serviría como una opción cultural de gran importancia ubicada fuera de la capital del país.

El nuevo recinto fue nombrado Centro Cultural Muros y se inauguró en mayo de 2004. Este nuevo museo tuvo la fortuna de ser cede durante sus escasos cuatro años de vida de la vasta colección de arte mexicano que poseían Jaques y Natasha Gelman. Dentro de la exposición se podían apreciar obras de Diego Rivera, Carlos Mérida, Frida Khalo, Gunter Gerzo,

Rufino Tamayo, Leonora Carrington; María Izquierdo... Asimismo el nuevo centro tenía el propósito de ser un lugar de encuentro cultural para los ciudadanos morelenses y un espacio para nuevos artistas. En palabras de la entonces directora Susan Grilo:

“Queremos ser un espacio para la cultura, y en la medida que podamos dar un servicio a la sociedad, colaborando con instituciones o grupos de artistas organizados, lo haremos con muchísimo gusto, sin intentar de ninguna manera tomar una bandera ni mucho menos. Al contrario, somos un espacio dispuesto a ser ofrecido a otras instancias, para hacer, compartir y cooperar con ellas en proyectos que nos propongan” (Suárez, 2004).

Lamentablemente en el mes de mayo de 2008 la colección fue retirada debido a problemas de carácter legal con el que fuese albacea de la herencia de Natasha Gelman, Robert R. Littman. Y fue en el periodo de los meses posteriores donde se negoció establecer una sede alterna y totalmente nueva del Papalote Museo del Niño que se inauguró en diciembre del mismo año.



Centro Cultura Muros



Exterior del Papalote Museo del Niño Cuernavaca



Escenografía representativa de la pintura de Vincent van Gogh "La habitación en arles" donde se encuentra la popular cama de clavos



Jaguar custodiando el Papalote

Ahora sí se comenzaba a trazar el vuelo del papalote que aunque pequeño en comparación con el de la ciudad de México, sus espacios coloridos y lúdicos tienen la intención de sensibilizar e invitar a sus visitantes a experimentar el arte, la cultura y la ciencia.

El edificio cuenta con dos niveles. En la planta alta se encuentra la peculiar cama de clavos ubicada dentro de una escenificación de “La habitación en Arles” de Vincent van Gogh; una pintura de Kandinsky convertida en un tapete musical; un alebrije como pesadillas de grandes dimensiones; un espacio de lectura y demás actividades.

En la parte inferior te puedes encontrar cara a cara con una hormiga gigante, observar mariposas y una escultura que simboliza a la madre naturaleza o visitar una pequeña galería donde se expone la obra de un artista al que se le invita a compartir su arte con la condición de que pueda ser manipulado totalmente por los niños respetando el popular lema de “toco, juego y aprendo”. En esta parte el nuevo edificio se conjuga con el pasado conectándose con lo que fue el “Museo Muros”, que ahora todos ahí lo llaman simplemente “Muros”, y se puede pedir un recorrido explicativo de los murales y conocer un poco de su historia.

En el exterior hay una zona donde se imparte un taller de hortalizas. Hay jaguares vigilando los jardines: piezas volumétricas que son intervenidas por artistas; un foro circular donde se hacen representaciones diversas o donde se sientan los grupos de niños a comer y descansar o también a ver una obra de teatro guiñol. Cerca de la entrada principal se encuentra una parábola suspendida en el aire donde, colocándote debajo, puedes gritar, cantar, silbar o lo que se te ocurra y escucharás como el sonido se propaga, experiencia muy divertida realmente

La pared exterior de “Muros” es intervenida con temas propios del estado de Morelos como su clima, biodiversidad o su cultura, y entre el foro y esa pared está estacionado un vehículo, un Volkswagen Beetle al que conocemos popularmente como “vocho”, en el museo como “vocho pret-a-porter”, del que se hace una invitación para ser intervenido con la propuesta de artistas jóvenes y la ayuda de los niños.

Se extiende la invitación a artistas con el propósito de acercar a los niños con los procedimientos artísticos y fomentar su disfrute tanto en la experimentación y realización como en los resultados que se pueden

obtener. Los temas y las participaciones se renuevan constantemente en determinados periodos de tiempo haciendo de esta actividad un ejercicio continuo abriendo a la vez espacios para los propios artistas.

Otro punto interesante es que al museo llegan grupos de niños de escuelas de distintas regiones del estado y foráneas patrocinadas por la fundación Costco haciendo que las experiencias que brinda el museo tengan alcance para familias de escasos recursos. Esto es un punto a favor pues aparte de los beneficios económicos que pueda o no haber y luego de la trágica historia que acompaña a la construcción de las tiendas, hoy podemos tener por lo menos una pincelada de buenas intenciones y una buena iniciativa de parte de las empresas encargadas del museo para crear vínculos que fomenten las humanidades de manera lúdica en sus visitantes, imprescindibles para el desarrollo de los seres humanos, pues el arte y sus diversas expresiones invita a la reflexión, a la percepción sensorial y espiritual, a la crítica, necesarios en una sociedad contemporánea tan escasa de valores en la que vivimos. Y más allá del atropello cultural del que se fabricó esta historia el papalote está en vuelo.



Es preciso tener una mentalidad elástica y adaptarse enseguida al ambiente en el que se vive durante cierto tiempo.

Bruno Munari



CAPITULO II

LOS CREADORES DE IMÁGENES

2.1

El hombre y la imagen

Como seres humanos poseedores de un sistema de pensamiento complejo que nos separa de las primigenias reacciones instintivas de los demás seres vivos, tenemos la capacidad de observar y abstraer nuestro mundo, estudiarlo, analizarlo, simplificarlo, imaginarlo, reinventarlo...



Esa complejidad cerebral que se tramó a lo largo de años de evolución nos ha permitido pasar de una vida simple y rudimentaria a otra en la que contamos con una megadiversidad de herramientas tecnológicas, de conocimientos, de sociedades, de creencias, de ideologías: de historia. Toda ella siempre acompañada por imágenes. El hombre vive en un mundo de imágenes, las del mundo natural, las de su realidad y las de su fantasía, las que percibe con la vista, las que vive, las que reproduce y las que se producen en su mente. Nuestros sentidos son la puerta con la que percibimos el mundo en el que vivimos, cada uno nos conecta con el exterior y gracias a ese mecanismo podemos sobrevivir. Nuestra vista juega uno de los roles más importantes en nuestra existencia y perpetuidad como lo explica Rafael Reséndiz:

La visión es un sentido desarrollado tardíamente en el hombre. El olfato, el tacto y el gusto le antecedieron. Sin embargo, la visión es un sentido del hombre que permitió darle sentido a su mundo. El homo faber es un homo videns. Se puede hacer algo porque se sabe; se sabe porque se es capaz de imaginarlo; se puede imaginar algo porque es posible abstraerlo, figurarlo o iconizarlo. La imagen es una peculiaridad del desarrollo del homo sapiens. (Reséndiz, 2005: 8)



A lo largo del tiempo el ser humano ha tramado su historia gracias al poder de su raciocinio, al desarrollo de su conocimiento y la búsqueda incansable de respuestas a los misterios del universo.

El hombre controlador del universo.
Diego Rivera.

Desde tiempos ancestrales esta peculiaridad de nuestra especie que nos ha concedido la creación de imágenes, nos ha ayudado a entender y explicar mejor aquello que nos interesa, aquello que no conocemos y nos desconcierta para un mejor entendimiento de nuestro entorno. Desde las pinturas rupestres; las representaciones teológicas en templos de civilizaciones antiguas; en banderas de naciones, en escudos heráldicos; en textos científicos y literarios; en esculturas, en la pintura, en la arquitectura; en la fotografía, en el cine, en los gráficos por computadora, en la realidad virtual y en todo lo que venga a futuro, todo el desarrollo de conocimientos, tecnología, técnicas y soportes distintos, el ser humano estará ligado eternamente a un mundo visual y al poder de la imagen.



Desde los primeros mapas donde apenas se esbozaba nuestro mundo, hasta la clasificación de sistemas de galaxias en el universo, las imágenes nos han ayudado a explicar lo que observamos y con esto desarrollar nuestro conocimiento de las cosas.

Planisferio de Andrea Walsperger, 1448.

