

PROYECTO ■
MUSEO DEL JUGUETE
 ■ ■ ■ ■ ■ RONDA GOLANOS LINDRES

UBICADO EN AV. REVOLUCIÓN NO 1579 COL SAN ANSEL INN CP 01000 MÉXICO DF



WZSO-
 UZBUNAS+ER



VO-40



CARRERA
 REDDIO-FLYER



Carra de PAPA



Pizarra
 E+Ch d SKB+Ch



HULA HOOP



LINCOLN LOGS



MATA+ERAS



+URIS+d



Pa+INES



CUERDA



RESORTE
 SLINKY



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 está 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.

Ron
Bol

signed by
Ron Bol
DN: cn=Ron
Bol,
o=Aqueo,
c=MX
Date:
2021.09.28
08:45:27
-06'00'
Reason: I am
the author of
this document
Location: MX

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
FACULTAD DE ARQUITECTURA
TALLER JORGE GONZÁLEZ REYNA





Laberinto "graffiti" cubierta del proyecto

Dedicatoria

a mi mamá
por su cariño, por alentarme, por apurarme.

a mi familia
por su apoyo incondicional

a mis maestros
touche!

a mis amig@s
por hacerme la carrera más leve






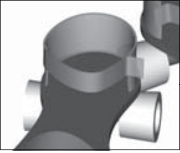
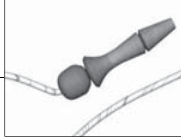
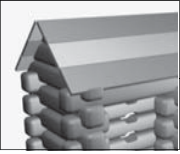


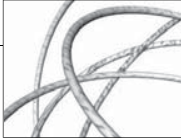

Agradecimientos

Agradezco la paciencia, la ayuda, la experiencia, el entusiasmo, el impulso, el empeño, la sabiduría transmitida y la inspiración de **mi Mamá**, Edelmira Linares; **mi Familia**; Rigel Bolaños, Robert Bye, mi papá, Federico Bolaños, Clara Puchet, Sirio y Marduk Bolaños, Janick y Rigel Jr.; Marcos Mazari y Luis de la Torre, Maestros fuera y dentro de la cancha, **mis Maestros**, Álvaro Sánchez, Luis Solís, Jorge Quijano, Ernesto Natarén, Lorenza Capdevielle, Miguel Murguía, Germán Ortega, Marc Treib, Stanley Saitowitz, Margarita García, y a todos aquellos que hicieron mi formación completa y condimentada, también gracias a Felipe Leal y Eduardo Navarro por su preocupación y dinamismo, gracias a Fabienne Lagarrigue Y Marianne Potvin, por sus inmejorables aportaciones de ideas y objetos, gracias a todos que con un pequeño granito de arroz ayudaron a la producción de este mi juguete preferido.



La imaginación es más importante que el conocimiento. **Albert Einstein**

ÍNDICE

	INTRODUCCIÓN.....	4	UBICACIÓN.....	35	
	INFORMACIÓN PRELIMINAR.....	5	¿Dónde? Planteamiento del terreno Contexto Plan parcial - Restricciones y limitaciones Historia de la zona Cronología Histórica de San Ángel		
	CONCEPTO.....	8	CONCEPTO FORMAL.....	49	
	Génesis Función Estado Actual Operación del museo y Financiamiento Temática Proceso Económico de creación y soporte Analogía Juguete vs Museo Guía para comprar un juguete (o un museo, en este caso)		Propuesta Formal		
	JUGUETES.....	11	PROGRAMA.....	51	
	El juguete mexicano internacional La cultura internacional del juguete Juguetes mexicanos ¡de a de veras! Salón de la fama del juguete de Estados Unidos Origen de algunos juguetes Marcas de juguetes del mundo Puppets with a purpose (Títeres con un propósito)- Unicef Contexto Nacional Serie de timbres de los juguetes mexicanos Segunda Bienal Internacional Juguete Arte Objeto Día de los niños México DF 30/04/00		Análisis de Áreas y niveles Descripción por local Propuesta de personal del museo		
	EJEMPLOS ANÁLOGOS.....	23	CATÁLOGO DE PLANOS.....	55	
	Museo del Juguete en Ibi, España Museo del Juguete de Cataluña, Figueres, España Museo Bethnal Green de la infancia en Londres, Inglaterra Otros Análogos		PLANOS: Ubicación, Arquitectónicos Detalles, Constructivos Albañilería, Estructurales Inst. Eléctrica, Inst. Hidráulica Inst. Sanitaria, AA/ Extracción Acabados, Carpintería Mobiliario, Jardinería y Perspectivas		
			PRESUPUESTO.....	120	
			APÉNDICES.....	121	
			Directorio de Museos Análisis de Estructura Encuesta preliminar de estudio Conclusión		
			BIBLIOGRAFÍA.....	129	



Es muy cierta la creencia de que todos llevamos un niño dentro, todos tenemos ese espíritu juguetón en nuestro interior que arde en deseos del juego, es este espíritu que muchas veces nos mantiene con una sonrisa en un día gris, en un día donde nada sale bien, que nos aísla de las superficies puntiagudas de algunos exteriores, es el espíritu que nos mantiene en el entendimiento con nuestros objetos de afección.

Al juntar una pequeña colección de latas vacías me di cuenta que lo único que hacía era llenarme de pequeñas compañías juguetonas y llenas de colores, a pesar de que nunca transforme la función que estas tenían (contención), me sentía satisfecho y realmente feliz cada vez que encontraba una lata que destacara entre las que ya tenía, no importaba si era de cerveza o si no me la había tomado yo, lo que importaba es que se ponía a la altura de los juegos poco comunes de colores, franjas y diseños propios de su clase, que por lo general no eran nacionales, también tenían una esencia pícaro y traviesa donde se salían con la suya al no revelar su contenido en un idioma que yo entendiera. Con los juguetes puedes tener las emociones más cargadas de júbilo y alegría siempre y cuando conserves la condición ligera y fantasiosa.

Creo que ese, mi niño interno, creció con mi pequeño adulto de la mano, y ahora no se despegan, inclusive el niño presume de ser el mayor siendo así el que domina con sus travesuras y energía los pensamientos que fuera a ejecutar. Es aquel niño que no me deja dar un paso si sabe que no hay diversión, es este el que deja fuera la seriedad de mis palabras en una charla. Es este, el que jamás quisiera perder, el que se entiende con una generación de su edad, el que me regala una sonrisa cuando más la necesito. El mismísimo que me demanda un proyecto que me haga sonreír.



Niño y trompo
 “Cada vez que lo lanza...cae, justo,...en el centro del mundo.”
 Octavio Paz



Definiciones Básicas

museo (gr. *mouseion*)

- 1 *m.* Lugar destinado para el estudio de las ciencias, letras humanas y **artes** liberales.
- 2 Lugar en que se guardan y exponen **objetos notables** relativos a las ciencias y a las artes.
- 3 Institución, **sin fines de lucro, abierta al público**, cuya finalidad consiste en la **adquisición, conservación, estudio y exposición de los objetos que mejor ilustran las actividades del hombre**, o culturalmente importantes para el desarrollo de los conocimientos humanos.
- 4 *p. ext.* Lugar donde se exhiben objetos o curiosidades que pueden atraer el **interés del público**, con fines turísticos.
- 5 En la antigüedad, templo de las musas.
- 6 Pequeña colina de Atenas consagrada a las musas.
- 7 Parte del palacio de Alejandría donde Ptolomeo (308-246 a. C.) reunió a los sabios y filósofos más célebres, y donde estaba situada la famosa biblioteca que más tarde fue incendiada.

juguete (probl. del prov. ant. *joguet*, de la raíz de *jugar*)

- 1 *m.* Objeto hecho expresamente para jugar los **niños**.
- 2 Persona o cosa dominada por una fuerza material o moral: ~ **de las olas, de las pasiones**.
- 3 Burla o chanza.
- 4 Obra musical o teatral breve y ligera: ~ **lírico**.

niño, -ña (base rom. *ninnus*, voz descriptiva)

- 1 *adj.-s.* Que se halla en la niñez: **es muy ~ aún; ~ probeta**, bebe probeta.
- 2 *p. ext.* **Que tiene pocos años**.
- 3 *fig.* Sin experiencia o reflexión.
- 4 **Niño bitongo o zangolotino, muchacho ya crecido que quiere pasar por niño**.
- 5 Niño de la bola, el Niño Jesús, por la bola del mundo con que a veces se le representa; *fig.*, persona afortunada.
- 6 *fig.* Niño gótico, señorito cursi.
- 7 *fig., fam.; m., f.* Persona soltera, aunque tenga muchos años.
- 8 **Amér.** Tratamiento cariñoso que dan los sirvientes a los señores, en vez de don o doña: ~ **Pedro murió a los 50 años**.
- 9 Niña bonita, número quince, esp. en los sorteos. FR *Ni qué ~ muerto*, expresión con que se enfatiza una opinión despectiva.

lúdico, -ca

1 *adj.* Perteneciente o relativo al juego. También **lúdico**.

tesis (gr. *thesis*)

- 1 *f.* Proposición mantenida con razonamientos.
- 2 Trabajo de investigación, escrito, exigido para la obtención del grado de doctor.
- 3 Opinión de alguien sobre algo.
- 4 MÚS. Acento que corresponde a cada primer tiempo del compás. Pl. *tesis*.

Juguete en otros idiomas

Afrikaans : Speelgoed	Español: Juguete	Macedonés : Igracka
Alemán : Spielzeug	Finlandés : Leluja	Malayo : Permainan
Árabe : Lu'ba	Flamenco : Speeltje	Noruego : Leker
Bengalí : Khelna	Francés : Jouet	Polaco : Zabawka
Bosnio : Igrachka	Hebreo : Tza'a'tzu'a	Portugués : Brinquedo
Coreano : Jang Nang Gam	Hindú : Khilona	Rumano : Jucarie
Criollo (Haití) : Jwet	Holandés : Speelgoed	Ruso : Igrushka
Croata : Igrachka	Indonés : Mainan	Sueco : Leksaker
Checo : Hracka	Inglés : Toy	Surinam : Pre sani
Chino : Wan Gee	Irani/Farci : Asbabe Bazie	Tagalog : Laruan
Danés : Legetoej	Irlandés : Bréagán	Turco : Oyuncak
Egipcio : Lu'ba	Italiano : Giocattolo	
Farci : Samanie Bazi Atfal	Japonés : Omocha	

Datos Demográficos

Saber los porcentajes de población infantil mundial que existen, nos hacen notar el impacto que tiene cada bloque generacional a nivel mundial, exaltando así la presencia infantil mayoritaria, que nos hace entender a su vez el impacto que el juguete tiene dentro del mundo, pues todo niño juega, y al objeto que lo mezcla con el juego lo convierte en juguete, siendo también así, información sobre el impacto mundial del juguete. Aún así queda un tanto incompleta, porque los niños a pesar de ser el protagonista de este, el mundo de los juguetes, no lo abarca por completo.

¿Quién ha dejado de ser un niño?

El niño al crecer lo único que cambia es el tipo de juguetes.

Datos Poblacionales de México del censo del año 2000

	total	hombres	mujeres	%	población censada	
	97483412	47592253	49891159			
0-4	10635157	5401306	5233851	10.91%	33.43%	niñez*
5 a 9	11215323	5677711	5537612	11.50%		
10 a 14	10736493	5435737	5300756	11.01%		
15 a 19	9992135	4909648	5082487	10.25%	27.92%	juventud
20 a 24	9071134	4303600	4767534	9.31%		
25 a 29	8157743	3861482	4296261	8.37%		
30 a 34	7136523	3383356	3753167	7.32%	19.17%	adultez
35 a 39	6352538	3023328	3329210	6.52%		
40 a 44	5194833	2494771	2700062	5.33%		
45 a 49	4072091	1957177	2114914	4.18%	10.25%	madurez
50 a 54	3357953	1624033	1733920	3.44%		
55 a 59	2559231	1234072	1325159	2.63%		
60 a 64	2198146	1045404	1152742	2.25%	9.23%	vejez
65 y más	4750311	2206953	2543358	4.87%		
no especificado	2053801	1033675	1020126	2.11%		

¿Qué es un adulto? Un niño inflado por la edad.

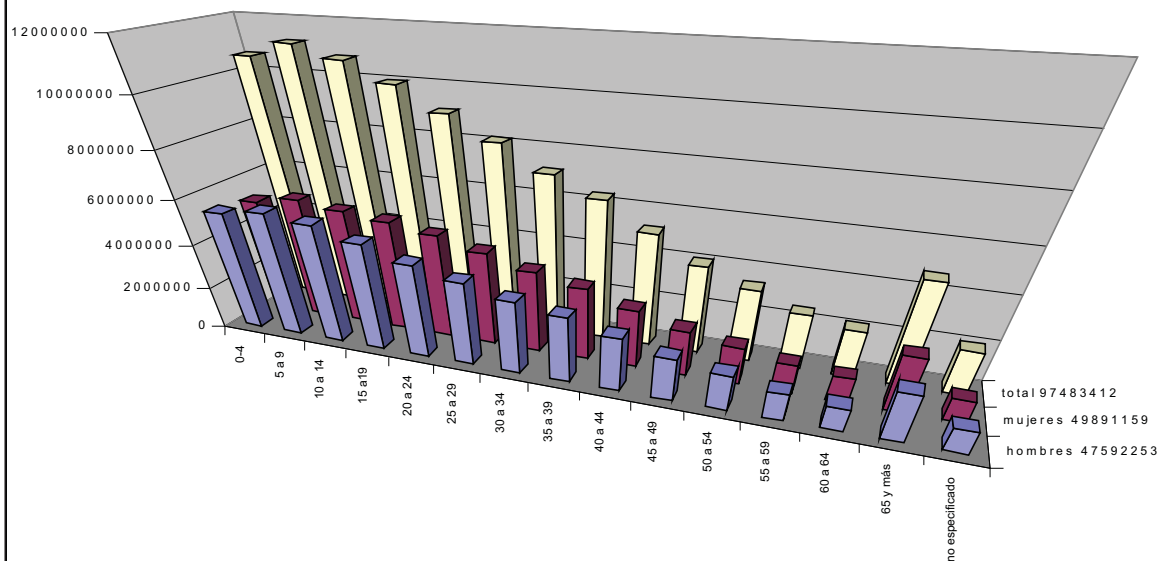
Simone de Beauvoir

No incluye a la población que habita en viviendas colectivas o en la vía pública, ni al personal del servicio exterior mexicano.

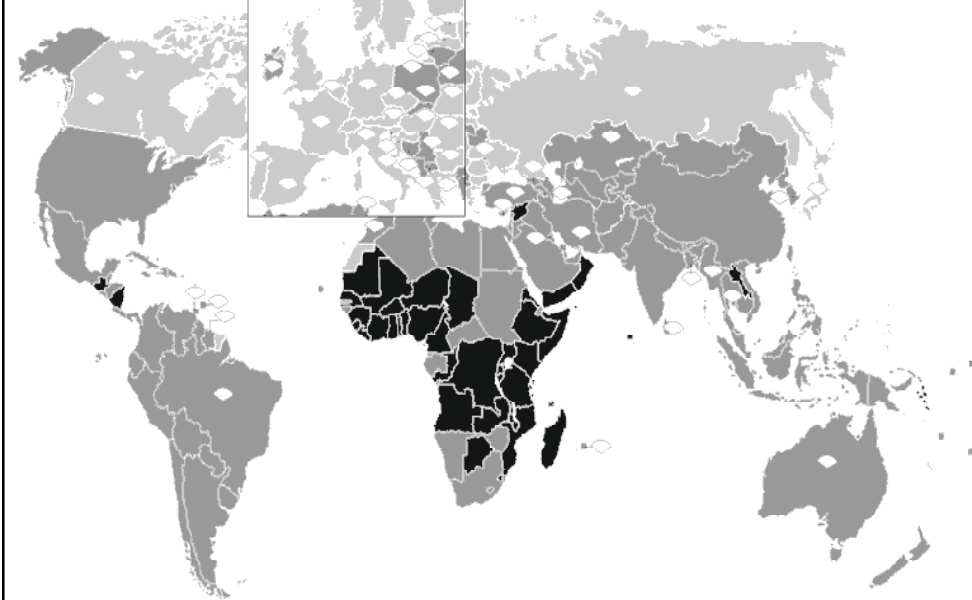
Basado en: INEGI. Estados Unidos Mexicanos. XII Censo General de Población y Vivienda, 2000.

Tabulados de la Muestra Censal. Cuestionario Ampliado. México, 2000.

* en este bloque se incluyen edades de 10 a 12 años que no se contemplan como parte de la niñez pero pare efectos de este estudio si serán tomados en cuenta, puesto que son edades que juegan plenamente con juguetes



POBLACIÓN MUNDIAL DE NIÑOS



Población debajo de 18 años cuantificado como el porcentaje del total poblacional por país.

- 50% o más
- 25% - 49%
- por debajo del 25%

Adolescentes: donde más de 1/3 de la población por debajo de los 18 años se encuentra entre 12 y 17 años

Basado en: ONU División de Población, (*World Population Prospects: the 1998 Revision*)

129,384,000
por año

10,782,000
por mes

354,000
por día

15,000
por hora

246
por minuto

4.1
por segundo

Reloj Poblacional Mundial

Tasa de nacimientos de 1999
Basado en: ONU División de Población, (*World Population Prospects: The 1998 Revision*)

Porcentajes Decrecientes

Tabla de proyección al 2010 comparada con los valores de 1970 de personas menores a 18 años

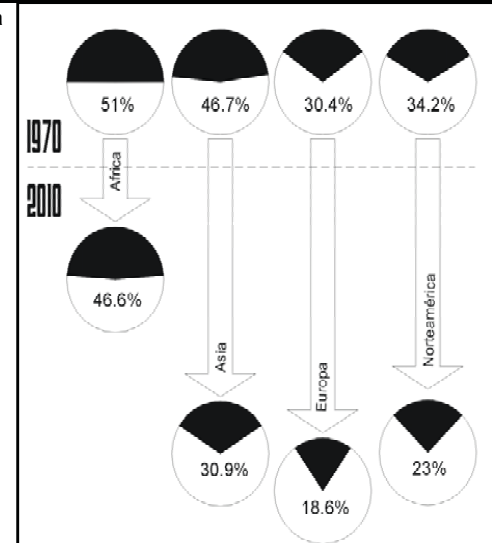
Basado en: ONU División de Población, (*World Population Prospects: The 1998 Revision*)

A pesar de la declinante proporción de personas de menos de 18 años, la actual generación de esta edad es la más grande en la historia del mundo

- Los niños mantienen una alta proporción poblacional en aquellos países donde la esperanza de vida es baja
- Existen mas de 100 mil millones de adolescentes que tienen entre 10 y 19 años, que es más de una quinta parte de la población mundial
- Alrededor de un 85% de los adolescentes viven en países en vías de desarrollo
- La relativa alta proporción de adolescentes que tienen entre 12 y 17 años en varios países industrializados puede estar asociada con un índice bajo de niños menores a 5 años y con la tendencia a tener familias más pequeñas. Este mapa no refleja la posición que tiene el UNICEF con respecto al estatuto legal de ningún país, territorio o la delimitación de ninguna frontera. La línea punteada representa un aproximado de la Línea de Control en Jammu y Kashmir, acordada entre India y Paquistán. El establecimiento definitivo de esta línea no ha sido aún definido por las partes.

NOTAS GENERALES. Población de niños y adolescentes:

El mapa poblacional de niños y adolescentes se enfoca en indicadores demográficos que demuestran la declinante proporción de niños y adolescentes en la población mundial. Estos indicadores determinan el cambio global que específicamente la infancia sufre hoy en día. Este cambio es un resultado de los decrecientes índices con el correspondiente incremento del índice de esperanza de vida al nacer. Como el mapa demuestra, esta situación es más aguda en los países industrializados del norte y menos pronunciada en los países en vías de desarrollo. A pesar de que la desaceleración ocurre en todas la regiones del mundo, fué en los países industrializados del norte donde comenzó y es ahí donde se muestra más aguda hoy en día. Esto a exacerbado las existentes diferencias dentro de la población, provocando diferencias entre poblaciones de personas por debajo de los 19 años de regiones más y menos desarrolladas.





Génesis

Nace como idea y propuesta de tesis, después de combinar dos criterios básicos:

1. Encontrar un proyecto que no existiera en México, que sirviera para complementar la vida y la arquitectura cultural de nuestra ciudad y que tuviera posibilidad de realización .

2. Llevar a cabo un tema contemporáneo que fuera divertido de realizar

El tema ya planteado, busca por medio de una estrategia sencilla explorar y obtener resultados imprevistos. Esto es por medio de una ideología de ecuación:

$$x + y = z$$

x = Proponer ideas motrices, con variantes y flexibilidad, que nos resuelvan los planteamientos primarios de funcionamiento y forma simultáneamente, que se mantengan bajo los criterios conceptuales y restrictivos.

y = Ver como **x** transforma el entorno, ver que respeta y provoca, en pocas palabras, es el efecto secundario positivo. Analizar que posibilidades nuevas nos abre el ejecutar el primer paso, que extras podemos obtener de elegir cierta solución.

z = El resultado, la suma de la solución tomada más lo inesperado, aquello que la mayoría se atribuye a sí mismo y a su postura *a priori* de una idea por llevar a cabo. Es un resultado sincero con extras, encontrados en su mayoría, durante el proceso creativo.

Función

Será la posible cura a la falta de valores culturales y tradicionales sobre los juguetes que hoy tenemos, niños y adultos. También es necesario como medio de registro de nuestra tradición artesanal. Es un centro de eventos y núcleo de la cultura lúdica.

Estado Actual

El tema en México requiere de una mayor profundización. No existe ningún museo que tenga como objeto el estudio de los juguetes en México, a pesar de su reconocida tradición juguetera. Hay museos que temporalmente dedican o han dedicado espacios al entendimiento y o exhibición de los juguetes, con una muy limitada y selecta gama, que no permite profundizar en el conocimientos de ellos.

Este museo se plantea como un abordaje más franco y casi exclusivo al tema de los juguetes, donde personas de todas las edades y recursos tengan acceso a los juguetes. Será así también una entrada a la apertura internacional conocida como globalización, donde México será participante activo internacional en este ramo.

Operación del Museo y Financiamiento

Propongo tener un museo dedicado al juguete.

- Un establecimiento mayormente cultural con nexos comerciales de: Cafetería y Tienda
- Un museo que sea financiado por el sector público y privado en su realización
- Un museo autosustentable en su operación

-Un museo abierto a todo público

-Un museo que no compita con el museo del niño si no que lo complemente

-Un museo para niños de todas las edades: de 0 a 99.

Temática

La intención de describir una temática es únicamente para enmarcar cuales son algunas de las posibilidades que el museo puede ofrecer al visitante. Será un museo:

- Donde los adultos recuerden su infancia
- Donde los niños comprendan un poco más la tradición artesanal juguetera que México tiene
- Donde ellos parezcan convertirse en juguetes
- Donde conozcan los juguetes que existen en el mercado internacional
- Donde aprendan como funcionan los juguetes
- Donde conozcan que tanto desarrollo tiene cierto tipo de juguete,
- Cual fue la intención primaria del diseño de un juguete,
- Que tipo de objeto se convierte en juguete,
- Cual es el concepto de cierto juguete,
- Como se integra el juguete dentro de un juego en especial
- Cual es el origen de ciertos juguetes, etc.

Proceso económico de creación y soporte

Planteo la formación de un fideicomiso que reúna capital de empresas privadas dedicadas a la industria juguetera (Prinsel, Hasbro, Mattel, etc) para la construcción del edificio, una aportación en capital o en especie por parte del gobierno federal, del distrito federal y de la delegación Álvaro Obregón, para obtener el terreno y/o para financiar su construcción.

El mecanismo de generación de recursos para el auto-soporte económico de la institución, se propone por medio de: la cafetería, la venta de memorabilia en la tienda, así como del catálogo y publicaciones propias relacionadas con el museo, el pago del acceso al museo de martes a sábado, la organización de torneos, concursos, presentaciones, proyecciones y eventos en general. También recibirá donaciones por medio de una asociación civil, que tenga como objetivo el impulso y mejoramiento de la temática relacionada con el museo.

Se propone también que el museo sea anfitrión permanente de la exposición itinerante del museo de culturas populares sobre el juguete popular mexicano.

Analogía juguete vs. museo

El siguiente texto es un esfuerzo por continuar con la analogía del museo como juguete y como contenedor de juguetes a la vez. Las preguntas son las recomendaciones de la Dra. Juguete (Stevanne Auerbach) que en su guía de juguetes expone como las preguntas que uno se debe de hacer antes de comprar un juguete en particular, esto lo aplico al museo, y respondo con lo que el museo refleja en su concepción.

Algunas preguntas básicas para hacerse a sí mismo antes de comprar un juguete o un producto para niños (o antes de proyectar un museo del juguete):

1. ¿El juguete es seguro? ¿Hay algún riesgo potencial en él? ¿El producto es demasiado pequeño? ¿Tiene bordes filosos o ataduras flojas? ¿Es no tóxico? ¿Durable? ¿Resistirá el tratamiento rudo? ¿Se le puede limpiar con facilidad? ¿Cumple con las Normas de Seguridad de los Consumidores? ¿El producto tiene garantía?

-Es seguro, tiene barandales diseñados para que difícilmente pase un niño, evita los bordes filosos, es por esto que el interior en su mayoría es curvo o redondeado, no es tóxico, se evitan materiales que se pudieran disolver y/o tóxicos, los muros del interior son de tabique recocado para resistir el uso rudo, lo demás al alcance de los niños se encuentra protegido por algún tipo de herrería, la limpieza se podrá realizar con facilidad, al no tener protuberancias ni escalones el edificio, a parte de tener acabados sin textura. Cumple con el reglamento de construcciones del DF y con los lineamientos del plan parcial de San Angel, San Angel Inn y Tlacopac.

2. ¿El producto es divertido? Un juguete o producto infantil se supone que va a entretener al niño. Debería divertir, deleitar, estimular y estar diseñado para disfrutar. **-El museo tiene como intención primaria del diseño, entretener, dar gozo y alegría a todo aquel que lo visita en la mayor parte de su espacio y de ser posible en cada rincón.**

3. ¿Es un producto apropiado? ¿Es un juguete o producto significativo en este momento? ¿Se adecúa a la edad del niño, sus destrezas y habilidades? ¿Mantendrá su interés? ¿Usará este producto alegremente? **-El museo pretende ser apropiado puesto que trabaja con varias escalas al mismo tiempo, es un proyecto innovador en México, y que va de acuerdo con la ligereza y transparencia que se percibe en la arquitectura internacional contemporánea. Esperemos que atraiga la atención de los niños pues tendrá diferentes exposiciones simultáneas y diferentes a través del año, actividades muy variadas, talleres y eventos interactivos.**

4. ¿El producto está bien diseñado? ¿Es fácil de usar? ¿Su apariencia es buena? ¿Despierta buenas sensaciones? **-Si es fácil de usar, el sistema de organización es muy sencillo, su apariencia persigue un concepto formal y las sensaciones que despierta quiero que sean de inquietud, curiosidad, admiración y que sean atractivas para aquel que lo visite. El interior del museo buscará tener colores cálidos, atractivos y alegres.**

5. ¿Es un producto versátil? ¿Hay más de un uso para este producto? **-Hay versatilidad en los posibles eventos que se generen en el área abierta, en la azotea, en la sala de usos múltiples, en la cafetería y más que ninguno en el tercer nivel que tiene la idea de máxima flexibilidad.**

6. ¿El producto es durable? ¿Es algo que durará por un largo tiempo? Los niños juegan con fuerza y sus juguetes están a sujetos al abuso y al desgaste. **-El museo plantea el continuo mantenimiento y cambio de colores, para mantener la versatilidad la vivacidad y encanto de su cromaticidad, todo esto a parte de tener en cuenta que contará con acabados durables y resistentes.**

7. ¿Es un producto atractivo para el niño? ¿Ofrece una oportunidad para la diversión, para aprender y pensar? ¿Le ayuda a aprender sobre su medio ambiente viviente? ¿El juguete o producto invita a algo? **-En modo afirmativo este podría ser el eslogan.**

8. ¿El producto ayudará al niño a expandir su creatividad? ¿Con los productos correctos el niño puede expandir su imaginación en el arte, manualidades, hobbies, lenguaje, lectura, música, movimiento y drama.

-Este será otro de los objetivos del museo, complementar la enseñanza de los niños por medio de los juguetes, así como con actividades que desarrollen las aptitudes propias de cada uno.

9. El juguete frustrará o le ofrecerá un desafío al niño? El juguete ofrece algo nuevo para aprender, practicar o probar? Sabrá el niño cómo usar el producto? O será demasiado difícil de usar sin la asistencia de un adulto?

-El museo incita al visitante a descubrir por sí mismo el museo, a que explore y encuentre las actividades que el propio museo ofrece como atractivos, y así mismo se procurará mantener la misma ideología para las exposiciones.

10. ¿El producto se corresponde con el envoltorio y el envoltorio se corresponde con el producto? Si el producto no se corresponde con los avisos o el envoltorio puede ser decepcionante. ¿La progresión de edades es clara? ¿El producto que se encuentra en el negocio es como el que se muestra en la publicidad gráfica y de la TV?

-En este caso el producto y el empaque se fusionan para ser uno solo, no se puede describir uno sin estar tomando en cuenta el otro, lo que se promueve en sentido publicitario es simplemente la esencia, cuando se publicite será únicamente para invitar a la gente a un museo, que si llegará a describir ciertas características se mantendrá apegado a la realidad.

11. ¿El juguete ayudará a nutrir la niñez? ¿El producto ayuda al niño a expresar sus emociones, a experimentar interés por otros, a practicar interacciones sociales positivas? ¿Ofrece valores para su niñez? ¿O contiene aspectos violentos, sexistas o negativos? **-Los valores que promueve el museo son educativos, cuando sea necesario promoverá los ideales de libertad, igualdad y fraternidad.**

12. ¿Qué va a enseñar este juguete? ¿Ayuda a expandir la autoestima positiva, los valores, la comprensión, la conciencia cultural? ¿Ofrece oportunidades para practicar destrezas? Coordinación óculo-manual? ¿Coordinación motora fina y gruesa? ¿Comunicación? ¿Educa al niño acerca del medio ambiente? ¿Sobre la comunidad? ¿El mundo? ¿Sobre la historia? ¿Computadoras? ¿Otras destrezas?

-La educación que imparta será por medio de exhibiciones aptas para varios rangos de edad, dependiendo de que se trate, tendrá también otros medios de difusión como son conferencias, eventos especiales de: presentación de libros, de juguetes, cuenta cuentos, títeres y demás que procurarán ampliar el conocimiento de los pequeños y harán reflexionar a los grandes, así como el promover ideas sanas y positivas para, una óptima formación como seres humanos.

