



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

**“DISEÑO, ELABORACIÓN Y MONTAJE DEL ESPACIO MULTISENSORIAL
QUE RÉCREA “LOS SUEÑOS DE ANTONIO” DE ANTHONY BROWNE”**

TESINA
QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADA EN ARTES VISUALES

PRESENTA:
SIDNEY TETZEL TORRES ZALDIVAR

DIRECTOR DE TESINA:
LIC. JOSE ABELARDO LOYA CASTRO

MÉXICO D.F. 2005



DEPTO. DE ASESORIA
PARA LA TITULACION
ESCUELA NACIONAL
DE ARTES PLÁSTICAS
XOCHIMILCO, D.F.

m 346345



Universidad Nacional
Autónoma de México



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.

Autorizo a la Dirección General de Bibliotecas de la UNAM a difundir en formato electrónico e impreso el contenido de mi trabajo recepcional.

NOMBRE: Sidney Torres Zaldívar

FECHA: 1-julio-2005

FIRMA: [Firma manuscrita]

A mi padre:

Marcelino Torres Ortiz, por todo su apoyo y su cariño incondicional,
Con mi infinita admiración y profundo respeto.

A Lucina Martínez Hernández:

Gracias por todo.

A mi hermano:

Horacio Torres Zaldívar, gracias por tu apoyo, y por ser como eres.

Gracias:

A mi familia

A mis amigos

Y en memoria de mi madre:

Gloria Zaldívar Ibarra

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	1
CAPITULO I LA INSTITUCIÓN Y EL DEPARTAMENTO DE SERVICIOS EDUCATIVOS.....	3
1.1 Historia y funciones del Museo del Antiguo Palacio del Arzobispado.....	
1.2 Organigrama.....	
1.3 Descripción y funciones del Departamento de Servicios Educativos.....	
CAPITULO II REPORTE DE ACTIVIDADES	8
2.1 Cronograma de actividades por mes.....	
2.2 Desglose de las actividades realizadas por bimestre.....	
2.2.1Reporte bimestral No. 1.....	
2.2.1.1Montaje del espacio lúdico de la exposición temporal de Leonora Carrington.....	
2.2.1.2 Diseño y montaje del nacimiento tradicional	
2.2.1.3 Diseño y elaboración de material didáctico para talleres.....	
2.2.1.4 Impartición de talleres de artes plásticas a nivel preescolar, primaria y secundaria.....	
2.2.2 Reporte bimestral No. 2.....	
2.2.2.1 Montaje del espacio lúdico de la exposición permanente de Antonio Ruíz	
2.2.2.2Diseño y elaboración de material didáctico para el "Festival del Centro Histórico de la Ciudad de México".....	
2.2.2.3 Diseño y elaboración de la maqueta del museo de la SHCP.....	
2.2.2.4 Diseño y elaboración de material didáctico para talleres	
2.2.2.5 Impartición de talleres de artes plásticas a nivel preescolar, primaria y secundaria.....	
2.2.3 Reporte bimestral No. 3.....	

2.2.3.1	Diseño y montaje del espacio lúdico de la exposición temporal "los sueños de Antonio"	
2.2.3.2	Diseño y elaboración de material didáctico para talleres orientados al público infantil y juvenil.....	
2.2.3.3	Impartición de talleres de artes plásticas a nivel preescolar, primaria y secundaria.....	
2.2.3.4	Demostraciones prácticas de la técnica de xilografía.....	
2.3	Reportes firmados por bimestre.....	
CAPITULO III	PLANTEAMIENTO DE LA ACTIVIDAD SELECCIONADA.....	22
3.1	Planeación.....	
3.2	Especificaciones del diseño.....	
3.3	Objetivos.....	
CAPITULO IV	ANALISIS FORMAL ESTRUCTURAL.....	31
4.1	Aplicación de las técnicas empleadas.....	
4.1.2	Técnicas usadas, lista por disciplina.....	
4.2	Dimensiones.....	
4.3	Lista de materiales.....	
CAPITULO V	DESARROLLO PROYECTUAL.....	36
5.1	Modificaciones, causas y soluciones.....	
5.2	Conclusiones y Observaciones.....	
BIBLIOGRAFÍA.		

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo está basado en el periodo en que laboré como prestadora de servicio social en el Museo del Antiguo Palacio del Arzobispado de la SHCP, describiendo las actividades y funciones en las que tuve la oportunidad de participar, entre las que destacan, talleres, diseño, montaje y elaboración de algunos proyectos, como el espacio lúdico del museo, donde los visitantes interactúan con algunos de los elementos de la exposición en turno, en el espacio se elaboran arte objeto, instalación, escenografías y ambientaciones, en base a la exposición en turno; el servicio social se encarga desde el diseño hasta la museografía; el trabajo ésta previamente autorizado por el jefe de Servicios Educativos.

El Museo del Antiguo Palacio del Arzobispado, cuenta con una importante propuesta para los visitantes menores de 15 años, encabezada por el departamento antes mencionado, que incluye, talleres, espacio lúdico, visitas guiadas y eventos especiales.

Especialmente se describirá el proyecto final ya que en éste fue en el que tuve más oportunidad de desarrollar algunos de los conocimientos adquiridos en mi carrera y en donde se me dio más libertad de opinión pues mi capacidad ya se había puesto a prueba en los cinco meses anteriores.

Se realizó en base al trabajo de Anthony Browne, ilustrador inglés, que se dedica principalmente al público infantil, quien recibió el premio Hans Christian Andersen en el 2000, motivo por el cual se le dedicó esta exposición, que fue traída a México por el Museo de Zapopan, Jalisco.

Ésta fue una propuesta que intentó dar una opción diferente, usando texturas, aromas, y sonidos, que complementaban un recorrido por uno de los cuentos más populares de este autor *Voces en el Parque*.

Aunque el departamento tiene actividades principalmente para el público infantil, en esta ocasión se le quiso dar más apoyo a la comunidad de discapacitados visuales, pues en los últimos meses se había estado trabajando con esta propuesta.

Se resolvió llamarle: espacio lúdico y multisensorial "Los sueños de Antonio"; dejamos entrever la intención del proyecto con el título, para hacerlo atractivo; como ya lo mencioné se narra el proceso de trabajo de dos meses, aproximadamente, donde no sólo el espacio lúdico (destinado para este tipo de eventos) fue el que se ambientó sino que se intentó unir a todo

el museo por medio de imágenes y sensaciones que guiaban a los visitantes a los puntos principales de esta exposición.

Uno de los objetivos era hacer que las personas dejaran de usar, por un momento, el sentido visual principalmente para sentir empatía y para dar más apoyo a las personas con estas características, ya que los museos, en su mayoría, están planeados para ser disfrutados visualmente.

A lo largo del informe se desarrollarán los pormenores, cambios y descripción del proyecto, contando para su mayor comprensión con ilustraciones del mismo.

CAPITULO I

LA INSTITUCION Y EL DEPARTAMENTO DE SERVICIOS EDUCATIVOS

1.1 HISTORIA Y FUNCIONES DEL MUSEO DEL ANTIGUO PALACIO DEL ARZOBISPADO DE LA SHCP

El predio del actual Museo de la Secretaría de Hacienda y Crédito Público tiene más de seiscientos años de historia. En la capital del imperio mexicana, fue sede del templo dedicado a una de sus principales deidades: Tezcatlipoca, dios protector de los guerreros y señor del inframundo.

Esta casa fue donada por Fray Juan de Zumárraga, nombrado primer obispo de la Nueva España en el año de 1547, después de que fue una ampliación del Hospital del Amor de Dios.

A lo largo de la colonia, la modesta construcción original fue transformándose, siguiendo los más diversos estilos de la arquitectura novohispana. Alcanzó sus dimensiones de palacio en el siglo XVIII, características que permanecen hasta nuestros días. Su estructura está compuesta de corredores que rodean el patio principal, pilares labrados en cantera, decorados con pilastras toscanas planas en sus dos caras y arcos rebajados que delimitan el espacio interior, donde encontramos dos patios con sus fuentes. La fachada está coronada por arcos invertidos con pináculos, balcones en la planta alta y una portada custodiada por estípites.

En el Palacio del Arzobispado se encontraban las habitaciones privadas de los prelados de la Iglesia Católica, las oficinas, los tribunales, una fábrica de campanas y una cárcel eclesial, donde fue recluido uno de los precursores de la guerra de Independencia, el Lic. Francisco Primo de Verdad y Ramos, quien murió en dicho palacio.

En el siglo XIX, las Leyes de Reforma no incluían los inmuebles destinados al servicio del clero (caso del Palacio Arzobispal), el clima político y el deterioro del inmueble motivaron que el último arzobispo que en él habitó lo abandonara; la Iglesia nunca más reclamaría esta propiedad.

Fue cárcel para los enemigos de la Revolución de Ayutla, y posteriormente en el año de 1867 cuartel de las tropas francesas, la República restaurada asignó el inmueble a la Contaduría Mayor de Hacienda y a la Imprenta del Gobierno Federal, donde se editaba el *Diario Oficial*, otra área la ocupó la fábrica de cigarros *La Sultana*, la cual permaneció hasta 1890.

Durante el presente siglo, el ex-arzobispado como se le conocía entonces, fue ocupado por oficinas de la Secretaría de Hacienda, Secretaría de Guerra y Marina, Bienes Nacionales e Inspección Administrativa; en 1931 fue declarado Monumento Histórico y se ordenó su reparación. En el año de 1961 y por decreto Presidencial, la Secretaría de Hacienda y Crédito Público tomó posesión del inmueble. También fue utilizado como escuela primaria, guardería y Jardín de niños; más tarde serían las oficinas de la Dirección General de Crédito Público las que se ubicaran en este sitio.

Este edificio fue erguido sobre el basamento de una pirámide, razón por la que no hubo hundimiento después del terremoto de 1985, sin embargo, sí sufrió daños en la estructura, motivo por el cual fue cerrado para su restauración, que corrió a cargo de la entonces Secretaría de Desarrollo Urbano y Ecología. Gracias a esta obra se localizó el muro norte y oriente del Templo de Tezcatlipoca.

El primero de julio de 1988, durante los trabajos de recimentación, enterrada a dos metros debajo de la fuente del segundo patio, se encontró un monolito circular pintado de rojo. Estaba en su posición original sobre lo que pudiera ser la plataforma del templo, una piedra basáltica de 224cm de diámetro, con una representación del sol labrada en la parte superior y en el centro el rostro de una deidad solar.

En el canto del monolito llamado Temalácatl-Cuauhxicalli, se narran las conquistas del Tlatoani Moctezuma Ilhuicamina, en once escenas que además hacen referencias continuas al dios Tezcatlipoca, identificado por su pie cercenado y en su lugar el espejo humeante.

Posteriormente, hubo trabajos de rescate como parte del Programa de Arqueología Urbana, que permitieron la delimitación del templo para que los visitantes al recinto tuvieran oportunidad de ver parte del basamento del edificio colonial, se restauró una sección de la escalinata poniente del templo de Tezcatlipoca y se excavaron otras zonas del muro que corre de norte a sur.

En noviembre de 1994, fue inaugurado como Museo de la Secretaría de Hacienda y Crédito Público Antiguo Palacio del Arzobispado, con el fin de exhibir colecciones de dicha Secretaría, que fueron resultado del Sistema de Recaudación Fiscal Alternativo llamado Pago en Especie y Acervo Patrimonial; además de ofrecer al público diversas actividades culturales.

El sistema de Pago en Especie, se originó en México para facilitar a los artistas plásticos el pago de sus impuestos; de esta manera la deuda se cubre con la aportación directa de sus obras.

Este sistema fue propuesto en 1957 a la Secretaría de Hacienda por un grupo de artistas y promotores culturales, entre los que figuraban David Alfaro Siqueiros, Raúl Anguiano, José Chávez Morado y Carmen Barreda, opción que en el año de 1975 fue regulada por Decreto Presidencial.

Por lo tanto, la colección del museo de la Secretaría de Hacienda y Crédito Público está conformado por obras de Diego Rivera, Raúl Anguiano, Rufino Tamayo, Agustín Lazo, Angelina Beloff, Lola Cueto, José Chávez Morado, Francisco Corzas, Vicente Rojo, Cordelia Urueta, Vicente Gandía, Luis Nishizawa, Roger von Gunten entre otros.