2.2

Una imagen vale más que mil palabras

Jamás debemos subestimar el poder que poseen las imágenes. Las imágenes pueden informar, pueden persuadir, pueden generar un sinfín de sentimientos, de conductas y de pensamientos. A lo largo de la historia se han utilizado para enaltecer emperadores, para conquistar naciones, para representar montones de acontecimientos y descubrimientos: las imágenes son el mapa de nuestro universo. Cada nueva corriente de pensamiento y de creencias necesita su propio banco de imágenes. El cristianismo necesitaba explicar su cosmovisión y construyó una imagen de su dios para facilitar la evangelización y la expansión de su religión de la misma manera que ahora un producto necesita de una imagen para ser reconocido, ser consumido y generar ganancias a sus productores.

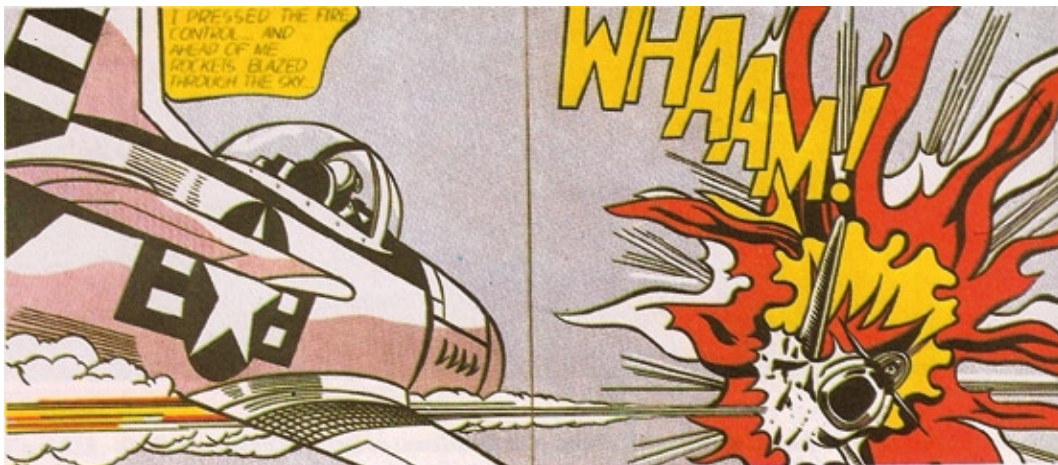
Los contextos históricos marcan la pauta en la producción de la imagen. La piedra de Coyolxauhqui contó a una sociedad prehispánica el nacimiento de su dios Huitzilopochtli; la edad media necesitaba el pantocrátor en sus iglesias; el muralismo mexicano muestra la historia de un país a su propio pueblo; la propaganda fortalece los movimientos sociales; las imágenes en el arte cambian como cambian las inquietudes del artista y de su tiempo, pasa de la pintura al fresco a la conceptualización de objetos de producción industrial. Los pasos del hombre son una revolución continua la cual puede ser contada a través de todo el imaginario que ha fabricado. Las imágenes tienen memoria y cierta inmortalidad, pueden o no ser

registros de la exaltación del espíritu humano pero siempre serán parte de su historia y la contarán aún cuando no existan los signos representantes de una lengua, porque toda imagen es un registro hecho solamente por el ser humano y tiene siempre algo que contar.



One and two chairs. Obra de arte conceptual realizada por Joseph Kosuth

Whaam! Obra correspondiente al denominado Pop Art realizada por Roy Lichtenstein





La fusión de dos culturas. Pintura mural de Jorge González Camarena

Carteles de la propaganda Nazi



2.3

La imagen antes y después de la Revolución Industrial

En su ensayo “El uso y la contemplación” Octavio Paz menciona: “Lo que dice la obra de arte no es su contenido manifiesto sino lo que dice sin decir: aquello que está detrás de las formas, los colores y las palabras”. (Paz, 1987). La imagen que produce el arte dista de la noción de comunicación o al menos de una comunicación directa donde el mensaje pueda ser decodificado literalmente por quien mira la obra, existe un diálogo sensorial pero el mensaje es ambiguo, metafórico y de libre interpretación. El arte es subjetivo, está hecho para los sentidos.



The burning of the Houses of Lord san Commons. William Turner

Las imágenes que produce el arte a lo largo de los siglos cambian y se adecúan a cada momento histórico, pero en absoluto no todas las imágenes que produce el hombre son arte. No es objetivo de este texto decir qué es el arte o qué es arte y qué no lo es, más bien la intención es brindar un panorama en cuanto a la creación de imágenes. Haciendo una analogía, el arte es como un gran ahuehuate con un tronco formidable y robusto que ha crecido y se ha arraigado firme en el suelo al pasar del tiempo, sus ramificaciones son todas esas ideas y corrientes de las cuales se desprenden sus imágenes. Con la revolución industrial la producción de imágenes habría de tomar un rumbo propio:

La aparición de la imagen industrial, después de la invención de la fotografía, modificó paulatinamente el sentido del arte y el papel de la imagen en la sociedad. En primer lugar, las artes visuales entrarán dentro de esta vorágine, y a la par del desarrollo de nuevas competencias y nuevas profesiones en el mundo de la imagen industrial: fotógrafo, diseñador gráfico, impresor, reportero gráfico, etc. (Reséndiz, 2005: 13)

Las imágenes que producía el arte (y que sigue produciendo), se modifican y marchan hacia un nuevo punto. La sociedad de consumo que se va modelando a la par de la producción industrial de todo tipo de cosas necesita mensajes objetivos. Paz señala:

La revolución industrial fue la otra cara de la revolución artística. A la consagración de la obra de arte como objeto único correspondió la producción cada vez mayor de utensilios idénticos y cada vez más perfectos. Como los museos, nuestras casas se llenaron de ingeniosos artefactos. Instrumentos exactos, serviciales y anónimos. (Paz, 1987)

Esto con respecto al quehacer del diseño industrial que toma como medida al propio hombre y hace uso de la ergonomía, la estética y la simplificación en cuanto a la creación de objetos para uso humano. Esa producción necesita a la vez la creación de imágenes para su comercialización, de símbolos que identifiquen a la empresa que los produce. Miles de imágenes que comuniquen lo que las empresas quieren mostrar a sus consumidores. Las imágenes del arte no se prestan para esto pero de ese tronco majestuoso surgen nuevas ramas de las que se desprenden nuevas disciplinas, el diseño es una de ellas.



Logotipo de Ford de 1903, 1906 (en el anuncio), 1912, 1927 y 2003.

Las imágenes que produce la disciplina del diseño son distintas a las que produce el arte, tienen un fin distinto. La evolución del diseño de Ford cambia conforme al contexto en el que se encuentra.

No sólo a la producción en serie le faltaba una adaptación de imágenes que la acompañaran, también le hacían falta a esa sociedad que la había formado. El diseño gráfico es para la sociedad, para las personas que viven en un sistema cada vez más complejo con bombardeos de información que vienen de todos lados porque es necesario entablar un diálogo y que exista la comunicación:

El diseño hecho para los ojos constituye, hoy, el medio fundamental de la comunicación social. Su designio más noble es trabajar para mejorar nuestro entorno visual, hacer el mundo inteligible y aumentar la calidad de vida; aportar informaciones y mejorar las cosas; difundir las causas cívicas y de interés colectivo y la cultura... Pero el diseño puede hacer también lo contrario: seducir en favor de las ideologías y los fundamentalismos; fomentar el consumo salvaje y alienante; generar ruido y contaminar el entorno urbano; ser cómplice del desprecio de las identidades culturales y de la libertad individual y colectiva. (Costa, 2003 : 11)

A todo esto, no se trata de dividir lo que es arte y lo que es diseño, ambos son parte de un todo. El arte sigue manteniendo un mismo trayecto que se va alimentando del desarrollo humano, el diseño surge de ese trayecto y crea sus propias ramificaciones. Ambos toman cosas del otro como las técnicas y las herramientas, es inútil tratar de separarlos. Resulta más enriquecedor reunirlos y que se complementen que tratar de separar los lazos que los unen: “La asombrosa variedad de las sociedades produce la historia: encuentros y conjunciones de grupos y culturas diferentes y de técnicas e ideas extrañas”. (Paz, 1987).



Gráfica para el pabellón Chrysler realizada por Lance Wyman.

Dentro de las ramas del diseño, la señalética tiene la intención de brindar información visual para comprender mejor el entorno en el que vivimos

2.4

El espacio como soporte de la imagen

Desde la época de las cavernas hasta la de las grandes construcciones producto de la ingeniería, el ser humano ha transformado su espacio y lo ha adecuado para generar experiencias y una distinta calidad de vida. Ya sea en esas cavernas o en los retablos barrocos de catedrales o en edificios contemporáneos, imágenes de todo tipo siempre están presentes. Usamos como soporte de esas imágenes piedras, madera, papel, paredes enteras, espacios urbanos interiores y exteriores, de casas, museos, parques, edificios; con publicidad, grafitis, estencils, con propaganda, con arte...