13. ¿El producto puede ser higienizado y reusado? ¿Si no es lavable, se lo puede limpiar de alguna forma práctica?

-Es fácilmente limpiable, y probablemente más reusable que cualquier otro juguete.

14. Puedo afrontar el gasto que significa este juguete? El precio coincide con el valor recibido?

El costo de entrada será accesible al público en general, tendrá excenciones de pago en los casos que así lo requieran, pues su intención es que todos lo conozcan, que todos tengan acceso a él, y que al entrar olviden su posición o situación económica y que se diviertan como niños plenos.



El juguete mexicano internacional

La intención de abordar primero la temática internacional es con el afán de incluir a México dentro de un contexto internacional e intercultural que en términos de productos comerciales para niños es un tanto genérico, sin importar el país destino. Este mecanismo de producción de juguetes de trato genérico (o sea que el mismo juguete pueda ser de uso tanto para un niño chino como para un mexicano o de cualquier otra nacionalidad) abre las puertas a la producción, a una alternativa de producto sencillo para manufactura con capital y mano de obra nacionales, para introducir en un mercado de nivel internacional. El diseño de estos juguetes podrá basarse en todas las tecnologías tradicionales, para su posterior mejora y aplicación en producción en serie, con motivo de generar un producto innovador en este mercado de carácter internacional y no estancarse en los sistemas de producción artesanales que tan poco retribuyen a la economía.

Es por esto que el museo tiene un trato internacional antes que nacional, pero al hablar de internacional no se excluye a México, sino que se le aborda con un apropiado contexto global.

La cultura internacional del juguete

El juguete tiene estudios más avanzados en los países con mayor desarrollo y recursos, es así también que estos países tienen una historia más extensa en el sentido de producción de estos juguetes de trato genérico, tienen más variedad de productos y juguetes de más alta tecnología. Las pequeñas compañías jugueteras con el pasar de los años han sido absorbidas por compañías de carácter transnacional que generan productos en países entendidos como de manufactura, para inundar el mercado global, finalmente.

Los museos, asociaciones y organismos de juguetes no son cosa nueva, existen desde hace ya algún tiempo y se multiplican en mayor número conforme el tiempo transcurre.

Estados Unidos, sede de las compañías jugueteras más importantes del mundo, ha establecido un salón de la fama para aquellas personas entusiastas, inventivas y productoras de juguetes, y otro para los juguetes más populares y mejor vendidos en este país. Esta información la expongo a continuación a manera de futuro alcance organizacional comparativo, para la cultura del juguete en México, así como la manifestación contemporánea de los esfuerzos que en otros países realizan sobre la materia.

A pesar de pertenecer a otra cultura y país, la información de estos salones de la fama nos es completamente familiar, puesto que esta industria a tenido influencia casi desde sus inicios en países como el nuestro, los productos de comercialización Estadounidenses se popularizaron rápidamente, con mucha facilidad y aceptación en México, no seremos ajenos tampoco a los personajes creadores de estos, pues muchos de sus esfuerzos son visibles en la programación televisiva desde hace muchos años.

Es por medio de los juguetes que también se han mejorado programas de ayuda a comunidades infantiles alrededor del mundo, para su desarrollo y mejora.

Salón de la fama del juguete

El objetivo de establecer un salón de la fama es el de descubrir como los niños aprenden y que es importante para ellos en sus experiencias de aprendizaje. Que es lo que verdaderamente inspira a un niño a escoger un objeto para su juego por horas, días y meses, incluso años y de por vida. Porque algunos juguetes son tan importantes para un pequeño y como estos juguetes contribuyen al crecimiento creativo y al desarrollo de un niño. Como museo devoto de la exploración de el desarrollo creativo de los niños, esta cautivado por la noción de que los juguetes son mucho más para los niños que un simple objeto de entretenimiento. Con los juguetes los niños desarrollan el principio de sus papeles como adultos, la percepción de papeles sociales dentro de la familia e incluso habilidades motrices.



Miembros del salón de la fama

2001

Tonka®, por Hasbro, Inc.- Tonka, significa "magnífico" en Sioux, que es una lengua Nativa de América, primero fue fabricado por la compañía Mound Metalcraft en 1947. Durante los primeros años de post-guerra mundial II las camionetas de metal durable, se convirtieron en un éxito. Todo lo que se encontraba en las bodegas fue vendido en tan solo unos meses.



Silly Putty®, de Binney & Smith - El suministro de EU de hule para botas y neumáticos fue amenazada por las fuerzas japonesas. Desafortunadamente esta sustancia que se pretendía como sustituto del hule no funcionó, sin embargo botaba. Eventualmente esta sustancia encontró su camino hacia una tienda de juguetes en New Haven y así Silly Putty nació!



2000

Slinky®, de Poof Products - Fue accidentalmente creado por un ingeniero marino de nombre Richard James mientras probaba resortes como mecanismos antivibratorios, el juguete que podía caminar bajando las escaleras se volvió la sensación en la temporada navideña de 1945. Fueron originalmente vendidas por un dólar la pieza en frente de las tiendas departamentales de Macy's.



La bicicleta - De una manera u otra desde alrededor de 1790, este vehículo de dos ruedas que comenzó como medio de transporte, pronto se volvió un juguete muy deseado por los niños.



Matatenas - Un juego que utiliza pequeñas piezas de metal y una pelota se encontró como derivado de juegos similares para contar en casi todas las civilizaciones antiguas.



La cuerda para saltar o riata - Marineros viajeros trajeron este antiguo juego de saltar sobre un pedazo de cuerda una y otra vez al continente americano en el siglo XVII.



Mr. Potato Head®, de Hasbro - Este ícono estadounidense, primero manufacturado en 1952, comenzó como un sencillo juego de piezas que se le podían insertar a cualquier vegetal.



1999

Hula Hoop, de Wham-O - Un tubo circular de plástico y colores brillantes, fue primero manufacturado en 1958, que fue modelado a partir de un juguete antiguo que fue hallado en Egipto, Grecia, Roma y en el siglo XIV en Inglaterra.



View-Master®, de Fisher-Price - William Gruber visitó las cuevas de Oregon en 1938, frotó una piedra de los deseos y deseó poder crear algo para ver imágenes en tercera dimensión de tan magníficas cuevas. Poco después utilizó la fotografía estereoscópica para poder ver fotografías a color en tercera dimensión.



Duncan YoYo® de Flambeau - Se cree que la historia del yoyo se originó hace miles de años en China, pero la era moderna de este juguete comienza cuando Pedro Flores vió en Filipinas gente jugando con este juguete de va y ven mientras se encontraban en su descanso para comer.



Red Wagon, de Radio Flyer, Inc. - Por más de 80 años millones de niños han utilizado las pequeñas carretas en imaginativos e industriosos juegos que han convertido este juguete en uno de los favoritos de los niños estadounidenses.



Lincoln Logs®, de Hasbro, Inc. - Creados en 1916 por Jon Lloyd Wright, hijo del famoso arquitecto Frank Lloyd Wright, este pequeño juego con piezas para construir podía ser utilizado para hacer pequeñas casas de troncos de madera.



Patines de ruedas - Los primeros patines de los cuales se tiene conocimiento fueron creados alrededor de 1760 y



desde entonces los niños han disfrutado de este deportivo juguete.

1998

Barbie®, de Mattel, Inc. - Introducida en 1959, de la exitosa muñeca estadounidense se ha dicho que proyecta el sueño del futuro de cada pequeña niña.



Tinker Toys®, de Hasbro, Inc. - Este juguete de construcción arquitectónica fue inventado por Charles Pajean después de haber visto a sus propios hijos jugando con lápices y carretes de hilo.



Crayola Crayons®, de Binney & Smith, Inc. - El nombre de Crayola, se deriva de las palabras francesas que describen un crayon aceitoso fue el nombre que se le dió al primer juego de ocho crayones vendido en 1903 por 5 centavos.



Erector Set, de Erector-Meccano, Inc. - A.C. Gilbert obtuvo la idea para este juguete cuando vió que unos trabajadores erigían vigas de metal, este juguete se introdujo en EU en 1913.



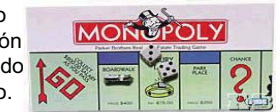
Etch a Sketch®, de Ohio Art - Este juguete fue inventado por un Mecánico automotriz en 1960 de nombre Paul Chasse, esta pantalla "mágica" para dibujar te permite borrar tu dibujo sacudiendola boca abajo.



Frisbee, de Wham-O - La idea para crear este juguete viene del juego que hacían los estudiantes de Yale lanzando platillos de pay vacíos de la compañía Frisbee por el campus. El disco volador fue comercializado en 1957.



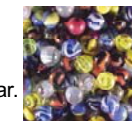
Monopoly®, de Parker Brothers Games - Este juguete casero fue inventado por Charles B. Darrow en 1934 cuando la depresión lo dejó sin empleo. Se volvió rápidamente popular y fue comprado por Parker Brothers, quienes originalmente lo habían rechazado.



Play-Doh®, de Hasbro, Inc - Uno de los secretos mejor guardados de la industria del juguete, este masa no tóxica fue inventada para una maestra de guardería que decía que la plastilina era muy dura para ser manipulada por las pequeñas manos de sus alumnos.



Canicas - De tiempos de los Romanos y Egipcios, este popular juego que utilizaba pequeños objetos esféricos que salían disparados al accionar el pulgar, fue originalmente llamado anillar.



El Teddy Bear - Este osito fue nombrado así en 1902 en honor al presidente estadounidense Theodore Roosevelt, este juguete abrazable tiene una larga historia.



Legos®, de Lego Systems, Inc. - Lego, significa jugar bien, es un juguete danés de piezas interconectables, que fue manufacturado por primera vez en 1932 que se vende hoy en día en más de 138 países.



Origen de algunos juguetes

HOT WHEELS

Verdaderamente tiene sentido el nombre, son ruedas calientes. Ya se celebró el 30 aniversario de HOT WHEELS. La exitosa historia empieza con la idea de un hombre por acelerar la Industria. En 1967 Elliot Handler, uno de los fundadores originales de Mattel, decidió agregar ejes y ruedas funcionales a los modelos con ruedas fijadas de la época. A lo que se llegó, fué al desarrollo de un prototipo impulsado por la fuerza de gravedad que podía alcanzar velocidades récord de 300 m/h (480 k/h) cuesta abajo. El secreto de dicho éxito fue gracias a las ruedas de estireno que producen poca fricción, que a su vez fueron montadas sobre barras de torsión y pronto fueron patentadas por Mattel. Handler le echo un vistazo a este nuevo coche ultra rápido, y exclamo en inglés "Wow, those are hot wheels" - creando así el nombre del nuevo producto (Mattel, Inc)

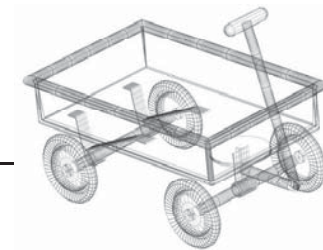


LINCOLN LOGS

John concibió su idea para los Lincoln Logs mientras viajaba con su padre por Tokyo, donde se inspiró en las técnicas utilizadas para los cimientos del hotel imperial a prueba de temblores, que por cierto su padre diseño. (Playskool - División de Hasbro. Inc.)

JENGA

Leslie Scott, creadora del jenga el segundo juguete más vendido del mundo, cuando niña vivió en Africa y por algún tiempo el Swahili fue su primer lengua. Fue así como llegó al nombre del juego, pues Jenga en Swahili significa construir (Milton Bradley Company)



RADIO FLYER

El fundador de la compañía que cuenta ya con 80 años de antigüedad, al concebir los juguetes, les ponía nombres que capturarán el espíritu de la época. Y para este juguete, la carreta roja, que más tarde se volvería el ícono de la compañía, escogió Radio, por la fascinación que todo mundo tenía por el nuevo aparato inalámbrico y Flyer, porque daba la idea del vuelo.(Radio Flyer, Inc.)

SLINKY

Cumple ya más de 55 años. La idea para uno de los juguetes más famosos en la historia fue inspirado por un medidor que probaba el caballaje de los barcos de combate. Uno de los resortes de prueba se cayó del escritorio del ingeniero naval Richard James, este resorte siguió avanzando ya en el piso. Lo llevó a casa y le dijo a su esposa Betty "Creo que puedo hacer un juguete a partir de esto" Lo hizo desarrollando una fórmula de acero que permitiera que el resorte "caminara". Betty mientras tanto revisó en el diccionario en busca de un nombre para el juguete y la encontró en SLINKY, que se definía como: sigiloso, lustroso y serpenteante. En 1945, al acercarse la Navidad, Gimbel's la tienda departamental accedió a prestar espacio para exhibir 400 piezas del nuevo juguete para su venta. Richard James estuvo ahí para hacer demostraciones a toda la gente que se había acercado, en menos de 90 minutos todos los slinkys se habían vendido. (James Industries)



YAHTZEE

El juego para un crucero. Este juego fue inventado en 1956 por una pareja canadiense a bordo de su yate. Cuando invitaban amigos a bordo les enseñaban su juego de yate. Eventualmente se acercaron a Edwin S. Lowe, quien había hecho fortuna vendiendo juegos de bingo en la década de los años 1920, le pidieron imprimir algunos juegos como regalos. A Lowe le gusto tanto el juego que les ofreció comprar los derechos. La pareja no estaba interesada en recibir regalías, firmando la renuncia de los derechos a cambio de algunos ejemplares del juego. Lowe cambió el nombre del juego al de YAHTZEE disfrutando de gran éxito con su juego clásico de dados. Milton Bradley adquirió la compañía de Lowe y el juego en el año de 1973. (Milton Bradley Company)

Cuando el niño destroza su juguete, parece que anda buscándole el alma. **Victor Hugo**

Marcas de Juguetes del Mundo Hoy en día existen cantidad de compañías dedicadas al diseño y producción de los juguetes, que se basan en una variedad de normas para llegar a la comercialización de un producto apto y popular entre los niños. La variedad de juguetes que estas compañías realizan van desde juguetes de metal para rodar por las calles, hasta sistemas novedosos para jugar con la música. El compromiso de diseño puro que existe en este medio, refuerza mi deseo de proporcionar un espacio para la convergencia de tal creatividad. Los juguetes como sabemos no son exclusivos de compañías internacionales, si no también de artesanos locales que superan el número de productos distribuidos por estas compañías, demostrando así el impacto y la fuerza de esta industria a nivel mundial.



Títeres con un propósito

Programa de UNICEF

Las marionetas como un medio de cambio social

¿Por qué títeres?

Los títeres han sido medios sofisticados de expresión artística, comunicación e instrucción por 2000 años. Funcionan en el límite de lo divertido y la educación, los títeres pueden enseñar y persuadir. Su potencial creativo está esperando ser usado para ayudar al cambio y crecimiento de la comunidad.

Estos párrafos proveen de información de la utilización del uso de los títeres como una herramienta de comunicación de planteamientos de cambio social. Incluye extractos del libro de *Puppets with a Purpose* basado en un extraordinario encuentro internacional de titiriteros, productores de televisión, y de desarrolladores expertos celebrado en Bandung, Indonesia



Títeres con poder

El ministro de Salud se inclina hacia adelante en su silla para enfatizar su apoyo a la campaña de inmunización de la polio. El entrevistador le pregunta si fue inmunizado o no. No, repone el ministro con lamento. La vacuna no estaba disponible cuando él era chico, uno de sus amigos desarrollo polio a causa de esto. Agradece que hoy en día la vacuna salvará a muchos niños de los efectos debilitadores de la polio.

¿Es un programa de televisión de interés actual? En una manera sí. Sin embargo esta escena es poco usual en el estudio de grabación de Irán. El ministro es real, de carne y hueso, pero el entrevistador es una marioneta bien conocida de la televisión infantil, quien más tarde viajará a una clínica para motivar niños que están siendo inmunizados.

Los niños que ven la entrevista desde sus casas por televisión se identifican con un títere que pregunta lo que a ellos les gustaría saber. Sus papás ponen atención también, quizá un poco sorprendidos por el hecho de que el ministro haya accedido a la entrevista con esta marioneta. Juntos, el títere y el ministro hacen que la preocupación cobre vida.

En Namibia, 2000 personas se congregan en la plaza de un poblado, buscando un mejor lugar para ver el show de la compañía viajera. En escena un curandero charlatán, Gomsa, esta envenenando una de sus desafortunadas víctimas al untarle una "pasta curadora" muy costosa en cortadas en su frente. El drama tiene varios giros antes de que el "paciente", Shivute, finalmente escucha lo que sus hijos le dicen y va a una clínica para el tratamiento de la tuberculosis. Los títeres hacen una caravana al mismo tiempo que la gente aplaude. Algunos se quedan esperando para una sesión de preguntas y respuestas con los títeres sobre Tuberculosis y Sida. La audiencia tiene una nueva perspectiva sobre quienes pueden confiar para un tratamiento efectivo. La compañía empaqueta el teatro y se van a otro poblado para hacer otra presentación.

En Belice, los papás ven otro show de títeres puesto en escena por los alumnos de una escuela. Un títere llamado Susan les pide a sus papás un poco de dinero extra para prepararse para los exámenes de preparatoria. Sus papás, también interpretados por títeres,

reaccionan con enojo, pegándole y mandándola fuera del cuarto. Se escucha un murmullo de desaprobación en la audiencia pero también, un reconocimiento incómodo a conflictos familiares sobre la educación de las niñas. Los títeres traen a flote una problemática que los padres rechazarían confrontar de otra manera.

En Viet Nam, un grupo de titiriteros adolescentes se sambullen dentro del agua congelada detrás de una cortina de bambú mientras que un teatro abierto cerca de Hanoi, Viet Nam, se llena de gente. Los titiriteros con medio cuerpo sumergido murmuran suavemente mientras se preparan para manejar bajo el agua palos y alambres que dan vida a los títeres de agua. Estos jóvenes titiriteros solían vivir en la calle, sin casa ni futuro. Ahora, con la ayuda de un cineasta nacional, han conformado una compañía que les ofrece un futuro.

Cuatro países diferentes, cuatro compañías de titiriteros que desconocían la existencia de sí mismas pero que se habían vuelto parte del movimiento mundial que está trayendo una forma artística antigua como la historia y tan natural como una canción, de vuelta a los escenarios.

Nuestros ancestros crearon shows de títeres con sombras en los muros de las cavernas. Artesanos primitivos aprendieron a tallar títeres que representaban figuras religiosas. En las manos de los primeros titiriteros, los títeres comenzaron a hablar y las historias que decían sobre los dioses, reyes y aventuras mantenían a sus audiencias atónitas. En los últimos 2000 años, los títeres han sido sofisticados medios de expresión artística comunicación e instrucción.



Ya en tiempos modernos, le ha sido más difícil al entretenimiento tradicional mantener su puesto en la sociedad. Se han dejado muchas maneras de entretenimiento a un lado gracias a la urbanización, debido a la dislocación de las comunidades tradicionales y al impulso de los medios masivos. Conforme la televisión llevaba las telenovelas y dibujos animados a las comunidades rurales los shows de títeres se volvieron fantasmas de lo que anteriormente habían sido. Incluso aquellas comunidades alejadas que no han tenido gran influencia del nuevo entretenimiento se han visto debilitadas en su cultura tradicional.

Sin embargo los títeres se niegan a regresar a sus cajas y ser olvidados. Continúan deleitando niños y tocando el corazón de los adultos. Cada vez más gente piensa que los títeres es una opción única e innovadora de llegar a personas de todas las edades. Los títeres pueden divertir, informar, persuadir y apelar. Son parte de la historia ancestral del mundo, y al mismo tiempo, son parte integral de la moderna imaginación mundial.

Cuando cautivan nuestra imaginación, los títeres pueden apoyar el cambio positivo de una comunidad. Con la ayuda de titiriteros creativos y talentosos, los títeres trabajan "con mano en guante" con el desarrollo. Tienen cualidades especiales que les permite llegar a comunidades remotas, y por el otro lado han aprendido a jalarnos algunos hilos y hacernos sentir más vivos.

Así que ¿Cuáles son estas cualidades?

Cualidades especiales de los títeres

Los títeres se están moviendo

Los títeres hacen un pacto con sus creadores. Los mueves y ellos te mueven a ti. No importa de que material esten hechos, ni su tamaño, que tan barata ha sido su manufactura, todos los títeres cobran vida como personajes. El que hace los títeres les da una cara, unos ojos y tal vez un poco de pelo y una boca. El titiritero los provee de movimiento y voz. Vemos que el títere se mueve lo oímos hablar y nos vemos atrapados en su mundo. En vez de madera, papel mache o plástico vemos un personaje, ya sea un héroe al cual vitoriar o un villano al cual abuchear, una figura trágica que puede llevarnos al llanto o un cómico que nos puede hacer reír a carcajadas.



Los títeres son para los niños

Los niños se relacionan con los juguetes desde sus primeros años, porque son utilizados para traer a la vida a personajes inanimados. Los niños también son titiriteros desde el primer momento que levantan un zapato o media naranja exprimida o un peine y lo hacen mover y hablar. Los juguetes y las muñecas tienen un papel activo en el juego de los niños. Ríen, hablan y discuten. Prueban y desechan diferentes personalidades. La niña hace mover a su muñeca, pues ella es la que hace patear y luego ríe al momento, ella es la audiencia. Después de este tipo de experiencias un niño reconoce un títere como legítimo y natural.

Los títeres entretienen y educan

Los títeres pueden estar al filo del entretenimiento y la información. Se alinean con el drama, con los cuentos, al baile y a convocar gente como manifestaciones de arte que pueden también enseñar y persuadir. El entretenimiento viene primero. Nos mete en su mundo y ya adentro aceptamos el mensaje sin darnos ni siquiera cuenta de que estamos aprendiendo. Las lecciones aprendidas de esta manera serán más fáciles de ser recordadas y de ser parte de nuestro sólido bloque de conocimientos.

Debido a que son personajes, y no personas, los títeres son el medio ideal para discutir sobre problemática sensitiva. Los juguetes crean un mundo en el cual nos reconocemos a nosotros mismos e identificamos con los personajes conforme se desarrolla el relato. Al mismo tiempo, un show de títeres parece mantener un "cristal de seguridad" entre la acción y la audiencia, aunque estemos inmersos en el drama no nos sentimos amenazados por él. Sucede un fenómeno extraordinario cuando una audiencia acepta algo del títere que pudiera provocar ofensa o vergüenza si se tratara de un actor real. Es por eso que los títeres están siendo ampliamente utilizados para la enseñanza sobre el sida y sobre otros asuntos delicados.

Los títeres pueden interpretar personajes "malos" dentro de una comunidad sin apuntar al verdadero individuo. Pueden utilizarse para mostrar desacuerdos entre comunidades o familias sin aumentar el fuego del conflicto en la audiencia. Pueden ser utilizados para hablar por igual con niños blancos o negros sobre un conflicto racial. Pueden promover los derechos de las niñas a los adultos que no escucharían una conferencia. Pueden presentarse ante una audiencia mixta en donde hombres y mujeres tendrían que sentarse en diferentes lugares para ver actores reales.

Un títere puede verse aterrador, pero su sentido de amenaza se contiene. En parte debido a que todos los títeres son pequeños (incluso los títeres grandes no son más grandes en tamaño a un niño) Pero no es una cuestión solamente de tamaños. Los títeres funcionan mejor dentro de su "teatro" que los actores humanos. Estamos al tanto de que los actores humanos entran en escena toman un papel que al salir dejan atrás. Los títeres no tienen una existencia independiente de sus papeles. Vienen sin la carga que un humano tiene y se pueden salir con la suya en casos en los que los humanos no pueden.

El títere puede ser lo que sea que el titiritero o el niño quieran. Puede ser el amigo del niño sin pedir nada a cambio, puede ser un payaso, puede ser malvado y salirse con la suya sin herir a nadie. Puede decir lo que un niño piensa, sentir lo que un niño siente y compartir la tristeza de un niño. Puede enseñarle a un niño que conoce la pobreza, el hambre, la guerra y la pérdida que también puede haber felicidad, amor y un final feliz. Un títere puede decirle a un niño que raramente escucha que lo aman. Un títere puede mostrarle a un niño que él o ella también pueden estar tristes, puede demostrar el valor del amor, la poca importancia de una discusión y el beneficio de la cooperación y la solidaridad.

Los títeres son para adultos

A pesar de la especial relación entre títeres y niños, los títeres también hablan para los adultos. Los orígenes de las marionetas están profundamente relacionados con el misterio, el simbolismo y la religión. Las primeras historias de aventura eran para instruir a la gente sobre la correcta manera de vivir. Historias tradicionales de títeres de la India, Indonesia, Japón y el Este europeo han sido creadas y admiradas por adultos. En África, se utilizan máscaras y títeres en ritos funerarios, y desempeñan un papel muy importante dentro de la cultura comunitaria, asegurando una buena cosecha o una exitosa transición de la infancia a la adultez de los miembros de dicha comunidad. Una larga tradición reconoce a los títeres como serias figuras adultas. Farooq Qaisar, cuya marioneta televisiva el Tío Sargam ha sido una personalidad hogareña en Pakistán por muchos años, montó un espectáculo móvil pues quería que sus marionetas alcanzaran comunidades distantes que no tuvieran acceso a la televisión y su principal audiencia fue de adultos. Su show los hacía reír con temas como la rehidratación o la higiene, y encontró que los títeres eran aprobados por una audiencia adulta en casos donde un verdadero actor hubiera sido desaprobado. Farooq recibiría entonces cartas de pequeños poblados distantes, pidiendo que su compañía fuera, e incluso algunos shows eran hospedados por un mulá, un clérigo Musulmán.

Los títeres son versátiles

Los títeres comparten con los actores la habilidad de actuar en cualquier escenario con cualquier presupuesto. (Los títeres comen menos que los actores, pero requieren de humanos como soporte y voz) Los títeres son tanto de pueblo como de grandes ciudades. Pueden actuar en la calle o en teatros y hacer llegar mensajes de inmunización, sanidad o nutrición con humor y estilo.

Los títeres pueden hacer giras, con una camioneta, un escenario portátil, algunos amplificadores de baterías y algunos humanos consigo mismos, pueden viajar incluso a esas zonas donde los medios masivos no llegan. En lugares rurales distantes, amarrados al lomo de un burro. Esta flexibilidad hace que los títeres sean ideales para trabajar en países en vías de desarrollo, donde se requieren desesperadamente maneras innovadoras para comunicarse con pequeñas comunidades apartadas. Además de poder tener contacto con estas comunidades, se pueden vestir con el estilo local, adoptar las costumbres locales y ser aceptados como amigos y vecinos en vez de ser vistos como forasteros.

Los títeres son también estrellas naturales de la televisión. Plaza Sésamo, producida por el taller de la televisión de los niños desde 1968, estableció a algunos títeres como favoritos de todos los tiempos. Los Muppets diseñados por Jim Henson continúan siendo hoy en día, estrellas internacionales, combinando su rol de comedia con lecciones para la enseñanza de pequeños y grandes. Los Muppets han sido copiados alrededor del mundo, esto se puede notar en los ojos y en la gran boca móvil, característica de estos títeres.

Existen otros títeres que también trabajan bien en televisión. En las Filipinas se usan títeres de mano así como de bastón, como parte de *Batibot* (que significa “pequeño pero fuerte”), ranqueado dentro de los tres mejores programas de dicho país. Incluso en Indonesia, donde los títeres de tipo wayang, el experto en títeres Suyadi desarrolló un títere de mano más sencillo, para un programa matutino de los domingos, de la televisión educativa llamado *Si Unyil* (aquí esta Unyil), que se volvió el favorito de millones.

La versatilidad de los títeres parece casi ilimitada ¿Qué otra creación de arte puede surgir en medio de inundaciones? - los títeres vietnamitas de agua- diseñados para entretener a la gente en medio del delta inundado del Río Rojo. Los títeres son testimonio del hecho que culturas populares encontrarán una manera de expresarse a sí mismos, sin importar lo difícil de las circunstancias. Los títeres son tallados en maderas locales y son atados a largas varas de bambú. Los títereros se paran en el agua, escondidos por el follaje manejan a los títeres por medio de hilos que corren por dentro de las varas. Hoy en día estos títeres cuentan historias de tiempos recientes y antiguos, deleitan a la gente local y al turista, proveen de trabajo y mantienen vivo el acervo nacional.

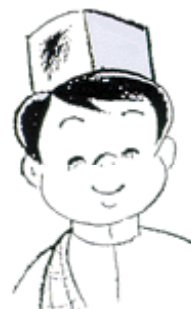
Los títeres ayudan en el desarrollo de habilidades y trabajo en equipo

El crear un show de títeres requiere un amplio rango de habilidades y personas. Se abren oportunidades para personas que quieran manipular títeres, escribir guiones y crear escenarios. Los títeres provocan el trabajo en equipo, incluso mientras entretienen, informan a un audiencia. Esto provee de una oportunidad única para crear alianzas entre artistas y gente dedicada al trabajo de desarrollo. Puede también proveer de un acceso al contacto con talentosos artistas del entretenimiento, que pueden así aprender como su arte puede difundir información.

De la misma manera que el show de marionetas puede ayudar a una audiencia a entender las cosas con otra perspectiva, también puede un taller de creación de títeres y manejo, convertirse en el punto focal de jóvenes que quieren llevar un cambio positivo a sus comunidades.

Los títeres son efectivos

Cuando los ejecutivos de la corporación de public broadcasting quisieron crear un nuevo programa que eliminara los difíciles problemas que existen entre los niños y sus tutores, se



dieron a la tarea de investigar, teniendo como resultado que los títeres llenaban mejor ese hueco, el programa que se realizó se llama *The Puzzle Place*, que trata sobre temas de diversidad y aboga por la tolerancia y el entendimiento. El éxito del programa no se hizo esperar tras su lanzamiento en 1995, confirmando así el papel de los títeres como justos ganadores del entretenimiento televisivo, sobre todo cuando los productores buscan una combinación de entretenimiento y educación.

La investigación realizada en India sobre los espectáculos de marionetas muestra que estos son de los medios más efectivos para comunicar mensajes de salud. Tal vez el argumento más persuasivo es que los títeres están volviéndose más populares de país en país conforme los títereros descubren nuevos mensajes y nuevos públicos. Aquellos que se unen a las marionetas están participando en un movimiento mundial de rápido crecimiento.

Los títeres promueven los derechos de los niños

Los títeres están ya en campaña por el derecho que tienen las niñas de asistir a la escuela y el derecho de todos los niños de no ir a la guerra. Promueven campañas con estrategias para mejorar las condiciones de higiene y salud, para reducir las enfermedades y las muertes infantiles. Motivan a los padres para jugar con sus hijos y a las autoridades a respetar los derechos de los niños. Incluso, el artículo 31 de la convención sobre los derechos de los niños pudo haber sido escrita con los títeres en mente. Dice:

1. Los estados deben reconocer el derecho de los niños de descansar y divertirse, a participar en actividades recreativas y en juegos propios de su edad así como de participar libremente en actividades culturales y artísticas.
2. Los estados deberán respetar y promover el derecho de los niños de participar integralmente en actividades culturales y artísticas y deberá impulsar la provisión de igualdad de oportunidades para actividades, artísticas, recreacionales y de entretenimiento.