1.2 ORGANIGRAMA.-

Secretaría de Hacienda y Crédito Público

José Francisco Gil Díaz	Secretario de Hacienda y Crédito Público
Luis Manuel Gutiérrez Levi	Oficial Mayor
José Ramón San Cristóbal Larrea	Director General de Promoción Cultural, Obra Pública y Acervo Patrimonial

Oficialía Mayor, Dirección General de Promoción Cultural, Obra Pública y Acervo Patrimonial

Pilar Rivera de la Parra	Directora de Museos, Recintos y Bibliotecas
Elena Sáinz González	Directora de Colecciones y Promoción Cultural

Museo de la SHCP, Antiguo Palacio del Arzobispado

Rafael Alfonso Pérez y Pérez	Subdirector del Museo de la SHCP, Antiguo Palacio del Arzobispado
Ingrid Suckaer y Cristina Torres	Curaduría e Investigación
Edgar Espejel Pérez	Servicios Educativos
Francisco Tello	Museografía
Amelia Rodríguez	Registro y Control de Obra
Victor Ramírez Franco	Servicios Generales

Departamento de Servicios Educativos

Edgar Espejel Pérez	Jefe del departamento de Servicios Educativos
Luisa Bonilla Choreño	Coordinación Educativa
Virginia Morales Sánchez	Asistente Educativo
Rosa Irene Pérez Aguirre	Asistente Educativo
Julia García Morales	Asistente Educativo
Erika Tovar Ortiz	Asistente Educativo
Rodolfo Salazar Gallaga	Asistente Educativo
Rafael Ríos Chagolla	Asistente Educativo

1.3 DESCRIPCIÓN Y FUNCIONES DEL DEPARTAMENTO DE SERVICIOS EDUCATIVOS.-

Este departamento se ocupa de las tareas más directas con el público; entre sus funciones están las visitas guiadas gratuitas a escuelas y público en general, al final de las cuales se imparten talleres, donde las personas ponen en práctica lo que observaron en el museo. Éstos también se llevan a cabo los fines semana y fechas importantes como el "Festival del Centro Histórico de la Ciudad de México", talleres de verano, "Día internacional de los Museos", etc. Estas actividades están en constante renovación, además de tener una coordinación con el evento o exposición en turno y de igual manera se lleva un registro del trabajo que se realiza.

Los talleres llevan un proceso de selección, pues se exponen diferentes prototipos e ideas pensando en la presentación, tiempo, tipo de material, y edad de la gente que asiste.

La preparación y actualización son de suma importancia para llevar a cabo visitas guiadas, por lo que ocasionalmente, los artistas dan una plática al personal para resolver dudas respecto a la obra que están presentando.

Entre otras tareas el Departamento tiene a cargo el diseño, elaboración, ambientación y montaje del espacio lúdico el cual es coordinado con la exposición en turno y eventos especiales, por ejemplo: el nacimiento de tamaño natural cuyas figuras son de barro del

estado de Metepec y la Ofrenda de Día de Muertos, que tienen como escenario el Auditorio del recinto.

Participa en el diseño, elaboración y organización de guías didácticas, invitaciones (espacio lúdico), maquetas, rally de cultura, proyectos como: "El museo va al escuela" y material didáctico de teatro guiñol, para mayor comprensión de los niños en etapa preescolar.

Una de las muestras más recientes de estos eventos, la encontramos en la Sala de Percepción Táctil "Francisco Zúñiga", donde se presentó el Corredor Multisensorial, basado en la obra de Anthony Browne.

CAPITULO II

REPORTE DE ACTIVIDADES

2.1 CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES.-

Reporte No. 1

Del 3 de noviembre 2003 al 3 de enero 2004

De el lunes 3 al viernes 28 de noviembre del 2003

*Tallar en unicel las formas para los cocodnios de "la barca de los sueños".	*Forrar las figuras con papel kraft y engrudo para pintarlas. *Impartir talleres post- visita para niños de escuelas de diferentes niveles.	*Pintar las figuras con un fondo verde, luego de distintos tonos de verde y al final con una esponja y color metálico.	*Pintar las figuras, con un fondo verde, luego de distintos tonos de verde y al final con una esponja y color metálico.	*Pintar las figuras, con un fondo verde, luego de distintos tonos de verde y al final con una esponja y color metálico.
*Detallar las figuras, poner los ojos y las estrias de los cuerpos con lazo pintado de verde. *Realizar las máscaras, con la misma técnica, y hacer la "La caja de los sueños".	*Detallar las figuras, poner los ojos y las estrias de los cuerpos con lazo pintado de verde. *Impartir talleres post- visita para niños de escuelas de diferentes niveles.	*Impartir talleres post- visita para niños de escuelas de diferentes niveles. *Detallar las figuras poner los ojos y las estrias, de los cuerpos con lazo pintado de verde.	*Impartir talleres post- visita para niños de escuelas de diferentes niveles. *Realizar las máscaras, con la misma técnica, y hacer la "La caja de los sueños".	*Impartir talleres post- visita para niños de escuelas de diferentes niveles. *Detallar las figuras poner los ojos y las estrias, de los cuerpos con lazo pintado de verde.
*Diseñar nuevos talleres y realizar los prototipos. *Pintar el ambiente del espacio lúdico. *Realizar las máscaras, con la misma técnica, y hacer la "La caja de los sueños".	*Diseñar nuevos talleres y realizar los prototipos. *Impartir talleres post- visita para niños de escuelas de diferentes niveles.	*Diseñar nuevos talleres y realizar los prototipos. *Pintar el ambiente del espacio lúdico *Impartir talleres post- visita para niños de escuelas de diferentes niveles.	*Pintar el ambiente del espacio lúdico. *Impartir talleres post- visita para niños de escuelas de diferentes niveles.	*Pintar el ambiente del espacio lúdico. *Impartir talleres post- visita para niños de escuelas de diferentes niveles.
*Montaje del espacio Lúdico de Leonora Carrington.	*Montaje del espacio Lúdico de Leonora Carrington.	*Montaje del espacio Lúdico de Leonora Carrington. *Impartir talleres post- visita para niños de escuelas de diferentes niveles.	*Montaje del espacio Lúdico de Leonora Carrington. *Impartir talleres post- visita para niños de escuelas de diferentes niveles.	*Montaje del espacio Lúdico de Leonora Carrington. *Impartir talleres post- visita para niños de escuelas de diferentes niveles.
*Detallar el espacio lúdico para la inauguración.	*Detallar el espacio lúdico para la inauguración.	*Detallar el espacio lúdico para la inauguración. Impartir talleres.	*Detallar el espacio lúdico para la inauguración.	*Detallar el espacio lúdico para la inauguración.

De el lunes 1° al miércoles 31 de diciembre del 2003

*Presentar los bocetos del nacimiento, opinar e intercambiar ideas con el departamento.	*Presentar los bocetos del nacimiento opinar e intercambiar ideas con el departamento.	*Presentar los bocetos del nacimiento, opinar e intercambiar ideas con el departamento. *Impartir talleres post- visita para niños de escuelas de diferentes niveles.	*Diseñar nuevos talleres y realizar los prototipos. *Pintar el ambiente del espacio lúdico. *Impartir talleres post- visita para niños de escuelas de diferentes niveles.	*Realizar la lista de materiales de acuerdo al presupuesto. *Impartir talleres post- visita para niños de escuelas de diferentes niveles.
*Fabricación del pesebre y los niveles del nacimiento. *Impartir talleres post- visita para niños de escuelas de diferentes niveles.	*Fabricación del pesebre y los niveles del nacimiento. *Impartir talleres post- visita para niños de escuelas de diferentes niveles.	*Pintar, acondicionar y detallar la manta que servirá como el cielo.	*Pintar, acondicionar y detallar la manta que servirá como el cielo. *Impartir talleres post- visita para niños de escuelas de diferentes niveles.	*Pintar, acondicionar y detallar la manta que servirá como el cielo. *Acondicionamiento del espacio, usando huacales, plantas y paja.
*Impartir talleres post- visita para niños de escuelas de diferentes niveles.	*Acondicionamiento del espacio, usando huacales, plantas y paja.	*Acondicionamiento del espacio, usando huacales, plantas y paja.	*Montaje y detalle del nacimiento para su inauguración. *Impartir talleres post- visita para niños de	*Impartir talleres post- visita para niños de escuelas de diferentes niveles. *Montaje y detalle del

			escuelas de diferentes niveles.	nacimiento para su inauguración.
--	--	--	---------------------------------	----------------------------------

Reporte no.2**Del 3 de enero al 3 de marzo del 2004**

Del jueves 1° al viernes 30 de enero del 2004

*Montaje y detalle del nacimiento para su inauguración. *Impartir talleres post-visitita para niños de escuelas de diferentes niveles.	*Montaje y detalle del nacimiento para su inauguración.	*Diseñar nuevos talleres y realizar los prototipos. *Dar mantenimiento al espacio lúdico.	*Impartir talleres post-visitita para niños de escuelas de diferentes niveles.	*Diseñar nuevos talleres y realizar los prototipos. *Impartir talleres post-visitita para niños de escuelas de diferentes niveles.
*Impartir talleres post-visitita para niños de escuelas de diferentes niveles.	*Dar mantenimiento al espacio lúdico. *Impartir talleres post-visitita para niños de escuelas de diferentes niveles.	*Impartir talleres post-visitita para niños de escuelas de diferentes niveles.	*Impartir talleres post-visitita para niños de escuelas de diferentes niveles.	*Dar mantenimiento al espacio lúdico. *Impartir talleres post-visitita para niños de escuelas de diferentes niveles.
*Decorar los pasillos del museo.	*Decorar los pasillos del museo.	*Impartir talleres post-visitita para niños de escuelas de diferentes niveles. *Dar mantenimiento al espacio lúdico.	*Dar mantenimiento al espacio lúdico. *Impartir talleres post-visitita para niños de escuelas de diferentes niveles.	*Impartir talleres post-visitita para niños de escuelas de diferentes niveles.

Del martes 3 al viernes 27 de febrero del 2002

*Restaurar el espacio lúdico de "El Corso". *Impartir talleres post-visitita para niños de escuelas de diferentes niveles.	*Restaurar el espacio lúdico de "El Corso". *Impartir talleres post-visitita para niños de escuelas de diferentes niveles.	*Montaje del espacio lúdico de "El Corso". *Impartir talleres post-visitita para niños de escuelas de diferentes niveles.	*Montaje del espacio lúdico de "El Corso". *Impartir talleres post-visitita para niños de escuelas de diferentes niveles.	*Diseñar nuevos talleres y realizar los prototipos. *Dar mantenimiento al espacio lúdico.
*Dar mantenimiento al espacio lúdico. *Impartir talleres post-visitita para niños de escuelas de diferentes niveles.	*Diseñar nuevos talleres y realizar los prototipos. *Dar mantenimiento al espacio lúdico. *Impartir talleres post-visitita para niños de escuelas de diferentes niveles.	*Diseño y elaboración del material didáctico para el "Festival del Centro Histórico de la Ciudad de México."	*Diseño y elaboración del material didáctico para el "Festival del Centro Histórico de la Ciudad de México." *Impartir talleres post-visitita, para niños de escuelas de diferentes niveles.	*Diseño y elaboración del material didáctico para el "Festival del Centro Histórico de la Ciudad de México." *Impartir talleres post-visitita para niños de escuelas de diferentes niveles.
*Diseñar nuevos talleres y realizar los prototipos. *Dar mantenimiento al espacio lúdico *Impartir talleres del "Festival del Centro Histórico de la Ciudad de México."	*Diseño y elaboración del material didáctico para el "Festival del Centro Histórico de la Ciudad de México."	*Diseño y elaboración del material didáctico para el "Festival del Centro Histórico de la Ciudad de México." *Impartir talleres del "Festival del Centro Histórico de la Ciudad de México."	*Diseñar nuevos talleres y realizar los prototipos. *Dar mantenimiento al espacio lúdico. *Impartir talleres del "Festival del Centro Histórico de la Ciudad de México."	*Diseño y elaboración del material didáctico para el "Festival del Centro Histórico de la Ciudad de México." *Impartir talleres del "Festival del Centro Histórico de la Ciudad de México."
*Diseño y elaboración de la maqueta del museo de la SHCP. Antiguo Palacio del Arzobispado. *Dar mantenimiento al espacio lúdico.	*Diseño y elaboración de la maqueta del museo de la SHCP. Antiguo Palacio del Arzobispado. *Impartir talleres del "Festival del Centro Histórico de la Ciudad de México."	*Diseño y elaboración de la maqueta del museo de la SHCP. Antiguo Palacio del Arzobispado. *Dar mantenimiento al espacio lúdico. *Impartir talleres para el "Festival del Centro Histórico de la Ciudad de México."	*Diseño y elaboración de la maqueta del museo de la SHCP. Antiguo Palacio del Arzobispado. *Impartir talleres del "Festival del Centro Histórico de la Ciudad de México."	*Impartir talleres del "Festival del Centro Histórico de la Ciudad de México." *Dar mantenimiento al espacio lúdico.