Hoy en día vivimos en un sistema saturado de imágenes y de todo tipo de información donde todo cambia constantemente en periodos cortísimos de tiempo: somos una sociedad de consumo voraz. La búsqueda de nuevas vías para colocar estas imágenes cada vez es más laberíntica pero es la capacidad creativa que poseemos la que nos abrirá caminos donde parece no haberlos.

Las imágenes que produce hoy el arte ya no están destinadas únicamente a las vitrinas de un museo o de galerías, ni a permanecer colgadas en nuestras paredes o a ser examinadas por críticos especializados como lo menciona Jean Deroche en su texto Las artes del espacio:

El arte ocupa un puesto importante en la vida de las sociedades modernas. De objeto de élites que fue en una época, tiende actualmente a dirigirse “al mayor número”; y, aunque estemos aún muy lejos de lograrlo, es preciso reconocer que el proceso se halla en marcha: el arte de masas no es ya una utopía generosa. El arte verdadero se limita cada vez menos a dar satisfacción a una minoría privilegiada; el arte “baja a la calle”. (Diccionario del saber modeno, 1977).

Madison Square en Nueva York es el sitio más costoso para publicitarse a pesar del ruido que crea la saturación de mensajes visuales



Aun en un mundo tan saturado de imágenes, siempre encontraremos espacios para seguir produciéndolas, el ingenio humano no tiene límites



En un contexto contemporáneo que pueda servir para ejemplificar lo anterior, podemos observar de manera superficial la evolución que han tenido las intervenciones en los espacios públicos donde el denominado “street art” retoma la esencia primigenia del grafiti y la convierte en una expresión diferente que no busca chocar y estar en discordancia con la sociedad sino que la vuelve partícipe y la involucra.

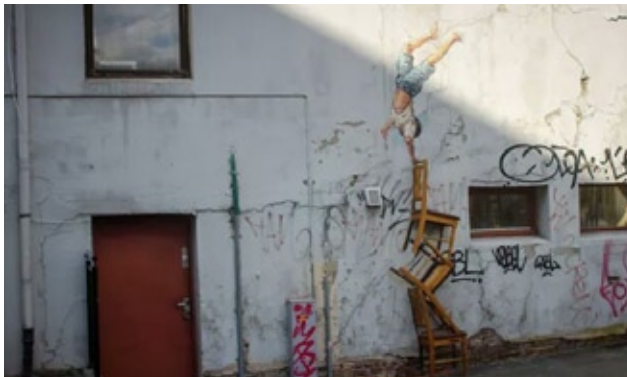
“Habitado en su entorno, el hombre no le presta atención. El concepto de entorno sólo nace con la sensación de un desacuerdo o de una limitación”
Gérard Blanchard



Una intervención refiere al acto de modificar una o varias propiedades de un espacio o un objeto. El grafiti es una intervención en los espacios públicos que pasó de ser un acto vandálico que reclamaba territorios entre pandillas a convertirse en una forma de expresión distinta. Hablamos entonces de la formación de un vínculo entre la sociedad que ha pasado del rechazo al regocijo con ese acto vandálico pues los creadores de este movimiento han adaptado sus imágenes y las han convertido en una expresión artística. Aquellos que lo crean encontraron la manera de acercarse a esa sociedad volviendo a ser parte de ella y donde coexisten ambos en sana relación y en donde cada una de las partes inspira a la otra y se desarrollan conjuntamente.



Las diversas técnicas con las que son concebidos los grafitis hacen de su complejidad un verdadero deleite visual



El street art como expresión artística, está hecho para los sentidos e invita a la reflexión.

Pero no solo el arte “baja a la calle”. El diseño habita en la calle (o como dijo Paul Rand: “Todo es diseño”), también está pensado para ese espacio y así como el arte tiene ramificaciones, el diseño también tiene las suyas, también explora caminos en busca de reinventarse constantemente expandiéndose más cada vez llegando a lugares y plataformas según sea el caso de sus necesidades de comunicación dentro de su contexto:

La desaparición de las jerarquías en el ámbito del diseño invita a los diseñadores gráficos a aplicar sus ideas al espacio tridimensional. Perfectamente aptos para llevar a cabo esta tarea, los diseñadores gráficos pueden reaccionar espontáneamente a los cambios culturales, estando en condiciones de diseñar bares, clubes y pequeñas tiendas cuyo interior debe responder a las ideas culturales del momento. (Dean, 2001 : 10).

El diseño gráfico produce imágenes que hacen posible la comunicación visual. Un stand se planea con una finalidad de comunicación al igual que la etiqueta o el envase de un producto o la imagen de un establecimiento hecha para generar experiencias en tiendas o en casas o en centros culturales.



La intervención del espacio debe crear una discrepancia en el entorno para ser percibido

Pero eso no significa que el diseñador no pueda sumergirse en el mundo del quehacer artístico ni que el artista pueda explorar el del diseño. Ambos poseen las herramientas y conocimientos en común, como dice Bruno Munari : “Es precisamente la técnica la que se puede enseñar, no el arte. El arte o existe o no existe. Es como intentar explicar el Zen”. (Munari,1985 : 16).

El diseñador que interviene espacios lo hace con una visión paralela a la del artista, ambos poseen bases y la sensibilización necesaria para la realización de sus obras y son separados únicamente por una delgada tangente. Ambos expresan e invitan al acercamiento. Una cosa es cierta, la producción proveniente del diseño ya sea industrial o gráfico, no se percibe de la misma manera que la producción artística. El diseño tiene la facultad de ser ambivalente, de ser invisible o completamente visible, está pensado para la vida cotidiana. El arte activa y exalta los sentidos. Podría atreverme a señalar que el diseño también lo hace, aunque de manera más directa de no tan libre interpretación pero por momentos pareciese que se intercambian esas intenciones y vuelven cada obra en una exquisita mezcla. Ambos, diseñadores y artistas, van de la mano por aquella tangente y pueden tomar cosas el uno del otro y seguir siendo cada quien profesionalista de su área sin ningún problema. No se trata de hacer distinciones entre uno y otro, como hacedores de imágenes tenemos un sinfín de recursos de donde tomar los elementos necesarios para realizar nuestro trabajo, debemos comprender y aprehender esos recursos para complementarnos. Jugamos un rol donde se nos pide la especialización de nuestra área al mismo tiempo de que se nos exige la multidisciplinariedad para satisfacer las demandas de nuestro contexto humano actual. Como se dice popularmente “la unión hace la fuerza” o como lo explica Ronald Shakespear:

Cuanto más entendemos, entonces, más crece nuestra capacidad para entender. También crece nuestra confianza: y nuestra independencia. Entender implica transformar un caos en un sistema significativo. Para eso es necesario entender tanto los elementos en ese caos aparente como las posibles relaciones entre esos elementos.
(Shakespear, 2003)

Ahora bien, la importancia que tienen dichas intervenciones no queda solamente en el hecho de la intervención en sí, sino que su realización crea lazos entre el artista/diseñador y la sociedad a la cual se le persuade indirectamente a tener un acercamiento con estas expresiones. Esos vínculos que se forman hacen que crezca sinérgicamente la relación artista/diseñador-sociedad y que se acorten distancias entre ambas partes. Crecen tanto el interés como el acercamiento igual en quien produce como en quien mira y viceversa.



Una banca para seguir corriendo.

El espacio puede convertirse en el mejor lienzo si se logra sacar provecho de sus cualidades. Los códigos que genera la disciplina del diseño pueden jugar con lenguajes metafóricos pero nunca debe dejar de dirigir y hacer llegar directamente las intenciones del mensaje.



Las expresiones artísticas ya no están hechas sólo para ser observadas en museos o galerías, Las intervenciones en espacios públicos logran una discordancia en lo habitual y acercan a las personas a la reflexión y al asombro, las alejan de la cotidianidad y las conectan con sus sensaciones.

El propio Casino de la Selva fue un espacio abierto a la intervención artística con sus murales y esculturas, sus eventos culturales y en su misma arquitectura con la construcción de Félix Candela. De la misma manera hoy existe la invitación a intervenir espacios dentro del Papalote Museo del Niño edificado en ese mismo lugar. El tiempo es un inagotable transitar por el que estamos condenados a caminar y no puede ser de otra manera, pero el espacio donde vivimos sí podemos modificarlo a placer, adaptarlo a nuestro modo de vida, imaginarlo y reinterpretarlo, podemos reproducirlo mediante imágenes, explicarlo y expresar nuestro sentir en nuestra realidad.