Unyil: El títere que se ganó los corazones de los niños indoneses texto de Suyadi

En abril de 1981, un títere indonés llamado *Si Unyil* apareció por primera vez en pantalla de televisión. Durante un corto tiempo, Unyil, el héroe se volvió amigo cercano de los niños indoneses, apareciendo regularmente los domingos por la mañana para entretener a millones de televidentes.

De hecho, *Si Unyil* no es sólo entretenimiento. El programa, al tiempo que entretiene, habla del patriotismo, nacionalismo, salud, medio ambiente, de las fuerzas armadas, de la planificación familiar, del arte, la cultura y otras cosas que cualquier niño indonés debe saber. Hay también cabida para la fantasía. Algunas historias de Unyil están intencionadas meramente para entretener y divertir a los niños, hay

también cuentos de hadas, fábulas y cuentos folclóricos.

Al crear las historias de *Si Unyil*, mantenemos en mente las mismas ideas que cualquier escritor de espectáculos para niños usa: A los niños les gusta la acción, el humor, el suspenso, también la ocasional escena sentimental tiene cabida. En el caso de las películas de títeres, se pone más atención a la acción. Las situaciones son escritas para ser actuadas, no tan sólo platicadas.

El reparto de personajes es importante, hay algunos “buenos” y otros “malos”. Una historia que tiene sólo personajes angelicales sería muy aburrida. En *Si Unyil* se incluyen tipos antagónicos, representados por el uraño Pak Raden y el perezoso Pak Ogah, para enriquecer la historia y encantar a los televidentes. De hecho estos personajes “antipáticos” son los más populares. Esto puede representar un reto para el diseñador de títeres, puesto que mientras que los títeres pueden decir y hacer más sin miedo a ofender. El diseñador necesita darle un trato diferente a cada personaje. Por ejemplo un maestro de escuela y un villano deben ser totalmente diferentes.



Ya sea que los personajes sean buenos o malos, todos deben poseer cierto atractivo. Hemos encontrado que los personajes más reales o naturales son los que más rápido son olvidados, mientras que la mayoría de los títeres con apariencia de caricatura duran mucho tiempo en la memoria de los niños. Hay que tener en mente que los personajes con mucha distorsión o casi una imagen abstracta deben reservarse para aquellas criaturas que asustan, como: villanos, brujas, gigantes y demonios.

Indonesia tiene una larga tradición de títeres, y la mayoría son presentados en una manera estilizada o decorativa. *Si Unyil* es diferente, el esta diseñado para comunicarse con niños Indoneos modernos, y en consecuencia el debe parecer más o menos moderno. El toque tradicional es reservado para el trato de historias, que tienen que ver con la vida cotidiana y para la presentación de eventos artísticos y culturales.

Devolviendo la infancia a los niños de Soweto

texto y fotografía de Nyanga Tshabalala

Los títeres no necesitan pertenecer a un grupo racial, a una cultura o tradición en particular, siendo así excelentes medios que rompen con los prejuicios del apartheid. Los hemos utilizado de esta manera en Soweto (Sudáfrica). Los títeres pueden ser de diferentes colores o hablar diferentes idiomas, permitiendo que los niños se enfoquen en sus similitudes y no en sus diferencias.



Durante el apartheid en Sudáfrica raramente los niños disfrutaban de su juventud, y sabían poco sobre sus derechos como humanos. Hoy las marionetas pueden jugar un papel importante al tratar estos asuntos.

Yo crecí en Soweto, en las afueras de Johannesburgo donde las marionetas no eran conocidas. Sin embargo, cuando niños jugabamos con ladrillos y pretendíamos que eran autos. Es hasta ahora que me doy cuenta que estábamos jugando con “títeres”, y me doy cuenta cuán poderosas son las marionetas. Quisiera compartir las marionetas con mi comunidad y transferir mis habilidades como titiritero para romper con los estereotipos raciales, educar y entretener a la gente.

El enfoque que tengo es el de enseñar a los niños cuanto se puede disfrutar la infancia, concentrándome en cosas que los pequeños puedan llevar a cabo. Cuando comencé a hacer juguetes con niños, tuve que considerar las edades, los tipos de títeres por hacer, los materiales más accesibles y sobre todo, el lenguaje que hablaran. El haber crecido en Soweto tuvo una ventaja: a la edad de cuatro, me podía comunicar en tres idiomas.

No hago restricciones de edad en los talleres, porque muchas veces los niños tienen que estar acompañados de sus hermanos menores. Me gusta tener papel y barro a la mano para niños pequeños, para que no distraigan a los mayores. También me gusta que los niños y niñas trabajen juntos, porque ayuda a que se den cuenta de sus similitudes y persigan un mismo objetivo. Este tipo de participación les sirve para un buen crecimiento.

Este proyecto es relativamente nuevo, por ende tardará algún tiempo para que los niños se familiaricen con las marionetas. Me apego a promover la creatividad y el trabajo en equipo. Conforme trabajamos juntos, van saliendo los problemas, como el poner apodos, abandonos de trabajo, falta de auto estima y confianza, especialmente en pequeños poblados, no hay psicólogos que les ayuden a tratar los problemas individuales, así como tampoco saben que el cometer errores es bueno. Siento que uno no puede tratar otras problemáticas hasta que los propios problemas de actitud de los talleres no sean resueltos.

Después de crear un sentido de confianza, uno puede comenzar a desarrollar historias que los niños puedan actuar. Si se discute cada paso y se permiten las sugerencias, sentirán que son parte de la producción. Hay que explorar los movimientos y el trabajo con los niños para ver que es lo que los títeres pueden hacer mejor, en vez de lo que no pueden hacer. Los pequeños hacen muchas preguntas, y uno debe estar preparado para hacer varias demostraciones



El hacer notar las cualidades positivas, ayuda a construir la autoestima. Hay que preguntar a los niños como se sienten cuando han logrado algo. No se necesitan materiales costosos, hacemos nuestros primeros títeres de calcetines. Es muy divertido para los niños ver el potencial de crear algo de la nada, y darle vida a un títere impulsa su confianza.

El contexto nacional

Los juguetes Mexicanos

No podemos hablar de los juguetes sin referirnos al juego que les otorga su sentido y finalidad. Los niños de cualquier latitud juegan y les gusta jugar, ya que esto les brinda placer y alegría.

Las consideraciones acerca del juego varían entre los especialistas en la materia. Sin embargo la mayoría coincide en que el juego sirve a propósitos educativos y tiene gran importancia en el desarrollo de las capacidades creadoras de los niños.

Además lo consideran un medio eficaz para el conocimiento de la realidad.

En sus juegos, el niño refleja la vida que le rodea, adquiere y precisa conocimientos. A través del juego se «entrena» en el desarrollo de actividades futuras, «es el modo de aprender con que la naturaleza a dotado en esta primera fase de la vida a todo ser que ha de crecer...»

Si nos remontamos a la historia de nuestro país veremos que hay ciertos elementos que nos permiten presuponer la existencia de juguetes en la época precolombina.

Desafortunadamente, los materiales con los que estaban elaborados palma, cortezas duras de frutos, madera y otros productos vegetales no permitieron su conservación hasta la actualidad. No obstante, algunos juguetes producidos con estos mismos materiales tal vez conservan las antiguas formas.

Durante la época colonial hubo juguetes europeos importados y otros de manufactura



nacional, en especial los asociados a diversas celebraciones y festividades tradicionales.

A través del tiempo, tanto el arte popular como las artesanías sufrieron modificaciones. La inspiración, creatividad y habilidad manual de los mexicanos fueron cambiando y adoptando elementos ajenos hasta hacerlos propios y acordes a su gusto y sensibilidad

Carlos Espejel afirma que sucesivas generaciones de artesanos, al transmitirse las técnicas de su manufactura las formas y los diseños, dieron pie a un auténtico proceso de sedimentación de la cultura que conformó finalmente lo que hoy conocemos como artesanías populares tradicionales.

Tomando la clasificación que Lilian Scheffler hace de los juguetes, vemos que actualmente existen en México tres diferentes tipos:

- Los populares tradicionales elaborados por artesanos de diferentes regiones del país.
- Los educativos utilizados para que el niño aprenda a desarrollar sus capacidades psicomotrices.
- Los comerciales, de producción masiva, que se venden en diversos establecimientos, promovidos por fuertes campañas publicitarias a través de los medios de comunicación, y que fomentan el consumismo.



El juguete mexicano tradicional se hace con materiales sencillos que se encuentran al alcance de la persona que los elabora, ya sea un artesano especializado, un padre de familia o el niño mismo. Estos materiales pueden ser: barro, trapo, cartón, papel, fibras vegetales, madera, laca, plomo, cera, pepita, chicle, azúcar, hojalata, alambre, etc.

Materiales que se prestan para la construcción de juguetes llenos de ingenio y a los que darán vida a la imaginación y creatividad de los niños.

Entre los juguetes populares se podría incluir a la artesanía en miniatura. Asimismo, hay algunos que se utilizan en determinadas temporadas como son las canicas, el balero, el trompo, el yoyo, las perinolas y los huesitos de chabacano para jugar a la matatena. Cada juego tiene una temporada precisa que le corresponde por tradición, por costumbres establecidas desde mucho tiempo atrás.

Los dulces y calaveras de azúcar, las muñecas de trapo los caballitos de cartón, las mismas piñatas, el soldadito de plomo, las mariposas de hojalata, las muerte con movimiento, los espanta suegras, las bolitas tronadoras y muchos otros, son el reflejo de la variedad y riqueza del juguete tradicional popular, que ante la acechanza de valores de formas extrañas corre el riesgo de perderse en el tiempo.

En diciembre, los niños juegan sobre manera. Observamos, sin embargo, que para ello utilizan crecientemente juguetes electrónicos que diluyen la imaginación y los convierten en meros espectadores.



De ahí la importancia de revalorar el juguete tradicional, que implica una actitud más activa para el juego y supone, además, fortalecer lo nuestro, nuestra identidad.

«Este es el juego de Juan Pirulero, que cada quien atienda a su juego».

En Jalisco los juguetes más representativos para la niñas son: Las muñequitas de trapo, los trastecitos de barro, los mueblecitos de madera, la reata, y la matatena. Para los niños: los papalotes, las canicas, el trompo, la resortera, la honda, los caballitos y troquitas de madera y hojalata, y los zumbadores. Se puede señalar dentro de la juguetería artesanal de Jalisco las figuritas de chicle de Talpa, las mulitas de Santa Ana Acatlán, las palomitas de cascarón de huevo de Guadalajara, las familias de animales de vidrio soplado de Tlaquepaque, los monitos de madera y hueso de Teocaltiche.

«Esta es la casita de cinco muñecas, y en ella viven feliz y contentas»

Los juegos y los juguetes en Jalisco van por temporadas y por condición social tomando en cuenta al niño de campo, de pueblo y de ciudad «pero siempre es el juguete el que envuelve sus sueños que nunca jamás volverán». Es el Niño Dios quien arriba cada 24 de Diciembre a los hogares de los niños Jaliscienses quienes previamente colocan en el nacimiento o en la sala de la casa su zapato en donde el Niño Dios deja el regalo, que hace al 25 de Diciembre el día más feliz para los infantes.



¡de a de veras!



Juguete Tarahumara llamado "Juego del quince" ó "Ramavoa", estos palos son similares a un sistema de dados pero con una complejidad mayor, se avanzan piedras en un tablero hecho en el piso.

Juguete adquirido en la zona centro, este juguete emplea la misma idea del yo-yo es un juguete que se basa en la fuerza centrífuga y la inercia como quien dice un yo-yo netamente mexicano



Trompo de la zona centro, clásico trompo pero construido con madera tropical



Trompo Oaxaqueño de hojalata, con la peculiaridad de que la cuerda no se desprende, por ende para amateurs



Juguete de la zona maya que combina un silbato y un sello por la parte anversa, esta hecho de barro negro

el juguete hoy en México

Serie de Timbres de los juguetes mexicanos

Como es costumbre, el Comité Nacional de Lucha contra la Tuberculosis emite este año una nueva serie de estampillas con el tema "JUGUETES DE MEXICO", cumpliendo así su permanente propósito de exaltar y difundir nuestras tradiciones y costumbres a los mexicanos.

En esta nueva impresión en los modernos talleres de Grupo Gráfico Romo, quien por primera ocasión lleva a cabo este trabajo, aparecen juguetes que desde nuestra niñez no son familiares y podemos afirmar que casi todos los hemos jugado en nuestros ratos de esparcimiento. Entre los niños quienes no recuerdan el trompo, el balero, las canicas y muchos otros. Entre las niñas, las muñecas que dieron ratos de muy agradable diversión.

Las fotografías de Don Carlos Fernández de Terán son producto de combinar la experiencia de mas de 60 años como fotógrafo, 25 años de filatelista y la tecnología mas avanzada en digitalización.

Confiamos en que el público con agrado la adquiera y la agregue a las colecciones que en el pasado hemos puesto a la venta. Los enfermos de Tuberculosis lo agradecerán.

Aquí reproducimos fragmentos del libro "Arco iris de sueños, así juegan los niños mexicanos" AMAROMA Ediciones y Gutierre Aceves Piña, Raúl Aceves y Jorge Elías Lujan, autores de los textos.

Marzo de 2001

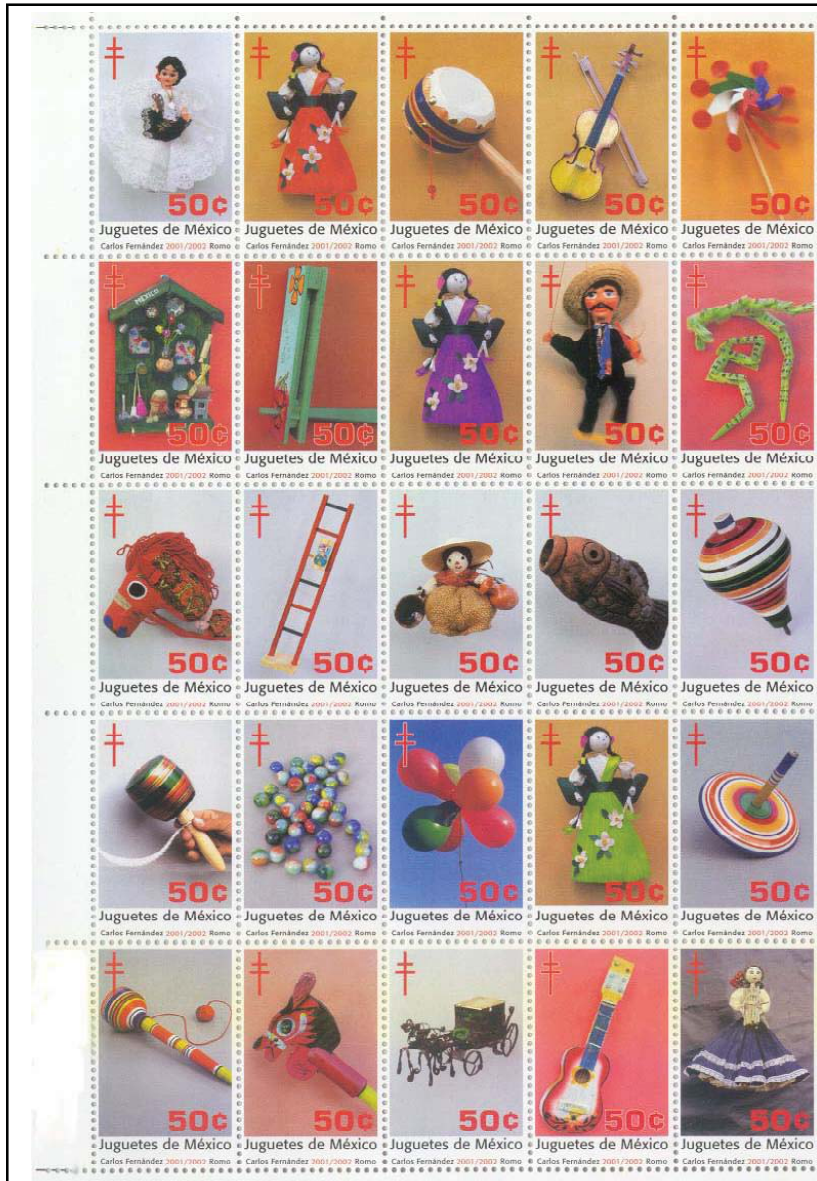
Comité Nacional de Lucha contra la Tuberculosis y Enfermedades del Aparato Respiratorio.
Av. Álvaro Obregón No. 74-108 Col. Roma
Deleg. Cuauhtémoc CP 06700 México DF
Tel. 52 64 50 52

"Juguetes de México"

Nombramos juguete a los objetos realizados expresamente para jugar, para divertir, para entretener a los infantes. Todos hemos jugado y sucumbido, al poder sugestivo de los juguetes.

¿Por qué no dejar que el juego / como dice Eugene Fink - se convierta en un "OASIS" de felicidad que aparece en el desierto de nuestra brega por la felicidad

Los juguetes son los instrumentos del juego, la encarnación de la fantasía, la manifestación tangible del poder lúdico del hombre.



Con sus cuerpos de los más variados materiales, los títeres tanto aquellos que se ajustan a la mano como un guante como los que requieren los hilos invisibles provocan sentimientos especiales en niños y adultos. Los mundos creados por un titiritero dejan un recuerdo perenne en quien los contempla.

**EL TITIRITERO SONRÍE
QUÉ SABE EL!
QUIÉN ES EL QUE DECIDE!
EL ESCRIBIENTE CONGREGA
LAS PALABRAS EN LA HOJA,
¿ACASO ES ÉL, EL QUE DISEÑA?**

Juguetes como el balero o las canicas, implican jugarlos repetidamente. La emoción de sentir el giro vertiginoso de un trompo en la palma de la mano se disfruta una y otra vez. De la misma manera se goza con el triunfo sobre el contrincante: lograr sacar del círculo el trompo dormido del adversario con un certero golpe es una experiencia que se deseara refrendar.

Los ojos de las muñecas se abren a lo sagrado, como las alas de las flores ante los espejos abiertos de los arroyuelos. Los ojos de las muñecas permanecen fijos cuando las lunas del asombro emigran.. Hicieron falta siglos para imaginar el arco iris de tu rebozo sobre la noche de tu falda.

Al niño lo posee la fantasía, la practica con la exactitud de la ciencia para ampliar los territorios del juego y el juguete hacia otros horizontes. En México uno de los renglones más fascinantes del arte popular sigue siendo la juguetería. Al juguete popular hecho a mano no llega el vertido de la renovación incesante, pues posee el alma de la permanencia. Es memoria de infancia heredada de una generación a otra, por ello es signo de identidad y vehículo que conserva las tradiciones.

El juguete popular habita por tradición , en los mercados, en las fiestas regionales y los tianguis callejeros. Deslumbra la sencillez de su fabricación la habilidad del artesano para equilibrar una refinada técnica con materiales toscos. También los distingue la armonía de sus fuertes colores y la variedad de sus formas.

Las muñecas dejaron de crecer hace mucho tiempo

Se quedaron niñas, sin embargo dentro si crecieron,

Jugaron a ser grandes y a cuidar a las muñecas mas pequeñas

Con la mirada inocente y abierta,

Regresa mi mundo de muñecas cuando el alma de trapo

contaba, los minutos de la tarde...

Si los juguetes son la infancia de los objetos y son alegría encarnada en la materia, entonces quisieran ser los mejores vendedores de sí mismos y recorrer todas las calles del mundo pregonándose.

Canicas...muñecas de trapo... de ixtle...de hojas de maíz...

yoyos...trompos chilladores...maromeros de péndulo...

Así cada juguete pronuncia su nombre y su imagen y alimenta las esperanza de convertirse en juego que viva y ayude a vivir.

tambores, violines, guitarras, silbatos, matracas, Todo lo que hace ruido en el cielo y en la tierra,

Junto a las canicas

Al trompo y el zumbador.

Entre tales compañías,

No es difícil que unos a otros

Se expropien la sonoridad

Da la primera maroma con el corazón a los tumbos en el regazo del cielo, da la segunda maroma como un príncipe del aire en su escalera de soles, da la tercera maroma y su cuerpo se vuelve tenue como si fuera todo un ángel.

Los juguetes giran, vuelan

silban, están vivos en la mano

y en los cinco sentidos del niño

que los lleva de paseo, como verdaderas mascotas

Subí las escaleras, sople a las aspas del rehilete, un arco iris se desprendió por un tornado en las manos de un niño y veras como los arrulla en la flor de un rehilete.

El guarda vidas va con el sol, como el niño que lleva un globo en la mano.

Los juguetes intercambian sus voces, que misteriosamente salen de algún lado, solo los niños saben de donde, pero no saben decirlo.

Una canica, dices, puede rodar por todas partes, recibir la fuerza de todos los pulsos, Una canica no es un vidrio cualquiera> viéndolo bien, es un espejo dibujado en los colores de cada mirada

El vapor que exhala el caballito de juguete es tibio como los nidos y ligero como un vuelo, seguro que ha galopado entre furiosos huracanes sin arrojar de su montura al niño que lo esta soñando. La única pata del caballito de juguete duerme a pata suelta si esta acostado pero apenas lo cabalgan sale disparado como si hasta entonces no hubiera vivido nada.

Todos los niños tienen vocación para el viaje, son aventureros en potencia, son vehículos rodantes por los senderos misteriosos de la vida. Mientras tanto en el fondo de la silenciosa muerte se escucha el motor del cochecito imaginario que viaja para no moverse, porque si

llegara ya no tendría motivo para seguir soñando. Los niños se aficianan a los coches de juguete, se viaja sin ruedas y sin piernas.

A la vibra de la mar que dibuja esos canturreando a la víbora víbora de la mar

Hermosa te ves con tus movimientos rítmicos "PERINOLA" de múltiples colores.

Cuando la niña juega a la casita sueña con ser una cocinera y adorna su trasterito con ollitas y platitos de barro.

Imagina cada uno de los detalles del lugar que se convertirá en el centro de su existencia. La casita es más que todo, la arquitectura sentimental de un sueño, un sueño de amor, cultura de reposa.

La casita zona de la íntima, proyección del propio cuerpo y de la propia vida"

Segunda Bialn Internacional Juguete Arte Objeto

...El certámen Juguete Arte Objeto reconsidera el lenguaje artístico para renovar y permitir la supervivencia del museo como medio de comunicación y deleite, en un mundo en donde la técnica y las computadoras pudieran desplazarlo y condenarlo. Esta exposición en cierta forma corresponde al espíritu de un Umberto Eco quien, a través de una crítica profunda y libre del museo tradicional, propone la creación de un museo "alternativo" nuevo: el museo móvil, museo experimental fantacientífico, museo lúdico y la combianción de estas posibilidades.

Bertha Cuevas



Día de los niños México DF 30/04/00

Y como ya es costumbre en nuestra querida capital la venta de juguetes para el día del niño se puede sentir en cualquier rincón comercial, ya sea en la zona del centro histórico o en Perisur, las ofertas se anuncian por medio de carteles o simplemente se regatean con los vendedores ambulantes.





Museo Valenciano del Juguete de Ibi

Es este museo, del cual encuentre mayor cantidad de información, su historia, su organización, una descripción breve de las piezas de colección e incluso un viaje virtual que hace que este museo se manifieste como un análogo fundamental para mi proyecto, los detalles que Eduard Bru magistralmente lleva a cabo en las salas de este museo, inspiran a cualquier interesado en la materia.

La información que se encuentra al final de la descripción del museo y sus colecciones, ayudarán a la elaboración de un correcto plan para el préstamo de colecciones temporales de este proyecto.

Origen del Museo Valenciano del Juguete

Hacia 1905, una familia de hojalateros del pueblo de Ibi (Alicante, España) llamados "Payá", empezaron a fabricar pequeños juguetes de hojalata de forma artesanal. En poco tiempo lograron crear una de las empresas de juguetes más pujantes de todo el Estado español, contando, ya en los años treinta, con más de 500 trabajadores.



Salida de trabajadores de Payá, S.A. (1960)



Una de las salas de troqueles (1960).

En sus primeros años de funcionamiento, los hermanos Payá fueron adquiriendo buen número de juguetes españoles y extranjeros, utilizados para conocer las tendencias del mercado e investigar mejoras en la calidad de sus productos. Durante sus viajes al extranjero, Raimundo Payá compraba dos unidades de los mejores juguetes que veía. Una de ellas era desmontada para conocer sus mecanismos y el despiece interior; la otra era conservada como muestra. Con el tiempo, la empresa devino propietaria de una valiosísima colección, especialmente en

cuanto a juguetes de lata se refiere. Una de las salas de troqueles (1960).

Tras la conversión en cooperativa (1984), la nueva Payá S.C.V.L. cedió aquellos fondos -como aportación inicial- al Ayuntamiento de Ibi, que recabó la ayuda del Gobierno Valenciano y la Caja de Ahorros del Mediterráneo para crear el "Museo Valenciano del Juguete de Ibi" y ubicarlo en la Casa Gran en 1990. Es en la planta alta de la Casa Gran donde se exhibe propiamente el Museo Valenciano del Juguete, un mágico proyecto de interiorismo que reúne una variada muestra de 444 juguetes, ordenados siguiendo el hilo argumental que se apoya en los entornos o ambientes figurativos que los propios juguetes representan.

La Casa Gran (sede del Museo)

El edificio llamado "Casa Gran", ubicado en la localidad alicantina de Ibi es el que actualmente sirve de sede al Museo Valenciano del Juguete. Se trata de una vivienda de carácter señorial del siglo XVIII, de forma perfectamente rectangular.

El propietario, don Juan Pablo Pérez Caballero-Pérez falleció sin descendencia, por lo que dejó la finca en herencia a su hermana doña Aurora. Esta señora -de profundas convicciones religiosas y gran amante de su pueblo- donó parte del terreno y el edificio al Ayuntamiento para recepción y hospedaje de sus visitantes ilustres. El legado condicionaba la propiedad, e imponía la construcción de un Colegio de Enseñanza Media para niñas, regido por Religiosas Terciarias Franciscanas de la Inmaculada. Y así fue.

A partir del año 1962 (que se cerró el edificio), se fue deteriorando hasta que en el año 1979 se acometió su restauración, inaugurándose el día 6 de agosto de 1981, festividad del patrón de la villa.

El edificio está constituido por dos plantas, conservando íntegra su parte exterior, no así la interior que ha sufrido variaciones, por lo que sólo el gran salón de la entrada, la cocina, la sala de estar (en la primera planta), y el cuerpo de la escalera, se mantienen en su estado original, habiéndose el resto sujeto a transformaciones que afectan a su distribución, aunque los muros de cerramiento, balcones y ventanas no han sufrido cambio alguno.

En la planta baja se exhiben las obras de arte reunidas por don Juan Pablo Pérez a lo largo de su existencia. Si exceptuamos las obras cerámicas integradas en la fábrica del edificio, cerámicas de la cantarera; pavimentos; cuadros de la cocina y contrahuellas de la escalera; todas ellas de manufactura de Manises de finales del XVIII principios del XIX, las restantes que se exponen, son de muy distinta procedencia, carácter y calidad. Hay numerosas piezas típicas de las ornamentaciones domésticas del siglo XIX, como quinqués de bronce, velones de latón, armaduras, floreros de porcelana, platos de cerámica... La cocina está decorada con un arriadero cerámico de temas profanos, así como un panel colocado en el suelo con una escena de caza.



Monumento a la Virgen de los Desamparados, Ermita de Santa Lucía (al fondo) y Casa Gran (derecha)



Fuente en los jardines de la Casa Gran



Cocina

Visita virtual al Museo del Juguete



La primera sala está oscurecida; es la de proyecciones cinematográficas (1). Junto a los cines aparecen los primeros prototipos en madera y las cuñas de instrucciones de los juguetes. Desde allí puede verse una sala circular pintada de rojo en la que se exhiben, dentro de un gran círculo de cristal, los juguetes que describen movimientos rotatorios (2).

La verdadera propuesta museográfica comienzan con los juguetes que representan el mundo rural y natural (3): los animales, tractores, las primeras tartanas y las camionetas de transporte. La secuencia prosigue, incrementando el grado de artificialidad y mecanización del mundo sobre el que el juguete se proyecta. Así, el correspondiente a los barcos y aviones (4) se muestra en un entorno azul y en un gran cubo acristalado, respectivamente. La sala de los trenes (5) es de color amarillo. Allí aparecen locomotoras con mecanismos de resorte de los años veinte y las eléctricas de los cuarenta y cincuenta.

Con el color gris del asfalto entramos en la sala de la velocidad (6) donde motocicletas, automóviles de todas las épocas y coches deportivos y de competición discurren por las oblicuas vitrinas. Desde la carretera se accede a la ciudad, donde se sitúan aquellos personajes que representan el mundo urbano (7) con sus objetos, imágenes, autobuses, tranvías, bomberos, caricaturas y chistes.

El itinerario de lo natural a lo artificial por excelencia, la ciudad, se cierra con el mundo intimista de los juguetes que producen el entorno doméstico (8). En la privacidad se muestran los muebles de la casa, objetos de menaje, accesorios, huchas, etc. encerradas en unos armarios que invitan a la curiosidad. El último tramo corresponde los instrumentos musicales: tambores, sonajeros, trompetas...



Sala de cine, cuños y prototipos

Esta sala envuelta en penumbras muestra el cine, los cuños y prototipos. Aparecen diversos proyectores fabricados con distintos materiales como la madera, cartón y hojalata. Además, hay algunas piezas en madera y hojalata. Son los

prototipos: ideas primitivas del juguete imaginado. Por último, observamos varios cuños con los que imprimía el logotipo de la empresa en las hojas de instrucciones de los juguetes.

Proyector "Cine Mickey".

Fabricado en España con madera y hojalata durante la década de los treinta. La banda muestra unas perforaciones que corresponden a notas musicales. En su interior existe un fuelle que al expulsar el aire a través de unos agujeros, producen sonido.



Prototipo de motocicleta. Fabricado por Payá Hermanos en 1936. Madera. Primera aproximación del juguete a producir.



Cuño con el logotipo de Payá. 1942. Payá se asocia definitivamente a los trenes de juguete en miniatura.



Sala de los mecanismos

Pintada en rojo, está dedicada al movimiento. Se encuentran diversos juguetes con mecanismos capaces de convertirlos en juguetes animados, como los aviones que giran en torno a una base fija.