Reporte No. 3
Del 3 de marzo al 3 de mayo del 2004

Del lunes 1° al miércoles 31 de marzo del 2004

*Junta con el departamento sobre: el espacio lúdico de Anthony Browne. *Impartición de talleres post-visita a escuelas de diferentes niveles.	*Junta con el departamento sobre: el espacio lúdico de Anthony Browne. *Impartición de talleres post-visita a escuelas de diferentes niveles.	*Junta con el departamento sobre: el espacio lúdico de Anthony Browne. *Impartición de talleres post-visita a escuelas de diferentes niveles.	*Elaboración de bocetos del espacio lúdico en base a la idea aprobada con anterioridad en las juntas. *Impartición de talleres post-visita a escuelas de diferentes niveles.	*Elaboración de bocetos del espacio lúdico en base a la idea aprobada con anterioridad en las juntas. *Impartición de talleres post-visita a escuelas de diferentes niveles.
*Elaboración de la maqueta del espacio lúdico. *Impartición de talleres post-visita a escuelas de diferentes niveles.	*Elaboración de la maqueta del espacio lúdico.	*Elaboración de la maqueta del espacio lúdico.	*Elaboración de la maqueta del espacio lúdico. *Impartición de talleres post-visita a escuelas de diferentes niveles.	*Elaboración de la maqueta del espacio lúdico. *Lectura de los libros de Anthony Browne.
*Diseño y elaboración de material didáctico para los talleres post-visita.	*Diseño y elaboración de material didáctico para los talleres post-visita. *Impartición de talleres post-visita a escuelas de diferentes niveles.	*Impartición de talleres post-visita a escuelas de diferentes niveles.	*Impartición de talleres post-visita a escuelas de diferentes niveles.	*Pruebas de posibles materiales del espacio lúdico de Anthony Browne.
*Pruebas de posibles materiales del espacio lúdico de Anthony Browne.	*Diseño de nuevos talleres.	*Junta para mostrar la maqueta y solucionar detalles.	*Impartición de talleres post-visita a escuelas de diferentes niveles.	*Impartición de talleres post-visita a escuelas de diferentes niveles.

Del jueves 1° al viernes 30 de abril del 2004

*Revisar el presupuesto, para elaborar la lista de materiales para espacio multisensorial.	*Revisar el presupuesto, para elaborar la lista de materiales para espacio multisensorial. *Impartición de talleres post-visita.	*Revisar la lista de materiales para poder enviaria. *Impartición de talleres post-visita.	*Recibir los materiales y anotar los que hayan faltado. *Tomar medidas para hacer los bastidores y poder cubrir el espacio.	*Realizar los bastidores y tensar la tela. *Ordenar los materiales. *Impartir talleres post-visita
*Empezar a pintar los bastidores con las imágenes de los libros de Anthony Browne.	*Elaborar, pintar y decorar las formas hechas con cartón corrugado.	*Elaborar, pintar y decorar las formas hechas con cartón corrugado. *Impartición de talleres post-visita.	*Elaborar, pintar y decorar las formas hechas con cartón corrugado. *Impartición de talleres post-visita.	*Montar estas formas en su lugar para dar una idea del espacio.
*Montar las formas que van en el techo. *Junta con el departamento de museografía sobre el montaje de las obras.	*Montar las formas que van en el techo. *Junta con el departamento de museografía sobre el montaje de las obras.	*Montar el espacio lúdico en la parte de abajo.	*Montar el espacio lúdico en la parte de abajo. Impartición de talleres post-visita.	*Poner los diferentes tipos de piso en los cuatro ambientes.
*Detallar el corredor multisensorial, y el espacio lúdico.	*Detallar el corredor multisensorial, y el espacio lúdico. *Impartición de talleres post-visita.	*Presentación e inauguración.	*Impartición de talleres post-visita. Demostraciones prácticas de la técnica de la xilografía.	*Impartición de talleres post-visita. Demostraciones prácticas de la técnica de la xilografía.

Lunes 3 de mayo del 2004

*Impartición de talleres post-visita.

2.2 DESGLOSE DE LAS ACTIVIDADES REALIZADAS POR BIMESTRE.-

2.2.1 Reporte bimestral No. 1

2.2.1.1. -Montaje del espacio lúdico de la exposición temporal de Leonora Carrington

Al llegar a la institución el diseño ya había quedado a cargo de los compañeros de servicio social, así que sólo ayudé en el montaje. El concepto estaba basado en los sueños y la forma de poder deshacerse de las pesadillas la parte de los sueños estaba representada por la escultura "How doth the crocodile" (1) con medidas, 2.20 x 90 x 1.50, la figura de los cocodrilos se logró por medio de tallar bloques de unicel, que después fueron forrados de papel kraft, pintados con acrílicos y para dar la impresión de metal al final se usó una esponja con pintura metálica. Se hicieron máscaras de cocodrilo con unicel para que fueran usadas por las personas, pues el objetivo de "La barca de los sueños" era que la gente formara parte de la obra, y para lograrlo se dejó vacío el espacio del último cocodrilo, con el fin de que la gente lo ocupara. Para lograr estabilidad en la barca, se fabricó de carrizos y madera, después se forró con papel kraft y se pintó igual a los cocodrilos.

En la parte de las pesadillas, las personas escribían o dibujaban su pesadilla y la arrojaban a una caja, "La caja de las pesadillas", con la intención de que si la expresaban desaparecería y nunca volvería a incomodarlos; se elaboró un cubo de acrílico transparente de 60cm x 60cm en donde eran depositadas las pesadillas.

Hay una mampara que sirve de anuncio, razón por la que debe estar en constante renovación, de acuerdo a la exposición y el tema que se está desarrollando en el museo, en esa ocasión sólo se pintó con una de obra de la artista.

La ambientación del espacio consistió en pintar las paredes de azul cielo con nubes, y de manera casi escondida (con un pincel blanco muy delgado) algunos de los personajes de Leonora Carrington.



Archivo del museo

Fotografía del espacio lúdico "La barca de los sueños" donde se recrea con diferentes medidas y materiales una de las piezas de exposición.

1.-*La Vocación y sus reflejos*, Ciudad de México, Talleres de impresión Estampillas y Valores (TIEV) de la SHCP, diciembre 2003, P.42

2.2.1.2.-Diseño y montaje del nacimiento tradicional

Se monta cada año en el auditorio que mide aproximadamente 50 x 30 m, se realizaron una serie de bocetos y se escogió el de una cueva por una leyenda poco conocida, y dentro de ésta un pesebre como la historia más frecuentada, haciendo una fusión de ambas; para lograrlo se realizó la estructura de la cueva en madera que se forró con papel kraft, posteriormente se pintó con aerosol y se corrugó para darle textura. Se construyeron unos escalones falsos, no funcionales, pero que sí se necesitaban visualmente; sobre el techo del pesebre se esparció paja, ésta le dio un toque más real. En la parte de arriba se colocaron aproximadamente 16m de manta azul, sobre la que se pintaron estrellas de diferentes tamaños con un molde de cartón y aerosol en color plata y oro; la ambientación se dio con plantas de noche buena, paja, heno y musgo, se usaron esparcidos, en pacas o formando montículos, sobre los cuales se colocaron algunas figuras, fabricadas en barro y provenientes del estado de Metepec, de tamaño natural y forman parte de la colección del museo, como están guardadas en la bodega se deterioran, así que se les dio mantenimiento, usando barro y acrílicos pues algunos habían perdido partes. Se dispusieron en el orden tradicional, se colocaron algunas figuras en el pasillo principal para que los transeúntes se sintieran atraídos y pasaran a verlo. Por seguridad sólo se podía llegar a cierta distancia del auditorio para evitar accidentes, principalmente con los niños, también se decoró el pasillo del museo con escarcha, faroles y serpentinas que colgaban del techo.



Archivo del museo

Vista frontal del montaje del nacimiento tradicional, que se monta cada año en el auditorio.

2.2.1.3. -Diseño y elaboración de material didáctico para talleres

Los talleres tienen que estar en constante renovación de acuerdo a la exposición y la edad de los participantes, se estaba exponiendo "La Vocación y sus Reflejos" de Leonora Carrington; en el caso de preescolar se tomó como base la litografía de "Osos"², los talleres sólo duran de 20 a 25 minutos, razón por la que se decidió dar copias de un dibujo de la obra, en el ejercicio los niños tenían que unir los puntos, se les preguntaba si recordaban esta obra y si podían decir cómo se llamaba, con el propósito de que no olvidaran lo que vieron en el museo, después se rellenaba con trozos de papel china de diferentes colores que con el resistol daba un efecto de colorear con papel, se complementaba con materiales como: bolitas de papel, lápices de colores y crayolas.

En el caso de primaria el principio fue extraer un personaje fácilmente reconocible, se optó por el personaje principal del guache "Pato"³, los niños de esta edad ya pueden trabajar con otro tipo de materiales, se les otorgó acuarelas, plumones, y crayolas con el fin de que pudieran mezclar todos los materiales obteniendo texturas diferentes, se les proporcionaban pinceles, y se sugería que usaran sus manos para pintar. El fin era que podían inventar el medio en el que se moviera el pato, lo que traía en el lomo y hasta una historia para poder identificarse con la obra.

Para secundaria el concepto fue casi igual, se proporcionaban copias con el personaje de la escultura "Virgen del laberinto"⁴, en este ejercicio tenían que resolver un laberinto con cierto grado de dificultad, después decorar con materiales más complicados, como lentejuela, estambre, diamantina, colores y papel.

2.2.1.4. -Impartición de talleres de artes plásticas a nivel preescolar, primaria y secundaria

Los talleres se impartían después de la visita, se acomodaban las mesas y el material de manera que cuando llegaran al auditorio el taller ya estuviera listo, se daba una breve explicación de lo que tenían que hacer, se proporcionaba ayuda, después se recogía y se limpiaba el material, en caso que lo necesitara. Todo se dejaba en orden para la próxima visita, los talleres variaban de acuerdo a la edad de los visitantes y de la exposición que se presentaba en ese momento.

² *Ibidem*, P. 39

³ *Ibidem*, P. 34

⁴ "Virgen del laberinto", 2001, plata 925, fundición, armado y grabado 16x13x4cm Col. Tane Orfebres.

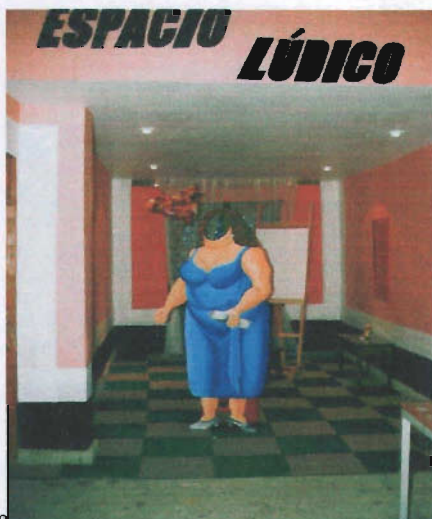
2.2.2 Reporte bimestral No. 2

2.2.2.1. -Montaje del espacio lúdico de la exposición permanente de Antonio Ruiz "El Corcito"

La ambientación ya se había fabricado, pero en el momento no había ninguna exposición, así que se decidió arreglarla y ponerla nuevamente, el espacio está basado en la obra "La Soprano" (5) : consistía en forrar el espacio de franela que simulaba el ambiente de la obra (piso y paredes), para simular las ventanas se elaboró un panel con nubes, sobre éste se pintaron unas protecciones negras, encima se colocó papel celofán para dar la impresión de que hubiera vidrios y como toque final, se engraparon cortinas a la pared.