Hecho con las manos, el objeto artesanal guarda impresas, real o metafóricamente, las huellas digitales de quien lo hizo. Esas huellas no son la firma del artista, no son un nombre; tampoco son una marca. Son más bien una señal: la cicatriz casi borrada que conmemora la fraternidad original de los hombres.

Hecho por las manos, el objeto artesanal está hecho para las manos: no sólo lo podemos ver sino que lo podemos palpar. A la obra de arte la vemos pero no la tocamos. El tabú religioso que nos prohíbe tocar a los santos... se aplica también a los cuadros y esculturas. Nuestra relación con el objeto industrial es funcional; con la obra de arte semirreligioso; con la artesanía, corporal.

Octavio Paz



CAPITULO III

**DE LA TORTA A LA ENSALADA
Y LOS MONSTRUOS**

Como se puede observar en los capítulos anteriores, la creación de imágenes es una práctica inherente del ser humano en donde su función se adecua al contexto histórico en el que se crean. La importancia de la historia del Casino de la Selva no radica simplemente en su existencia como hotel sino más bien en su esencia pues fue un centro de apertura a la intervención y al acercamiento con el arte y la cultura que se fusionaban a un ambiente vacacional con gente que venía de cualquier parte a hospedarse en él y donde existía una relación más íntima entre las imágenes y los espacios los cuales no sólo fungían como una mera ornamentación sino que involucraban y sumergían a sus visitantes dentro del mundo artístico y cultural de ese momento. Es la búsqueda de esa esencia uno de los objetivos del ahora Papalote Museo del Niño Cuernavaca. Este lanza convocatorias periódicamente invitando a la intervención plástica dentro de sus instalaciones con el fin de acercar a niños, jóvenes y adultos a experimentar los procesos de la creación artística.

3.1

El proyecto

Si bien las convocatorias que emite el PMNC son dirigidas a artistas, no es en absoluto un impedimento el ser diseñador para poder participar. El único impedimento serían los intereses que cada quien tenga para desarrollar su carrera profesional.

El profesional del diseño y la comunicación visual está dispuesto a aceptar los retos que esta disciplina demanda. La especialización en algunas de las ramas del diseño no es determinante en el quehacer del diseñador, este puede elaborar la diagramación, por ejemplo, de un libro o un folleto, crear la imagen para una página web, hacer las ilustraciones que pueda llevar el envase de un producto e incluso diseñar el envase mismo. Las posibilidades en el accionar de un diseñador no están encasilladas únicamente a un solo sendero. Como se menciona en la descripción de la carrera de la Licenciatura en Diseño y Comunicación Visual de la Facultad de Artes y Diseño de la UNAM:

El egresado de la Licenciatura es el profesional con el conocimiento de los elementos, factores, procesos y fundamentos del diseño, capaz de comprender y manejar el lenguaje visual y aplicarlo en la definición y creación de estrategias de transmisiones de mensajes visuales, para satisfacer demandas de comunicación social, cultural, histórica, científica, tecnológica y educativa.

En el aspecto técnico tendrá el conocimiento, las capacidades y las habilidades necesarias para estructurar, elaborar y controlar los recursos necesarios para la creación de mensajes en planos bidimensionales y tridimensionales dentro de las áreas respectivas de su área de formación profesional.

Es cierto que en el mundo de hoy la especialización juega un rol de gran importancia, mas la diversificación y la necesidad de nuevas estrategias nos llevan a incursionar en distintas áreas ya sea por interés en adquirir conocimiento y consecuentemente mayor aprendizaje, o por la búsqueda de oportunidades en ámbito laboral. Como en toda profesión, el quedarse estático es también estancarse.

Al conocer la convocatoria y saber de qué trataba el proyecto se volvió algo muy atractivo, una nueva experiencia que salía del contexto de mi trabajo habitual: una intervención artística... ¿por qué no? Muchas veces no queremos arriesgarnos a salir de nuestro círculo pero una vez traspasada esa frontera nos damos cuenta de que fuera de ese círculo hay otro más grande y a su vez otro más grande y otro y otro quizás hasta el infinito.

Para ser aceptados y poder realizar la intervención se realizaron dos propuestas: una para el “vocho-pret-a-porter” y otra para la parábola del sonido. En el proyecto participamos dos personas, ambos diseñadores.

Así, siguiendo una línea de proceso creativo, en la primera etapa de información y documentación se tenía el tema pero no se conocía el lugar así que se tuvo que visitar el espacio a intervenir, parámetro fundamental para tener un conocimiento exacto libre de suposiciones e ideas poco claras que terminen en conceptos y creencias vagas. Ser parte de la experiencia que brinda el museo fue un factor muy importante para el desarrollo de ideas.

Una vez teniendo el correcto conocimiento de todos los aspectos espaciales y la información obtenida referente al proyecto se inició a la etapa de creación de las propuestas que posteriormente aceptarían las autoridades del museo quienes darían la aprobación para su realización.

En todo nuevo proyecto puede haber un mismo proceso pero cada uno tiene sus aspectos diferentes. En las siguientes páginas se mostrarán los procesos de creación que se llevaron a cabo para cada intervención, cada una con sus estrategias, complicaciones y resultados.

3.2

El vocho *pret-a-porter*

Dentro del espacio al aire libre de las instalaciones del museo se puede observar un auto peculiar, un auto que los mexicanos hemos bautizado como “vocho”, o “vochito”, con más cariño. Este auto, propiedad del museo, tiene de peculiar la pintura en su superficie, es un auto que cambia de piel cada medio año y son artistas y niños los que hacen esto posible.

Antes de nuestra intervención el auto contaba con una propuesta visual que se refería a una casa móvil. Ahora el tema era la alimentación y la propuesta que tenían en mente las autoridades del museo fue vestir el vocho como una torta.

Al inicio, como en todo proyecto, se comienzan a generar ideas en nuestra mente de forma instantánea, se piensa en muchas alternativas y soluciones. En esta ocasión sólo se tenía un leve concepto que se proporcionó y que era “Comida chatarra: un vocho torta”.



Como cada seis meses, el auto cambia su piel. Una casa móvil fue el tema antes de nuestra participación

3.2.1

Un partido conceptual

La palabra torta nos da todo un río interminable de imágenes: tortas hay de jamón, de pierna, ahogadas, de tamal, de carnitas, de huevo, de plátano, de aguacate... una sola palabra puede derivar en muchas vertientes. ¿Cómo reducir ese número de imágenes y traducir esa reducción en una solución?

Debemos transformar ese río de vertientes infinitas en uno donde el agua fluya hacia un solo lugar. Para lograr aislar y edificar un rumbo podemos ayudarnos de un partido conceptual como menciona el Diseñador Carlos Carpintero:

Un partido existe en tanto construcción: no es la mera constatación o evidencia de un estado de cosas. Los partidos no son objetos que existen y deben ser descubiertos, sino que son realizaciones que vinculan elementos a través de una particular mirada (Carpintero, 2009).

No cabe duda que la solución que obtendremos no es la única opción que se pueda dar a un proyecto. Cada diseñador y realiza su trabajo según sus aptitudes, estrategias, técnicas, conocimiento y estilo personales, (por mencionar algunos aspectos) pero los caminos pueden ser similares.

Tenemos entonces la palabra torta. Pero una torta no es necesariamente comida chatarra pues en ella puede haber elementos que cubran un alto valor nutricional. ¿Qué tipo de torta debía ser? Si el tema de la intervención era la comida chatarra, se estableció entonces que debía ser una de esas tortas inmensas que llenan de aceite su envoltura de papel, de esas donde se desbordan sus ingredientes, que son enormes en cantidad, tamaño y en su contenido calórico.

Ante esto obtenemos un campo de desarrollo más amplio pero concreto y con una sola dirección, donde ya podemos generar propuestas siguiendo un solo cauce. El tema es “comida chatarra” la palabra clave es “torta” y generamos “una torta gigante de salchichas que se desbordan que sirva al museo para ejemplificar y hablar de lo que es la comida chatarra”

3.2.2

Desarrollo

Con nuestro partido conceptual definido se comenzó el trabajo gráfico. Se consiguieron pequeños modelos del carro con la intención de familiarizarnos un poco con las formas de la superficie que trabajaríamos en el futuro.