Tiovivo con aviones. Fabricado por S.A.G.V. Nuremberg, Alemania. 1930. Muchos de estos modelos disponían de mecanismos que producían sonidos.



Trompo "Gloria Choral". Fabricado por M.F.Z. Nuremberg, Alemania. 1955. Todas las producciones jugueteras alemanas de la zona de Nuremberg posteriores a la II Guerra Mundial, llevan una inscripción con la leyenda "Made in U.S.Zone Germany". Desaparecerá a principios de los 60.



Muñeco con trineo. Fabricante desconocido. Alemania. 1925. Hojalata litografiada. Lleva mecanismo a resorte.



Sala del mundo natural, mundo rural

Esta habitación, toda ella verde, fija su atención en el mundo de los animales, carros, camiones y los primeros tractores.



“Andaluz a caballo”.

Fabricado por Sanjuán y Cía. Ibi, Alicante. 1929. Uno de los más bellos juguetes jamás fabricados por esta compañía.

Tartana con caballo.

Rico, S.A. Ibi, Alicante. 1934. Con esta pieza es difícil evitar el recuerdo de la huerta y el entorno agrario aún vivo en los años de las primeras producciones jugueteras de Ibi.



Cigüeña.

Fabricante desconocido. Alemania. 1925.



Tractor RAI-Payá.

Payá Hnos. 1946. Diseño actualizado de un modelo anterior a la Guerra Civil Española (1936-39)



Sala de los barcos y de los aviones

Sobre un gran entorno azul y dentro de un cubo acristalado, se sitúan los aviones y los barcos.

Barco azul y rojo.

Fabricado por Hessmobil. Alemania. 1928. La manivela posterior pone en funcionamiento la hélice.



Helicóptero Helibus.

Fabricado por Arnold. Alemania, 1955. Con el mando a distancia se pueden mover las hélices de forma que el juguete de pequeños saltos.



Barco pasajeros.

Rico, S.A. 1936. Inspirado en modelos alemanes



Avión-Autogiro RSA-33.

Fabricado por Rico, S.A. Ibi, Alicante. 1936. Las alas se pueden retirar convirtiéndose de esta forma en un autogiro -predecesor del helicóptero- (inspirado en el modelo original del inventor español Juan de la Cierva, 1923).



Sala de los trenes

El ferrocarril, fruto de la revolución industrial, hace su aparición comercial en la Inglaterra de 1825, en la línea Stockton a Darlington. Este ejemplo fue seguido muy de cerca por el resto de los países europeos y americanos. Podemos afirmar casi con toda seguridad, que desde ese mismo momento se inicia el desarrollo del juguete ferroviario.

Máquina eléctrica Josfel.

Fabricado por Jos-Fel. Barcelona. 1944. Las siglas corresponden al nombre del fabricante José Feliu. Su fabricación era meramente artesanal por lo que las series no fueron muy grandes: 200 coches y vagones y 50 para los locomotoras



Vagón cisterna “Alcoholera Española S.A. Tomelloso”.

Fabricado por Electrotren. Madrid. 1955. El fundador de la empresa, Manuel González, había trabajado con anterioridad en Jos-Fel, cuando en 1954 se separó de aquella e inició su andadura en solitario.





Locomotora con Tender.

Fabricante desconocido. Alemania. Años 30. Los alemanes fueron los mayores productores de trenes de juguete y exportaron, prácticamente, a todo el mundo



Tren con vagón de pasajeros.

Fabricado por Rico, S.A. Ibi, Alicante. Años 20. Reproducida en galga 0.

Sala de la velocidad

Está pintada de gris, del color del asfalto, y la disposición y perspectiva de los escaparates, produce una sensación de movimiento y acción



Coche limousine.

Fabricado por Distler. Alemania. 1932



Moto Mac 700.

Fabricado por Arnold. Alemania. 1948. El motorista se separa del sillín para simular la patada de arranque. Lleva mecanismo a resorte.



Coche de carreras número 66.

Fabricado por Picó y Cía. Ibi, España. 1934.



Moto Rico I-279.

Fabricado por Rico, S.A. Ibi, Alicante. 1952. Inspirado en un modelo del fabricante alemán Tippco

Sala de la ciudad

La ciudad es negra y muestra personajes, oficios ambulantes, caricaturas, así como tranvías, autobuses y trolebuses urbanos



Teléfono.

Fabricante desconocido. Alemania. Años 30. Al accionar el manubrio, se emite el sonido del teléfono

Camión de bomberos.

Fabricado por Tippco (Tipp & Company). Alemania. Año 1920. Lleva una bombilla que funciona a pilas.



Afilador.

Fabricado por Payá Hnos. Ibi, España. Años. 20. La piedra de afilar va conectada al mecanismo de tal forma que, al rodar, aquella produce chispas.



Niño con molinillo.

Fabricante desconocido. Alemania. Años 30.

Bobby inglés.

Fabricado por Gely (George Levy). Alemania. Años 20



Sala del hogar

El color rosa es el escogido para esta sala. Los objetos están ocultos por unas tapas que incitan la curiosidad. Una vez levantadas pueden verse diversos juguetes relacionados con la casa.

Juego de te.

Fabricante desconocido. Alemania. 1932



Balanza.

Fabricante desconocido. Ibi, España. 1930.



Máquina de coser.

Fabricante desconocido. Francia. 1900. La pieza más antigua conservada en el Museo



Dormitorio.

Fabricado por Rico S.A. Ibi, España. 1934. Forma parte de un mobiliario completo

Los orígenes de la industria juguetera en Ibi



La industria del juguete ibense debió nacer en los años de cambio de siglo. La primera actividad protoindustrial del pueblo fue la que se derivó de la utilización de la nieve.

Ésta era almacenada durante el invierno y transformada en hielo en los neveros; llamados también "pous de neu" o "caves".

Posteriormente, en época estival, el hielo era transportado a los centros consumidores; como las lonjas costeras, donde los pescadores lo utilizaban para mantener el pescado fresco más tiempo; o como materia prima para la fabricación de helados. Éste, era elaborado por los ibenses más audaces y vendido -ejerciendo la arriería- por toda la geografía española, e incluso por el Norte de África.



D. Rafael Payá Pico

Una familia de hojalateros -los Payá-; además de surtir a los heladeros de los recipientes necesarios para sus productos, comenzó a vender por los mercados de la comarca, junto a sus productos destinados al público adulto, una amplia variedad de platos, tazas, candiles, regaderas, y otros utensilios en miniatura destinados a los niños. Durante algún tiempo compatibilizaron su hojalatería tradicional con la fabricación de los primeros juguetes. Parece que ésta última se convirtió pronto en una actividad rentable porque en 1909 ya acudieron como jugueteros a una Exposición Regional Valenciana consiguiendo una medalla de oro y un diploma meritorio

A partir de ahí, la industria ibense del juguete se consolidó con rapidez; cuando en 1912 se constituyó formalmente "Payá Hermanos, S.A.", ya hacía dos años que había iniciado sus actividades otra fábrica ibense, que con los años se convertiría en "Rico S.A."

En 1925 se crea la tercera fábrica local, "Juguetes y Estuches", fundada -al igual que la anterior- por antiguos operarios de "Payá Hermanos". En aquellos años de preguerra, se vivió una auténtica edad de oro en la fabricación de juguetes de lata. Payá y Rico rivalizaban en calidades y tipos, alcanzando un momento culminante durante la época republicana con más de 500 modelos diferentes en sus respectivos catálogos de venta. Tras el paréntesis bélico, los años cuarenta fueron de cierta decadencia debido a la falta de materia prima y al raquitismo de la demanda. Sin embargo, la aparición de los primeros juguetes de plástico en los años cincuenta, transformaron definitivamente esta industria al diversificar la producción, reducir costos y provocar una eclosión de talleres auxiliares y de nuevas fábricas, conformando de esta manera a Ibi como el gran centro productor español de juguetes.

Proceso de elaboración de un juguete de hojalata

Sucintamente consistía en las siguientes operaciones. Primeramente se decidía el juguete a fabricar, consultando a menudo las fotografías, revistas y catálogos extranjeros con los que se contaba. Dibujada la pieza a escala 1/1, generalmente a mano alzada, se configuraba el volumen en escayola. A partir de éste, el maquetista de la empresa construía un modelo en madera sobre el que se aplicaba una chapa muy fina a veces de latón o cobre, más

moldeable para delimitar los contornos, el volumen y las medidas. La finalidad de ello era realizar el patrón.

Antes de la Guerra Civil Española, se conseguía desmoldeando la chapa que se había conformado sobre el prototipo de madera, y con posterioridad a la contienda, dibujándolos sobre los planos. Acto seguido, se diseñaba toda la matricería o utillaje; copadoras recortadoras, perforadoras de acero que en casi todas las empresas españolas del sector eran fabricadas en sus propias fundiciones, y que introducidas



posteriormente en las prensas dotarían de relieves y formas a las piezas. En un principio, se llegaron a fabricar matrices de madera y bronce, pero dada su inferior consistencia con respecto al acero, se abandonaron pronto.

Siguiendo las modas estilísticas y artísticas del momento, se operaba la distribución de los colores de las distintas partes del juguete. Corrientemente, sobre una muestra planográfica donde estaban incluidos los dibujos correspondientes a todo modelo ¡techumbres, laterales, respaldos...!, se especificaban las tonalidades pictóricas escogidas. Era la plantilla. Esta era enviada a las

industrias litográficas norteamericanas para que procediesen a la impresión sobre hojalata, material adquirido con anterioridad en las mismas siderometalúrgicas vascas.

Una vez que la chapa litografiada se recibía en fábrica, era cortada a tiras con unas cuchillas llamadas "cizallas"; estas cintas de hojalata entraban en las máquinas de corte -troqueles o prensas-, que disponían de una matriz recortadora con la silueta de la figura. Seguidamente, con la matriz perforada, se incidía en los puntos necesarios para habilitar las hendiduras donde se introducirían las grapas

Después, se procedía al llamado "copado" o embutido, donde las piezas adquirían su relieve definitivo. Finalmente, en el montaje, mediante el sistema de engrapado, las "pestañas" se doblaban con unos alicates y las partes se sujetaban unas a otras; disponiendo, simultáneamente, los diferentes mecanismos en su interior.



Los problemas técnicos eran escasos y se iban subsanando sobre la marcha; a veces éstos sólo consistían en pequeños defectos en el troquelado o algún raspado en la pintura durante el copado que obligaba a rectificar la pieza.



"No hay imperio que valga el que por él se rompa la muñeca de una niña. No hay ideal que merezca el sacrificio de un tren de juguete"



Fernando Pessoa, *Libro del desasosiego*

Dirección: C/ Aurora Pérez Caballero, 4 - 03440 - IBI (Alicante) ESPAÑA

Teléfono: +34 (9)655 02 26 // Fax: +34 (9)655 10 14 // e-mail: museujuguete@webhouse.es

Director: José Pascual Sellés // Auxiliar: Pilar Avilés Valls

Exposiciones temporales

Todas aquellas instituciones públicas o entidades culturales privadas que deseen organizar una exposición con fondos del Museo Valenciano del Juguete de Ibi, deberán cumplimentar y remitir a la Dirección del Museo la siguiente ficha técnica:

FICHA TÉCNICA

TEMA DE LA EXPOSICIÓN

Epígrafe o título por el que se conocerá la exhibición de juguetes.

FECHAS

Tanto de la inauguración como de la clausura, con especificación de la fecha tope del envío de los materiales a su destino para su montaje.

SEGUROS

Todos los objetos serán asegurados todo riesgo por el valor indicado por el Museo y correrán a cargo de los organizadores. Incluirá el seguro del transporte desde su salida de Ibi hasta su destino.

TRANSPORTE

Todos los gastos de transporte serán pagados por los organizadores.

PRESENTACIÓN

Se especificará el tipo de contenedor -vitrinas, tablas didácticas, murales, etc.-, así como las medidas de protección de los objetos en su interior.

MEDIDAS DE SEGURIDAD

Personal de vigilancia, sistema contra incendios, alarmas antirrobo y todas aquellas que ayuden a preservar los objetos de la exposición.

OBJETOS

Número total de piezas y documentación que se necesita:

CATÁLOGOS Y PUBLICIDAD

El Museo se reserva un 10% de toda la información publicitaria que se edite, ya sea escrita -cartelería, trípticos, catálogos, postales- o audiovisual - videos, fotografías, etc.-

INAUGURACIÓN

La Institución organizadora correrá con los gastos de transporte y alojamiento de las personas de la Fundación que deseen asistir al acto inaugural de la exposición.

Jocs & Joguets Museu del Joguet de Catalunya - Figueres

Este es otro esfuerzo energético en pro de la cultura del juguete, donde lo moderno y antiguo convergen, este museo cuenta con una magnífica diversidad de piezas en su acervo que provocan la envidia de museos similares. Aquí la tradición y la vanguardia también conviven, se mezcla entre otros museos de increíble porte, y a pesar de su seriedad la iconografía y el diseño de la museografía nos demuestran gran dedicación.

La colección Joan-Casademont es fruto de una pasión creativa y de un esfuerzo desinteresado. Antes de casarse y de ir a vivir en "el piso lleno de cosas para un futuro museo" del que habla *By Sens (Ampurdán, 24 de abril de 1974)*, Josep Maria Joan ya había reunido los primeros juguetes en el estudio familiar de la calle Ample (Ancha) y los enseñaba a los amigos. En el catálogo de la *VII Fira del Dibuix i la Pintura de Figueres (1967)*, que se celebra cada año en la Rambla, Narcís Pijoan dejó constancia de ello por vez primera: "En aquel tiempo hubo un artista tímido que pasó por la *Fira del Dibuix*, estremeciéndonos a todos con una muñeca troceada que llevaba un número en cada miembro..."

El primer Museu de Joguets fue una



iniciativa meramente particular que contó con la colaboración de Lluís Duran, titular del arrendamiento de los locales del antiguo Hotel París. Desde la calle de los Fossos a la Rambla, los juguetes habían vuelto a la vida en el ambiente amable y espectral de un antiguo comedor de hotel, en el mismo lugar que ocupara la terraza de los barones de Terrades durante el pasado siglo. En la entrada había una sala abierta dedicada a exposiciones temporales de los objetos más diversos, siempre relacionados con el juego. En algunas salas traseras había ido creciendo un centro de documentación. Y en los pisos superiores, habitaciones en el mismo estado en que quedaron el día que cerró el hotel.

Los juguetes, que durante años oyeron pasar cuatro veces al día a los niños en su camino de ida o vuelta al colegio, recibían ahora la ruidosa visita de la chiquillería de todas las escuelas, pueblos y ciudades, mañana y tarde, once meses al año. Niños, maestros, padres y público de todas las edades. Muy cerca del antiguo teatro donde Salvador Dalí había creado poco tiempo antes uno de los museos más visitados del país, el Museu de Joguets de Figueres pronto se convertiría en uno de los más populares y activos. Dalí no estuvo nunca en la casa de la calle de los Fossos, pero un día, en el Museu de l'Emporda, también en la Rambla, Josep Maria Joan le regaló un juguete.

Al cabo de trece años de funcionamiento como museo privado, el éxito había desbordado ampliamente a la empresa, en previsiones y en posibilidades. La familia Joan-Casademont ofreció la donación de la colección a la ciudad de Figueres, a cambio de la creación de un nuevo museo en el mismo edificio de la Rambla. Fue un proceso un poco largo. Finalmente, el ayuntamiento lo compró, el museo cerró sus puertas al día siguiente de Reyes de 1995, y se iniciaron las obras de reforma. En diciembre de 1997, se creó la *Fundació del Museu del Joguet de Catalunya*, formada por el *Ajuntament de Figueres*, el *Conseil Comarcal de l'Alt Emporda*, la *Diputació de Girona* y el *Departament de Cultura de la Generalitat de Catalunya* y ocho patronos vitalicios nombrados por los fundadores. El mes de diciembre de 1998, el Museu del Joguet de Catalunya, en Figueres, ha abierto sus puertas. El resultado del cambio está a la vista del público.

Acabaremos añorando aquel museo entrañable desde éste nuevo, donde Josep Maria Joan continúa y amplía su permanente juego de la memoria. Las letras que conforman el nombre del Hotel París lucen de nuevo en la fachada rehabilitada de la casa Terrades, más de 200





años, la más noble en una ciudad de piedra muy nueva. La peonza se ha agrupado hasta la cornisa para señalar la entrada por la señorial escalera de la calle de Sant Pere (San Pedro) La poesía visual de Joan Brossa y el figurinismo transformista de Frégoli completan la decoración exterior. El Museu del Joguet de Catalunya preside ahora la arquitectura de la Rambla, como antes hicieran el Hotel Paris y la misma casa de los barones, construida al mismo tiempo, y por el mismo arquitecto, que el castillo de San Fernando, al lado de una de las puertas de la antigua muralla, delante de la riera que hoy continua pasando bajo la ciudad.

Tal vez no deseara mejor compañía Narcís Monturiol, inmortalizado su recuerdo en el monumento que abre la Rambla, a la manera de una proa, Socialista y republicano generoso y utópico inventor de un submarino que deseaba útil para los pescadores de coral de Cadaqués y que hoy es juguete de guerra de los poderosos, Monturiol es el más conocido de los precursores de la modernidad, política y social que dio Figueres durante el siglo XIX. El triángulo Monturiol-Dalí-Juguets es una bella muestra del talante abierto y creativo de esta pequeña ciudad de frontera y de todo aquello que puede dar de sí.

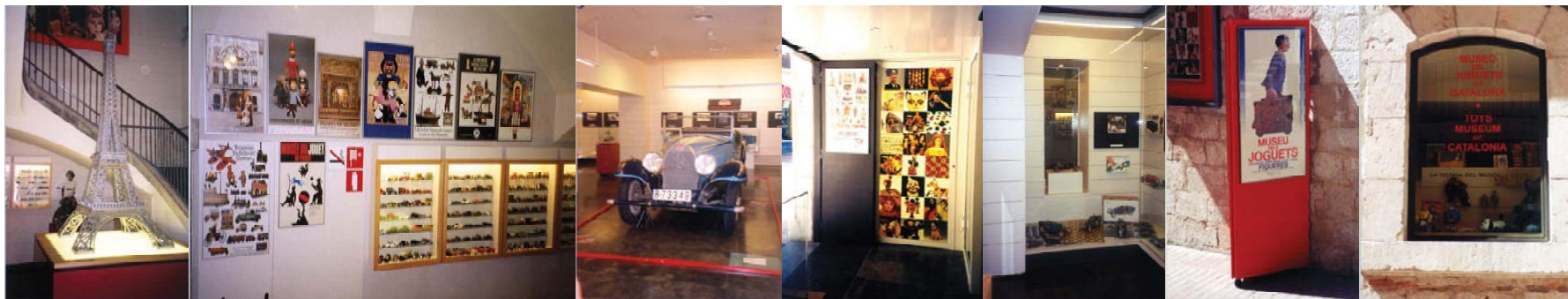
Un museo necesario

J. Corredor-Matheos

La infancia constituye para los adultos un tesoro oculto. Puede haber en él -como en todo

tesoro- sombras, y el recuerdo de gozos y de penas se mezclará de modo que resultará difícil deslindar unas de otras, pero no nos cabrá duda, íntimamente, sobre el carácter irrenunciable de su valor. El juguete, con su campo de acción, el juego, era el elemento esencial de un mundo que vivíamos como el único existente. Tirando del juguete aparece ante nuestros ojos la infancia entera. Los momentos de felicidad, que todavía siguen alimentándonos, las contrariedades -por el juguete que se nos rompió, por aquel que nos quitó otro niño-, la enfermedad que nos valió el juego de construcciones que tanto nos gustaba, el rostro de nuestra madre cuando nos entregó la caja de soldados, el de nuestro padre cuando se puso a jugar con el tren que me acababa de regalar... todo aquello es material precioso que sigue intacto en el disco duro de nuestra memoria, y un vislumbre de lo que fue para muchos paraíso nunca perdido vuelve al primer piano de la conciencia en momentos inesperados. "No hay imperio que valga el que por él se rompa la muñeca de una niña. No hay ideal que merezca el sacrificio de un tren de juguete", dejó escrito el gran poeta Fernando Pessoa.

Cuando pensamos en el juguete reducimos su ámbito a la infancia. Sin embargo, los adultos también jugamos, y no sólo a aquellos juegos establecidos como tales que llenan nuestros ratos de ocio y que tienen reglas, que respetamos -o no-, sino en el curso de actividades que, en principio, no son considerados juegos. Nadie duda que los deportes sean un juego, pero el ánimo lúdico lo aplicamos a muchas otras tareas, ya sean las artes, los negocios, la política y ¡ay! La guerra, por citar ejemplos dispares. Incluso el trabajo, en general, incluso aquel que tenemos habitualmente como ingrato, puede tener momentos de juego gratificantes.



Recordemos las palabras de **Eugeni d'Ors**, "el hombre sólo juega cuando lo es plenamente, y sólo es hombre completo cuando juega".

El ser humano es dado a conservar todo lo conservable. No sólo lo que forma parte de su memoria luminosa, sino también de la otra, porque ilustra su historia o por razones menos justificadas. Y así tenemos museos de todas clases, desde los más conocidos y apreciados hasta otros que a veces resultan sorprendentes. Un museo del juguete resulta, no ya necesario: imprescindible. Entre nosotros se conservaban muestras de juguetes en reducidas secciones de los museos de artes decorativas-o de etnografía, pero hasta 1982 no existía un espacio amplio dedicado a este tema. En estos momentos hay, sólo en Londres, tres museos especializados, y en toda Europa, doscientos cincuenta. En Cataluña contamos ya, felizmente, con uno, que fue también el primero de toda España, y que tiene su sede en Figueras. El éxito de público y las muestras de reconocimiento que ha recibido en sus dieciséis años de existencia nos hablan de su importancia y de la necesidad que ha venido a llenar. En fecha reciente se constituyó el patronato que lo rige y se ha construido una nueva sede que permitirá exponer los grandes fondos de que dispone y de los cuales sólo se podía exponer hasta ahora una reducida parte.

Las mejores iniciativas en todos los ámbitos, respondiendo sin duda a una exigencia colectiva, han sido hechas y llevadas a cabo con frecuencia por una persona concreta, que ha visto claro en un momento determinado su necesidad y ha puesto ilusión, entusiasmo y tesón en la empresa. En tal o cual momento del proceso habrán colaborado otras personas e instituciones, pero el mérito, y esto a veces se olvida, es de Lina persona con nombre y apellidos. En este caso, alguien que ha sabido interpretar algo tan profundo, tan esencial, como es la recuperación de los objetos que amueblaban, y siguen amueblando, nuestra infancia. Josep Maria Joan i Rosa es quien, con la colaboración de su esposa, Pilar Casademont, ha hecho posible que exista en nuestro país el primer museo del juguete y que éste sea lo suficientemente rico y sugestivo como para atraer la atención de todos. Y no sólo para que lo visiten, sino para que sigan enriqueciendo sus fondos con donaciones.

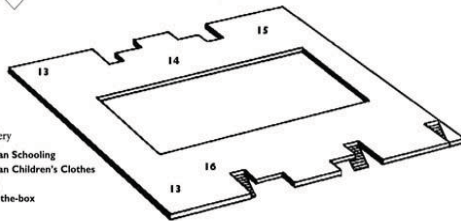
El Museu del Joguet de Figueras aspira, y lo ha logrado ya a pesar de su relativamente corta vida, a abarcar todas las clases y aspectos del juguete. Caben y estén presentes en C-1 todos aquellos que han estado en las manos de los niños de las distintas generaciones de este siglo. Conserva también muestras importantes del pasado y, por citar dos ejemplos de juguetes menos usuales y en los que no caeríamos en pensar, tiene apartados especiales de juguetes que son obra de artistas plásticos y juguetes para ciegos. El Museo, en su conjunto, se divide, en un primer nivel, en tres grandes apartados: la historia del juguete y del juego en Cataluña; Unas series de colecciones paralelas de juguetes de todo el mundo, con muñecas, cuentos ilustrados con movimiento y otros diversos capítulos de juguetes especiales como los citados, y un tercer apartado que constituye un homenaje a los fabricantes más importantes de los cuales se habrán visto rodeos suyos en el recorrido.

Podríamos pensar que este museo es sólo un espacio para la ensoñación. Gracias a él recuperamos vivencias olvidadas, que rebrotan acompañadas, ambientadas, con las músicas y los aromas de momentos determinados de nuestra infancia. No es que volvamos a ser niños, porque en cierto nivel no hemos dejado de serlo nunca, sino que somos conscientes de cómo lo fuimos un día y advertimos en qué medida lo seguimos siendo. Visitar el Museu del Joguet de Figueras supondrá un paréntesis enriquecedor y refrescante en nuestra vida cotidiana, en la que sólo ocasionalmente nos es dado jugar, y, si hemos sabido ver y sentir, si nos hemos abierto hacia dentro y hacia atrás en el tiempo, saldremos del Museo mejor dispuestos, más libres y reconciliados con nosotros mismos, y por lo tanto en mejor disposición para afrontar el futuro. Para jugar con alegría cuando nos sea posible y, si es posible, también cuando no lo sea.



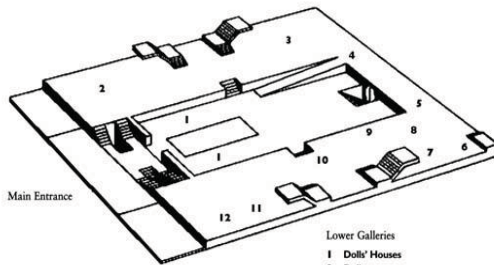
Where to find toys and objects illustrated in this pack

Look for **TP** in the cases



Upper Gallery

- 13 Victorian Schooling
- 14 Victorian Children's Clothes
- 15 Babies
- 16 Jack-in-the-box



Main Entrance

Lower Galleries

- 1 Dolls' Houses
- 2 Dolls
- 3 Board Games
- 4 Puppets
- 5 Jumping Jacks
- 6 Toy Theatres
- 7 Optical Toys
- 8 Peepshow
- 9 Teddy Bears and Soft Toys
- 10 Transport Toys
- 11 Circus Toys
- 12 Noah's Arks



Bethnal Green Museum of Childhood

Museo de tres subniveles, que cuenta con un espacio amplísimo para presentar exhibiciones. En este edificio convergen las vestimentas, los juguetes, los mecanismos, las tecnologías, el arte aplicado, la industria del juguete, el comercio de los juguetes, las diferentes escalas, los juegos interactivos y más que nada se centra en la educación, esta diseñado casi exclusivamente para la educación de escuelas visitantes.

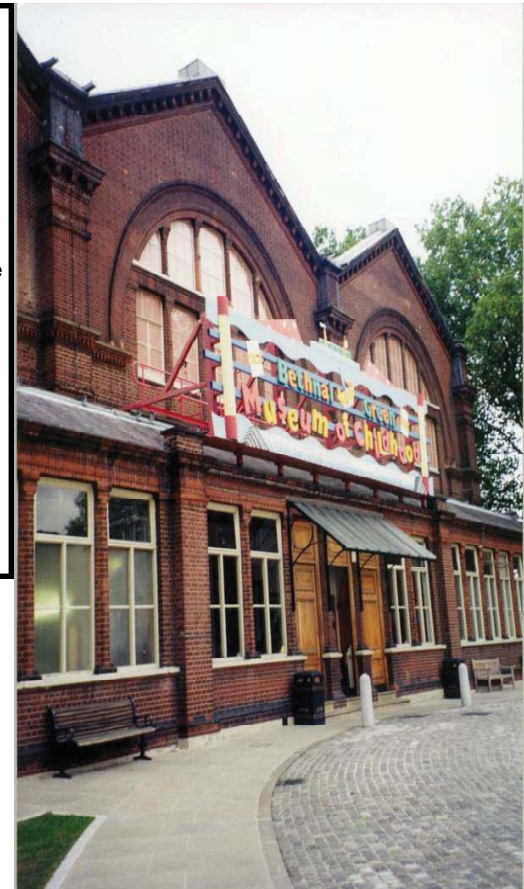
Es un punto de vista diferente de lo anteriormente estudiado, a parte de ser un gigante como museo de su tipo.

De lo más lamentable que se aprecia en este edificio, que parecería en otras épocas y otro contexto como magnífico, es la excesiva amplitud generada en el espacio, lo poco que se puede descubrir y la pésima iluminación que comparte con la mayoría de los grandes museos de Europa.

Este museo es uno de tantos que tiene Inglaterra dedicados al juguete, en este caso, es de un trato más general a pesar de aparentemente abarcar todos los aspectos relacionados con los juguetes.

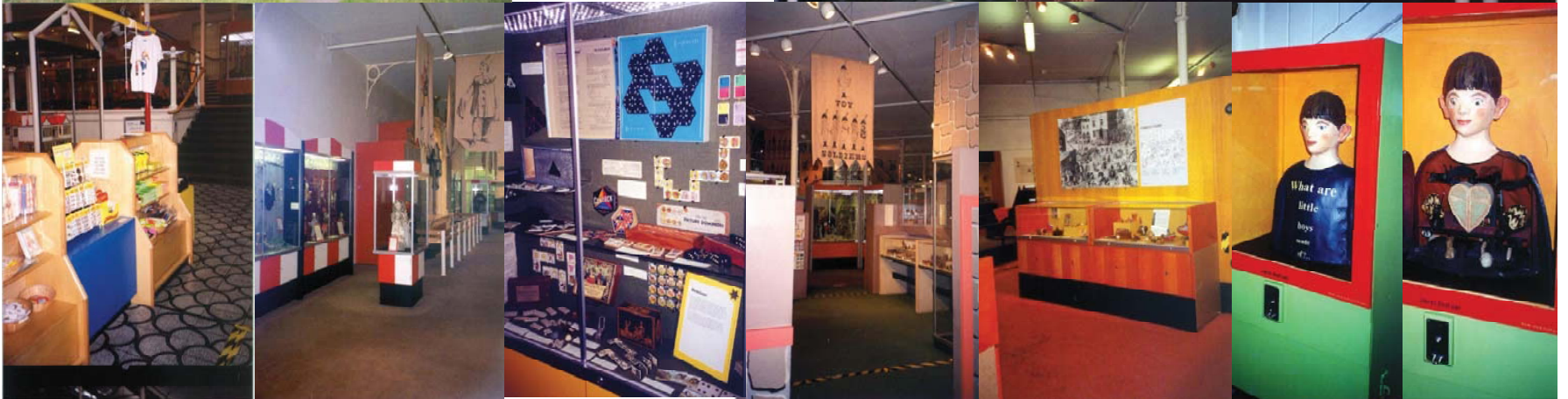
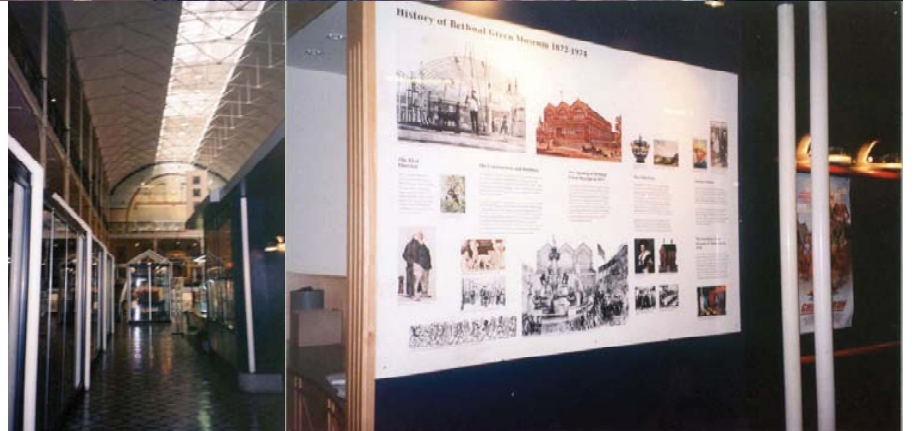
El museo Bethnal Green de la infancia en Londres mantiene una importante colección, de juguetes, libros y objetos de interés internacional, relacionados con la historia de la infancia, desde el siglo XVI hasta nuestros días. Éste se encuentra dentro de un edificio catalogado como edificio histórico grado II, puesto que la estructura es la original del museo Victoria y Albert, ésta fue físicamente transportada a Bethnal Green alrededor del año 1870.