Como personaje principal una figura de la soprano plana, fabricada en madera donde se podía meter la cabeza y verse como el personaje de la obra que está sacando un gallo. Se fabricó con papel maché, plastilina y plumas de colores, se colgó con hilos de nylon al techo, por último un caballete donde se invitaba a hacer un autorretrato, se colocó una mesa con plumones, gises y crayolas, y un espejo, para poder elaborar dicha tarea.

Este espacio estuvo aproximadamente por dos meses, había que darle mantenimiento cambiar las hojas, poner más material, y cuidar que no se maltratara.



Archivo del museo

Espacio lúdico "La Soprano" basado en la obra de Antonio Ruiz del mismo nombre.

técnica del grabado; el taller consistía en hacer un diseño sobre hojas de foamy, para los más jóvenes había plantillas con motivos prehispánicos del museo, un conejo, rayos de sol y grecas, sobre el foamy se hacía un diseño diferente, se recortaba y después lo pegaban sobre una hoja de cartón; la parte de entintar e imprimir lo realizaba el tallerista; como no había tórculos improvisamos con máquinas para hacer tortillas, al final se imprimía en una hoja de papel amate de colores para hacerlo más parecido a un códice.

En este taller se trabajó conjuntamente con Espacio Edusat, televisión educativa, a la cual se otorgó una breve entrevista.

Para los mayores trabajamos con la sala de Fundadores, en especial el cuadro de Rufino Tamayo "La Venus Fotogénica"⁶; en el taller se pretendía hacer algo más funcional y la figura que se eligió fue la mandolina, pues es el objeto principal en la obra. Se trabajó bajo el concepto de obtener este instrumento con materiales alternativos como: cartón, palitos y ligas, creando una estructura armable; básicamente se dividía en dos pasos, el primero armar el brazo y la parte frontal de cartón, se realizaron 110 esquemas para que el público sólo los cortara y los armara, la parte de la caja de resonancia se formaba de un globo forrado con papel estraza y engrudo; se realizaron 60 y los participantes sólo tenían que cortarlos por la mitad, pues se les dieron secos para aprovechar el tiempo; el siguiente paso era poner las ligas en los orificios ya marcados, pegar la parte 1 (forma armable) y la parte 2 (globo) con papeles en resistol sin diluir para que secara más rápido; después tensar las ligas en forma de cuerdas y pegar los palitos que sirvieron de trastes; al final podía ser decorada con pinturas acrílicas y diamantina.

2.2.2.3. -Diseño y elaboración de la maqueta del Museo de la SHCP, Antiguo Palacio del Arzobispado

Esta maqueta se realizó con fumbolt como estructura, la medida fue de 90 x 45 x 20, se usó este material para su fácil transportación y demostración; pues es ligera y resistente. Los bocetos que se realizaron fueron cambiando hasta lograr un volumen que se logró con recortes, y pintura acrílica. La primera parte consistió en fabricar la estructura, los arcos del primer patio y los jardines del segundo; para lograr recrear el pasto se coloreó aserrín, usando pintura acrílica y resistol. Respecto a las fuentes de ambos patios se diseñaron para ser armados y colocadas, al igual que los arcos del patio principal. Los detalles en la parte de adentro están pintados con acrílico, se les dio efectos de profundidad usando sombras y degradaciones de color; para la fachada se hizo un diseño en Photoshop 7 usando fotografías del archivo, se editaron y se pegaron para obtener la fachada completa, pues sólo se cuenta con fotografías de detalles del edificio; al final se imprimió y se pegó con resistol en aerosol para que no se arrugara.

En los detalles finales se usó polvo de mármol, para dar textura a las partes que simulan piedra. Se usa principalmente para funciones de teatro guiñol.

⁶ MATHEOS-Corredor, J. Tamayo, Barcelona, España, ed. Poligrafía, S.A. 1987, P. 7

2.2.2.4.- Diseño y elaboración de material didáctico para talleres

En este periodo se exhibía la obra de Leonora Carrington, pero como ya se había trabajado con este tema se decidió tomar a la exposición permanente de Antonio Ruiz "El Corso" y su obra "Autorretrato"⁷, el taller consistía en hacer un autorretrato o el retrato de algún compañero, con el mismo principio que usó Antonio Ruiz en esta obra (el artista se ve de una manera y se interpreta de una distinta), se les invitaba a verse diferentes en otro espacio o tiempo. Para dicha actividad se les proporcionaba cartón caple cara blanca, tijeras, resistol, cañotes acrílicos (primarios), dos pinceles y un gotette. El siguiente paso era montarlo en un marco de cartón corrugado doble cara que también podía decorarse, por el problema del tiempo, el material tenía que estar listo antes de que terminaran la visita guiada. Se realizaron alrededor de 150 marcos de cartón, y cortes de cartón caple con medidas de 23 x 30cm se trabajaba primero en el cartón caple, cuando el autorretrato estaba listo se pegaba el marco. Para nivel primaria se trabajó con la exposición de Gerda Gruber "Nidos, Nudos y Cadenas", en especial con la obra "Nudo"⁸; se proporcionaba un bloque de plastilina y una base de cartón corrugado doble cara, cada uno de los participantes podía crear su propio nudo con la plastilina completa o usando pequeñas tiras, al final se pintaba con aerosol color plata para dar el efecto de metal, paso realizado por el tallerista.

2.2.2.5.- Impartición de talleres de artes plásticas a nivel preescolar, primaria y secundaria

Los talleres que se impartían después de la visita guiada, con el fin de que los visitantes, en su mayoría niños, (6-14 años) se llevaran un recuerdo hecho por ellos, y para que recordaran lo que observaron en el museo. Se impartían desde uno hasta tres talleres por día a escolaridades diferentes. Para lograr aprovechar el tiempo que duraba el taller; los materiales tenían que estar listos antes de que los participantes llegaran al auditorio, así que se preparaban con anticipación. En el transcurso sólo se requería de uno o dos talleristas por sesión que apoyara a los niños y les diera previas instrucciones.

2.2.3.-Reporte bimestral No. 3

2.2.3.1.- Diseño y montaje del espacio lúdico de la exposición temporal, "Los sueños de Antonio" de Anthony Browne

Se trataba de un proyecto especial, pues no sólo se montaría un espacio lúdico, la idea se amplió hasta intentar recrear un espacio multisensorial, pensando en la comunidad de

⁷ Op. Cit. P.124

⁸ "Nidos, Nudos y Cadenas", México: D.F., Talleres de Impresión de Estampillas y Valores (TIEV) de la SHCP, marzo 2004. p.17

2.2.3.-Reporte bimestral No. 3

2.2.3.1. -Diseño y montaje del espacio lúdico de la exposición temporal, "Los sueños de Antonio" de Anthony Browne

Se trataba de un proyecto especial, pues no sólo se montaría un espacio lúdico, la idea se amplió hasta intentar recrear un espacio multisensorial, pensando en la comunidad de discapacitados visuales y en donde los visitantes despertaran sus sentidos; el proyecto se basó en el libro "Voces en el parque" (9) y en las estaciones del año. En el proceso del diseño, se trabajaron varios bocetos y maquetas por alrededor de un mes, la parte del montaje duró tres semanas; se intentó no sólo usar la sala de percepción táctil, queríamos integrar al museo. Así pues, las ambientaciones empezaron en el auditorio, siguieron por los pasillos, llegaron al espacio lúdico, y finalmente al espacio multisensorial.

Para complementar las ambientaciones se modelaron diseños en cartón y unicel, que después fueron decorados y acondicionados respecto a la idea que se buscaba; se realizaron bastidores de 4x4m, en los cuales se pintaron copias con acrílico de los paisajes del libro, había también diferentes aromas, y pisos de texturas como: pasto, arena sílica, hojas y unicel.



Archivo del museo

Fotografía del primer escenario del espacio multisensorial "Los sueños de Antonio".

2.2.3.2. -Diseño y elaboración de material didáctico para talleres orientados al público infantil y juvenil

Se decidió seguir con la exposición de Antonio Ruiz, esta vez basados en el cuadro de "Las changuitas" (10) pues es un icono fácil, se repartía una copia que tenía piezas del personaje colocadas como un rompecabezas. Se coloreaban con plumones o crayolas, se hacía hincapié de que había que interpretar la realidad de otra manera, pues los colores se podían usar sin restricciones, se recortaba y se pegaba en diferentes posiciones, de tal forma que nunca quedaba uno igual; para finalizar se pegaba un popote en la parte de atrás para que tuviera movimiento.

9. - BROWNE, Anthony, *Voces en el parque*, México, D.F, Fondo de Cultura Económica, 32, pp.1999

10.-Op. Cit. P.103

2.2.3.4. -Demostraciones prácticas de la técnica de xilografía

Se trató de un grupo especial de adultos mayores enviado por parte de la Galería de la SHCP, donde se presentaba la exposición "Tiempo Extra Editores"¹¹, pues se solicitó un taller de xilografía, se trabajó sobre una placa de macocel de 20x25cm y gubias, la impresión se hizo en papel revolución, anteriormente se dio una breve introducción realizando allí mismo un prototipo, se dieron instrucciones y se procedió a imprimir.

¹¹ *Tiempo Extra Editores*, México, D.F. *Talleres de Impresión de Estampillas y Valores (TIEV) de la SHCP*, marzo 2004. 58 pp

2.3 REPORTES FIRMADOS POR BIMESTRE.-

SECRETARIA
DE
HACIENDA Y CRÉDITO PÚBLICO

Asunto: Reporte bimestral no. 1
del 3 de noviembre de 2003 al 3 de Enero de 2004

MTRO. GERARDO GÓMEZ ROMERO
JEFE DEL DEPARTAMENTO DE SERVICIO SOCIAL
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS/UNAM
PRESENTE

Por medio de la presente le informo que la alumna Sidney Tetzal Torres Zaldívar con número de cuenta 9723019-3 de la licenciatura en artes visuales realiza su servicio social en del programa "Difusión Cultural" con clave UNAM 2003-6/18-757 durante el periodo comprendido del 3 de Noviembre de 2003 al 3 de mayo de 2004. Desarrolla las siguientes actividades:

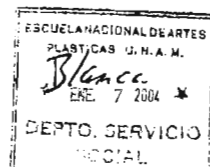
- Montaje del espacio lúdico de la exposición temporal de Leonora Carrington.
- Diseño y montaje del nacimiento tradicional
- Diseño y elaboración de material didáctico para talleres
- Impartición de talleres de artes plásticas a nivel preescolar, primaria y secundaria

Sin mas por el momento le envío un cordial saludo.

Atte.
México DF. A 7 de Enero de 2004
Rodoifo Atilano Serrano



Coordinador:





SECRETARIA
DE
HACIENDA Y CRÉDITO PÚBLICO

Asunto : REPORTE BIMESTRAL No. 2
Del 03/ Enero/ 2003 al 03/ Marzo/ 2004.
México, D.F. a 3 de Marzo de 2004

Mtro. Gerardo Gómez Romero
Jefe del Departamento de Servicio Social
Escuela Nacional de Artes Plásticas (E.N.A.P.)
Universidad Nacional Autónoma de México
P R E S E N T E

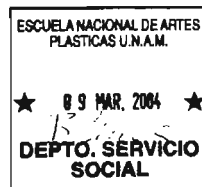
Por medio del presente me permito informar a usted que la alumna **Sidney Tetzel Torres Zaldivar** de la licenciatura de Artes Visuales de la Escuela Nacional de Artes Plásticas (E.N.A.P.) de la UNAM, con número de cuenta: 9723019-3, realiza el servicio social en el programa "Difusión Cultural" con clave UNAM 2003-6/18-757 durante el periodo comprendido del 03/11/2003 al 03/05/2004, en el Museo de la SHCP, Antiguo Palacio del Arzobispado, en horario de 13:00 a 17:00 horas, sumando un total de 20 horas semanales, realizando las siguientes funciones:

- *Montaje del espacio Lúdico, de la exposición permanente, de Antonio Ruiz "El Corcito"
- *Diseño y elaboración de material didáctico para el "Festival del Centro Histórico de la Ciudad de México"
- *Diseño y elaboración de maqueta del Museo de la SHCP, Antiguo Palacio del Arzobispado
- *Diseño y elaboración de material didáctico para talleres
- *Impartición de talleres de Artes Plásticas a nivel preescolar, primaria y secundaria

Sin otro particular por el momento le envié un cordial saludo

Vo.Bo.