Como se menciona anteriormente, cada diseñador cuenta con su propia carta de presentación. En esta ocasión se realizaron pequeñas maquetas para mostrar la propuesta gráfica al museo. Ahora bien, el diseño se trata de darle un giro de 360 a las cosas, buscar y buscar para encontrar aquello que signifique algo más de lo que vemos. De esta manera se quisieron aprovechar las características del auto para darle un sentido más amplio del que se quería lograr. La cajuela frontal encajaba perfectamente con la idea de una torta que se desborda. En su interior piezas volumétricas representarían los ingredientes.

El diseño en soportes tridimensionales involucra las relaciones espaciales que existen entre el producto y el lugar donde se exhibirá. En este caso el factor ambiental jugó un papel muy importante en cuanto a la búsqueda de materiales y técnicas de producción pues Cuernavaca es un lugar de clima caluroso y húmedo. Aunado a esto, los materiales debían ser muy resistentes debido al contacto que tienen los visitantes con ellos, generalmente los niños son muy ocurrentes.

Se descartó el unicel, la cartonería e incluso se estimó utilizar material de construcción como el foamular que es utilizado como aislante térmico en las viviendas. También se pensó en la fibra de vidrio pero el costo de fabricación era elevado y se rechazó. Se optó por utilizar espuma de poliuretano para madera por su rigidez, su facilidad para modelarla, su escaso peso y aunque su resistencia no es comparable a la de la fibra de vidrio, sí era la adecuada para el periodo de tiempo al que iba a ser expuesta.



Tres vistas de la maqueta que se presentó en el museo, con la cual se autorizó la realización del proyecto.

Diseñar también implica buscar recursos, salir y vivir experiencias. Los carros de juguete se consiguieron mientras caminaba en un mercado y posteriormente fueron pintados con pintura acrílica. Las salchichas fueron hechas de unicef y los demás elementos de foami.

3.2.3

De la torta a la ensalada

Sin mucho que explicar, las autoridades del museo decidieron que al hablar de la comida chatarra y la buena alimentación una torta no era tan buen ejemplo para su discurso y decidieron que encajaría mejor una ensalada...

La propuesta de la torta como se presentó tuvo gran aceptación, se debía conservar la misma idea pero adaptarla al nuevo tema: las salchichas se convirtieron en jícamas y zanahorias, se le añadieron pepinos, aceitunas, una cama de lechuga y crotones.

Nuestro partido conceptual cambió y de ser “una torta gigante de salchichas que se desbordan”, se transformó en “una ensalada de verduras lista para comer que sirva al museo para ejemplificar y hablar de lo que es la sana alimentación”.

En busca de no tener fallo con la escala de los elementos a la hora de fabricarlos, se tomó la referencia real de otro vocho, no el del museo en Cuernavaca sino el de un amigo en el Distrito federal. Así se pudieron obtener datos exactos para su fabricación precisa.

3.2.4

Una intervención o preparando la ensalada

Las primeras veces de cualquier acción nos dejan una gran experiencia, conocimiento y aprendizaje. Lo que no se conoce es sin duda lo más gratificante cuando se logra concretar. Para esta primera intervención se planificaron las cosas con muchos fallos pero con mucha actitud en repararlos. En cualquier disciplina el ensayo y el error están presentes.

El primer error fue la mala planificación temporal de la intervención. Se calendarizaron únicamente tres días que se transformarían en una semana donde el trabajo parecía interminable. Dentro de las tres fechas programadas el primero día sería de trazo, el segundo de trabajo con los niños y el tercero de retoque y acabados. O al menos eso se planeó.



Preparación del auto el primer día en el Papalote Museo del Niño Cuernavaca.

La ayuda de los "Cuates" fue de mucha utilidad durante el proceso de la intervención, ellos estuvieron a cargo de guiar a los niños al aplicar la pintura y también de proporcionar todo lo que podría hacernos falta

3.2.5

Día 1 o alistando los ingredientes

Al auto se le removió la anterior intervención. La pintura no se aplica directamente sobre la lámina sino que se le cubre con vinil autoadherible. La pintura a utilizar sería vinílica base agua debido a que se tenían que integrar niños al proceso de elaboración. Se nos entregó el auto así, cubierto de vinil blanco y se hizo un ensayo de la organización y colocación de las piezas volumétricas dentro de la cajuela que posteriormente se retirarían para poder pintarlas.

Se protegieron las zonas que no se debían pintar y se comenzó a preparar para los niños trazando la parte gráfica con plumones de aceite.

Se ideó una dinámica para los niños en la cual se prepararon distintos tonos de los colores de las verduras y se les asignaron nombres como “verde pepino” o “Anaranjado zanahoria” y se escribieron esos nombres dentro de la superficie donde tenían que ir. Para esa actividad el personal del museo, los “cuates”, serían los encargados de dirigir a los niños, ellos les hablarían sobre alimentación y todo lo relacionado al por qué se estaba realizando la intervención.

Al término de este primer día de trabajo parecía que en los siguientes dos todo sería tal como se había pensado.

3.2.6

Día 2 o los pequeños chefs

Con la dinámica de trabajo planificada esperamos la llegada de nuestros pequeños y entusiastas colaboradores... Sólo un niño llegó de los diez que estaban invitados. Su nombre, Diego. La intervención pasó de ser una actividad para unos cuantos niños a abrir la participación hacia cualquier visitante que llegara al museo.

Trabajar con niños es algo impredecible, con la guía de los “cuates” y la supervisión de los padres el asunto fue ameno pero el tiempo apremia. El segundo error fue no tomar en cuenta que la pintura no cubría el plumón de aceite y la superficie de vinil tampoco ayudaba mucho. Se necesitaron muchas capas de pintura para cubrirlo. Aun así la experiencia fue muy grata, los niños suelen provocar sonrisas. Su interés pasa de lo máximo a lo mínimo en poco tiempo y cambian de parecer: zapatos y ropa manchados de pintura a pesar de los delantales y la supervisión, sus expresiones, sus dudas, su acercamiento a las artes plásticas, todo genera una retroalimentación muy enriquecedora.



Los pequeños chefs haciendo de las suyas.

Compartir experiencias con las personas enriquecen nuestro conocimiento. A los niños noa toca mostrarles el mundo a ellos les corresponde enseñarnos que ese mundo nos es tan complejo como aparenta.



La preparación de la ensalada resultó mas complicada de lo que parecía.

Zanahorias, aceitunas, jícamas y pepinos aguardaban a ser colocados mientras el auto seguía sin terminar. El tiempo es un compañero que no se detiene a descansar ni un solo instante.

3.2.7

Día 3 o la premura asechando

En este tercer día de intervención el auto no estaba pintado ni en una cuarta parte. Se tenía todo el día para terminarlo. El siguiente error fue subestimar al tiempo y a la técnica que se estaba utilizando. Capas y capas de pintura para cubrir las transparencias y el día iba menguando. Cuando uno está tan acostumbrado a su ritmo de trabajo se pierden ciertas nociones. Sólo se podía trabajar de las 10:00 a las 18:00 horas, no era posible trabajar fuera de los horarios del museo. Creo prudente mencionarlo porque a veces solemos trabajar sin un horario fijo y más cuando debemos entregar y el tiempo se agota, en este caso el trabajo nocturno tampoco fue una opción. Además al tratarse de un espacio abierto la luz juega un factor importante, después de las 18:00 horas no se perciben adecuadamente las superficies ni los colores y la luz artificial de los reflectores tampoco ayuda mucho.

Antes de que pereciera el día se terminaron las piezas que irían dentro de la cajuela, se pintaron gran parte de los gráficos y se corrigieron los detalles del trabajo de los niños pero la meta aún estaba lejos y el tiempo establecido por el museo se había consumido.

3.2.8

Los otros días o la ensalada interminable

Los días siguientes dejaron mucho aprendizaje. No tanto un aprendizaje acerca de los aspectos técnicos en la ejecución de la intervención sino de su organización. Cada día que comenzaba existía la incertidumbre de no saber como terminaría sumado el estrés que provoca la presión porque se necesitaba todo listo antes de la inauguración de los eventos navideños. Con el museo se acordaron tres días de estancia en Cuernavaca, ahora luego de esos tres días se debía ir y regresar a costa nuestra, con un desgaste físico que se estaba convirtiendo en hartazgo.

A pesar de todo, se terminó de aplicar la pintura y se colocaron al fin las piezas volumétricas dentro de la cajuela del auto. La ensalada estaba casi lista, se revisaron los detalles. Todo listo. Sólo faltaba retirar el enmascarillado y aguardar la inauguración.