¿Por qué se usan los juguetes como un recurso? Primero, el ambiente familiar y acogedor que tiene el museo hacen más apropiado el





ambiente para escuelas visitantes, especialmente si estas induciendo por primera vez estudiantes a museos, en segundo lugar, el juguete y la infancia como objetivos provocan una mayor aceptación e integración de los niños. Y por último, gracias al contexto internacional que el museo mantiene, todos los alumnos con raíces internacionales, se sentirán aceptados e incluidos.



Otros Análogos

Además de estos museos, existen muchísimos más alrededor del mundo dedicados al estudio y difusión del juguete. En Europa se encuentran más de 250 registrados. Existen otros museos de los cuales tuve conocimiento, enseguida enumero algunos:

- Delaware toy & Miniature Museum (EUA)
- Toy & Miniature museum of Kansas City (EUA)
- National Toy train museum (EUA)
- Wooden Toy Museum (virtual) (EUA)
- Toy Soldier Museum (EUA)
- Yo-Yo National Museum (EUA)
- The Children's Museum of Houston (EUA)
- On-line fast food toy museum (Virtual) (JAPÓN)
- New South Wales toy & railway museum (AUSTRALIA)
- Musée du jouet du Jura et de la Mairie de Moirans-en-Montagne (FRANCIA)
- Shankar's International Dolls Museum (India)
- Minifig Museum of Modern Art (Parodia-Virtual) (EUA)
- Strathcona Model & Toy Museum (CANADA)
- The Toy Museum of Stockholm - Leksaksmuseet (SUECIA)
- House on the Hill Toy Museum (REINO UNIDO)
- Puppen & Spielzeug Museum, Rothenburg (ALEMANIA)
- Deutsches Museum - Technisches Spielzeug (ALEMANIA)
- Musée du Jouet de Bruxelles (BÉLGICA)
- Speelgoedmuseum de Brug (HOLANDA)
- Museu Do Traje, Lisboa (PORTUGAL)
- Museu Do Brinquedo, Lisboa (PORTUGAL)
- Museo del Giocattolo e del Bambino, Milán (ITALIA)
- Museo del Giocattolo, Citta de Palermo (ITALIA)
- Museo Fisogni, Mantua (ITALIA)
- Museo del Giocattolo Giulio Superti Fuga, Milan (ITALIA)
- etc.

En Perú: suceso

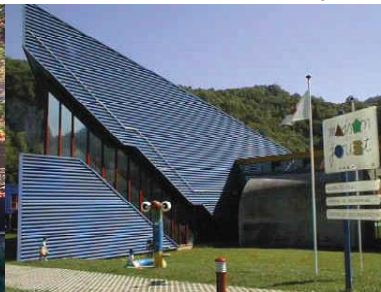
El 18 de mayo del 2001, el destacado pintor nacional Gerardo Chávez con el apoyo de Telefónica inaugura en la ciudad de Trujillo el "Museo del Juguete", el primero de su clase en el país y América Latina.

En una casona trujillana, Chávez ha instalado una maravillosa colección de mil juguetes de todas partes del mundo que pertenecen a todas las épocas, entre los que se pueden apreciar desde muñecas tejidas de la cultura Chancay, hasta otras de porcelanas y biscuit clásicas de Francia.

Museo del juguete y miniaturas en Delaware



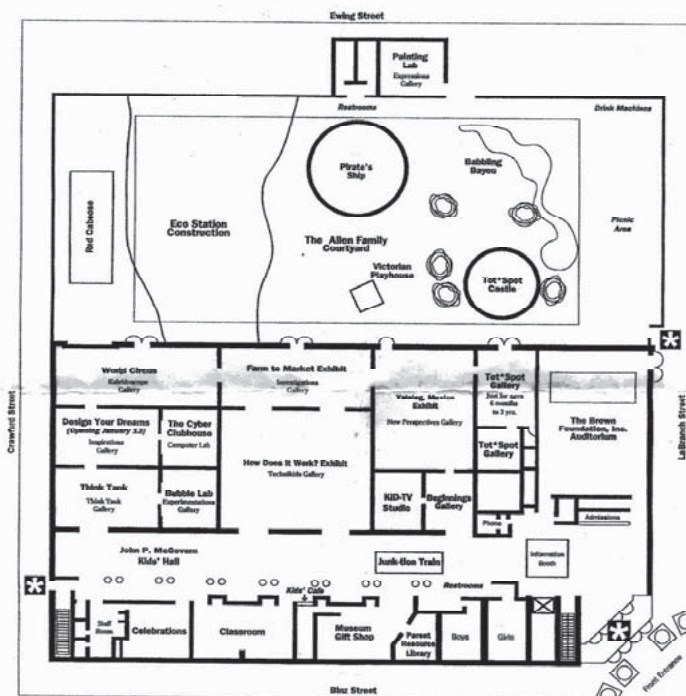
Musée du Jouet du Moirans-en-Montagne



Museo del juguete en Bruselas



The Children's Museum of Houston Exhibit & Gallery Locations

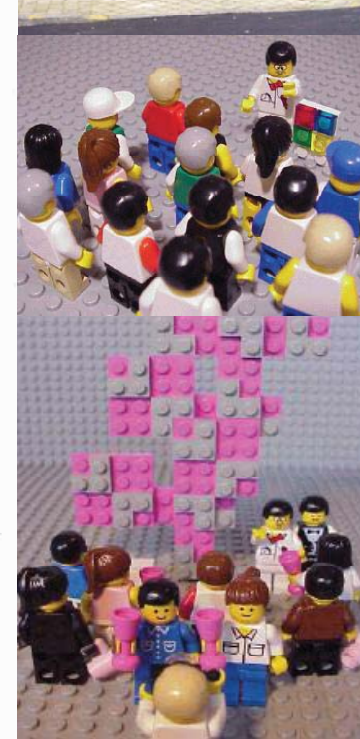


A Note to Grown-ups:

- Please do not leave your children unattended.
- Please do not allow your children to swim or wade in the bayou (no bare feet).
- Smoking is not permitted in the museum or in the courtyard (young lings at work).
- For safety and protection of all guests, the museum reserves the right to ask any person to leave.



Museo de los niños en Houston



Museo virtual de arte contemporáneo, armado con juguetes (LEGO)



¿Dónde?

El siguiente paso a tomar fue el encontrar un sitio que cumpliera con ciertos requisitos mínimos que me permitieran establecer el proyecto y que fueron sobresaltando conforme realicé el estudio de sitio.

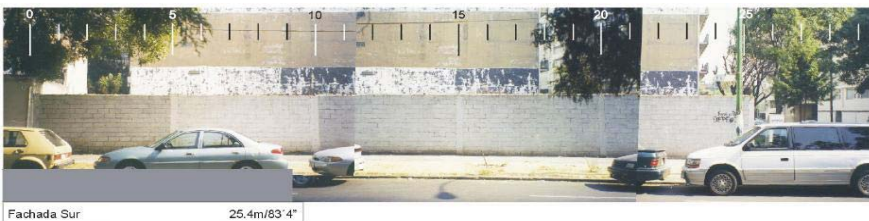
Lo primero fue aislar zonas de carácter cultural, histórico o con cierto potencial y preferencia por las artes, que me permitieran establecer ese complemento buscado. Cada vez que creí tener el sitio indicado, este presentaba ciertos problemas que provocaban únicamente su deshecho, para emprender nueva marcha persecutoria.

El **primero** me pareció un sitio magnífico, en **Polanco** sobre la calle de Horacio a pocos metros de la vías del tren, con un tamaño considerable de aprox. 400 mts²



Que contaba con las premisas esenciales:

1. Acceso público
2. Ubicación conocida
3. Tamaño mínimo
4. Forma regular
5. Acceso por transporte público



Pero al investigar el uso de suelo, resultó tener un estricto carácter habitacional, a parte de ser probablemente uno de los terrenos más caros de todo México. Teniendo una recuperación de

inversión casi imposible, el aspecto cultural también era un poco pobre puesto que solo galerías de alta alcurnia acechaban dicha ubicación y por si fuera poco, tiene continuamente un flujo de tráfico severo.

La caza de terrenos continuó, **el segundo** en aparecer en escena fué un pequeño sitio, en el **Centro Histórico** ubicado frente a Bellas Artes, que disculpaba cualquier flujo de tráfico, o de peatones, puesto que se encontraba encarando uno de los más grandes centros culturales de



Perspectiva NE-SO

México. Contaba con un estacionamiento pequeño en la parte posterior, que podría aliviar un poco la demanda de cajones, con dicha ubicación hasta los problemas que por vandalismo, temblores o hundimiento se presentaran, tenían ya, una disculpa.



Fachada Norte 10m/32'10"



Fachada Interior Norte 10m/32'10"

Pero al hacer el levantamiento métrico, resultó que no contaba con lo mínimo en cuestión de tamaño, que yo me había propuesto encontrar, de hecho era la mitad de lo que yo buscaba, fué ahí cuando perdió toda inspiración de gloria y fama.

Nuevamente el sitio no congenio con mis ideales.

Pero antes que tarde, apareció **el sitio ideal**, un terreno en **San Angel Inn**, sobre la Av. Revolución, un lugar que cumplía con todo lo que yo buscaba que incluso se daba el lujo de ubicarse al centro de 3 importantes edificaciones destinadas a la cultura, en diferentes artes, que son:

1. El Centro Cultural Helénico

Teatro

2.El Museo Carrillo Gil
 3.La Casa Estudio de Diego Rivera y Frida Kahlo (de Juan O'Gorman) Pintura
 Arquitectura
 concluía con mi búsqueda y complementaba mis premisas esenciales con:
 6.Zona Cultural
 7.Zona Histórica

8.Correcto uso de suelo
 9.Vegetación en Fachada



Vista de la dimensión total de la fachada del terreno hacia Av. Revolución (límites, marcas blancas)



Vista de la fachada, sobre Av. Revolución en dirección NE-SO



Vista desde el terreno hacia el norte sobre Revolución

Av. Revolución 1579.....Col. San Angel Inn..... cp 01000.....Delegación Álvaro Obregón.....México DF 2000

Interior del terreno, sup. total 948.03 metros cuadrados





Larguillo de la porción sur de la cuadra que contiene al terreno en cuestión

Contexto

Edificio antigua sede del Grupo Opción



Museo más próximo en distancia y configuración M. Carrillo Gil

En realidad el contexto que se presenta en la zona es un contexto de múltiples soluciones constructivas, varias tipologías que nos confunden y nos llevan a pensar en un desastre, en un caos que no nos compromete a nada más que a pensar en la propia idea formal que el proyecto deba reflejar, hubo vanguardia y osadía en algunos edificios en su tiempo, a pesar de que en las formas hallamos un respeto tradicionalista reflejado en la masividad y nobleza de los materiales, en aquellos edificios diseñados.

El contexto de la propia cuadra parece ya haber pensado en un entorno lúdico, lleno de colores y de formas juguetonas que aparecen hacia afuera, se esconden, quieren tímidamente decir que ahí están, pero si no fuera por los tonos de colores llamativos, no veríamos ese grito silencioso que estos edificios emanan.

El contexto que históricamente representa San Angel deberá ser tomado como la idea de uno, que respeta sin salientes puntiagudas, uno que denota clase, estilo y tradición, uno que se impone con un toque de estética, uno que no busca ser ecléctico, uno que añora perdurar y ser modelo de edificaciones de años venideros



Larguillo de la porción norte de la cuadra que contiene el terreno en cuestión



Posible ubicación alterna al museo del juguete

Museos, Galerías, Centros Culturales de la ciudad de México y ubicación de los sitios estudiados

1.	ALIANZA FRANCESA DEL VALLE (fa)	18.	CASA UNIVERSITARIA DEL LIBRO (fa)	39.	FORO DE LA NUEVA DRAMATURGIA (fa)	58.	GALERIA SIGLO XXI DEL CENTRO MEDICO NACIONAL (g)	78.	CARRANZA (cm)* MUSEO CASA DE LA BOLA (cm)*	94.	MUSEO DE LA BASILICA DE GUADALUPE (e)*	113.	MUSEO DEL CARACOL (GALERIA DE HISTORIA) (h)*	130.	MUSEO NACIONAL DE ANTROPOLOGIA (h)*
2.	ALIANZA FRANCESA POLANCO (fa)	19.	CENTRO ARTESANAL INDEPENDENCIA DEL IMSS (fa)	40.	GALERIA DE ARTE IZTAPALAPA (g)	59.	GALERIA DE ARTE MEXICANO (g)	79.	MUSEO CASA DE LUIS BARRAGÁN (cm)*	95.	MUSEO DE LA CARICATURA (ap)*	114.	MUSEO DEL CARMEN (ap)*	131.	MUSEO NACIONAL DE ARQUITECTURA (ap)*
3.	ALIANZA FRANCESA SAN ANGEL (fa)	20.	CENTRO COMUNITARIO CULHUACAN (cc)*	41.	GALERIA DE ARTE MEXICANO (g)	60.	GALERIA TONALLI (g)	80.	MUSEO CASA DEL POETA RAMON LOPEZ VELARDE (cm)	96.	MUSEO DE LA CASA DEL RISCO (cm)*	115.	MUSEO DEL EJERCITO Y FUERZA AEREA (tm)*	132.	MUSEO NACIONAL DE ARTE (ap)*
4.	BANCO NACIONAL DE COMERCIO EXTERIOR (fa)	21.	CENTRO COMUNITARIO ECATEPEC CASA DE MORELOS (cc)	42.	GALERIA DE LA CULTURA VENUSTIANO CARRANZA (g)	61.	GALERIA TORRE DEL RELOJ (g)	81.	MUSEO CASA ESTUDIO DIEGO RIVERA Y FRIDA KAHLO (cm)*	97.	MUSEO DE LA CULTURA TLATILCA (e)	116.	MUSEO DEL FUEGO NUEVO (a)	133.	MUSEO NACIONAL DE CULTURAS POPULARES (h)*
5.	BIBLIOTECA DE MEXICO JOSE VASCONCELOS (fa)	22.	CENTRO CULTURAL EL JUGLAR (cc)	43.	GALERIA DE LA CASA DEL POETA (g)	62.	GALERIA VERACRUZANA DE ARTE (g)	82.	MUSEO CASA LEON TROTSKY (cm)*	98.	MUSEO DE LA CIUDAD DE MEXICO (h)*	117.	MUSEO DEL INSTITUTO DE GEOLOGIA DE LA UNAM (cien)*	134.	MUSEO NACIONAL DE HISTORIA (h)*
6.	CAMELLON VERTIZ (fa)	23.	CENTRO CULTURAL ISIDRO FABELA (cc)	44.	GALERIA DE LA SHCP (g)	63.	INSTITUTO MORA (fa)	83.	MUSEO CASA RUTH LECHUGA* MUSEO COMUNITARIO DEL VALLE DE XICO (e)	99.	MUSEO DE LA CHARRERÍA (tm)*	118.	MUSEO DEL RETRATO HABLADO (tm)*	135.	MUSEO NACIONAL DE LA ACUARELA (ap)*
7.	CAPILLA ALFONSINA (e)*	24.	CENTRO CULTURAL JOSE MARTI (f)	45.	GALERIA DE RECTORIA GENERAL (g)	64.	INVERNADERO FAUSTINO MIRANDA, UNAM (cien)	84.	MUSEO DE ARTE ALVAR Y CARMEN T. DE CARRILLO GIL (ap)*	100.	MUSEO DE LA INDUMENTARIA MEXICANA "LUIS MARQUEZ ROMAY"(h)*	119.	MUSEO DEL SITIO DEL PARQUE CULTURAL Y RECREATIVO DESIERTO DE LOS LEONES (a)**	136.	MUSEO NACIONAL DE LA ESTAMPA (ap)*
8.	CASA DE CULTURA DE TAMAULIPAS (g)	25.	CENTRO DE INVESTIGACIÓN Y DIFUSIÓN DE EDUCACIÓN PREESCOLAR (cc)*	46.	GALERIA DEL CLUB FOTOGRAFICO DE MEXICO (f)	65.	LA TIBURONERA (f)	85.	MUSEO DE ARTE MIRA Y CARMEN T. DE CARRILLO GIL (ap)*	101.	MUSEO DE LA MEDICINA ANTIGUA (cien)*	120.	MUSEO DEL TEMPLO MAYOR (a)*	137.	MUSEO NACIONAL DE LA REVOLUCION (h)*
9.	CASA DE CULTURA JAIME SABINES (g)	26.	CENTRO DE LA IMAGEN (f)	47.	GALERIA DEL CONSEJO BRITANICO (g)	66.	LABORATORIO ARTE ALAMEDA (g)	86.	MUSEO DE ARTE CONTEMPORANEO INTERNACIONAL RUFINO TAMAYO (ap)*	102.	MUSEO DE LA PLUMA (tm)*	121.	MUSEO DEL DIEGO RIVERA (ANAHUACALLI) (a)*	138.	MUSEO NACIONAL DE LAS CULTURAS (h)*
10.	CASA DE LA CULTURA DE AZCAPOTZALCO (f)	27.	CENTRO DE LA IMAGEN EPSON (fa)	48.	GALERIA DEL SALÓN DE LA PLASTICA MEXICANA (g)	67.	LOTERIA NACIONAL (fa)	87.	MUSEO DE ARTE MODERNO (ap)*	103.	MUSEO DE LA POLICIA PREVENTIVA DEL D.F. (e)*	122.	MUSEO DOLORES OLMEDO PATIÑO (ap)**	139.	MUSEO NACIONAL DE LAS INTERVENCIONES (h)*
11.	CASA DE LA CULTURA ENRIQUE RAMIREZ Y RAMIREZ (f)	28.	CENTRO NIÑOS HEROES (fa)	49.	GALERIA DEL SEMINARIO DE CULTURA MEXICANA (g)	68.	METRO SAN LAZARO LINEA B (fa)	88.	MUSEO DE ARTE GRAFICAS JUAN PABLOS (h)	104.	MUSEO DE LA PALACIO DEL ARZOBISPADO (ap)*	123.	MUSEO ESCULTORICO GELES CABRERA (e)	140.	MUSEO NACIONAL DEL PALACIO DE BELLAS ARTES (ap)*
12.	CASA DE LA CULTURA JESUS REYES HEROLES (g)	29.	COLEGIO DE CRISTO (g)	50.	GALERIA DEL SALÓN DE LA PLASTICA MEXICANA (g)	69.	MONASTERIO AGUSTINO DE SAN JUAN EVANGELISTA (e)	89.	MUSEO DE CERAS DE LA CIUDAD DE MEXICO (tm)*	105.	MUSEO DE LAS TELECOMUNICACIONES (tm)*	124.	MUSEO EXTERESA DE ARTE (ap)*	141.	MUSEO OLÍMPICO (tm)*
13.	CASA DE LA PRIMERA IMPRENTA (g)	30.	DADA X (fa)	51.	GALERIA DEL SUR (g)	70.	MONUMENTO A LA REVOLUCION (fa)	90.	MUSEO DE CERA DE LA VILLA (tm)*	106.	MUSEO DE SAN CARLOS (ap)*	125.	MUSEO FRANZ MAYER (ap)*	142.	MUSEO POLIFORUM SIQUEIROS (ap)*
14.	CASA DE LAS BELLAS ARTES (g)	31.	DELEGACIÓN CUAUHTEMOC (fa)	52.	GALERIA DEL VALLE (g)	71.	MUSEO ANTIGUO COLEGIO DE SAN ILDEFONSO (ap)*	91.	MUSEO DE GEOLOGIA DEL AREA DE CIENCIAS DE LA TIERRA (ESIA-IPN), (e)*	107.	MUSEO DE SITIO DEL CLAUSTRO DE SOR JUANA (h)*	126.	MUSEO HISTÓRICO NAVAL (tm)**	143.	MUSEO POSTAL BIBLIOTECA DEL PALACIO POSTAL (tm)*
15.	CASA DEL OBISPO, CENTRO DE ARTE, DISEÑO Y CULTURA. (fa)	32.	EL AIRE CENTRO DE ARTE (g)	53.	GALERIA EL ESTUDIO (g)	72.	MUSEO ARQUEOLOGICO DE AZCAPOTZALCO PRINCIPE TLATELCATZIN (a)	92.	MUSEO DE HISTORIA NATURAL(cien)*	108.	MUSEO DE SITIO Y DE LA MUSICA MEXICANA (e)*	127.	MUSEO INTERACTIVO DEL MEDIO AMBIENTE (cien)	144.	MUSEO NACIONAL DEL PALACIO DE BELLAS ARTES (ap)*
16.	CASA DEL TIEMPO (g)	33.	EL CAFE DE LA SELVA (fa)	54.	GALERIA JOSE LUIS BENLLIURE (g)	73.	MUSEO ARQUEOLOGICO DE TENAYUCA XOLOTL (e)	93.	MUSEO DE HISTORIA Y ARQUEOLOGIA DEL CERRO DE LA	109.	MUSEO DE SITIO Y ZONA ARQUEOLOGICA DE CUICUILCO (a)**	128.	MUSEO SERFIN DE LA INDUMENTARIA INDÍGENA (h)*	145.	MUSEO SOUMAYA (ap)*
17.	CASA LAMM (g)	34.	ESPACIO ESCULTÓRICO (e)	55.	GALERIA JOSE MARIA VELASCO (g)	74.	MUSEO ARQUEOLOGICO DE XOCHIMILCO (a)**	110.	MUSEO DE HISTORIA Y ARQUEOLOGIA DEL CERRO DE LA	111.	MUSEO DEL AUTOMÓVIL (tm)*	129.	MUSEO TECNOLÓGICO DE LA COMISIÓN FEDERAL DE ELECTRICIDAD (h)*	146.	MUSEO NACIONAL DE LAS INTERVENCIONES (h)*
		35.	ESTACION CENTRAL RESTAURANTE (fa)	56.	GALERIA LA ESMERALDA (g)	75.	MUSEO CASA DE	112.	MUSEO DEL	112.	MUSEO DEL	130.	MUSEO NACIONAL DE LAS INTERVENCIONES (h)*	147.	MUSEO NACIONAL DE LAS INTERVENCIONES (h)*
		36.	ESTUDIO DE JOAQUIN CLAUSELL (e)	57.	GALERIA	76.				113.		131.	MUSEO NACIONAL DE LAS INTERVENCIONES (h)*	148.	MUSEO NACIONAL DE LAS INTERVENCIONES (h)*
		37.	FARO DE ORIENTE. (cc)			77.				114.		132.	MUSEO NACIONAL DE LAS INTERVENCIONES (h)*	149.	MUSEO NACIONAL DE LAS INTERVENCIONES (h)*
		38.	FONDO CULTURAL CARMEN (fa)							115.		133.	MUSEO NACIONAL DE LAS INTERVENCIONES (h)*	150.	MUSEO NACIONAL DE LAS INTERVENCIONES (h)*

151. MUSEO UNIVERSITARIO DE CIENCIAS Y ARTES (ap)**
152. MUSEO UNIVERSITARIO DEL CHOPO (ap)*
153. PALACIO DE LA ESCUELA DE MEDICINA (fa)
154. PALACIO DE MINERIA (fa)
155. PAPANOTE MUSEO DEL NIÑO (tm)*
156. PASAJE DE LA PLASTICA (fa)
157. PINACOTECA DEL TEMPLO DE LA PROFESA (e)
158. PINACOTECA Y COROS DEL TEMPLO DE LA ENSEÑANZA. (e)
159. PINACOTECA VIRREINAL DE SAN DIEGO (e)*
160. PLANETARIO "LUIS ENRIQUE ERRO" (cien)*
161. PLAZA CUICUILCO (fa)
162. RADIO EDUCACIÓN (fa)
163. REAL SEMINARIO DE MINAS (fa)
164. RECINTO HOMENAJE A DON BENITO JUÁREZ (e)*
165. S. MENACHE GALERIA DE ARTE (g)
166. SALA DE ARTE PÚBLICO SIQUEIROS (ap)*
167. TECPAN DE TLATELOLCO (e)
168. TEMPLO DE SAN AGUSTÍN (fa)
169. TLACOQUEMECATL-JARDIN DE LOS COLORES (fa)
170. UNIVERSUM (cien)**

a = arqueología
 ap = artes plásticas
 cc = centros culturales
 cien = científicos
 cm = casas museo
 e = escondidos por los rincones
 f = fotografía
 fa = foros abiertos
 g = galerías
 h = historia
 tm = también museos

* son los museos y centros que se encuentran en el directorio nacional de museos que publica México Desconocido y son los que se encuentran marcados en el mapa

** son los museos y centros que también se encuentran en el directorio nacional de museos que publica México Desconocido y no se encuentran marcados en el mapa

Para mayor información sobre los museos ver apéndice I



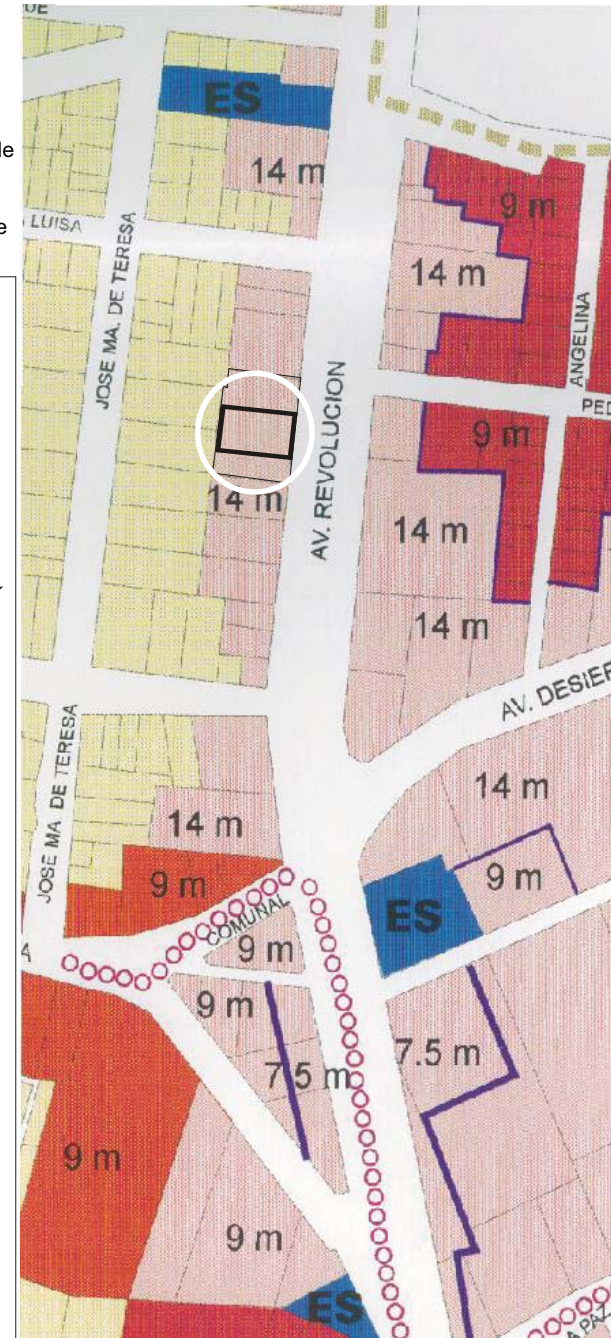
PROGRAMA PARCIAL SAN ANGEL, SAN ANGEL INN Y TLACOPAC

PRIMERO.- Los límites geográficos de este Programa Parcial son- al Norte avenida Las Flores, al Oriente con la avenida Revolución hasta la calle Río San Ángel, de Río San Ángel hasta avenida Insurgentes Sur; de Insurgentes Sur hasta la calle Rey Cuauhtemoc de Rey Cuauhtemoc, se desplaza por las calles Miguel Arteaga y Frontera hasta la calle San Luis Potosí; de San Luis Potosí hasta la calle Hidalgo; de Hidalgo hasta la calle Guerrero: de Guerrero hasta la calle Río Hondo; de Río Hondo hasta encontrar con Boulevard Adolfo López Matos y de este punto hasta entroncar con la avenida de Las Flores donde se cierra la poligonal; los cuales se indican en el Plano de Uso de Suelo anexo, el cual forma parte inseparable de este Programa.

Terreno ubicado en Av. Revolución number 1579
Entre San Carlos y María Luisa
Colonia San Ángel
Cp 01000 Del. Álvaro Obregón
Parte del Plan parcial de San Angel, San Angel Inn y Tlacopac.
Uso de suelo Habitacional Unifamiliar, Plurifamiliar y/o oficinas
Corporativas sin comercio.