Rodolfo Atilano Serrano.
JEFE DEL DEPARTAMENTO DE SERVICIO SOCIAL





Asunto: REPORTE BIMESTRAL No.3
 Del 04/ Marzo/ 2004 al 03/ Mayo/ 2004.
 México, DF. a 4 de Mayo de 2004

Mtro. Gerardo Gómez Romero
 Jefe del Departamento de Servicio Social
 Escuela Nacional de Artes Plásticas (E.N.A.P.)
 Universidad Nacional Autónoma de México
PRESENTE

Por medio del presente me permito informar a usted que la **C. Sidney Tetzol Torres Zaldivar**, de la Carrera de Artes Visuales de la Escuela Nacional de Artes Plásticas (E.N.A.P.) de la UNAM, con número de cuenta:9723019-3, realiza el servicio social en el programa "Difusión Cultural" con clave UNAM 2003-6/18-757 durante el periodo comprendido del 03/11/2003 al 03/05/2004, en el Departamento de Servicios Educativos, del Museo de la SHCP, Antiguo Palacio del Arzobispado, en horario de 13:00 a 17:00 horas, sumando un total de 20 horas semanales, realizando las siguientes funciones:

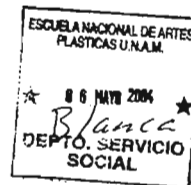
- *Diseño y montaje del espacio lúdico de la exposición temporal, "Los sueños de Antonio" de Anthony Browne
- *Diseño y elaboración de material didáctico para talleres orientados al público infantil y juvenil.
- *Impartición de talleres de artes plásticas a nivel preescolar, primaria y secundaria.
- *Demostraciones prácticas de la técnica de Xilografía

Sin otro particular por el momento le envió un cordial saludo

Vo.Bo.



Rodolfo Atlano Serrano.



CAPITULO III

PLANTEAMIENTO DE LA ACTIVIDAD SELECCIONADA

3.1 PLANEACIÓN.-

El espacio lúdico y corredor multisensorial fue creado en base a la exposición "Los sueños de Antonio" de Anthony Browne como otros eventos especiales, se realizó por el departamento de Servicios Educativos, a cargo del Lic. en pedagogía Edgar Pérez Espejel. Para el proyecto se contó con presupuesto de la SHCP, que no se entrega en efectivo, sino que se solicitó una lista de los materiales necesarios y fueron proveídos, siempre y cuando no sobrepasaran los límites del presupuesto, por lo cual fue necesaria una buena planeación.

La exposición se planeó en el transcurso de un mes, se realizaron reuniones, con presentación de bocetos, y se pusieron a debate con los demás miembros del departamento, se fueron aportando ideas, hasta concluir en la presentación de maquetas, para lograr mayor comprensión del tema.

El departamento, siempre se ha preocupado por la comunidad de discapacitados y débiles visuales, ya que no se cuenta con espacios adecuados a sus necesidades, así que se planeó ofrecerles nuevas alternativas de tal forma que pudieran disfrutar de los museos y del arte que en ellos existe.

Como punto de partida se acordó tomar como base el trabajo de Browne, "Voces en el parque"¹², ya que fue la serie que llegó mas completa, (25 obras), de sus demás libros sólo venían unas cuantas de sus obras.

3.2 ESPECIFICACIONES DEL DISEÑO.-

La historia tiene como escenario un parque debido a que se desarrolla en diferentes horas del día, se tomó la decisión de dividir la sala táctil "Francisco Zúñiga" en cuatro espacios, donde se llevaría a cabo cada una de las escenas del libro. Al principio se propuso que fueran los cuatro elementos, agua, tierra, viento y fuego. Se trabajó en bocetos y maquetas pero surgió la duda de que podía ser predecible, no era conveniente, así que decidimos en base al libro, hacer una propuesta de las cuatro estaciones, pues se ajustaba a la historia, al asociar las imágenes con las ambientaciones, obteniendo un mejor funcionamiento y así lograr una mayor comprensión de los visitantes; para la elaboración se siguió un proceso de pruebas con diferentes materiales, pues tenían que ser resistentes y suaves al tacto, ya que las personas con discapacidad visual usan sus manos para leer, y no podíamos arriesgarnos a que se lastimaran, llegamos a la conclusión que los materiales más idóneos eran: cartón corrugado doble cara, unicel y diferentes texturas suaves.

¹² BROWNE, Anthony. *Voces en el parque*, México, 1era. ed. Fondo de Cultura Económica, 32, pp. 1999.

El espacio, destinado para la exposición no era del todo adecuado, ya que a lo largo de la sala de percepción táctil, existen arcos que permiten el paso de la luz solar, factor que dañaría las obras; para resolver el problema se tomó la decisión de colocar bastidores de tela, en los que se plasmarían obras de Browne, acordes a la ambientación requerida, contando con el apoyo del museo que nos facilitó el material para nuestro objetivo.

Para la construcción de los escenarios usamos tiras de madera de pino, las cuales se tuvieron que unir ya que no alcanzaban el largo deseado; para armarlos se usaron clavos largos para madera, las estructuras se forraron con manta cruda, para lograr su adecuación se cosieron con hilo cáñamo y agujas de canevá, rematando con cinta canela por detrás para evitar que se rompieran; en el tensado se usaron pinzas y tachuelas, la parte que da a la entrada se forró con papel kraft para evitar que se transparentara, y mantener la expectación; se fabricaron tres más con el mismo procedimiento buscando que quedaran casi a presión, fijándolos con alambre en las esquinas de los pilares.



Archivo del museo

Vista de la entrada del museo, evidenciando que el espacio multisensorial, no estaba evidente.

La exposición consta de 52 obras, sugiriendo para su mejor apreciación se empezara por el auditorio que está en la planta baja; para seguir el planteamiento acorde a la ambientación, se decidió decorar las paredes con nubes representando un sueño y para tal efecto se construyó una pared falsa de madera, utilizando los sobrantes de las mamparas de la exposición anterior para así reducir el presupuesto. En la decoración se usó pintura acrílica azul y para las nubes la técnica de pincel seco.



Archivo del museo

Primera etapa de las ambientaciones, el auditorio, fotografía tomada el día de la inauguración.

El siguiente paso fue el espacio lúdico, ubicado en planta baja, pretendía ser una invitación formal al corredor multisensorial mismo que cuenta con una mampara que funciona como anuncio, se pinta según la ocasión; pero esta vez requería de textura, y su decorado fue igual que el espacio, con plátanos de diferentes texturas, que fueron cortados a la mitad para semejar que salían de la mampara, se usaron también letras en relieve dibujadas sobre unícel, recortadas y pintadas de color café; para recopilar las opiniones se volvió a usar la caja de los sueños utilizada en el espacio lúdico de Leonora Carrington.



Archivo del museo

Entrada del espacio lúdico, mostrando la mampara que sirve de anuncio, y la caja de las sugerencias.

Buscando un espacio acogedor nos basamos en "Willy el soñador" (2) así que se colocó piso de linóleum imitación madera, fijado con tachuelas en las esquinas, mientras en las paredes se usó franela verde en tiras fijadas a la pared con engrapadora industrial, para evitar que se desprendieran y lastimaran a los visitantes. A manera de darle textura se usaron plátanos de diferentes materiales, como plástico, unícel y cartón, los cuales fueron cortados por la mitad horizontal y verticalmente, fijados con pegamento transparente, los de cartón sólo se pintaron de rosa (fueron planos) para que existiera un contraste y se apegara más a la ilustración. Dentro del espacio se ubicó un sillón parte del inventario de la oficina, pero como el de la ilustración es rojo se tapizó con franela usando engrapadora industrial.

Otro elemento utilizado como ambientación fue una lámpara de pie, con una mascarilla hecha de cartón, pintada de acuerdo a los faroles de Browne; además se planeó poner una mesa con libros del expositor incluidos en la lista de materiales, para dar mayor difusión a su trabajo; entre ellos se encontraban los editados por el fondo de cultura económica y unos especiales escritos en sistema Braille.

2.- BROWNE, Anthony, Willy el soñador, México, D.F. 2da. ed. Fondo de Cultura Económica, 22pp. 2001.



Espacio lúdico, de la exposición temporal
"Los sueños de Antonio" de Anthony Browne

ARCHIVO DEL MUSEO

Siendo el gorila el animal clave en los cuentos de Browne, se recomendó utilizar huellas del animal a manera de hilo conductor, se hicieron varias pruebas y prototipos usando diferentes tipos de material como foamy y fumbolt, al final se concluyó que el más idóneo era el macocel, ya que tenía el volumen necesario para que se pudiera sentir sobre el piso, se pintaron de amarillo para llamar la atención, y así evitar tropiezos, fueron recortadas usando una caladora, para pegarlas se usó silicón en frío, haciendo un total de setenta y cinco.



Huellas de gorila hechas en macocel, que
funcionaron como hilo conductor,
colocadas en las escaleras.

Archivo del museo

El recorrido empezaba en el auditorio, seguía por el pasillo hasta llegar al espacio lúdico, subiendo por las escaleras, llegando al espacio multisensorial; aquí se instaló un vestíbulo donde se llevó a cabo la recepción de los visitantes, asimismo los guías dieron la bienvenida y brindaron apoyo al grupo, explicando brevemente lo que sería el recorrido. Para ambientar el lugar se utilizaron plantas naturales y artificiales, así como pasto sintético, usado en ocasiones anteriores. Como complemento se ubicó una banca, como las de los parques de la Ciudad de México, solicitada a las autoridades correspondientes, se decoró con plantas, follaje y pequeños pájaros de plástico de tal manera que pareciera lo más natural posible. Para dar mayor sensación de naturalidad, se recreó una roca con papel kraft pintada con aerosol, un farol fabricado con un tubo de PVC de 1,60cm, pintado con esmalte negro, pues

los colores acrílicos no se fijaban, al que se le diseñó una pantalla de cartón que en el interior contaba con nubes simuladas con trozos de relleno de almohada, finalmente en la parte de arriba se le colocó un sombrero de unicel, pintado de negro y pegado con resistol. La base fue una caja de cartón.



El vestíbulo, que funcionó para dar previas indicaciones a los visitantes.

Archivo del museo

Siguiendo el orden cronológico del libro, el primer espacio correspondió a la primavera, los bocetos de este espacio estuvieron basados en "Voces en el parque" (3) el material más usado fue cartón corrugado doble cara, que se usó para diseñar una casa lo más parecida a la ilustración, decorada con pintura acrílica, los bordes y detalles como las ventanas y puerta fueron resaltados, usando textura de pintura inflable.

Se fabricó una barda del mismo material pintada de blanco, sobre la que se colocó un sombrero de unicel, ambas figuras se construyeron casi de una sola pieza con pocos cortes. En el piso se decidió poner pasto natural pues se asocia con la primavera; para que el piso del museo no resultara dañado por la humedad se utilizó plástico burbuja como protección. Se fabricó un sol, que se colgó en el pilar, hecho con cartón, se le pusieron recortes de papel celofan corrugado rojo y amarillo simulando los rayos, se le hizo una cara con ojos de cartulina y boca de plátano en relieve, para completar la ambientación se colocaron flores y pájaros de plástico de diferentes especies al derredor de la casa y sobre el bastidor.