Toda esa acumulación de presión, cansancio y hartazgo se convirtió en satisfacción y una liberación al ver terminada la obra, al escuchar a los niños que se asombraban con los pepinos gigantes, que curioseaban y preguntaban. El vocho era ahora, después de 4 días y 7 en total, un picnic servido de una ensalada con los cubiertos a los lados bien puestos para comenzar a comer y un pretexto para dar una plática sobre la buena alimentación.



Una ensalada casi lista para servirse o ultimando todos los elementos.

Cuando está por finalizarse un trabajo los detalles parecen nunca terminarse, quizás por la premura y la ansiedad por acabar lo casi terminado.

Todo proyecto debe de tener una planeación, por lo general cuando experimentamos con situaciones ajenas de nuestra cotidianidad no sabemos con exactitud el tiempo que nos llevara concretar las cosas. No cabe duda que el mejor aprendizaje viene de la experiencia.





Solo faltaba retirar todo el enmascarillado para tener totalmente listo el vocho ensalada, todo fue revisado con detenimiento pues aunque el tiempo se había terminado, eso no era excusa para no entregar correctamente el trabajo.



La temporada navideña y los siguientes seis meses serían acompañados por un plato muy peculiar: el vocho listo para llevar (pret-a-porter), ahora se había vestido con vegetales y lucía una ensalada dentro de su cajuela.



Así se presentaba la nueva imagen del vocho pret-a-porter, con su mantel y sus cubiertos para comenzar el recorrido hacia el interior del museo.

Al regreso para la segunda intervención, nos contaron lo que había sucedido con la ensalada en el auto: los niños se llevaban las piezas, las zanahorias y las jícamas las usaban como espadas. A las autoridades y demás miembros les gustaba la idea de la tridimensionalidad, hasta antes de esta intervención jamás se había propuesto algo similar.



3.3

La parábola del sonido

La parábola del sonido del museo es una superficie curva de 3.3m de diámetro suspendida en el aire por una estructura metálica donde si te colocas en el lugar indicado y produces algún sonido, este se refleja.

Los percances de la primera intervención sirvieron para elaborar un plan más acertado en cuanto a los tiempos de trabajo. Esta vez se nos dio toda una semana para que se llevara a cabo la actividad y debido a que se trabajaría sobre andamios no participarían los niños.

3.3.1

Otro partido conceptual

El tema era libre. Si la palabra torta tenía muchas vías de desarrollo, ahora no teníamos pista alguna aparentemente.

¿Qué es lo que ofrece esa estructura? A simple vista se desconoce, pero como se dijo anteriormente en el texto, ser partícipe de la experiencia del lugar abrió pautas para el desarrollo de las ideas que posteriormente se plasmarían en las intervenciones.

La estructura lleva por nombre “La parábola del sonido”, eso ya es un pista. ¿Cómo se produce el sonido? El sonido es una sensación auditiva que está producida por la vibración de algún objeto. El contexto del museo fue otro punto a tomar en cuenta, al ser para los niños, ¿cómo invitarlos a generar sonidos?

Poco a poco nuestro partido conceptual se iba estructurando. Para generar sonido se necesita la energía del movimiento. Ya se tenían los elementos pero aún faltaba el tema.

Dentro de los procesos de la creatividad de vez en cuando las ideas emergen como si se tratase un acto mágico. Realmente son consecuencias de la obtención de información y del archivo de imágenes que contenidos en la memoria.

Se propuso la idea de que aquello que invitara a los visitantes a generar sonidos fueran monstruos, seres fantásticos que tuvieran que ver con nuestra cultura. Criaturas fantásticas inspiradas en los “alebrijes” serían los nuevos anfitriones de la parábola del sonido, elegidos por ser atractivos en si mismos debido a la vivacidad de sus colores y sus formas raras que vibran en su entorno y los acentúan visualmente.

Con un tema establecido y la documentación adquirida el partido conceptual ya estaba construido: “Monstruos, criaturas fantásticas que inviten a producir sonidos mediante gestos y movimientos”.

3.3.2

Desarrollo

Para la presentación de esta segunda propuesta se entregó una ilustración en un formato circular el cual representaba a la parábola.

En su primera etapa de desarrollo se buscaron referentes visuales de alebrijes y a partir de ello se iniciaron los primeros dibujos indicando los movimientos y los gestos que llevarían.

Con todos nuestros monstruos trazados y con sus movimientos asignados, se prosiguió a dibujarlos en el formato circular que representaba la superficie de la parábola. Los colores, tan representativos estas criaturas, se pintaron en los personajes contra un fondo negro lo cual brindó un contraste increíble que logró esa vibración y acentuación visual que se buscaba y que encajaba perfectamente con las poses y expresiones que se habían planteado.

Ilustración para la Parábola del Sonido

Los colores vivos y los mismos personajes que contrastaban tajantemente con el fondo negro, fueron realizados inspirados en las criaturas fantásticas creadas por las manos de artesanos conocidas popularmente como alebrijes.

La vibración visual producida por las figuras y el fondo encajaban perfectamente con la finalidad de la Parábola la cual es producir sonidos.



3.3.3

Otra intervención o los monstruos de la parábola

Es de humanos error. Del error se nutre el aprendizaje. Esta segunda intervención se planeó para ser llevada a cabo durante cinco días. Esta vez no podía haber errores de tiempo. Y no los hubo.

Para garantizar la buena ejecución de la intervención, decidimos agendar una visita previa al museo para hacer una plantilla con papel kraft que nos diera la medida exacta de la superficie que se pintaría.

En la plantilla de más de tres metros se dibujarían posteriormente todos los personajes que gracias a la experiencia de la intervención anterior su trazado en tan grande formato resultó más sencillo.

Ya con los personajes en el papel se realizaron orificios pequeños por todas las líneas que componían la imagen. Nuestra plantilla de papel kraft serviría para transferir dicha imagen a la parábola y ahorrar el tiempo que pudiera perderse al hacer el dibujo directamente sobre la superficie pues su curvatura y la altura podrían afectar nuestra percepción a la hora de hacerlo, en cambio en la plantilla su elaboración fue mucho más fácil.

Durante la semana todo fluyó acorde con lo programado. Cada día se avanzaba considerablemente y poco a poco los monstruos iban cobrando vida. Todo el día sobre andamios con el piso cubierto para no mancharlo subiéndolo y bajando pintura que ahora era esmalte y bastaban dos capas para cubrir perfectamente. Los niños acercándose y preguntando qué sucedía, saltándose el cinto amarillo de precaución. El calor apabullante y las intensas lluvias. Un temblor y el vaivén de los andamios. Ningún accidente. No hubo contratiempos, la estancia y la intervención esta vez fueron muy placenteras.



Pintando en las alturas

Con la planeación correcta, esta vez el tiempo no nos hizo ninguna mala jugada, todo fluyó conforme lo acordado. Con los andamios de un lado para otro, con gotas de pintura que caían sobre el papel puesto para no manchar el piso, con todo y un temblor que hizo que se meciera absolutamente todo, con todo y las fuertes lluvias y el calor, pintar en las alturas fue de lo más ameno.



Y todo continuó de esa manera, El día comenzaba y pintábamos hasta que la luz menguaba. Hubo mucha paz y deleite, sin presiones, todo terminó en tiempo y forma. El resultado fue maravilloso, todo quedó tal y como se planteó, todo el proceso fue totalmente placentero.





Juntos pero no revueltos

Todos los personajes cobrarón vida luego de una semana de trabajo. Esa es la virtud de los que crean imágenes, son capaces de crear vida, de retratarla, de imaginarla o de reinventarla. Todo cabe en un jarrito sabiéndolo acomodar, pero eso sí, todos juntos pero no revueltos.



3.3.4

El monstruo de encima

Para complementar la intervención se sugirió que el personaje del centro en la propuesta que se presentó estuviera por la parte de arriba de la parábola y en volumen.

De nuevo se tendría que elaborar una pieza volumétrica. Siguiendo la idea de la intervención pasada se presentó una maqueta y se aprobó. Nuestro pequeño amigo tendría grandes dimensiones y se tenía que pensar de nuevo en los materiales, los costos, la transportación, el tiempo de fabricación. Se cotizó la pieza de nuevo en fibra de vidrio pero el costo era demasiado elevado contra lo que el museo pensaba invertir. A fin de cuentas se recurrió de nuevo a la espuma pues ya la conocíamos y habíamos tenido una buena experiencia con ella.



Al inicio se planeó que sólo se pintaría el lagarto azul como se había presentado pero la realización de las piezas volumétricas en la ensalada hizo que las autoridades del museo nos pidieran otra pieza para la parábola



Se construyó una maqueta del lagarto para presentarla nuevamente con la cual se aprobó su realización. Se resolvió que se asomaría para dar la bienvenida a los asistentes de la parábola.