+TABLA DE USOS DE SUELO		ZONA SECUNDARIA	HABITACIONAL UNIFAMILIAR	HABITACIONAL UNIFAMILIAR O PLURIFAMILIAR	HABITACIONAL UNIFAMILIAR Y/O COMERCIO ESPECIALIZADO	HABITACIONAL UNIFAMILIAR, PLURIFAMILIAR Y/O COMERCIO	HABITACIONAL UNIFAMILIAR, PLURIFAMILIAR OFICINAS CORPORATIVAS SIN COMERCIO	HABITACION UNIFAMILIAR, PLURIFAMILIAR OFICINAS Y/O COMERCIO	ÁREAS VERDES Y ESPACIOS ABIERTOS
USOS PERMITIDOS □		□	□	□	□	□	□	□	
VIVIENDA	UNIFAMILIAR	□	□	□	□	□	□	■	
	PLURIFAMILIAR	□	□	□	□	□	□	■	
ADMINISTRACION	SUCURSALES DE BANCO, CASAS DE CAMBIO Y BOLSA	□	□	□	□	□	□	■	
	GALERIAS DE ARTE, EXPOSICION Y VENTA	□	□	□	□	□	□	■	
TIENDA DE PRODUCTOS BASICOS DE ESPECIALIDADES Y DE SERVICIOS	AGENCIAS DE CORREOS, TELÉGRAFOS, CENTRALES TELEFÓNICAS SIN ATENCIÓN AL PÚBLICO	□	□	□	□	□	□	■	
	RESIDENCIAS DE EMBAJADAS	□	□	□	□	□	□	■	
SERVICIOS	AGENCIAS DE VIAJES, RENTA DE VEHICULOS Y MENSAJERIA SIN GUARDA NI TALLER DE REPARACIÓN	□	□	□	□	□	□	■	
	OFICINAS PRIVADAS	□	□	□	□	□	□	■	
CENTROS DE SALUD	VENTA DE ABARROTES COMESTIBLES Y ULTRAMARINOS	□	□	□	□	□	□	■	
	VENTA Y/O REPARACIÓN DE ARTÍCULOS EN GENERAL	□	□	□	□	□	□	■	
ASISTENCIA ANIMAL	MATERIALES ELÉCTRICOS Y ELECTROMÉCANICOS	□	□	□	□	□	□	■	
	SALAS DE BELLEZA, PELUQUERÍAS, LAVANDERÍAS	□	□	□	□	□	□	■	
EXHIBICIONES	TINTORERÍAS, SASTRERÍAS, ESTUDIOS Y LABORATORIOS FOTOGRÁFICOS	□	□	□	□	□	□	■	
	VENTA DE JOYERÍA, RELOJERÍA, ARTÍCULOS DE ORO Y PLATA, ARTESANÍAS FINAS, ALFOMBRAS Y TAPICES DE ALTA CALIDAD, TELAS Y CORTINAS FINAS, BOUTIQUE DE ALTA COSTURA, MUEBLES DE ALTA CALIDAD, CUADROS Y MARCOS, ANTIGÜEDADES, PLANTAS DE ORNATO Y FLORERÍA	□	□	□	□	□	□	■	
TRANSPORTE TERRESTRE	CONSULTORIOS MÉDICOS, TALLERES MÉDICO-DENTALES	□	□	□	□	□	□	■	
	LABORATORIOS DE ANÁLISIS CLÍNICOS Y RADIOGRAFÍAS	□	□	□	□	□	□	■	
ESPACIOS ABIERTOS	CLÍNICA VETERINARIA Y TIENDA DE ANIMALES	□	□	□	□	□	□	■	
	CENTROS CULTURALES Y CENTROS DE EXPOSICIÓN	□	□	□	□	□	□	■	
ESPACIOS ABIERTOS	RESTAURANTES SIN VENTA DE BEBIDAS ALCOHÓLICAS (EXCEPTO CERVEZA Y VINO DE MESA)	□	□	□	□	□	□	■	
	RESTAURANTES CON VENTA DE BEBIDAS ALCOHÓLICAS	□	□	□	□	□	□	■	
ESPACIOS ABIERTOS	ESTACIONAMIENTOS PÚBLICOS Y PRIVADOS	□	□	□	□	□	□	■	
	JARDINES Y PARQUES	□	□	□	□	□	□	■	

NOTA: TODOS LOS USOS NO ESPECIFICADOS EN ESTA TABLA ESTARÁN PROHIBIDOS



SEGUNDO.- Se establecen las bases generales para la aplicación de la zonificación secundaria de los predios y edificaciones que se encuentran comprendidos dentro de la zona materia del presente Programa Parcial; así como, determinar las modalidades para el aprovechamiento del uso del suelo, la tabla de usos del suelo y las normas complementarias para este Programa, que a continuación se detallan y que también aparecen en el plano de usos del suelo.

TERCERO.- El uso autorizado de los predios comprendidos en la poligonal de este Programa Parcial, es habitacional unifamiliar, por lo que se puede construir una vivienda para cada predio oficialmente reconocido en el plano anexo, con proyectos que cumplan con el Reglamento de Construcciones vigente a las normas especificadas en este Programa Parcial, así mismo, se indica en las normas complementarias las excepciones para usos distintos al habitacional unifamiliar, con las condiciones particulares para su desarrollo.

NORMAS COMPLEMENTARIAS GENERALES

En caso de nuevas construcciones para uso **no habitacional**, en las zonas permitidas por las normas complementarias, **no se permitirá en su solución la vista de sus ocupantes hacia la zona habitacional en su colindancia posterior.**

Los predios localizados en vialidades cuya zonificación permite un uso distinto al habitacional unifamiliar, deberán proporcionar su acceso exclusivamente por el frente que da a estas avenidas.

Las áreas verdes públicas no podrán tener cambio de uso; por lo que deberán de mantener su uso de áreas verdes inalterable.

Las **alturas** expresadas dentro de la Normatividad y Plano de Uso de Suelo, se consideran a **partir del nivel medio de banqueteta.**

ESTACIONAMIENTO

Con el propósito de minimizar los problemas de estacionamiento en esta zona y para dar cumplimiento al artículo 80 del Reglamento de Construcciones para el Distrito Federal, se debe cumplir con los requerimientos que se señalen más adelante, debiéndose localizar dentro del predio que los origina, para lo cual, las fusiones de predios estarán permitidas.

TIPO DE EDIFICACIÓN	NÚMERO DE CAJONES DE EST.
Vivienda unifamiliar	4 por vivienda
Vivienda plurifamiliar	
De 120 m ² hasta 250 m ²	3 por vivienda
De 251 m ² hasta 400 m ²	4 por vivienda
Más de 401 m ²	5 por vivienda

De los requerimientos señalados en vivienda plurifamiliar, se deberá proporcionar un 15% más para visitantes, los cuales deberán estar claramente señalados.

Los usos que a continuación se detallan, observarán lo estipulado por el Reglamento de Construcciones, más el incremento que se señala.

TIPO DE EDIFICACIÓN	REQ. POR REGLAMENTO	%TOTAL
	1 CAJÓN CADA	ADICIONAL
Administración privada		
Oficinas corporativas	30m ²	30%
Ventas en artículos en gral.	40m ²	30%
Restaurantes		
Con venta de bebidas alcohólicas	7.5m ²	40%
Sin venta de bebidas alcohólicas	15m ²	30%
Bancos	15m ²	30%

Todos los accesos y salidas deberán ubicarse sobre las vialidades principales

SUPERFICIES LIBRES

Para todos los predios de uso no habitacional unifamiliar, la **superficie libre** será de acuerdo a la superficie del terreno indicada a continuación, excepto donde la norma Complementaria particular lo especifique, en cuyo caso ésta tendrá prioridad. **Podrá ser utilizada para estacionamiento con pavimento permeable, y sin derribo de árboles.** No se permitirá la sustitución de estas áreas libres por pozos de absorción

Predios menores a 500m ²	30%
De 501 a 2000m²	35%
De 2001 a 3500m ²	40%
De 3501 a 5500m ²	50%
Más de 5501m ²	60%

EXCEPCIONES A LA NORMATIVIDAD VIGENTE

Las restricciones especificadas en este Programa Parcial, serán las únicas vigentes para esta zona; por lo que se anulan todos los acuerdos y disposiciones anteriores, relacionadas con el uso y aprovechamiento del suelo.

SISTEMA DE TRANSFERENCIA DE POTENCIALIDAD

Dentro del polígono, al interior de este Programa Parcial no se autorizarán Transferencia de Potencialidad entre inmuebles que establece la fracción IX del artículo 11 de la ley de Desarrollo Urbano Federal.

NORMAS COMPLEMENTARIAS GENERALES PARA EL DISTRITO FEDERAL

En el perímetro de este Programa Parcial, no serán aplicables las Normas Complementarias Generales para el Distrito Federal, que fueron autorizadas en el programa parcial de Desarrollo Urbano Delegacional 1987, o las de carácter general que se publiquen.

NORMAS COMPLEMENTARIAS PARTICULARES

VIVIENDA FAMILIAR

Se podrá construir una vivienda por cada predio oficialmente reconocido a la fecha, debiendo mantener una superficie libre de 50%, la cual podrá ser utilizada para estacionamiento como área permeable sin derribo de árboles. No se permitirá la sustitución de esta área libre por pozo de absorción, la altura será de 7.50m, el tercer nivel podrá ser hasta de 9.00 m, ocupando máximo el 40% del área construida del segundo nivel, la cual se construirá invariablemente en la parte posterior de la construcción.

VIVIENDA PLURIFAMILIAR

A los predios de más de 1500 m², localizados entre la zona habitacional unifamiliar, se les podrá autorizar una vivienda cada 750 m², de terreno debiendo dejar un área libre de 50%, la cual podrá ser utilizada para estacionamiento como área permeable sin derribo de árboles. No permitirá la sustitución de esta área libre por pozo de absorción. La altura será de 7.5 m, y el tercer nivel podrá ser hasta de 9 m, ocupando máximo 40% del área construida del segundo nivel, la cual se construirá invariablemente en la parte posterior de la construcción. Los predios cuya Norma Complementaria permite la construcción de vivienda plurifamiliar, está deberá tener una superficie mínima de 120 m², por vivienda sin contar indivisos. Podrán construir el número de viviendas que resulte de respetar a partir del nivel de banquetta la altura señalada en el Plano de Usos del Suelo anexo, así como la superficie libre y sus restricciones respectivas.

- **ALTAVISTA**

- **SANTA CATARINA**

- **CAMINO AL DESIERTO DE LOS LEONES, ENTRE REVOLUCION E INSURGENTES**

- **REVOLUCIÓN**

De Avenida de las Flores a Rey Cuauhtémoc

El uso será habitacional unifamiliar plurifamiliar, oficinas y/o comercio, en ambos parámetros con una altura de hasta 14 m excepto en el tramo de Cracovia a Rey Cuauhtémoc, en donde será de hasta 7.5, los accesos y salidas vehiculares y peatonales deberán darse sobre Revolución, deberán mantener una restricción de 3.5m mínimo en colindancia con zona habitacional.

Para predios mayores a 3000 m², deberán respetar una restricción de 7.5, en colindancia posterior con zona habitacional. La superficie mínima por local comercial deberá ser de 100 m².

Para el predio número 1445 de avenida Revolución (Casa para Ancianos Arturo Mundet) el uso será conforme a lo descrito en los dos párrafos anteriores y el área libre que deba proporcionarse se ubicará en la parte posterior del predio colindante con el uso habitacional unifamiliar. Asimismo, proporcionará dentro de los límites del predio un carril de desaceleración con una sección mínima de 5 m, en el frente que da a la avenida Revolución.

- **PERIFÉRICO**

- **PERIFÉRICO ENTRE LEÓN FELIPE Y JARDÍN**

- **INSURGENTES**

- **FRONTERA**

- **CRACOVIA**

- **PLAZA SAN JACINTO**

- **PLAZA DEL CARMEN**

- **AVENIDA DE LA PAZ**

- **MONASTERIO**

- **RAFAEL CHECA Y DR. GÁLVEZ**

- **MADERO, DR. GÁLVEZ, DR. ELGUERO, MELCHOR MUZQUIZ, REY CUAUHTÉMOC Y ARTEAGA**

- **PEDRO LUIS OGAZÓN, RÍO SAN ÁNGEL, PROLONGACIÓN ANGELINA, Y ANGELINA**

ZONIFICACIÓN “ES”

Los predios señalados en el plano con zonificación ES (Equipamiento de Servicios, Administración, Salud, Educación y Cultura), en este caso escuelas, hospitales y restaurantes, podrán continuar con el uso actual sin ampliar instalaciones, el número de aulas o nivel educativo, o en su caso el número de camas, o el número de mesas. En el caso de los predios con zonificación ES que deseen a otro uso o se suspenda por más de 1 año el uso actual, solamente podrán optar por el uso habitacional sujetándose a las normas que para el mismo especifica este instrumento.

FUSIÓN DE PREDIOS

Para los predios comprendidos en esta zona, cuando la fusión involucre terrenos de diferentes usos del suelo permitidos, se mantendrá el uso para cada una de las partes originales motivo de la fusión, de conformidad con la lotificación del plano de usos del suelo anexo. Asimismo, cuando la fusión involucre lotes con diferentes alturas de construcción permitidas, se aplicará la correspondiente a cada uno de los predios fusionados. De conformidad con el Plano de Uso de Suelo anexo que indica las alturas.

CUARTO.- La vigente del presente Programa Parcial es de veinte años a partir de su inscripción en el Registro del Plan (Programa) Director, que tuvo verificativo el día 29 de Junio de 1993.

Normas y restricciones del reglamento de construcciones del DF

En este apartado se exponen algunas de las normas más importantes para el sembrado en el terreno, el buen funcionamiento y el desarrollo en general del proyecto. Estas son normas que encontré apropiadas para el caso de este proyecto, y en algunos casos su función es fundamental para el correcto proceso de diseño.

Art. 101 Las rampas peatonales que se proyecten en cualquier edificación deberán tener una pendiente máxima de 10%, con pavimentos antiderrapantes, barandales en uno de sus lados por lo menos y con las anchuras mínimas que se establecen para las escaleras en el artículo 100 (en este caso 1.20 m x 2.10 m de altura).

Art. 109 Los estacionamientos públicos tendrán carriles separados, debidamente señalados, para la entrada y salida de los vehículos, con una anchura mínima del arroyo de dos metros cincuenta centímetros cada uno.

Art. 112 En los estacionamientos deberán existir protecciones adecuadas en rampas, colindancias, fachadas y elementos estructurales con dispositivos capaces de resistir los posibles impactos de los automóviles.

Las columnas y muros que limiten los carriles de circulación de vehículos deberán tener una banqueta de 15 cm de altura y 30 cm de anchura con los ángulos redondeados.

Art. 113 Las circulaciones para vehículos en estacionamientos deberán estar separadas de las de peatones.

Las rampas tendrán una pendiente máxima de 15%, con una anchura mínima en rectas, de 2.50 m y, en curvas, de 3.50 m. El radio mínimo en curvas, medido al eje de la rampa, será de 7.50 m.

Las rampas estarán delimitadas por una guarnición con una altura de quince centímetros, y una banqueta de protección con una anchura mínima de treinta centímetros en rectas y cincuenta centímetros en curva. En este último caso, deberá existir un pretil de sesenta centímetros de altura por lo menos.

Debería aclarar que los autos no pueden llegar en rampa a la vía pública, debiendo dejar un receso de por lo menos 5 metros antes del alineamiento o donde empieza la banqueta, para poder tener una buena visibilidad de los peatones.

Art. 121. Las edificaciones de riesgo menor con excepción de los edificios destinados a habitación, de hasta cinco niveles, deberán contar en cada piso con extintores contra incendio adecuados al tipo de incendio que pueda producirse en la construcción, colocados en lugares fácilmente accesibles y con señalamientos que indiquen su ubicación de tal manera que su acceso, desde cualquier punto del edificio, no se encuentre a mayor distancia de 30m.

Transitorios - Art 9

A. Requisitos mínimos para estacionamiento

II.4.5 Instalaciones para exhibiciones	1 cajón por cada 40 m2 construídos
Porcentaje de cajones respecto a los establecidos en la tabla anterior	zona 1 100%

B. Requerimientos mínimos de habitabilidad y funcionamiento

Tipología local	Dimensiones	Mínimas de alturas
Instalaciones para exhibiciones		
Exposiciones temporales	1m2/persona	3.0 m

Observaciones: El índice se refiere a la concentración máxima simultánea de visitantes y personal previsto, e incluye áreas de exposición y circulaciones.

C. Requerimientos mínimos de servicio de agua potable

Tipología	dotación mínima
II.4 Educación y cultura	
Exposiciones Temporales	10lts/asistente/día

Observaciones: Las necesidades generadas por empleados o trabajadores se considerarán por separado a razón de 100lts/trabajador/día

D. Requerimientos mínimos de servicios sanitarios

Tipología	Magnitud	Excusados	Lavabos
II.4 Educación y cultura			
Exposiciones Temporales	De 101 a 200 personas	4	4

E. Requisitos mínimos de ventilación

Vestíbulos	1 cambio de aire por hora
------------	---------------------------

F. Requisitos mínimos de iluminación

Porcentajes mínimos de iluminación (no aplican para un museo pero son criterios gales.)			
Norte 15.0%	Sur 20.0%	Este y oeste 17.5%	
Instalaciones para la información	Salas de Lectura	250 luxes	

Historia de la Zona

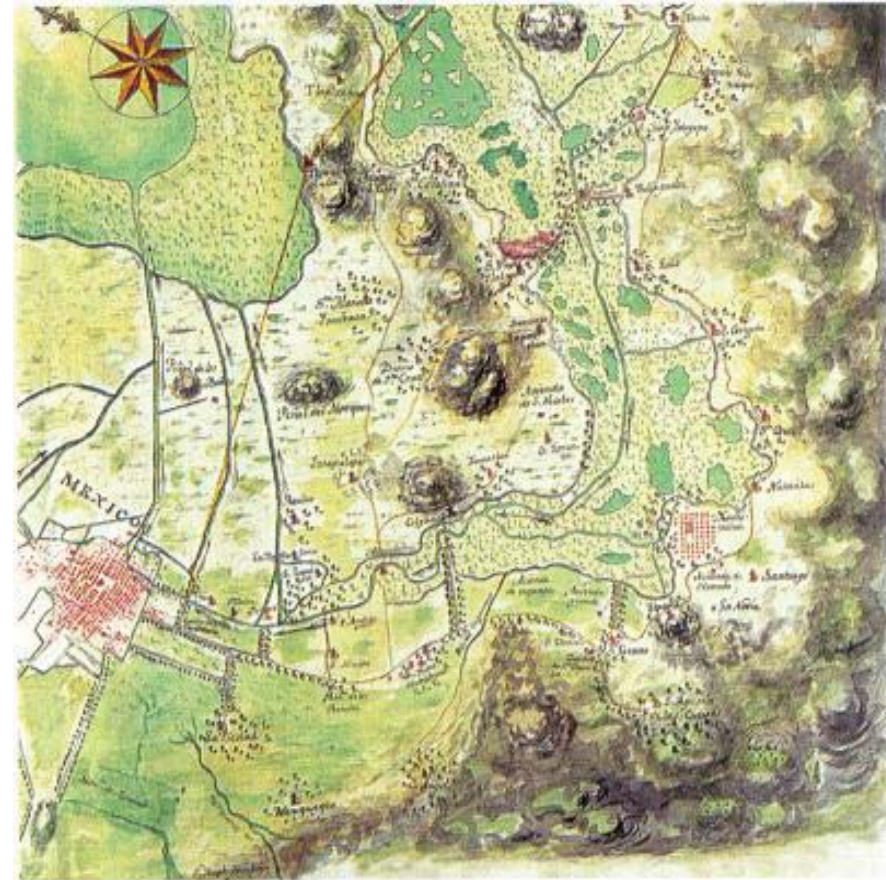
Primero estaba el gran valle de México, ese espacio generoso y magnífico confinado por altas montañas y poderosas sierras, en particular las que se presentan hacia su lado meridional. Las del oriente se distinguen por los volcanes de nieves perpetuas, el Iztacihuatl y el Popocatepetl; las del sur, por el Xitle y la poderosa muralla del Ajusco; al poniente, la sierra de las Cruces, cuyas laderas descienden en dirección contraria y generan una sucesión de lomas, cañadas y barrancas que se diluyen de modo gradual. Los montes más bajos del norte completan el cerco. Hace tiempo, el fondo del valle reflejaba las montañas en el espejo de sus lagos. Múltiples ríos y arroyos descendían de los cerros por barrancas, cañadas y laderas, derramándose en los depósitos lacustres. Unos cuantos cerros aislados en la planicie la Estrella, el Peñón, algunos islotes, praderas y bosques, una vegetación profusa y variada y una fauna no menos rica y abundante complementaban la imponente escena.

El valle de Anáhuac era un mundo completo que hace unos cuantos miles de años, por si algo le faltara, se enriqueció con una erupción volcánica cuya lava genera otro lago, ahora de piedra. Los bordes del Pedregal modificaron los cauces de los ríos, cambiaron las riberas de los lagos y provocaron la reubicación de los incipientes caseríos de la zona.

El valle aparece como un gran espacio confinado, como una inmensa plaza amurallada, como un enorme patio. Si se atiende a sus dimensiones, el sitio resulta tan imponente como rico y complejo. Sin embargo, su extensión no es tan grande como para hacerlo inabarcable, ya que los altos límites que lo rodean establecen una proporción y una definición de su ámbito. Es posible identificar su grandeza y simultáneamente percibir una especie de intimidad producto de su confinamiento, condición, por supuesto, paradójica. Un lugar, pues, que provocó el respeto trascendental de sus primeros pobladores, el pasmo de los conquistadores y que continua generando hoy la sorpresa de sus habitantes.

Como un enclave inmejorable para apreciar ese paisaje, la región del suroeste del valle propone la estructura de un gran anfiteatro que se respalda en las sierras del Ajusco y las Cruces. Desde esas laderas, el valle aparece en toda su magnificencia como un espléndido escenario. La textura de su topografía descendente se diluye en lomas alargadas como penínsulas que, al penetrar en las zonas llanas y alternarse con barrancas y cañadas, organizan un ritmo insistente de suaves elevaciones y depresiones del terreno que son como largas señales convergentes hacia el centro del espacio. En cada una de estas tomas, barrancos y cauces de los ríos se descubren características particulares que permiten su identificación. Algunas por su mayor fertilidad, otras por su relativa aridez, unas tersas y ondulantes, escarpadas y pedregosas las otras, todas participan de la visión dilatada del entorno.

Una entre ellas sobre la que primero se asentó la aldea de Tenanitta y luego el poblado de San Ángel posee condiciones en cierto sentido insólitas. Si bien forma parte de la secuencia del



lomerío que se origina en las laderas de la sierra de las Cruces y como todas se encuentra bordeada por ríos o arroyos en ambos lados, en este caso el cauce de uno de ellos, el Magdalena, no corre propiamente entre dos lomas, sino entre una que lo confina al norte y el cantil del Pedregal que lo limita al sur. De esa condición específica parece derivar el nombre del poblado, Tenanitla: entre muros o frente a la muralla.

Las culturas prehispánicas de Mesoamérica se caracterizaron por su admirable selección de los lugares donde ubicaron sus centros ceremoniales. Son ejemplo de un tipo de sabiduría que hoy parece desbordar nuestra comprensión. Representan una síntesis de sensibilidades y experiencias que reúnen la búsqueda con el descubrimiento, la intuición con el reconocimiento y una notable capacidad para comprender un medio desconocido y hacerlo propio. Su arquitectura y sus ciudades establecen siempre un complejo diálogo con el paisaje y los espacios naturales. Proponen una serie de relaciones de tal intensidad que puede llegar a considerarse un código que expresa una particular interpretación del universo. Esa capacidad de percepción denota una cuidadosa atención para detectar las condiciones específicas de los lugares y su configuración topográfica, observar la forma de los cerros, sus perfiles, sus texturas y, muy especialmente, para comprender las características de los hábitos espaciales que ahí se generaban. El aprecio no se detiene en la geografía, se extiende a todas las escalas, desde la menor y cotidiana de la flora y la fauna hasta la mayor y trascendental del movimiento de los astros, el ciclo de las estaciones y los fenómenos meteorológicos. Pero lo que resulta decisivo es que esa percepción y esa sensibilidad logran traducirse en



términos arquitectónicos y urbanos, concretando una relación entre la obra concebida y construida por el hombre con el paisaje que la contiene, estructurando aquella como un eco que repite y prolonga la resonancia del lugar, desvaneciendo e integrando, en forma gradual, desde los grandes elementos utilizados en los conjuntos ceremoniales hasta los pequeños detalles en los objetos de orden doméstico.

En el periodo prehispánico aparecieron asentamientos de un número considerable de ciudades, pueblos y aldeas, con una traza urbana y una arquitectura diferenciable en cada caso: Teotihuacan en lo que llegaría a ser un llano, Tenochtitlán en un islote, Texcoco y Xochimilco en las riberas del lago, pero siempre con un propósito persistente de relacionarse con su entorno. A más de las previsible diferencias geográficas e históricas, las ruinas existentes y las descripciones disponibles nos descubren siempre un factor común y constante una estructura en la composición de volúmenes y espacios que, de una u otra manera, propone una intensa interacción con el medio. En su *Historia general de las cosas de la Nueva España* fray Bernardino de Sahagún percibió con lucidez esta característica y la describió así: “Los túmulos que hicieron al

sol y a la luna, son como grandes montes edificadas a mano, que parecen ser montes naturales y no lo son”.

El centro ceremonial más antiguo que se conoce en la zona suroeste del Valle de Anáhuac es Cuicuilco, o “lugar de los jeroglíficos”. El hombre prehispánico se encontró en ese anfiteatro, ante ese paisaje, reconoció sus características, las respetó con una mezcla de afecto y temor, las celebró y consagró, logró apropiarse del sitio y estructurar un complejo sistema de vida. Ahí ha sido parcialmente descubierta una estructura piramidal de plataformas circulares que permaneció oculta cerca de dos mil años bajo la lava que produjo la erupción del Xitle, misma que al extenderse en la región destruyó otros asentamientos humanos que ahí se encontraban. Así se formó el Pedregal, esa extensa zona que poseía una flora y una fauna variadas, y generó un paisaje agreste, extraño y atractivo, delimitado por un fuerte acantilado en sus bordes.

De Cuicuilco dependían algunos asentamientos menores como Copilco, Tetelpan, Anzaldo, Zacatepec, Contreras y Aculco, de los que se tiene escasa información ya que, previsiblemente, fueron sólo modestas aldeas de agricultores, artesanos y, en algunos casos, de Pescadores. A principios del presente siglo, se efectuaron exploraciones arqueológicas en las canteras de Copilco. Se encontraron en la capa de tierra vegetal sólo algunos restos de pavimentos y muros de piedra, unos cuantos sepulcros abovedados y otros cilíndricos bastante destruidos bajo el espeso manto de lava, así como objetos de barro, hueso y cuerno, junto con esqueletos humanos y animales.

De la Tenanitla prehispánica solamente han llegado a que

nosotros unas sorprendentes rocas grabadas con bajorrelieves (¿ los jeroglíficos a los que alude el nombre de Cuicuilco?), Las cuales fueron fotografiadas hacia los años treinta. Ahora bien, si se acepta que la traducción de Tenanitla es la mencionada, habría que reconocer que la denominación indica ya una clara percepción del espacio y del sitio natural en el que se asienta. Muestra una fina atención, tanto hacia las características de su contexto inmediato como a los contenidos políticos que esa lectura conlleva. Tenanitla -en su origen- parece haber sido sólo un pequeño caserío cuya importancia no puede compararse con otros poblados del valle, pero si sus construcciones no permanecieron para dejar constancia de la sensibilidad de sus moradores ante el paisaje, su solo nombre sin duda aún la evoca.

Los conquistadores admiraron las creaciones prehispánicas, pero a pesar de ello las destruyeron. Sobre esa destrucción erigieron nuevas estructuras, consecuencia de sus propias creencias y de sus particulares reacciones ante el sitio y la cultura original de sus habitantes; así establecieron una nueva respuesta del hombre en ese lugar.

Dos esquemas fundamentales pueden distinguirse en la traza de las ciudades coloniales, la reticular, geométrica e impuesta, con cuadrantes y ejes que se cruzan al centro característica de los asentamientos en lugares planos, como la ciudad de México y Puebla y la más libre, accidentada y dependiente de la topografía, típica de los poblados de origen minero, como Zacatecas o Guanajuato. Pero aunque el origen de la traza sea diverso, la generación del espacio colonial es semejante, al utilizar el muro como su instrumento básico, a diferencia de las plataformas, generadoras persistentes de la arquitectura prehispánica.

En la época de la conquista, las aldeas de la zona suroeste del valle dependían del principado de Coyoacán y no parecen haber estado muy desarrolladas, lo que provocó que los poblados coloniales que ahí aparecieron presentaran desde un principio características propias. Los valores arquitectónicos y urbanos que el primer San Ángel proponía -y hoy aún se conservan- como respuesta ante los estímulos de su topografía y paisaje, se hacen evidentes en la medida en que su lectura incluya el repertorio completo de los instrumentos que se utilizaron y utilizan para establecer su relación con las características del sitio. Si la respuesta se dio como consecuencia de la tradición prehispánica, si se enriqueció con la influencia española, si influyó su inicial condición de poblado distante y hasta cierto punto marginado de la capital, si se acentuó porque su topografía no propició el establecimiento de

una traza geométrica impuesta por decreto real, o si fue un producto más o menos accidental de todas esas circunstancias -una conclusión fácil y frecuentemente aceptada cuando la riqueza y la complejidad de los acontecimientos nos desborda-, el hecho es que la lectura y el reconocimiento de los mejores y mayores valores de San Ángel se incrementa y se hace tanto más patente cuanto más atendemos las relaciones que ahí se manifiestan entre lo encontrado en la naturaleza y lo producido por los hombres. Una relación que puede describirse como de diálogo cotidiano, afectuoso y coloquial.

La topografía de la loma en la que se sitúa San Ángel propicia el desarrollo urbano con una trama que surge naturalmente de las condiciones propias del sitio. Calles continuas, direccionales y levemente sinuosas en el sentido de la pendiente larga, y otras cortas y fragmentadas que bajan hacia los cauces, tal como sucedió en las ciudades de topografía accidentada que en su origen fueron reales de minas. Dada la configuración de la loma como una suerte de península, las calles, caminos y cauces principales tienden a ser convergentes en la parte baja, convergencia que en el caso de San Ángel se producía en el convento del Carmen, convirtiéndolo por ello en punto focal y otorgándole una importancia que se vio afectada, primero, durante la época de la Reforma con el cercenamiento de los conventos y la



especulación que esto provocó; y, posteriormente, cuando se abrieron las grandes avenidas de la ciudad contemporánea - Insurgentes y Revolución-, las cuales, al correr en dirección norte-sur, cercenaron -en particular la avenida Revolución- la doble condición de inicio y culminación del pueblo. Sin embargo, a pesar de todo, una parte importante del encanto de San Ángel se encuentra y se mantiene -entre otras causas- por la variedad de atractivos

ofrece en las escalas medias y menores de la arquitectura y del espacio urbano.