La ambientación también contó con aroma, dependiendo de la estación, aquí se usó el olor fresco y dulce de la sandía. Se aplicó con roceador.

Archivo del museo

Ambientación de la primavera, basado en la primera ilustración del libro en el que ésta basado.

Fotografía de el estímulo perceptivo en los pies de los espectadores, en la ambientación de la primavera.



Archivo del museo

Durante el recorrido un guía, otorgaba el apoyo sonoro, al describir las obras.

Para el siguiente espacio nos basamos en el cuento de "Willy el soñador" (4) pues en el libro se representa un ambiente que se asocia con el verano. En el bastidor se usaron plantas de diferentes texturas, como el plástico, papel china corrugado y cartón, se pintaron y acomodaron de acuerdo al boceto, unas se engraparon en el bastidor otras entre el piso, el cual se formó con arena sílica semejando a la selva debajo, como protección, hule cristal sujeto con cinta canela, en la parte de arriba se colocaron enredaderas de plástico, que al pasar se sentían en brazos y cabeza, también había animales de peluche, iguanas, víboras y pájaros, fue el espacio que mas formas, plantas y animales debía tener, pues la exuberancia de la estación así lo requería. Respecto al aroma, se utilizó el olor dulce del plátano.



Escenografía de la ambientación correspondiente al verano.

FOTOGRAFÍAS DEL ARCHIVO DEL MUSEO

Vista del estímulo, del piso de ésta ambientación, realizado por medio de arena sílica.



El siguiente espacio fue el del otoño, con escenografía basada en "Voces en el parque" (5), el bastidor llevó una textura de hajas secas elaborada con unisel, como piso se consiguieron hojas naturales secas, con la misma protección que las anteriores, en la parte del techo se pegaron hilos a diferentes niveles; a los que se les cosió una hoja seca para dar el efecto de que van cayendo; como parte de la ambientación hicimos un árbol deshojado como los del otoño, se realizó con una base de cartón y alambre, se le adhirió papel kraft con engrudo dándole relleno y volumen, mientras sobre el tronco se colocó corteza y ramas reales, colocadas en perforaciones rellenas con silicón, también algunos pájaros. El aroma elegido fue de hierbas.



Escenografía de la etapa del otoño.

ARCHIVO DEL MUSEO

El estímulo perceptivo que se eligió para el Piso fue una cama de hajas secas.



ARCHIVO DEL MUSEO

Por último y basada en la misma obra que el otoño, la ambientación del invierno, contaba con figuras de unicel que simulaban edificios con ventanas y puertas resaltadas con pintura inflable, otros de cartón doble cara para darle más volumen, contruidos con pequeñas cortes y algunos dobleces, la escenografía, contaba con la silueta de una luna menguante en forma de plátano, elaborada en cartón doble cara y bordes resaltados, mientras en el piso se colocó nieve artificial en spray y pequeñas esferas de unicel para dar la sensación de nieve.



FOTOGRAFÍAS DEL ARCHIVO DEL MUEO

Escenografía del espacio que recrea al invierno.

Uno de los estímulos usados en esta sección fueron las nubes de delcrón; colgadas del techo, con hilo.



Como toque final se colocó en las esquinas hielo seco buscando crear la sensación de frío, recurso que sólo se utilizó el día de la inauguración, por la dificultad de mantenerlo. Al principio de la ambientación se usó un farol, como el de la entrada, pero pintado de verde, la pantalla recreaba una flor marchita, efecto que se logró usando un soporte de alambre forrado con papel amate blanco, para detallarlo se le dio una mano de pintura; en la parte superior colgamos nubes hechas con relleno de almohada. No contó olor pues se buscaba que los visitantes regresaran poco a poco a la realidad.

Por último se alquiló un traje de gorila, que una persona del Departamento de Servicios Educativos usó para representar el personaje principal "Willy", encargado de atraer la atención de las personas teniendo la oportunidad de convivir con él.

FOTOGRAFÍAS DEL DÍA DE LA INAUGURACIÓN



Fotografías que ilustran al personaje "Willy" conviviendo con los visitantes el día de la inauguración.

3.3 OBJETIVOS.-

El proyecto pretendía lograr que los visitantes experimentaran de manera distinta su visita al museo.

Se les brindó una oportunidad a las personas con discapacidad visual, pues además de la exposición se utilizaron guías didácticas que fueron impresas por "Discapacitados Visuales IAP", que narraban los cuentos traducidos al Braille.

Se buscaba tomar la obra, de Browne como pretexto, buscando una reinterpretación que fuera funcional, especialmente para personas con capacidades visuales diferentes, aunque fue diseñada para todo público.

Parte de la intención era extraer las formas y los personajes de las obras de su contexto bidimensional a un plano tridimensional y real, a partir de elementos creados con material que no siempre fue el adecuada, por razón de presupuesto.

Lo considero una reinterpretación porque además de estar basada en obra conocida, se emplearon elementos propios.

CAPITULO IV

ANÁLISIS FORMAL ESTRUCTURAL

4.1 APLICACIÓN DE LAS TÉCNICAS EMPLEADAS.-

A lo largo del proyecto apliqué varios conceptos y técnicas aprendidas en la carrera, algunas veces de índole teórico y otras prácticas; aunque cabe mencionar que se me dio la oportunidad de experimentar.

*En primer lugar por la forma de entregar y estructurar un proyecto, pues las ideas y los prototipos tenían que entregarse en orden para que las personas que conformaban el equipo lo pudieran entender mejor, además de que el escrito del proyecto final se entregó en las oficinas de la SHCP, para archivo y comprobación de trabajo.

*El proyecto implicó tener una justificación e investigación previa para dar respaldo a las ideas y requirió de los siguientes puntos:

Nombre del proyecto

A quién va dirigido (edad, condiciones, tipo de público etc.)

Tiempo de organización requerida

Justificación

Investigación

Lista de materiales

Procedimiento

Costos y presupuestos

Bocetos

*Proponer una nueva idea a partir de un trabajo ya seleccionado y reconocido, reinterpretándolo de una manera diferente para dar una nueva opción.

*Exposición de las ideas planteadas en base a dibujos, prototipos y maquetas.

*Presentación de apuntes, bocetos y dibujos para construir maquetas realizadas con materiales similares a los requeridos para el proyecto, usando una escala de acuerdo a las medidas del museo.

*Toma de fotografías, usando ángulos diferentes que puedan servir para la correcta planeación y composición armónica de los elementos en el espacio.

*Constante exploración de diversos materiales.

*Correcta organización de los materiales para aplicar un presupuesto y calcular costos.

*Improvisación de los materiales, pruebas, alternativas y experimentación hasta conseguir lo deseado de cada material.

*De acuerdo con mi experiencia, recomendar materiales para un mejor aprovechamiento de los recursos.

*Los conocimientos aplicados de la psicología del color.

*Los conocimientos adquiridos en clase, ayudaron a la correcta recreación de las ilustraciones del libro que sirvió como base.

*Uso de diferentes técnicas aplicadas de pintura como lo son: el pincel seco, igualación de color, pintura a gran escala etc.

*Creatividad en el uso de materiales y técnicas que provocaron una impresión más natural, requerida en el proyecto, y así elaborar formas que se asemejen más a la realidad.

*Realización de prototipos con diversos materiales para tener un enfoque práctico, respecto al comportamiento y desgaste.

*Manejo de diferentes formas de crear texturas.

*Aplicar los conocimientos básicos de la carrera al fabricar los bastidores del tipo y el tamaño requerido a partir sólo de tiras de madera, y la forma correcta de tensar la tela con la herramienta adecuada para lograr que dure más tiempo.

*El procedimiento para usar y mezclar los colores logrando su óptima utilización, usar alternativas para mezclarlos con materiales como: polvo de mármol, tierra, y otras cargas para obtener texturas fáciles de percibir y duraderas.

*La manera de usar perspectivas y escalas para no alterar el dibujo original.

*El uso correcto de los colores al obtener una armonía en el espacio recreado.

*Recomendar el mejor tipo de pintura por su secado, practicidad y permanencia.

*Uso de perspectivas aplicadas en diseños de tercera dimensión.

*El correcto uso de distintos pegamentos y su aplicación en los diferentes materiales.

*Diseño, distribución y aprovechamiento de los espacios.

*Uso de herramientas especializadas.

*Poner en práctica los conocimientos adquiridos en computación al hacer uso de programas de diseño, especialmente los de edición de imágenes, utilizados en el diseño de las guías didácticas e invitaciones de la inauguración.

*El registro de la inauguración con fotografía, imágenes digitales y de video para archivo del museo.

4.1.2 TÉCNICAS USADAS, LISTA POR DISCIPLINA.-

Pintura.-

- 1.-Pincel seco
- 2.-Pintura a gran escala
- 3.-Perspectivas
- 4.-Teoría del color
- 5.-Texturas
- 6.-Fabricación de bastidores

Fotografía.-

- 1.-Uso de flash
- 2.-Tomas de diferentes ángulos (de la azotea y desde la entrada)
- 3.-A partir de una fotografía elaborar la sección áurea de un espacio
- 4.-Uso de cámaras digitales y de video

Dibujo.-

- 1.- Dibujo de imitación
- 2.- Apuntes, bocetos y dibujos
- 3.-Diseño de un espacio
- 4.-Proponer posibles planteamientos a partir de dibujos

Informática.-

- 1.-Uso de software especial para edición de imágenes (Photoshop)
- 2.- Uso de software especial para efectos de texto con imagen (Illustrator)
- 3.-Manejo de cámaras digitales y de video

Escultura.-

- 1.-Maquetas
- 2.-Escalas
- 3.-Pasar de un dibujo a una forma tridimensional
- 4.-Ubicación en el espacio
- 5.-Armonía del espacio con las formas
- 6.-Papel mache con estructura de alambre
- 7.-Utilización de materiales que tengan plasticidad
- 8.-Diseño de espacios

4.2 DIMENSIONES**-LAS DIMENSIONES DEL ESPACIO****RECREADO:**

Largo: 20m

Ancho: 3m

Alto: 5m

-DE LA MAMPARA DEL ESPACIO LÚDICO:

Alto: 2m

Ancho: 60cm

Largo: 50cm

-DE LA PINTURA DE NUBES EN EL**AUDITORIO:**

Alto: 6m

Ancho: 6.55cm

-DEL ESPACIO LÚDICO:

Largo: 3m

Ancho: 3m

Alto: 4.50cm

-HUELLAS DE GORILA QUE SE USARON COMO HILO CONDUCTOR:

Alto: 3mm

Ancho: 20cm

Largo: 25cm

-De los bastidores:

Largo: 5m

Ancho: 5m

-DE LAS FORMAS RECREADAS:

Alto: 1.68cm

Vestíbulo:

Ancho (base): 60cm

-FAROL:

Largo (base): 60cm

-Primer espacio (primavera):

CASA.-

SOL.-

Alto: 1.20cm

Diámetro: 50cm

Ancho: 1.45cm

BARDA.-

Largo: 1.05cm

Alto: 55cm

Ancho: 5cm

Largo: 1.05cm

-Segundo espacio (verano):

-Tercer espacio (otoño):

FLORES Y HOJAS.-

ÁRBOL DE PAPEL MACHÉ.-

Alto: 80cm (Aproximadamente)

Alto: 1.60cm

Ancho: 30cm (Aproximadamente)

Ancho: 30cm

Largo: 35cm

-Cuarto espacio (invierno):

Largo: 50cm

EDIFICIOS PLANOS.-

FAROL.-

Alto: 50cm, 70cm y 80cm

Alto: 1.68cm

Ancho: 2cm

Ancho (base): 60cm

EDIFICIOS CON VOLUMEN.-

Largo (base): 60cm

Alto: 1.40cm

Luna en forma de plátano:

Ancho: 30cm

Diámetro: 30cm

4.3 LISTA DE MATERIALES

REQUERIMIENTO	CANTIDAD	UNIDAD
Papel Kraft	1	Rollo
Hojas de árbol de utilena	5	Bolsas
Pasto sintético	16	Metros cuadrados
Pasto real	16	Metros cuadrados
Fieltro Amarillo	1	Metro
Hilo Nylon (delgado)	6	Carretes