Se tomaron las medidas donde se colocaría y se trabajó sobre ellas. Como iría asomándose, la distancia del cuello a la cola sería de 1.5m y para la cabeza .70m.

Se presentaba un nuevo reto. La percepción espacial era una pequeña trampa porque la falta de experiencia nos ofrecía problemas para la fabricación de nuestro monstruoso amigo. Ello hizo que se decidiera que no podría ir enroscado pues la estructura no lo permitiría. Se optó por desenredarlo y colocarlo a un costado para que recibiera a los visitantes que quisieran experimentar con parábola.

Se convino que su fabricación ya no sería en Cuernavaca sino que sólo se transportaría y se colocaría allá. Nuestro monstruo vería la luz en casa.

Se utilizó alambre, unisel y cartón para darle un esqueleto que lo hiciera resistente. Se modeló la forma que tendría y el volumen estimado antes de colocar la espuma.



El esqueleto de alambre y los pedazos de unisel le dieron rigidez y una primera forma a nuestra pieza, la espuma vendría después para dar el volumen y seguir construyendo y modelando la forma de esta especie de lagarto.



Poco a poco se fue cubriendo de espuma la pieza, utilizar una bolsa después de verter la mezcla es una técnica perfecta para que la espuma logre expandirse lo máximo posible. De esta manera se iba preparando capa a capa para posteriormente poder modelarla.

La falta del conocimiento, en este caso de las técnicas usadas en la escultura, se intercambi6 por la invenci6n de un m6todo que ayudara a sacar adelante el trabajo.

Despu6s de tener toda la estructura se empez6 a cubrir con la espuma y poco a poco nuestro monstruo lagarto fue adquiriendo su cuerpo.

Lo siguiente era modelar el lagarto rechoncho y deforme que teníamos. Desbastábamos la espuma y a la vez colocábamos más en las partes donde hacía falta. Se resanaba y se volvía a modelar luego se le agregó la cresta que de igual manera se modeló y resanó.

Todos los días sacábamos nuestra pieza para trabajarla en un espacio abierto, el polvo que salía del desbaste de la espuma era abrumador. En esos momentos hubiera sido muy conveniente tener un espacio adecuado para realizar el trabajo mas era lo que teníamos y así continuamos. Y aunque no teníamos un lugar apropiado, se recompensaba con las reacciones de las personas que transitaban: los niños que regresaban de la escuela preguntaban sin parar todos los días, se asombraban y luego volvían con más amigos a ver lo que estábamos haciendo, las personas nos felicitaban y también sentían curiosidad acerca de los materiales y el por qué de lo que hacíamos.



Polvo de espuma por todos lados

El exceso de espuma se retiró usando un esmeril al mismo tiempo que se iba modelando para darle la forma que necesitábamos.



La cresta y los dientes fueron colocados al final. Conforme se seguía devastando y modelando la espuma, surgían muchos imperfectos producto de la porosidad de la espuma los cuales se debían resanar. Modelar la espuma no es en absoluto complicado pero el aire encapsulado durante la reacción de ambos químicos suele crear demasiados huecos. A pesar de ello es un material bastante maleable



El sellado es parte muy importante antes de aplicar la pintura, más si se trata de un material tan poroso como la espuma.



El último paso fue aplicar la pintura, Sin duda fue el momento más placentero y el mas tranquilo pues estaba a punto de culminar todo el proceso aunado a la emoción de verlo por fin terminado



El último paso fue aplicar la pintura, Sin duda fue el momento más placentero y el mas tranquilo pues estaba a punto de culminar todo el proceso aunado a la emoción de verlo por fin terminado



Por último tras algunas semanas de producción, estaba listo para recibir sus colores. La pintura sería la misma con la que se pintó la parábola pero antes de aplicarla se colocaron dos capas de sellador para proteger la espuma de la humedad y para evitar la absorción de la pintura.

Finalmente todo estaba concluido y sólo había que transportarlo al museo. De parte de ellos no tenían vehículo alguno para llevarlo o en el que tenían no cabía. Nuestro lagarto azul medía 2.30m de largo y se tuvo que contratar un servicio de flete. Lamentablemente a nuestra llegada no se encontraba la persona que nos recibiría para montar la pieza sobre la parábola y tuvimos que dejarlo recostado a un lado. Ellos se encargarían después de colocarlo en su lugar.



Parece que se revuelca de risa.

Al no encontrar a la persona que recibiría la pieza, se tuvo que dejar ahí, fue como si disfrutara sentir el pasto y el clima cálido de Cuernavaca.



Nuestro lagarto azul ya al fin en su sitio
ponía fin al periodo de intervenciones
dentro del Papalote Museo del Niño
Cuernavaca.



Así terminó nuestra participación en el Papalote museo del Niño en Cuernavaca, con dos intervenciones y grandes experiencias. En ambos casos las expectativas planteadas se lograron, los objetivos se alcanzaron con tropiezos que fueron recompensados con el éxito al ver ambas intervenciones terminadas. No podría decir que realizamos intervenciones artísticas por el simple hecho de que no somos artistas sino diseñadores de la comunicación visual, creamos mensajes visuales que incentivan la comunicación entre los visitantes y el producto de diseño y que sirven para complementar la información impartida por el museo.

¿Cómo sabemos que esa comunicación existe? Fácil, por la reacción de las personas cuando preguntan y se asombran al ver una ensalada dentro de un auto o al comenzar a brincar y a hacer ruidos debajo de una parábola imitando los gestos y las posiciones que ven pintadas en su superficie. El mensaje se puede decodificar, se entiende y se le responde.

conclusiones

Las historias emergen de otras historias, para poder contar nuestro presente tuvo que haber otro presente al que llamamos pasado. Ese pasado es el causante de nuestro ahora, de nuestro presente, de todas sus consecuencias y todos sus haberes. Algo importante de las historias es comprender lo que somos ahora: sin el presente que vivieron nuestros padres no existiría nuestro presente y sin nuestro pasado no seríamos lo que hoy somos. Nos alimentamos del tiempo y crecemos con él, nos construye siempre rasguñando un futuro incierto.

Dicen que el hubiera no existe, yo pienso que es palpable: si no hubiera venido Manuel Suárez al país a establecer aquí su vida, si no hubiera creado una constructora o si no hubiera participado en la construcción de un casino en Cuernavaca, no existiría el presente del lugar, ni las tiendas, ni la lucha, ni el museo, ni este texto.

La importancia que tiene la historia del Casino de la Selva es eso mismo, fue un lugar donde se gestaron más historias, de la gente que trabajó en él, de sus visitantes, de los transeúntes, de grandes artistas y personalidades, de un pedazo de paraíso en Cuernavaca, del propio Suarez y su familia. Las grandes obras murales que albergaba el Casino de la Selva y todas las actividades culturales de las que fue testigo acercaron a los huéspedes al mundo del arte así como ahora el Papalote Museo del niño intenta acercar a sus visitantes al mismo lugar pero con formas y ambiciones distintas. Los murales que se estaban derribando, gran barbarie, se reintegraron

al nuevo sitio. El casino se demolió y con ello su grandeza que ahora solo puede conocerse en fotografías y relatos. Todo cambia. Si en aquel entonces la construcción de un casino era una opción viable como fuente de ingresos, ahora existen dos megatiendas que seguramente generan vastas ganancias, y en su lugar quedó solo un pequeño grano de historia con el tamaño justo para volver a comenzar, para intentar acercarnos y empezar a formar, a contar y entrelazar nuevas historias.

Lo ya hecho no se puede solucionar en el pasado mismo sino en su presente, que es una nueva y constante oportunidad de recomenzar ya no desde el desprotegido e inconsciente inicio gracias al camino antes recorrido. Ahora partimos de lo aprendido intentando enderezar lo torcido a cada paso.

El ser humano a lo largo de su evolución ha sentido la necesidad de expresarse, de preguntarse los porqués del mundo en el que vive aunque esas preguntas resulten infinitas. Relata sus respuestas, las escribe, las pinta, las interpreta con su cuerpo y con su entorno, crea diálogos que cada vez se vuelven más universales con el paso del tiempo, desde las pinturas rupestres, los inicios de la escritura, la imprenta, la revolución industrial, toda la tecnología que ahora nos da un enorme poder adquisitivo de conocimiento, todas esas expresiones van de la mano con la evolución de la humanidad. Todo cuenta, desde las pequeñas hasta las más grandes ideas sirven para la perpetuidad de nuestra especie. Las ciencias, las disciplinas, los oficios, las artes, cada forma de expresión aporta algo. En México el arte mural vino a ilustrar nuestra historia, nuestra otra revolución. La apertura de los espacios fue fundamental para que se lograra este movimiento pictórico que nos representa a nivel mundial. El propio Casino de la Selva fue un centro de apertura a estas intervenciones artísticas y diversidades culturales que de igual manera aportaron algo a la historia artística de nuestro país y es importante conocerla porque las manifestaciones culturales son el alma del pueblo que las crea, de una nación.