La irregularidad en el trazo de sus calles provoca quiebres, recodos, diferencias de anchura y nivel, remates, bifurcaciones y giros, unos suaves y previsible, otros drásticos y sorpresivos. Los espacios que de este modo se generan, plantean una rica diversidad. Pero se trata de una diversidad accesible, de una variedad que se produce en el nivel de los matices, no en el de las grandes diferencias. No aparece como un muestrario de melodías inconexas, sino como una armonía que propone la temática urbana que se ha estructurado a lo largo del tiempo y que organizó unos espacios que se irán armando gradualmente, como consecuencia del uso y de las transformaciones que en el proceso se fueron presentando. Podría decirse que nos encontramos con una traza y unos resultados imprevistos, pero se trata de una imprevisión que no es producto de la casualidad, menos de la ineptitud sino de la adopción inicial de criterios flexibles, versátiles y adaptables. Una actitud que tiene que ver más con los sistemas de crecimiento biológico -individualizado y personal- que con los resultados automáticos y genéricos que se obtienen al aplicar fórmulas abstractas y recetas rígidas. De esta manera, el espacio de las plazas llega a definirse tanto por las construcciones de su perímetro como por el follaje de los árboles que las cubre, combinando así la escala y la experiencia colectiva de los espacios públicos extendidos y abiertos, con la más íntima y personal de los jardines sombreados, protectores y amenos.

Las calles no son únicamente cauces uniformemente confinados por la continuidad de los paramentos de bardas y fachadas, son espacios identificables por sus ingredientes particulares -el perfil y la sombra de un árbol, la textura de una hiedra o el tono de una bugambilia- que les otorgan una personalidad específica. Con lo cual se logra -un tanto paradójicamente- que los espacios públicos adquieran connotaciones que corresponden a los privados. De ahí gran parte del encanto del sitio, de la posibilidad de sentir



como propios no sólo los ámbitos personales o familiares, sino también los que pertenecen a la comunidad anónima.

Como en otros viejos pueblos hoy conurbados a la gran ciudad, en San Ángel se puede todavía vivir una casa como algo más que mantenerse dentro de sus límites, porque existe la posibilidad de sentir como propia la calle inmediata, la plaza cercana y aun el pueblo entero, ya que por las cualidades de su estructura urbana, la propiedad privada puede extender sus confines hasta abarcar los espacios públicos. Aún hoy es posible observar cómo los vecinos de la zona habitacional de la antigua fábrica de Loreto tienden su ropa, descansan o juegan en la calle privada y así la hacen suya. Hay que ver la vida que tienen zonas como la confluencia de las calles de Reina y Galeana en pleno barrio de San Ángel.

Las casas podían a la vez mantener el carácter de recintos privados y de Áreas controlables por quienes vivían en ellas, ya que la disposición de sus espacios internos planteaba diversas transiciones entre la intimidad de las habitaciones, los corredores que las comunicaban, los patios que estos definían y los zaguanes que los ponían en contacto con la calle o la plaza. Acceder desde los espacios comunitarios hacia los individuales suponía transitar por una sucesión de ambientes que ofrecía diversos niveles de privacidad, en los que era posible el aislamiento, la reunión familiar, la visita amistosa o el festejo con múltiples invitados, en el cuarto, en la sala, en los corredores, en el patio, en el jardín o en la huerta.

En el color y la textura de los muros, en los nichos y hornacinas, en las rejas de los balcones y en los portones, en los zaguanes, los frisos, las cornisas, las ajaracas y los relieves, en los azulejos de las fuentes y las cúpulas; en suma, en el tratamiento de todos y cada uno de los elementos, se hace patente la atención que se prestó a los matices y a los detalles, el gusto manifiesto por demorarse en ellos y la oferta continua en todos los niveles, que hasta nuestros días explica y hace verosímil este afortunado tránsito sin confines de lo individual a lo colectivo, de lo privado a lo público.

Cronología

Al ser destruido Cuicuilco por la erupción del Xitle, Coyoacán se convirtió por mucho tiempo en el pueblo más importante y poderoso de la zona. Al mediar el **siglo XV** cayó, junto con otros principados ribereños, bajo el dominio azteca.

Desde la época prehispánica hasta los primeros años de la conquista la aldea de Tenanitla fue un pequeño poblado de artesanos y labradores que dependían de Coyoacán.

Una tradición sugiere – sobre la base de que Temalistaca quiere decir rueda de piedra o piedra lisa y redonda con un orificio en el centro – que fue en el actual Chimalistac donde se realizó la talla de la famosa piedra de los sacrificios que se encontraba en Tenochtitlán.

Poco después de la conquista, Tenanitla pasó a formar parte del marquesado del Valle de Oaxaca, propiedad de Hernán Cortés, quien luego la cedió – incluyendo las tierras de Chimalistac – al cacique indígena Juan de Guzmán Ixtolinque en pago por su ayuda en la batalla de Cuernavaca.

Es probable que en tierras de esta zona se haya sembrado por primera vez el trigo en la Nueva España. La leyenda dice que un negro esclavo llamado Juan Garrido, limpiando un saco de arroz que había llegado de España se encontró tres granos de trigo, los sembró, dos de ellos se pudrieron, pero el otro se multiplicó lo suficiente para que de él se generara ese cultivo en el país.

Cortés puso la propaganda y administración religiosa de sus tierras bajo el cuidado de los dominicos y ellos fueron la primera orden que evangelizó la zona del actual San Ángel. Según Joseph Villaseñor y Sánchez: “ Los dominios de Coyoacán que pertenecieron al Marqués del Valle estaban divididos en tres cabeceras con gobernador y república de indios: San Ángel, Tacubaya y San Agustín de las Cuevas; en las tres habían fundado los dominicos conventos.”

El año de **1529** los dominicos fundaron el convento de Coyoacán bajo la advocación de San Juan Bautista y poco después una casa de apoyo en el pueblo de Tenanitla. Ésta fue primero una ermita pobre con muros de adobe dedicada a Nuestra Señora del Rosario, donde luego se empezó a edificar la iglesia parroquial con espesos muros de cal y canto que finalmente se terminó con piedra de río junteada con lodo. La construcción en general fue bastante pobre, lo que tiene de valor fue añadido en épocas posteriores.

Se habla de la repartición del poblado y sus alrededores **desde 1554**, pero es **hacia 1580**, al convertirse la capilla de San Jacinto en iglesia parroquial, cuando los dominicos logran que el barrio se independice de Coyoacán. A partir de entonces se empieza a conocer el pueblo como San Jacinto Tenanitla y sus fiestas van cobrando mayor importancia, al incluir toros, carreras, escaramuza y procesión.

Por esas fechas los dominicos instalan los primeros molinos y batanes de la región y, poco después, varios obrajes en las riberas del río Magdalena. Entre ellos estaba el molino Miraflores, donde muchos años más tarde se estableció la fábrica de papel de Loreto.

Los primeros carmelitas llegaron a la Nueva España **en 1585** y fundaron varios conventos, en Puebla, Valladolid, Guadalajara, Celaya y Querétaro, entre otros.

Según una versión, **hacia fines del siglo XVI** Felipe de Guzmán, hijo del cacique Ixtolinque, vendió – hay quien asegura que se las robaron – parte de sus tierras en Chimalistac a la orden de los carmelitas. Según otra versión, quienes les cedieron una gran huerta que poseían en Coyoacán llamada Temalistaca, fueron Andrés de Mondragón – cirujano y barbero del Santo Oficio – y su mujer.

En **1601** los carmelitas fundaron un colegio en México y **en 1613** un hospital en San Ángel. **En 1615** lo extendieron y establecieron ahí el colegio que se construyó bajo las órdenes de fray Andrés de San Miguel. La propiedad se extendía desde Chimalistac hasta la plaza del Carmen, subía desde la iglesia hasta llegar casi a la plaza de San Jacinto, seguía hasta el puente de Loreto y por el Pedregal Hasta regresar a Chimalistac. Estaba todo bardeado con altos muros. Su importancia y dimensiones provocaron que la gente se refiriera más al lugar por el nombre del convento (San Ángel) que por el del pueblo (San Jacinto Tenanitla)

Fray Andrés de San Miguel – el arquitecto del convento de San Ángel – nació en Medina Sidonia, España, el año de **1577**. Muy joven, aún como seglar, viajó a la Nueva España, pero estando a punto de naufragar en el trayecto ofreció a la Virgen del Monte Carmelo profesar de lego en algún convento de su orden, promesa que cumplió tomando los hábitos **en 1598** en el convento de Puebla de los Ángeles. Fue arquitecto de la orden en todas las edificaciones que se hicieron en su tiempo y consultor de todo el reino en arquitectura, mecánica e hidráulica; fue también matemático y astrónomo.

La obra del convento de San Ángel inició en junio de **1615** y se terminó **dos años después** bajo la advocación de San Ángelo Mártir. Tuvo un costo de cuarenta mil pesos. Trabajaron en su fábrica ciento diez operarios. Para regar sus tierras se formaron presas y se construyeron puentes sobre los dos ríos que las atravesaban (el Magdalena y el Chico) Fray Andrés de San Miguel murió en Salvatierra, Guanajuato, **en 1644**, cuando dirigía la construcción de ese convento y de un puente sobre el río del mismo nombre.

La presencia de los dominicos en la zona se vio afectada severamente por el poder adquirido por los carmelitas, llegando a generarse severas pugnas entre ambas órdenes. Ante el éxito de las obras que fray Andrés había hecho en el convento del Carmen, el cura dominico de la parroquia de San Jacinto se encoló y alborotó a los indígenas diciendo que les quitaban sus aguas. Los incitó a destruir las obras, cosa que hicieron en varias ocasiones, pero los carmelitas construyeron de nuevo. Hartos de esa insistencia destructora, los carmelitas avisaron de la situación al corregidor de Coyoacán y se quejaron de los atentados con el superior de los dominicos. El cura alborotador fue destituido y castigado.

A fines del siglo XVII el conde de Paredes – entonces virrey de México – envió a un oidor a contar los árboles de las huertas “ para los efectos de la oposición al pago de los diezmos”, oposición que varias comunidades religiosas – entre ellas la del Carmen – habían tenido ante la pretensión del Real Fisco de cobrarlo para la corona. El pleito fue muy serio, pero el Real Consejo de Indias pronunció la sentencia definitiva condenándolos a pagar “enteramente por la fruta y los frutos que cogen de la huerta y heredad cerrada que está

contigua al monasterio de religiosos, exceptuándose de esta paga la fruta y frutos que los religiosos gastaren en su regalo y sustento". En la huerta del convento se contaron más de trece mil árboles que llegaban a producir hasta ocho mil pesos anuales – a pesar del bajo precio que entonces tenía la fruta. Cercanas a las edificaciones del convento se encontraban las prensas del aceite, con las que se elaboraba el aceite de oliva, gracias a una muy especial concesión que tenían los carmelitas para el cultivo de la aceituna en los terrenos llamados el Olivar de los Padres. Su producción alcanzaba para proveer a todos los conventos que la orden tenía en la Nueva España y luego vender los excedentes.

En el siglo XVII ya se habían fundado varios molinos de papel a lo largo del río Magdalena y el San Ángel, y comenzaron a establecerse haciendas, entre otras la de Goicochea y la de Guadalupe, lo que contribuyó a que San Ángel se convirtiera en lugar de veraneo para las clases privilegiadas.

La imagen del Señor de Contreras se trasladó en el año de **1755** al convento del Carmen y en **1777** se aprobó la creación de retablos para su capilla.

En 1824 se creó el Distrito Federal con cuatro prefecturas. San Ángel pasó a depender de Tlalpan. **En 1841** los marqueses Calderón de la Barca visitaron y residieron temporalmente en la hacienda de Goicochea y en la casa de los marqueses de Sierra Nevada, experiencias de las que, como de tantas otras, la marquesa dejó constancia en su célebre libro.

En la batalla de la Angostura, acaecida el año de **1847**, participó el batallón de San Patricio. La derrota de Padierna se produjo mientras el presidente Santa Anna – asiduo de las ferias y gallero – supuestamente se encontraba jugando en San Ángel. **A mediados del siglo XIX** se establecieron las fábricas de papel de Loreto, Peña Pobre y el Molino de Belén. En la zona norte y oriente de la región predominaban las actividades agrícolas, la floricultura y la cría de aves de corral. Hacia el sur y el poniente, las huertas y la producción de carbón. Hacia Tizapán y Contreras las actividades fabriles, y en los alrededores de la zona pedregosa el ganado cabrío.

La Ley Lerdo de **1857** suprimió los privilegios eclesiásticos, entonces se inició el desmembramiento de la huerta del convento del Carmen. Aprovechando la desamortización de los bienes del clero, el general Aureliano Rivera propuso adquirir esa huerta – de más de cuarenta hectáreas – mediante una concesión que le permitía hacerse de ella con un pago inicial de menos de ocho mil pesos y mensualidades de sólo diecisiete pesos con veinticinco centavos.

En 1860 los obreros de la zona se reunieron para exigir mejores condiciones de vida y en **1868** fundaron la Unión Mutua de Tejedores del Distrito de Tlalpan, en la que participaron las fábricas de la Abeja y Tizapán. **En 1872** se creó el gran Círculo de Obreros con trabajadores de San Ángel y **en 1874** estalló la primera huelga en La Hormiga.

Durante el porfiriato, a pesar de los frecuentes paros, la gente de dinero construyó grandes casas; las haciendas y los ranchos fueron altamente productivos y el pueblo de San Ángel se extendió con ellos.

A principios del siglo XX se inauguró la línea de tranvías. La primera estación

estuvo en la plaza de San Jacinto. Una ruta iba de San Ángel al centro por lo que hoy es Manuel M. Ponce, Patriotismo, Baja California y Bucareli. Otra lo hacía por las actuales avenidas Revolución, Tacubaya y Chapultepec. Se inició también el fraccionamiento de las primeras colonias, la Huerta del Carmen, Altavista y Campestre.

En septiembre de **1910** Porfirio Días festejó con gran pompa las fiestas del centenario de la independencia y el 20 de noviembre estalló la Revolución que lo retiró del poder. La situación general del país se volvió inestable por casi diez años.

En 1914 la fábrica de Loreto fue cuartel carrancista mientras los zapatistas estaban instalados en la Otra Banda, Zapata se alojó en la posada de San Ángel Inn y repartió tierras.

Hacia los años de **1919 y 1920** se realizó una serie de excavaciones en el Pedregal en la que se encontraron importantes vestigios arqueológicos y restos humanos.

En 1924 se abrió la hoy avenida de los Insurgentes, que la gente llamaba originalmente calzada Nueva.

El 17 de julio de **1928**, en el restaurante La Bombilla – situado en parte de lo que había sido huerta del convento del Carmen – se ofreció un banquete en honor del presidente electo, el general Álvaro Obregón. Un joven se le acercó a media comida, con una mano le mostró una caricatura que le había hecho y con la otra le vació una pistola, ocasionándole una muerte casi instantánea. Ése fue, por muchos años, el último asesinato político que hubo en el país. El asesino José León Toral, fue llevado a la cárcel de San Ángel y procesado ahí mismo.

Más tarde se intentó sin éxito cambiar el nombre de San Ángel por el de Álvaro Obregón. **En 1933** se construyó el monumento en su honor con un proyecto del arquitecto Enrique Aragón Echegaray.

En 1935 se entubó el río Magdalena, dejando abierto sólo el pequeño tramo frente a los viveros, por una condición que para garantizar su riego estableció Miguel Ángel de Quevedo al donarlos. El 13 de agosto de **ese año** se provocó un incendio que destruyó la capilla del Señor de Contreras en la iglesia del Carmen acabando con los retablos, aunque se dice que las pinturas fueron robadas antes del siniestro. La ausencia del cuerpo de bomberos provocó que los colonos hicieran una fila con cubetas desde la fuente en el jardín hasta el templo para tratar de controlar las llamas, con resultados – previsiblemente – fallidos.

A fines de los años cuarenta se iniciaron el proyecto y las obras de la Ciudad Universitaria, que producirían cambios trascendentales en la estructura general de la ciudad y en la textura particular de la zona de San Ángel. Se prolongaron la avenida de los Insurgentes, hasta conectarla, con la carretera a Cuernavaca, y la de Revolución, hasta los límites de Ciudad Universitaria.

En esa misma época comenzó la promoción y venta de lotes en el fraccionamiento conocido como Pedregal de San Ángel, una zona planteada como exclusivamente residencial.

En torno a los años ochenta se inició el congestionamiento violento en los últimos tramos de la avenida Revolución y el cambio radical del uso del suelo a lo largo de la avenida Altavista.



Propuesta formal

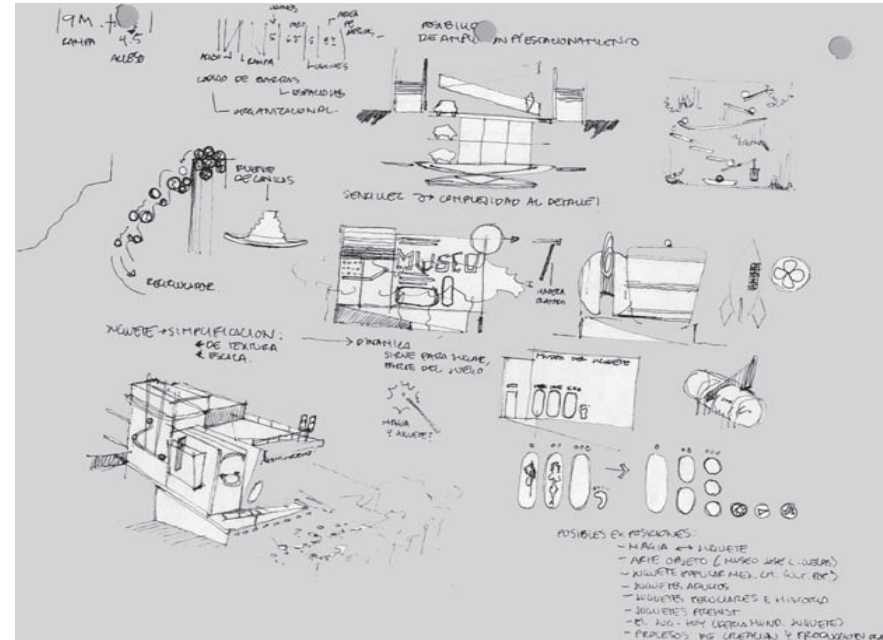
Ya con la propuesta del terreno establecida, se establece una proporción de espacios que puedan establecerse en el área descrita. Cuando se toman en cuenta las restricciones del plan parcial y las limitantes que se tienen por reglamento, se crea una imagen de la proporción de los espacios, de la posible organización y de la manera que interactuarán con una propuesta formal. A partir de este punto ya está establecido el porcentaje del terreno utilizable, puesto que se tiene que dejar un 35% de área libre permeable, 3.5 m con colindancia habitacional, 5 metros de descanso para cualquier rampa que arranque del frente del terreno 14 metros de altura y el número de cajones, muebles de baño y dimensiones mínimas en circulaciones.

El diseño del museo propongo que sea encaminado a la idea de un juguete-museo, donde se establezca la misma operación de simplificación, homogenización y diversión que tiene un juguete, ejemplo:

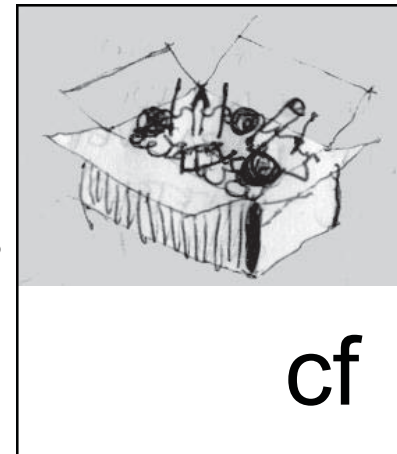
auto de madera – simplificación formal de un automóvil, cambio de materiales por uno de trato noble, la variedad de componentes se describe de manera meramente gráfica y al mismo tiempo no representa ningún modelo real específico, puesto que es una abstracción.

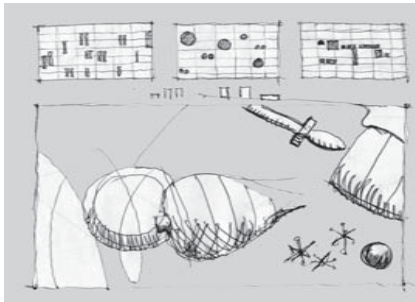
El concepto de diseño formal está basado, a su vez, en el respeto a las limitantes que este terreno demanda. Al máximo aprovechamiento del espacio: aéreo, terrestre y subterráneo. A la limitación en el exterior y a la libertad y sorpresa que encierra el interior.

Describiéndolo con una analogía, la coraza exterior del museo es el empaque, el envoltorio que contiene a un objeto de placer, de gozo y libertad, es la caja de un juguete. Nadie sabe que maravillas contiene hasta que lo investiga, es un tipo de **caja de Pandora**.

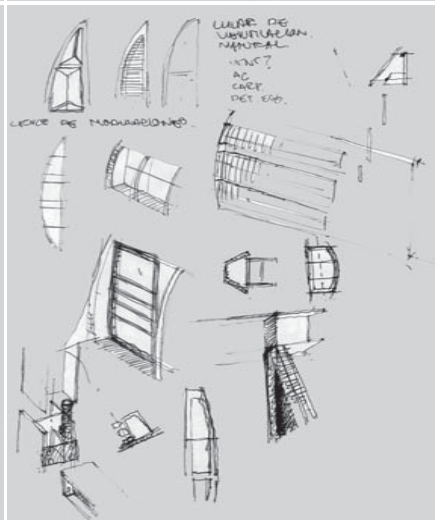
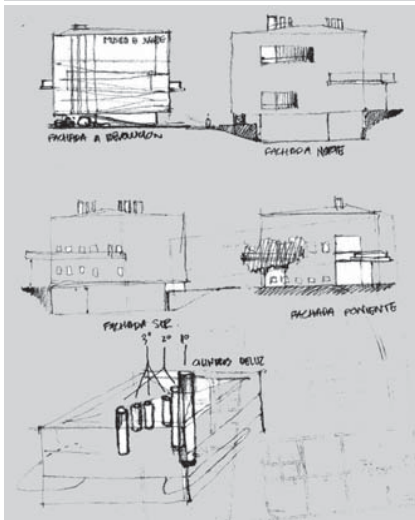
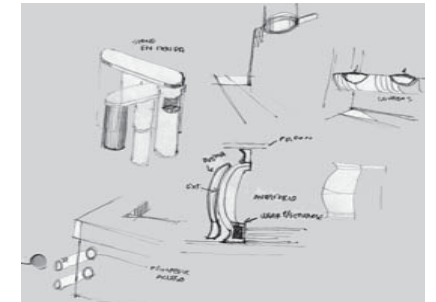


Es un contenedor enigmático de objetos sorprendentes y lúdicos, que nos llena de curiosidad y nos atrae como a los gatos (según el dicho). Es una caja de juguetes que de guardar uno más pudiera reventar, lo cual en sí es equiparable a la realidad, puesto que el museo será un contenedor de juguetes con la única diferencia, que en vez de que nos ayude a convertir nuestro cuarto en uno limpio, nos enseñará historia, tecnología, ampliará nuestro saber sobre diversas etnias y nos aportará un sinfín de conocimientos relacionados con el juguete.

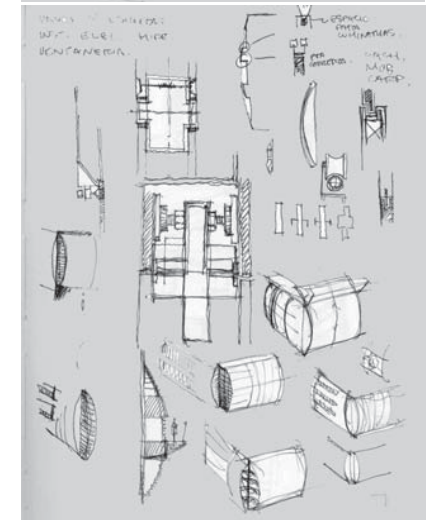




Una caja que este rellena de juguetes (pues en realidad no es otra cosa más que esa), que te dé a entender por la forma de las esquinas que es una caja tan rellena, que en algún momento podría reventar de tal cantidad de juguetes que hay en su interior, una caja moderna, atrayente, con entrantes, salientes y recovecos, una que explore la envolvente con sugerentes intrusiones y extrusiones. un contenedor que sorprenda en su interior la posible carencia del exterior serio, tanto en forma, textura y color.



Un edificio que promueva la arquitectura reciente en México, que establezca estatutos de personalidad y carácter sobre Revolución, uno que incrimine francamente la pobreza estética de sus vecinos y que declare así la necesidad de su futura renovación. Que les exija silenciosamente un poco más de presencia y porte para enaltecer la zona a la que pertenecen.



-Diseño lúdico, divertido, busca tener una relación directa con el juguete

-Que invite a su acceso

-El diseño busca albergar el mayor espacio de exhibición.

-El manejo de escalas adulta, pequeña e intermedias

-Espacio de exhibición abierto y muy iluminado.

-Atractivos en detalles e inovaciones

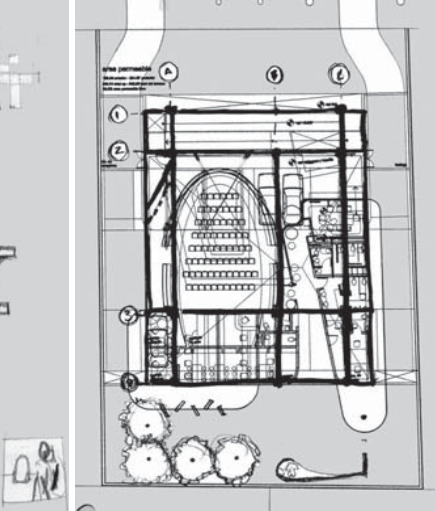
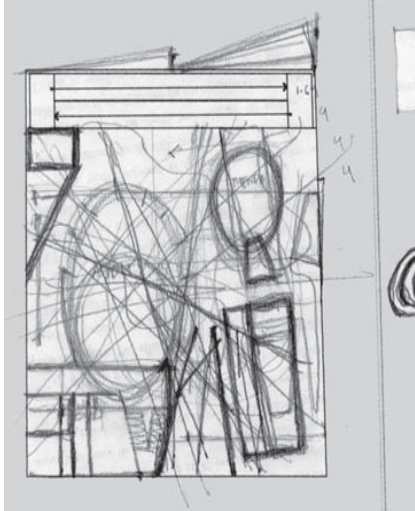
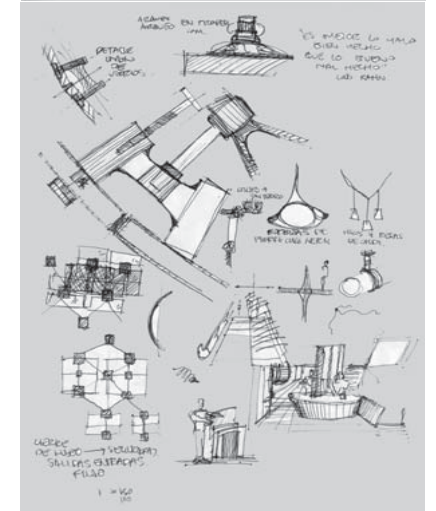
-Lugares para descubrir

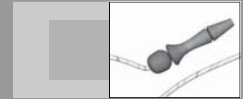
-Espacio para varias actividades a cubierto y a descubierto.

-Organización del espacio según su función y posibilidad de jerarquizar, estratificar y discriminar los espacios, para tener diferentes procesos operativos con el mismo edificio

-Simplicidad constructiva en volúmenes amplios y esmero al detalle

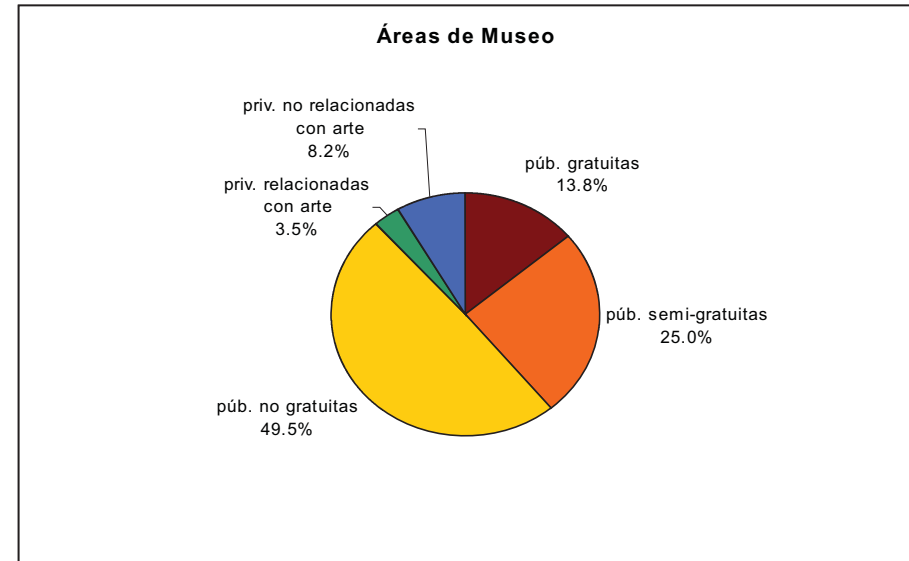
-Enlace directo con diseño gráfico, industrial y paisajismo, para llegar a una composición integral.