Manta Cruda de 2.90m de ancho	85	Metros
Copa de palmera de utileria	3	Piezas
Plástico cristal (grosso)	16	Metros cuadrados
Pintura Acrilica: -Verde hoja -Azul Ultramar -Amanillo Medio -Rojo primario -Negro -Blanco	3 de cada color o vania dependiendo	Litros
Aves de utileria medianas (Palomas, urraquitas, tordos, canarios)	10	
Hule espuma de 2cm de ancho	1	Placa
Arena Silica	5	Costales
Papel crepe (verde y verde claro)	3	Paquetes
Cortadores de unisel	2	Piezas
Tubo de PVC (2m de largo, 3 pulgadas de diámetro)	2	
Papel Amate (blanco)	2	Piegos
Resistol Blanco	1	Galón
Decron	5	Bolsas
Cinta doble cara (gruesa y delgada)	5	Rollos
Placas de unisel (delgada 2cm y gruesa 3cm)	5	Placas
Nieve en spray	4	Botes
Engrapadora de Presión	2	Piezas
Grapas de repuesto	2	Cajas
Cinta antiderrapante	2	Rollos
Cinta aluminizada (tipo ducto)	9	Rollos
Placas de cartón doble cara	20	Placas
Sombreros de unisel	2	Piezas
Flores artificiales (Diferentes especies)	10	Piezas de cada especie
Celofán (rojo y amarillo)	5	Piegos
Brochas (grandes 6 pulgadas, medianas 3pulgadas y chicas 1pulgada)	4	Piezas de cada medida
Pinceles (diferentes tamaños)	20	Piezas

Tijeras	4	Piezas
Cutter	6	Piezas
Repuestos de cutter	3	Cajas
Pegamento transparente	6	Tubos
Tablas de Triplay	5	Mamparas anteriores
Macocel (3mm y 1.20x60cm)	7	Tablas
Caladora	1	Pieza
Franela (verde)	16	Metros
Franela (roja)	10	Metros
Lámpara de piso	1	Pieza
Sillón	1	Pieza
Plátanos de utileria (plástico y unisel)	100	50 de cada uno
Banca de parque	1	Pieza
Macetas (con plantas naturales)	8	Piezas
Polyo de mármol	1	Bote (grande)
Hojas secas	5	Bolsas
Engrudo	1	Lata
Bolitas de unisel	5	Bolsas
Tiras de Triplay (diferentes tamaños)	20	Piezas
Tachuelas	150	Piezas
Pinzas	2	Piezas
Aguas	10	Piezas
Hilo (café)	4	Carretes
Hilo (Blanco)	10	Carretes
Segueta para madera	7	Piezas
Flexometro	2	Piezas
Clavos	150	Piezas
Silicon	2	Tubos

CAPITULO V

DESARROLLO PROYECTUAL

5.1 MODIFICACIONES, CAUSAS Y SOLUCIONES.-

Proyecto basado en la exposición "Los sueños de Antonio" obra de Anthony Browne, traída a México a través del Museo de Arte de Zapopan. El primer problema se presentó con las obras pues no todos los libros llegaron completos como se esperaba; el que llegó casi completo fue "Voces en el parque", y por esta razón fue el que se tomó como referencia para el proyecto.

El título propuesto fue espacio lúdico y multisensorial, buscando que los visitantes percibieran el espacio por medio de formas que estimularan sus sentidos, objetivo que se logró sacando los personajes de las obras para elaborarlos en tercera dimensión; agregándoles texturas apegadas a la realidad pero suaves, pues debía ser inofensivo.

El espacio que se proporcionó para este proyecto fue la sala de percepción táctil "Francisco Zúñiga", que se encuentra en el primer piso del mismo recinto; un factor importante fue el reducido espacio con el que cuenta, así que se eligió tomar sólo una serie, (el libro anteriormente mencionado) y repartir las 25 obras bidimensionales en el corredor, para que la idea pudiera tener sentido, se decidió dividirlo en cuatro espacios de 4x4mts, para que en cada uno se desarrollara una parte de acuerdo a la historia, se pensó que fueran los cuatro elementos pues era el número de salas que teníamos, pero era una idea muy predecible y había sido usada con anterioridad, al final se optó porque fueran las cuatro estaciones del año.

En un principio se pensó únicamente para personas con discapacidad visual, y de hecho fue la preocupación principal del proyecto, pero en base a la experiencia que se ha tenido con otras visitas guiadas, nos dimos cuenta que cualquier persona podía hacer el recorrido otorgándoles un antifaz, un bastón, una breve introducción de cómo usarlo y qué es lo que había en el recorrido, pues se ha hecho otras veces en esta sala, como ejemplo: "Animales impuros" Esculturas de Masafomi Ofumi, donde el artista dio un permiso especial para que los visitantes pudieran tocar sus obras, aunque como el espacio multisensorial también contaba con apoyo visual, posteriormente se podía hacer el recorrido, si lo deseaban, sin antifaz como también contaba con estímulos sensoriales en el piso y en el techo, se les pidió que se quitaran los zapatos y se remangaran sus ropas.

Como la idea general era que las personas pudieran tocar, se usó como material base cartón corrugado doble cara y unicel, pues después de varias pruebas se decidió que

además de ser materiales resistentes, son también inofensivos, para la ambientación se usaron flores, pasto arena, etc., de acuerdo con la estación del año recreada.

Como ya lo había mencionado la sala táctil ocupó el pasillo que contaba con arcos a lo largo, por ello tratando de evitar que las obras sufrieran de agresiones por la luz solar, se evaluó la situación del lugar, pues únicamente se habían expuesto esculturas en este espacio.

Se decidió tapar los arcos para evitar la luz directa en las obras, utilizando bastidores sobre los cuales se pintaron obras de Browne, se fabricaron cuatro, para aplicar la solución se nos dieron tiras de madera que no medían el largo necesario, por lo que se clavaron unas con otras para lograr lo que se requería; funcionaron como estructura, pues sobre ellos se dispusieron algunas de las formas ya que la parte de la pared no se podía invadir mucho, porque de ella se colgaron las obras, la parte que da hacia la entrada sólo se forró con papel kraft, con el fin de ocultar y mantener la expectativa; también se había pensando en forrar los pilares con papel kraft semeando árboles, pero por el tiempo y el cambio de temática no se logró. La solución fue subir las plantas que adornaban el patio principal, que ayudaron a tapar los pilares.

Para que la exposición pudiera apreciarse completa, se dividió en tres partes, pues contó con 50 obras; la primera parte se llevó a cabo en el auditorio que se encuentra en la planta baja, aquí se decidió empezar con las ambientaciones cerrando el espacio del auditorio con una pared falsa, realizada de mamparas de anteriores exposiciones, se decoró con nubes.

Respecto a la serie de huellas de gorila, se buscó un material resistente en base a las pruebas y los prototipos, se optó por que estuvieran hechas de macocel; el sillón que se colocó en el espacio lúdico debía ser rojo, la solución más práctica fue tapizarlo con franela, además de que le daba una textura más suave, para la ambientación, se pensó primero en pintar el espacio pero se veía oscuro y era poco agradable al tacto, así que se forraron las paredes con franela, de textura se le pegaron plátanos cortados en diagonal o transversal para que dieran la impresión de salir de las paredes, el problema fue que los de unicel se deshacían con el pegamento transparente que pegaba bien los de cartón, así que se les pegó una protección de cartulina con pegamento blanco y encima se colocó el otro pegamento; en la parte del piso se había decidido poner cartón doble cara y pintarla para que pareciera madera, pero ya habíamos tenido problemas de que se moja el piso y al poco tiempo ya no es funcional, como solución se cambió por piso de linóleoum, además de que fue más fácil su colocación pues bastó con fijarlo al piso con tachuelas.

Se había previsto poner pasto natural en el vestíbulo, pero por problemas de presupuesto, se volvió a usar pasto sintético que sobró de una anterior exposición.

En el proyecto original, se tenía planeado poner bocinas en la parte del techo que relataran la historia, la cual se repetiría cada cierto tiempo, pero por tiempo y presupuesto no se logró, otra opción fue planear recorridos con horarios cubiertos por los guíos del museo.

En el primer espacio el problema fue el pasto natural pues podía dañar el edificio, como protección se puso debajo hule cristal. En un principio la casa de cartón fue suficiente, pero cuando cerrábamos los ojos para tocarla no se reconocía, así que se decidió resaltar los detalles tales como puertas y ventanas. En el primer espacio hay un arco en la pared que reducía el espacio, así que se buscó una perspectiva para que la casa diera la impresión de salir del arco para aprovechar el espacio al máximo.

En el ambiente selvático se empleó un piso de arena sílica, en la parte inferior de se colocó hule cristal que se fijó con cinta canela pues al pisarlo se movía; el problema con las plantas fue que se pintaron después de cortarlas como consecuencia se doblaron, para evitar que quedaran chuecas se engraparon en el bastidor, en el techo se pegaron enredaderas de plástico, pues son más prácticas, ya que las naturales no aguantarían el tiempo de exposición, se pegaron con cinta canela porque el edificio no se puede perforar, era la manera más prudente de ponerlas.

En el siguiente espacio la protección del piso fue igual que la anterior. En los hilos que se colocaron en el techo las hojas se habían pegado con resistol, pero se caían con el movimiento, la solución fue coserlas con el mismo hilo.

En el último espacio se esparció nieve artificial en spray en el piso, el problema fue que al secarse se endurecía, provocando que lastimara, como alternativa se emplearon pequeñas esferas de unicel.

Al principio se había pensado que los faroles tuvieran una conexión eléctrica, pero se omitió porque no es perceptible y por el tiempo de elaboración.

Cuando se realizó la estructura del proyecto, se pensó que en la entrada se podía hacer una figura de gorila que tuviera textura de peluche, pero el tiempo no permitió hacerlo, así que se substituyó por una persona disfrazada que resultó mejor, ya que la gente se sintió en confianza por los ánimos que el personaje les daba.

5.2 Conclusiones y Observaciones.-

El Proyecto del espacio multisensorial se fundamenta en una metodología perceptual que exalta los sentidos y emociones del participante mediante la privación temporal de la vista. Es un sistema didáctico que utiliza tacto, sonidos, aromas e imágenes para transmitir historias, que en un principio eran sólo para videntes. El espacio es un escenario para la liberación de los sentidos y emociones, construido artificialmente recreando ambientes naturales. Este proyecto propone que la experiencia no sea sustituida por lo simbólico; no es lo mismo que te platiquen una situación a que la experimentes. Es un método de conocimiento a través de las emociones que se propicia con la potencialización de los sentidos.

Es una oportunidad, de percibir por un momento un mundo fantástico, y fuera de la rutina pues la percepción esta en todo momento, se define como el mantenimiento del contacto, por parte del organismo con su medio ambiente, sus estados internos y su propia postura del movimiento.¹⁷ La senso-percepción no es tan solo un concepto, es una vivencia cotidiana rica en experiencias, en texturas y colorido, es un profundo ejercicio para la sensibilidad. Ya que se convierte en una experiencia personal, pues a pesar de que los estímulos son los mismos cada persona va a vivirlo de manera diferente. No se puede explicar con sólo palabras los colores ni tener la misma percepción respecto a un estímulo, es de carácter privado.¹⁸

Respecto a la senso-percepción, sabemos que hay dos reglas fundamentales:¹⁹

1.- Organización._ Pequeñas unidades que se agrupan en una mayor.

Esta primera parte la podemos encontrar en el proyecto desde el principio, pues las ambientaciones, y las formas que hay en estas se van dando poco a poco pues se empieza en el corredor y pasa al espacio multisensorial donde las formas están dispuestas en secciones ordenadas de acuerdo a la planeación del artista.

2.- Reconocimiento._ La forma se percibe como un objeto con significado.