Hoy después del daño causado el espacio existe al igual que existen nuevas oportunidades para seguir creando momentos, quizá efímeros pero con alcances indescifrables. La participación activa del público es algo muy atractivo y ambicioso, la generación de experiencias puede marcar una vida entera y asegurar la continuidad del conocimiento adquirido.

Ahora existen nuevas historias como la de un auto que se transformó en una ensalada y que antes fue una casa y antes de eso fue algo más, las experiencias de quien transformo ese auto y de quienes ayudaron a hacerlo posible. Todos cuentan su historia y todas son únicas con su particular punto de vista. Existe el conocimiento empírico y racional el cual se comparte para seguir generando más y más. Sigue habiendo apertura para la intervención y la expresión artística y cultural que se enriquece con el interés y la participación de quien convoca y de los que acuden.

Tal vez no se haya descubierto ni una hebra del hilo negro dentro del mundo del diseño o de las intervenciones artísticas, pero la intención de este trabajo es compartir lo vivido, tanto lo bueno como lo malo, para evitar caer en errores similares pues el estilo y la técnica es propio de quien ejecuta pero uno no sabe qué tan alta es la barrera que tendremos que cruzar y qué mejor si podemos compartir el conocimiento para poder seguir adelante y seguir avanzando.

Las propuestas ahora son bastante diversas y cada día surgen más, es parte de nuestro espíritu emprendedor, de la evolución de ideas y del pensamiento. Todo gracias a las huellas que vamos dejando, a todo el camino lleno de fracasos y de logros, quizás más fracasos que logros, pero es esa la magia de la historia y del transitar del tiempo.

anexos



Cuernavaca Morelos a 13 de diciembre 2013

A quien corresponda:

Papalote Museo del Niño en Cuernavaca es la primera sucursal permanente de Papalote Museo Del Niño y el único Museo Interactivo Infantil enfocado a los artes en América Latina. Uno de sus objetivos es que nuestro público participe activamente y deje su huella transformando este espacio. Buscamos propuestas atractivas para los niños y sus familias, que incluyan aspectos de la ciudad de Cuernavaca y/o estado de Morelos que los visitantes se identifiquen con la obra.

Como parte de estas actividades, llevamos a cabo el proyecto de intervenciones efímeras sobre espacios especiales del Museo, a cargo de un artista visual dirigiendo a un grupo de niños. En esta ocasión se intervino el *Vocho Prêt-à-Porter*, nuestra pieza de arte público. Para la propuesta de intervención **Vocho-ensalada**, contamos con la colaboración de la Dra. Patricia Vázquez Langle, la DyCV Constanza Hernández Careaga y el DyCV José Miguel Martínez Montoya. Dicho proyecto inició en noviembre de 2013 y tuvo una duración de un mes.

Estamos convencidos que presentar a nuestros visitantes interesantes propuestas artísticas es fundamental para estimular su sensibilidad y creatividad

Marcia Larios Morales
Directora

to**o** ju**o** y **o**pre**o**

CUERNAVACA | Av. Vicente Guerrero 205, frente a Costco Cuernavaca
www.papalotecuernavaca.com | 3103848 Ext. 100



Cuernavaca Morelos a 23 de junio 2014

A quien corresponda:

Papalote Museo del Niño en Cuernavaca es la primera sucursal permanente de Papalote Museo Del Niño y el único Museo interactivo infantil enfocado a las artes en América Latina. Uno de sus objetivos es que nuestro público participe activamente y deje su huella transformando este espacio. Buscamos propuestas atractivas para los niños y sus familias, que incluyan aspectos de la ciudad de Cuernavaca y/o estado de Morelos que los visitantes se identifiquen con la obra.

Como parte de estas actividades, llevamos a cabo el proyecto de intervenciones efímeras sobre espacios especiales del museo, a cargo de un artista visual dirigiendo a un grupo de niños. En esta ocasión se intervino la Parábola, nuestra pieza que combina la física con el arte.

Para la propuesta de intervención **Alebríjes**, contamos con la colaboración de la Dra. Patricia Vázquez Langle, la DyCV Constanza Hernández Coreaga y el DyCV José Miguel Martínez Montoya. Dicho proyecto se llevó a cabo del 5 al 9 de mayo del presente año.

Estamos convencidos que presentar a nuestros visitantes interesantes propuestas artísticas es fundamental para estimular su sensibilidad y creatividad.


Lic. Marcia Larios Morales
Directora

todo juego y @prendo

CUERNAVACA | Av. Vicente Guerrero 205, frente a Costco Cuernavaca
www.papalotecuernavaca.com 3103848 Ext. 100

Referencias

-Alarcón Azuela, Eduardo. Una primavera perdida... La historia del Hotel Casino de la Selva. Bitácora, revista de la Facultad de Arquitectura UNAM, (no. 23), pp. 68-73 Noviembre 2011

-Kochen, Juan José (2011) "Alas cubiertas de Candela" en Revista Arquine [en línea] 30 de noviembre, 2011, disponible en:

<http://www.arquine.com/alas-cubiertas-de-candela/>

-Güemes, César (2001) "Per-velen" en La Jornada [en línea] 6 de agosto, 2001, disponible en:

<http://www.jornada.unam.mx/2001/08/06/per-velen.html>

-Lomnitz, Claudio (2013) "Fuera walmart de Teotihuacan" en La jornada [en línea] 9 de enero, 2013, disponible en:

<http://www.jornada.unam.mx/2013/01/09/politica/017a1pol>

-Amador Tello, Judith (2011) en Proceso.com.mx [en línea] 8 de noviembre, 2011 disponible en:

<http://hemeroteca.proceso.com.mx/?p=287485>

- Suárez, Humberto (2004) "El Centro Cultural Muros abre sus puertas en

Cuernavaca. Entrevista con la directora Susan Grilo ” en Réplica 21 [en línea] 15 de junio, 2004 , disponible en:

http://replica21.com/archivo/articulos/s_t/343_suarez_muros.html

- Carpintero, Carlos; Dictadura del diseño, ed. Wolkowickz, Buenos Aires, Argentina 2009
- Munari, Bruno; Diseño y comunicación visual, ed. Gustavo Gili, España 1985
- Diccionario del saber moderno , las artes, ed. Ediciones Mensajero, España, 1977
- Paz, Octavio; Compilación de Paz Octavio. Los privilegios de la vista, “El uso y la contemplación”. Arte de México. Fondo de cultura económica. 1987
- Reséndiz Rodríguez, Rafael; Teoría de la imagen; FCP y S, UNAM, México, 2005
- Dean, Corina; Interiores gráficos: espacios diseñados por artistas gráficos, ed. Gustavo Gili, 2001
- Shakespear, Ronald; Señal de diseño, memoria de la práctica, ed, Infinito, Argentina. 2003
- Costa, Joan; Diseñar para los ojos. 2ª edición; Grupo editorial Design, Bolivia 2003, pp180

Bibliografía básica

Dever Restrepo, Paula; Manual básico de montaje museográfico. División de museografía Museo nacional de Colombia, pp 41

López Barbosa, Fernando; Manual de montaje de exposiciones; Instituto colombiano de cultura, Bogotá, 1993, pp 116

Munari, Bruno; Diseño y comunicación visual, ed. Gustavo Gili, España 1985

Costa, Joan; Diseñar para los ojos. 2ª edición; Grupo editorial Design, Bolivia 2003, pp180

E.H. Gombrich; Los usos de las imágenes; Fondo de Cultura Económica, México 2003, pp 154

Reséndiz Rodríguez, Rafael; Teoría de la imagen; FCP y S, UNAM, México, 2005

Revista digital Letras Libres [en línea] disponible en: <http://www.letraslibres.com/blogs/polifonia/francisco-icaza-recuerdos-de-la-farandula>

Soriano, Ramón; Cómo se escribe una tesis, ed. Berenice, España 2008, pp189.

Carpintero, Carlos; Dictadura del diseño, ed. Wolkowickz, Buenos Aires, Argentina 2009