Los objetos que hay en los espacios tienden un reconocimiento por la forma y el volumen que se les dio; además de la asociación de los demás estímulos, como el aroma y el apoyo sonoro pues la percepción no se da a partir de sensaciones independientes.²⁰

¹⁷ WILEY, Jonh. *Psicología de la percepción humana*, México, 3rea. Ed. Editorial Limusa, 1983

¹⁸ GOLDSTEIN, Bruce. *Sensación y percepción*, España. 4ta ed. 1995. P. 121-122

¹⁹ *Ibidem* P. 122

Respecto a la composición, se usaron dos formas, la primera fue museográfica, pues la serie *Voces en el parque* que es en la que está basada el espacio multisensorial, se colocó en la pared del corredor; la serie se dividió en cuatro, de la primavera al verano. El trabajo fue distribuido por el departamento de museografía apegándose a los bocetos que habíamos desarrollado, basados en el libro. La segunda de acuerdo al orden cronológico del libro según el autor, pues para cada espacio escogimos, una ilustración que se apegaba a la ambientación requerida; es decir, que el orden se apegó más al trabajo de Browne pues así lo requería el espacio y el jefe del departamento.

Las vivencias que la psicología denomina sensaciones son la fuente principal de información y de conocimiento del mundo exterior y de nuestro propio cuerpo, y hacen posible además su interrelación mutua.²¹ "Se denominan sensaciones exteroceptivas aquellas que comunican al hombre, por medio de circuitos nerviosos, con el mundo exterior. A este grupo pertenecen dos sentidos que actúan por contacto físico, que son el tacto y el gusto, y tres que actúan a distancia, el oído la vista y el olfato, cuyas terminaciones nerviosas son estimuladas por moléculas emitidas por el objeto oloroso." Estos últimos sentidos transespaciales y por ello anticipatorios permiten la teledetección, con toda su estela de consecuencias biosociales (prevención, autoprotección, etc.). Cada sentido es fuente de vivencias muy diversas.

Después de un estudio de las percepciones, y teniendo en cuenta el programa con el que había estado trabajando el museo en relación a los discapacitados y débiles visuales, se generó la sala de Percepción Táctil, también se decidió hacer este trabajo sin olvidar al público general, por ello se incluyó apoyo visual.

Una de las conclusiones a las que llegamos fue que la percepción de los ciegos diametralmente es distinta a la de los entes visuales, pues los últimos al hacer un recorrido con los ojos cerrados, necesitaban el apoyo visual para reforzar o aclarar sus sensaciones. "Sólo cuando la información visual es ambigua, equivoca o insuficiente, el sujeto trata de resolver su indeterminación con la ayuda complementaria del tacto o del oído."²²

En cambio las personas con capacidades diferentes no necesitaban más para comprender el espacio; respecto a esta situación Hellen Keller, ciega y sorda de nacimiento, escribió: "Los críticos suponen que la ceguera y la sordera nos separan completamente de las cosas que

²⁰ *Ibidem* P. 182

²¹ GUBERN, Roman. *La mirada opulenta. Exploración de la iconosfera contemporánea*, Barcelona. 1987. Ed. Gustavo Gili. P. 4

²² ROCK, Irving y HARRIS, Charles. *Vision and touch. Perception: Mechanisms and models*, San Francisco. Ed. Freeman and Co. 1972. p. 269

gozan los que ven y oyen. No soy yo quien debe decir si vemos mejor con la mano o con el ojo; pero no hay nada nebuloso o incierto en lo que tocamos (...) He tocado al tigre solamente en un museo, pero lo he oído hablar al poner mi mano en los barrotes de su jaula"²³

Las vivencias suministradas por cada sentido son específicas y diferenciadas, conocimiento perfeccionado modernamente a través de la experiencia de los ciegos congénitos operados de cataratas, que muy raramente pueden reconocer por la visión objetos que les son muy familiares por el tacto y admiten maravillados, por ello, que la experiencia táctil no era suficiente para suministrarles un verdadero conocimiento de las formas del espacio.

O como lo menciona Merleau-Ponty: la información visual y la táctil en la percepción de extensiones y de superficies, hace muy razonable su hipótesis de la "tactilidad pura" de los ciegos congénitos como un fenómeno muy particular y diverso de la tactilidad integrada del vidente. "Cada órgano de los sentidos interroga al objeto a su manera"²⁴, es por esta razón que decidió complementarse con aromas diferentes, y con el apoyo sonoro que se dio por parte de los guías del museo, quienes alentaban a tocar las formas, explicaban y algunas veces narraban el libro, esto les dio mucha confianza a las personas.

En gran parte el contenido de este espacio, fue imaginativo, es decir, no existen gorilas o chimpancés gigantes que hablan, en este punto se presentó la pregunta, ¿Y cómo se va a reconocer algo que no existe?

La investigación me llevó a encontrar un texto en el libro de La Mirada Opulenta²⁵ en donde se indica que el lenguaje ha permitido al hombre tener relación con las cosas en ausencia de ellas, nombrándolas y relacionando su realidad; el niño y también el adulto, aprende y utiliza palabras, independientemente de su conocimiento y experiencia del referente (objeto nombrado). Mucha gente habla de la India o de astronaves sin haber visto nunca una auténtica. Esta independencia entre conceptualización y experiencia permite la acuñación de palabras sin referente en la realidad empírica, aunque sí en la realidad del imaginario, mitológico o no: infinito, levitación, sobrenatural, milagro, sirena, centauro, dragón alado, unicornio, etc. También en la representación icónica existen no solo las formas ontológicamente imposibles en la realidad tridimensional (como el famoso triángulo de Penrose) sino sobre todo imposibles verosímiles, (...) Todos los casos citados constituyen objetos o sujetos ontológicamente imposibles, cuya carencia referente en la realidad empírico no impide que sea posible nombrarlos, imaginarlos o representarlos icónicamente.

²³ COHEN, Josef. *Sensación y Percepción auditiva y de los sentidos menores*, México, ed. Trillas 1978, p.66

²⁴ MAURICE, Merleau-Ponty. *Fenomenología de la percepción*, Barcelona, Ed. Peninsula 1975, P. 238

²⁵ G'UBERN, Roman. *La mirada opulenta*, México 1992, ed Gustavo Gilli, P.418

A los monstruos sin referente en la realidad empírica Lefebvre²⁶ los define como "representación de una representación" es decir, como representación gráfica de una fabulación (representación psíquica). Para lograr que las personas tuvieran esta representación psíquica, para entender el espacio, como ya lo mencione antes, necesitábamos que leyeran el libro así que el día de la inauguración se les entregó a las escuelas de ciegos y débiles visuales folletos en Braille, y para las personas sin estas limitantes los libros del autor estaban al principio del recorrido, en el espacio lúdico, después se pusieron allí también folletos.

Desde el principio nos referimos siempre a re-presentaciones y no a presentaciones, distinción crucial en este punto de nuestras reflexiones. "La representación significa la sustitución o evocación de un original ausente (no presente)"²⁷; como lo eran los personajes y ambientes de Browne. La diferencia entre la presentación de un sujeto u objeto ante un observador y su representación icónica radica en que esta segunda se basa en una duplicación simbólica o transfiguradora por intervención humana, nosotros reinterpretamos un libro para mostrarlo en tercera dimensión, desde nuestro punto de vista.

Respecto a los colores elegidos, como ya lo mencione se trató de una representación, y por lo tanto los colores tenían que ser los mismos al objeto ausente; comprendiendo las fines del autor. Este apoyo para las personas visuales fue significativo pues como lo dice el test proyectivo de Rorschach, las actitudes emotivas se relacionan con el color.

Además algunas veces existen ilusiones somestésicocinestésicas, pues las sensaciones cenestésicas²⁸ y la percepción somestésica²⁹ son completamente extrañas la una para la otra, por esta otra razón se decidió dar apoyo con un recorrido visual, y libre.

Y en el caso de las personas con capacidades diferentes sabíamos que la forma es el medio más primordial para percibir el espacio. "Los contenidos intelectuales se asocian a la forma. Ésta es una constante en los trabajos de psicología experimental (Rorschach, Schachtel), ya que parten siempre de la hipótesis de que el color produce una respuesta esencialmente emocional, mientras que la forma tiene un mayor contenido representacional, cognitivo e intelectual".³⁰

²⁶ LEFEBVRE, Henri. *La presencia y la ausencia. Contribución a la teoría de las representaciones*. México. D.F. 1983. Fondo de cultura Económica. P. 23.

²⁷ Op Cit

²⁸ Cinestesia: *Es el sentido muscular, sensibilidad a la posición muscular y el movimiento.*

²⁹ Somestesia: *El sentido de la piel, es la sensibilidad al calor, al frío a la presión y al dolor.*

³⁰ Op Cit. P. 369

Al final se presentó un espacio en donde convivieron personas que se comprendieron unas a otras, esto lo digo por experiencia propia, y sabemos que el objetivo principal de la muestra se cumplió al observar, las entrevistas que realizó el periódico "Crónica" a algunos de los visitantes invidentes de diferentes edades, como ejemplo, Yuliana Sánchez Cortés de 22 años, "Veo todo lo que siento y me imagino lo que mi hermana me describe. Sé que aquí hay changotes y colores, aunque no puedo explicarte como son para mí."³¹

Carlos de 8 años, ciego de nacimiento quien comenta: "Lo que siento esta en mi mente porque yo tengo mi propio mundo en el que también hay animales desiertos y sol".³²

Otro de los objetivos cumplidos es que fue un proyecto que recibió buenas críticas de los medios de comunicación, de la Internet y algunos periódicos como: Crónica, Reforma y El universal. A pesar de los materiales con los que se trabajaran y las improvisaciones que se tuvieron que hacer algunas sobre la marcha

En lo personal algunos de mis conocimientos se pusieron a prueba y aprendí mucho de la retroalimentación con mis compañeros de trabajo.

³¹ MACIAS, Torres Nora. Si no pueden ver el arte, si pueden tocarlo, olerlo y sentirlo. México, D.F. Crónica, 21 de mayo del 2004.

³² *Ibidem*

BIBLIOGRAFÍA

Antonio Ruiz "El Corso", 2da. ed., México, D.F, Américo Arte, 2001, 144pp.

BROWNE, Anthony, Voces en el parque, 1era. Ed. México, Fondo de Cultura Económica, 32, pp. 1999.

BROWNE, Anthony, Willy el soñador, 2da. ed. México, Fondo de Cultura Económica, 28pp. 2001.

COHEN, Jozef, Sensación y Percepción Auditiva y de los sentidos menores, México. Trillas 1978.

GOLSTEIN, Bruce, Sensación y percepción, España, 4ta ed. Pp.522

GUBERN, Roman. La mirada opulenta, Exploración de la iconosfera contemporánea, Barcelona, 1987. Ed. Gustavo Gili

MATHEOS-Corredor, J. Tamayo, Barcelona, España, ed. Poligrafía, S.A. 1987. 128pp.

MAURICE, Merleau-Ponty, Fenomenología de la percepción, Barcelona 1975, Ed. Península

LEFEBVRE, Henri. La presencia y la ausencia. Contribución a al teoría de las representaciones, México, D.F. 1983. Fondo de Cultura Económica.

ROCK, Irving. Vision and touch, Perception: Mechanisims and Models. San Fransisco 1972 Ed. W.H Freeman and Co.

WILEY, Joh. Psicología de la percepción humana, México 1983. 3era reimpresión. Ed. Limusa.

Folleto

La Vocación y sus reflejos. Ciudad de México, Talleres de impresión Estampillas y Valores (TIEV) de la SHCP, diciembre 2003. 55pp.

"Nidos, Nudos y Cadenas". Ciudad de México, Talleres de Impresión de Estampillas y Valores (TIEV) de la SHCP, marzo 2004. 33pp.

Tiempo Extra Editores. Ciudad de México, Talleres de Impresión de Estampillas y Valores (TIEV) de la SHCP, marzo 2004. 58 pp.

Hemerográfico

MACIAS, Torres Nora. Si no pueden ver el arte, si pueden tocarlo, olerlo y sentirlo. México, D.F. Crónica, 21 de mayo del 2004.

SEVILLA, María Eugenia. Muestran los sueños de Anthony Browne. México, D.F. Reforma, 21 de mayo del 2004.

QUIJAS, Fabiola. Espacio multisensorial para disfrutar el universo de Anthony Browne. México, D.F. El universal, 21 de mayo del 2004.

Internet

cna.gob.mx

conaculta.gob.mx

fce.com

imaginaria.com