Análisis de Áreas y niveles

Áreas	m ²	nivel
Áreas públicas gratuitas		
-Plaza de acceso	130m ²	1/2
-Acceso cubierto	20m ²	1
-Nodo de distribución, deambulatorio (vestíbulo)	85m ²	1
-Servicios del visitante + información + taquilla	10m ²	1
Áreas públicas semi - gratuitas		
-Auditorio (con opción a ser sala de exhibiciones)	90m ²	1
*Bodega de auditorio	8.5m ²	1
-Sanitarios y Teléfonos	35m ²	1
-Servicios alimenticios	50m ²	1
-Tienda	15m ²	1
-Ludoteca	27m ²	1
*Bodega de ludoteca	8m ²	1
-Jardín	205m ²	1
-Balcón primer nivel	6m ²	1
Áreas públicas no gratuitas		
-Sala de Exhibición Permanente	182m ²	2
-Biblioteca + computadoras	33m ²	2
-Sala de Exhibiciones Temporales	335m ²	3
-Balcón tercer nivel	8m ²	3
-Terraza + Laberinto	320m ²	4
Áreas privadas relacionadas con arte		
-Puerto de acceso de material y piezas	xm ² (plaza de acceso)	1/2
-Laboratorio fotográfico	4.5m ²	2
-Taller de conservación	8.5m ²	2
-Bodegas/Almacén	40m ²	-1 1/2
-Departamento de difusión + admón. colecciones	8.5m ²	2
Áreas privadas no relacionadas con arte		
-Oficina del director + sanitario	19m ²	2
-Sala de juntas	23m ²	2
-Lounge (balcón largo y terraza)	30m ²	2
-Espacios operacionales + Personal Tec. admivo + sanit.	23m ²	2
-Vestíbulo de oficinas	23m ²	2
-Balcón de segundo nivel	26m ²	2



Áreas públicas gratuitas	245m ²	13.8%
Áreas públicas semi - gratuitas	444.5m ²	25%
Áreas públicas no gratuitas	878m ²	49.5%
Áreas privadas relacionadas con arte	61.5m ²	3.5%
Áreas privadas no relacionadas con arte	144m ²	8.2%

Subtotal de áreas de museo	1773m²	57.5%
Estacionamiento	968m²	31.5%
Circulaciones verticales	340m²	11%
TOTAL	3081m²	

■ Primer Nivel
 ■ Segundo Nivel
 ■ Tercer Nivel
 ■ Espacio Abierto

Descripción por local

Azotea: El uso que deberá tener es abierto, divertido y deberá fungir también como un posible espacio accesorio al área de exhibición

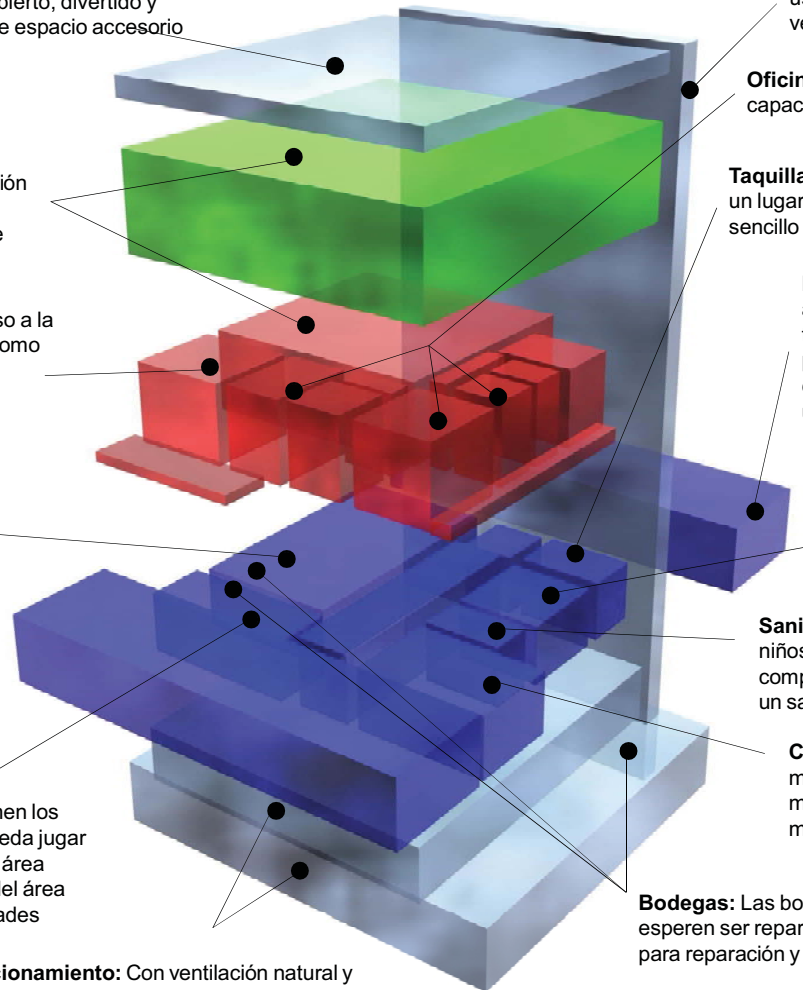
Áreas de exhibición: Sitios con fácil reacomodo, que tengan alguna expresión en diseño de juego, con capacidad de divisibilidad y con algún tipo de guía de recorrido.

Biblioteca: Un espacio que con acceso a la información utilitaria tanto del museo como de la temática tratada, es un lugar de concentración y difusión, deberá estar próximo al área de difusión y diseño.

Auditorio: Un lugar un tanto informal donde se puedan tener, pláticas, proyecciones, presentaciones, reuniones, discusiones, etc. Deberá estar próximo al área de sanitarios y al puesto de control. Deberá tener un área de sentado informal que permita un mayor confort en la combinación de tamaños de usuarios.

Ludoteca: Un lugar donde se almacenen los juguetes y juegos con los cuales se pueda jugar en ella, en el área de transición y en el área ajardinada, será así mismo el control del área abierta. Contara con diferentes actividades recreativas.

Estacionamiento: Con ventilación natural y mismo criterio de rampas para fácil acceso



Circulaciones verticales: Con acceso para minusválidos, fácil uso para transporte de piezas e instalaciones, iluminación y ventilación natural.

Oficinas: Altamente iluminadas, con acceso privado y con capacidad para el personal.

Taquilla de boletos e informacion: Un puesto de control de acceso, un lugar donde se pueda obtener informacion sobre el museo. Abierto, sencillo y pequeño.

Plaza de acceso: Área permeable donde se pueda tener acomodo de vehiculos de estacionado especial: camiones de transporte, de servicios, etc. La plaza debe invitar a cualquier persona a entrar al museo. Debera ser el medio de comunicación con el exterior. Un lugar de comunicación y organización primaria, una parte integral del proyecto.

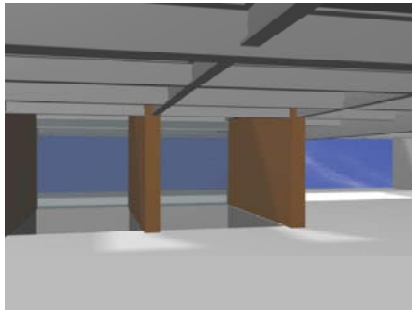
Tienda: Próxima al acceso, donde se pueda encontrar reproducciones de los objetos exhibidos, información mas profunda sobre el museo, sobre lo que exhibe y sobre temas relacionados. Memorabilia en general: llaveros, juguetes, plumas, crayones, encendedores, tasas, etc.

Sanitarios: Con posibilidad de ventilación natural, con capacidad para niños, adultos y padres con bebés (asientos de seguridad en compartimientos sanitarios, lugar para cambiar pañales, etc), mínimo un sanitario para discapacitados.

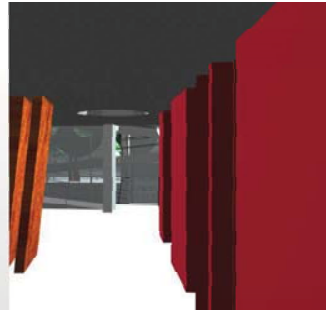
Cafetería: Con mesas suficientes para mantener a la proporción máxima de gente que demande el estacionamiento, para visitantes más dedicados. Con observación al espacio abierto. Para mantener un ciclo de juego-observación-descanso.

Bodegas: Las bodegas deberán almacenar piezas que no estén en uso, o que esperen ser reparadas, artefactos de uso en el auditorio, material y herramientas para reparación y mantenimiento del museo.

Hazles comprender que no tienen en el mundo otro deber que la alegría **PAUL CLAUDEL**



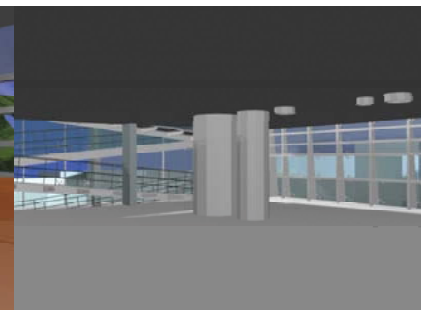
entradas de montacoches (subterráneo)



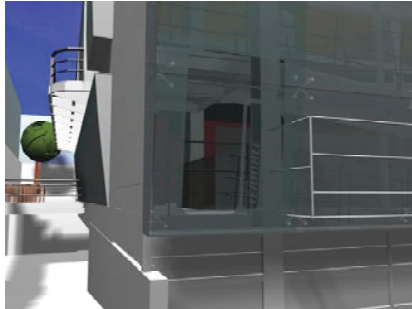
Vestíbulo Primer Nivel



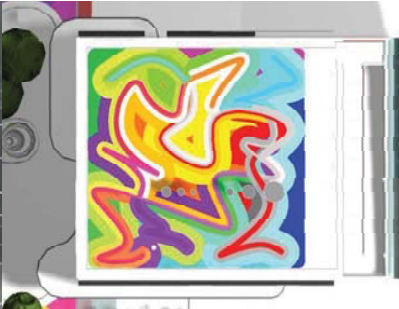
Biblioteca Segundo Nivel



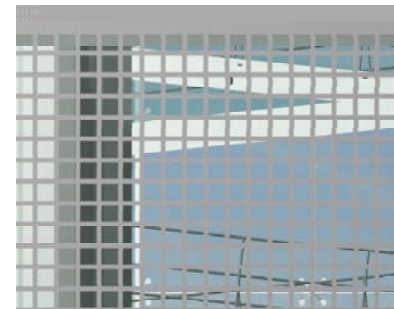
Exposiciones Temporales tercer nivel



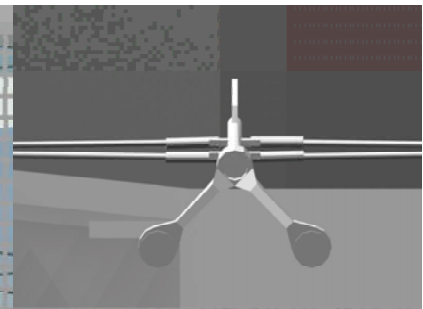
Empaque de juguete a escala humana



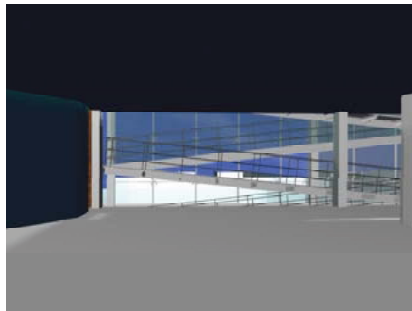
Laberinto "graffiti" en la azotea



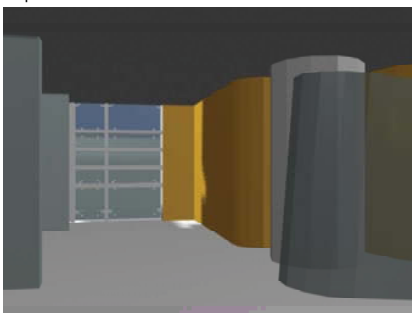
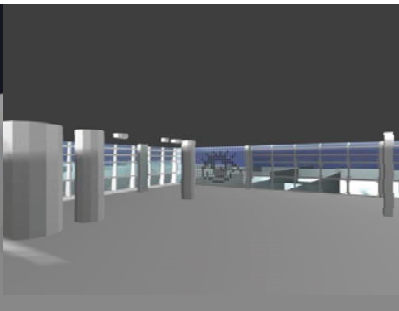
Propuesta de pantalla de cristal liquido segundo nivel



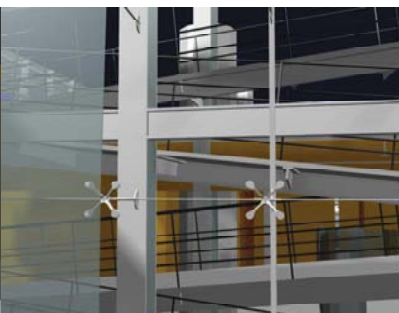
Sistema de estructura soportante de cristales (arañas)



Espacios del tercer nivel



Espacios del segundo nivel



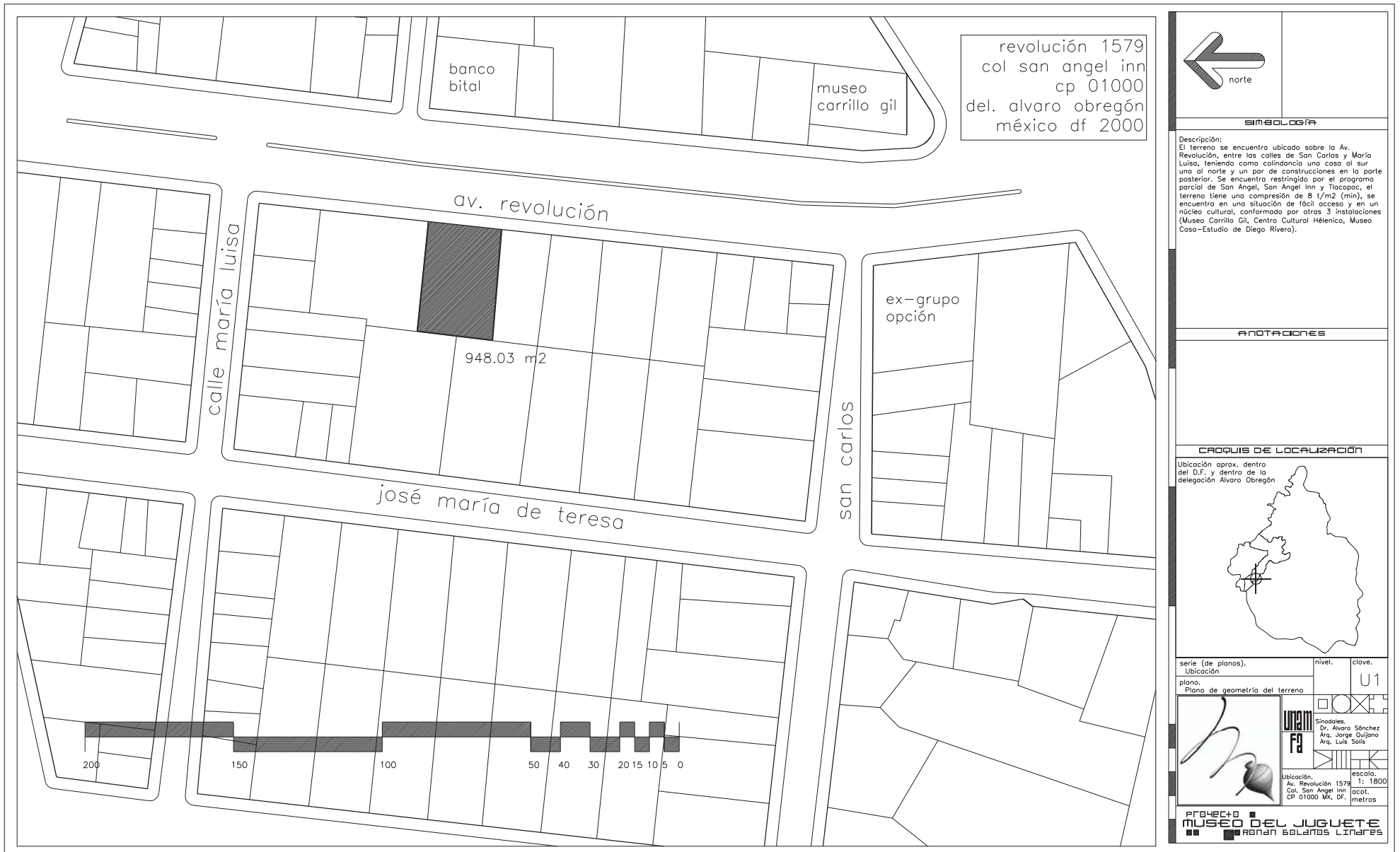
Propuesta de personal del museo:

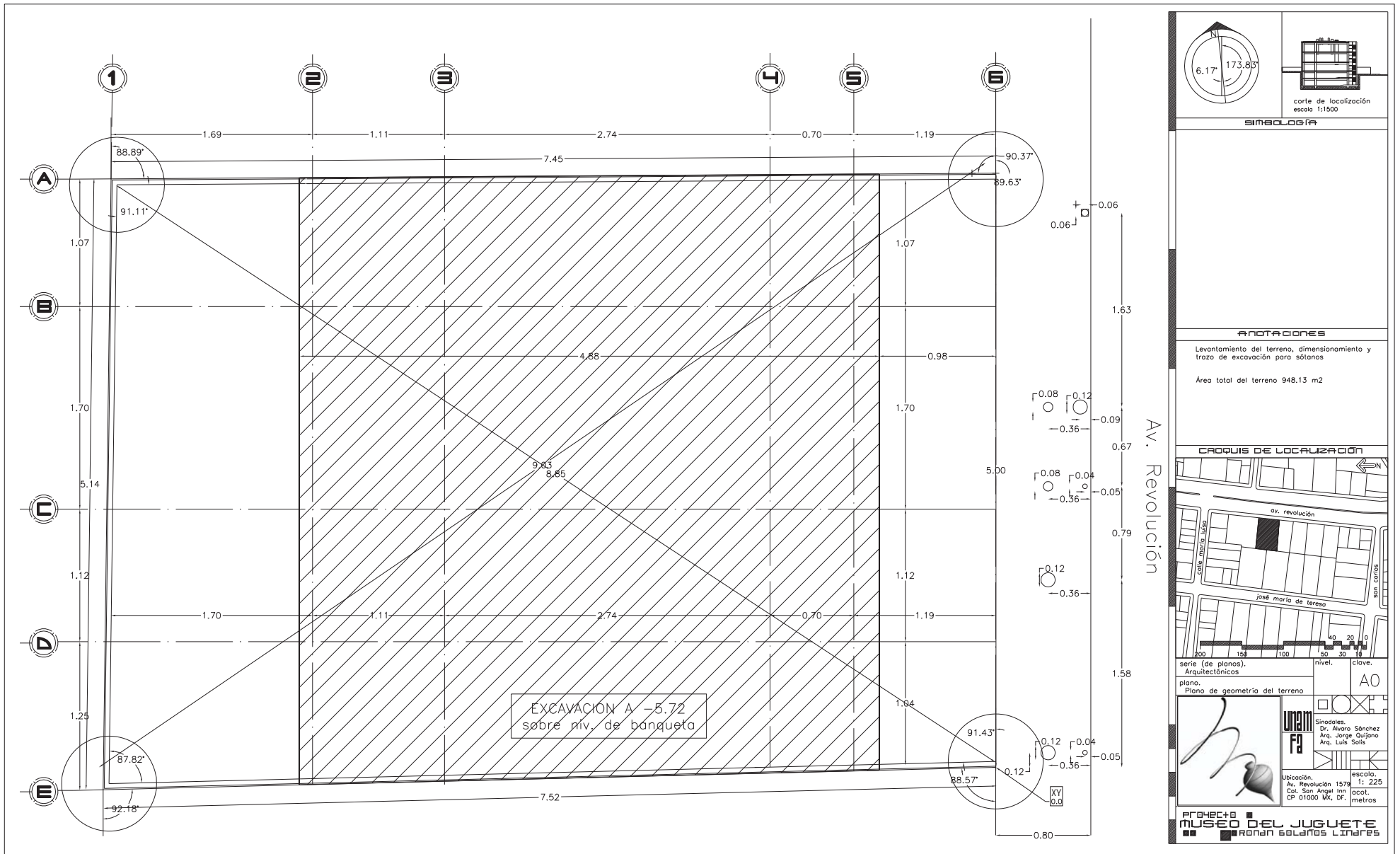
- 2 personas en taquilla que administren el boletaje y suministren informes
- 1 persona en control de entrada
- 1 persona encargada de estacionamientos
- 3 personas que realicen el aseo y mantenimiento del museo
- 1 persona encargada del audit. y complemente con apoyo a difusión
- 2 pers encargadas del n área ajardinada y ludoteca
- 1 curador encargado de las exposiciones
- 2 asistentes para montar y curar las exhibiciones
- 3 vigilantes en exposiciones
- 1 coordinador de difusión que organice visitas guiadas
- 1 asistente de difusión
- 1 diseñador grafico en el departamento de difusión
- 1 coordinador administrativo
- 2 asistentes técnicos y administrativos
- 1 director general
- 3 personas en cafetería
- 2 personas en biblioteca

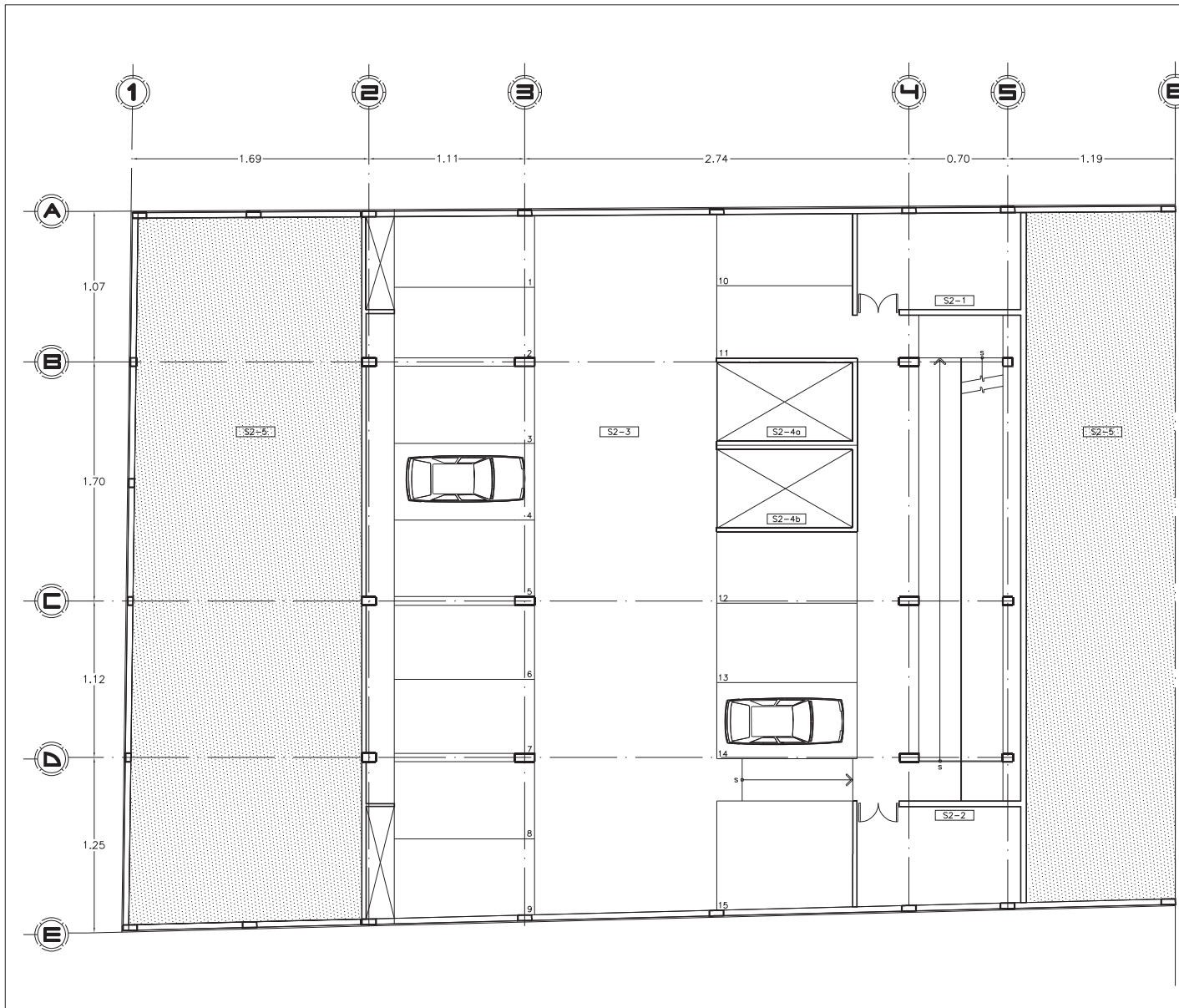
total de 28 personas



SERIE	Plano	Clave	SERIE	Plano	Clave	
Ubicación	Geometría del terreno 1:1200	U1	Inst. Eléctricas	Planta Estacionamiento 1	IE1	
Arquitectónicos	Geometría del terreno 1:150	A0		Planta Estacionamiento 2	IE2	
	Planta Estacionamiento 2	A1		Planta Primer Nivel	IE3	
	Planta Estacionamiento 1	A2		Planta Segundo Nivel	IE4	
	Planta Primer Nivel	A3		Planta Tercer Nivel	IE5	
	Planta Segundo Nivel	A4	Inst. Hidráulicas	Planta Estacionamiento 2	IH1	
	Planta Tercer Nivel	A5		Planta Estacionamiento 1	IH2	
	Planta de Cubierta	A6		Planta Primer Nivel	IH3	
	Corte Longitudinal	A7		Planta Segundo Nivel	IH4	
	Corte Transversal	A8		Isométrico	IH5	
	Fachada Principal (Av. Revolución)	A9				
	Fachada Sur	A10		Inst. Sanitarias	Planta Estacionamiento 2	IS1
	Fachada Norte	A11			Planta Estacionamiento 1	IS2
Fachada Posterior	A12			Planta Primer Nivel	IS3	
Detalles	Fachada Principal	D1		Planta Segundo Nivel	IS4	
	Det. Fachada Principal (Diseño)	D2		Planta de Cubierta	IS5	
	Fachada Principal	D3		Planta Primer Nivel (Detalle)	IS6	
	Fachada Sur	D4	AA/Extracción	Planta Primer Nivel	AA1	
	Fachada Sur	D5				
	Fachada Posterior (Desde Jardín)	D6	Acabados	Planta Estacionamiento 2	AC1	
	Fachada Posterior (Desde Jardín)	D7		Planta Estacionamiento 1	AC2	
	Fachada Norte	D8		Planta Primer Nivel	AC3	
Constructivos	Planta de Cimentación	C1		Planta Segundo Nivel	AC4	
				Planta de Cubierta	AC5	
Albañilería	Planta Estacionamiento 1	AL1	Carpintería	Detalles de Carpintería	CA1	
	Planta Estacionamiento 2	AL2		Detalles de Carpintería	CA2	
	Planta Primer Nivel	AL3				
	Planta Segundo Nivel	AL4	Mobiliario	Detalles de Muebles	M1	
	Planta Tercer Nivel	AL5				
	Planta Cubierta	AL6	Jardinería	Planta Primer Nivel	J1	
Estructurales	Planta Estacionamiento 1	E1	Perspectivas	Perspectiva Aérea	P1	
	Planta Primer Nivel	E2		Perspectiva Jardín	P2	
	Planta Segundo Nivel	E3		Perspectivas Interiores	P3	
	Planta Tercer Nivel	E4				
	Planta Cubierta	E5				
	Perspectivas Estructurales	E7				







corte de localización
escala 1:1500

SIMBOLOGÍA

Clasificación de locales
 S2-1 cuarto de máquinas de montacoches/bodega
 S2-2 cuarto de máquinas (hidráulico)
 S2-3 estacionamiento
 S2-4a montacoches al norte
 S2-4b montacoches al sur
 S2-5 áreas permeables para absorción de agua pluvial

ANOTACIONES

ÁREA PERMEABLE
 129.06 M2 anterior - 204.67 M2 posterior
 333.74 M2 total op - 948.03 M2 total del terreno
 35.2% área permeable libre

CAQUIS DE LOCALIZACIÓN

serie (de planos),
Arquitectónicos

plano,
Planta Estacionamiento 2 - 2.64

nivel.
npt
-4.82

clave.
A1

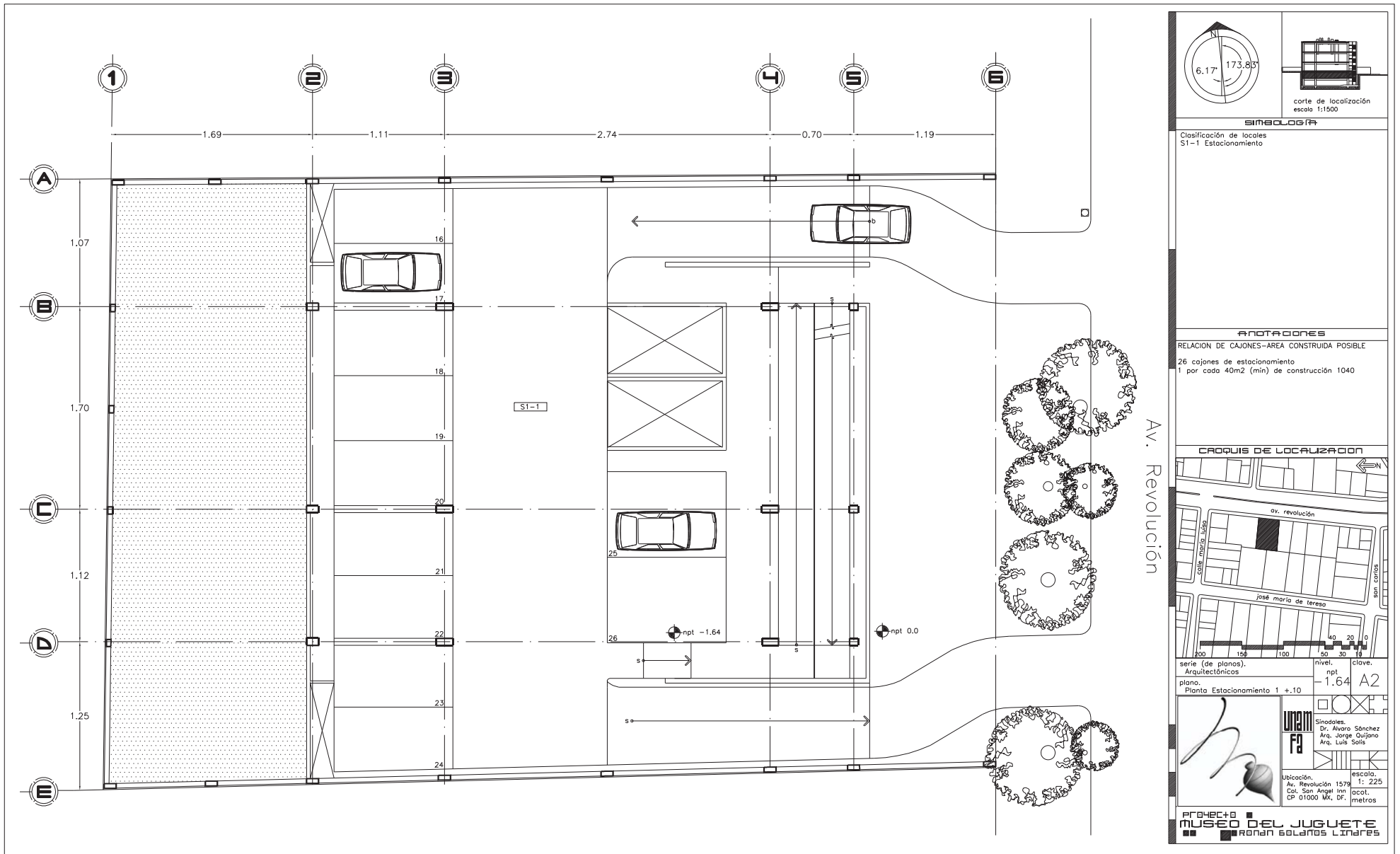
Sinodales,
Dr. Alvaro Sánchez
Arq. Jorge Quijano
Arq. Luis Solís

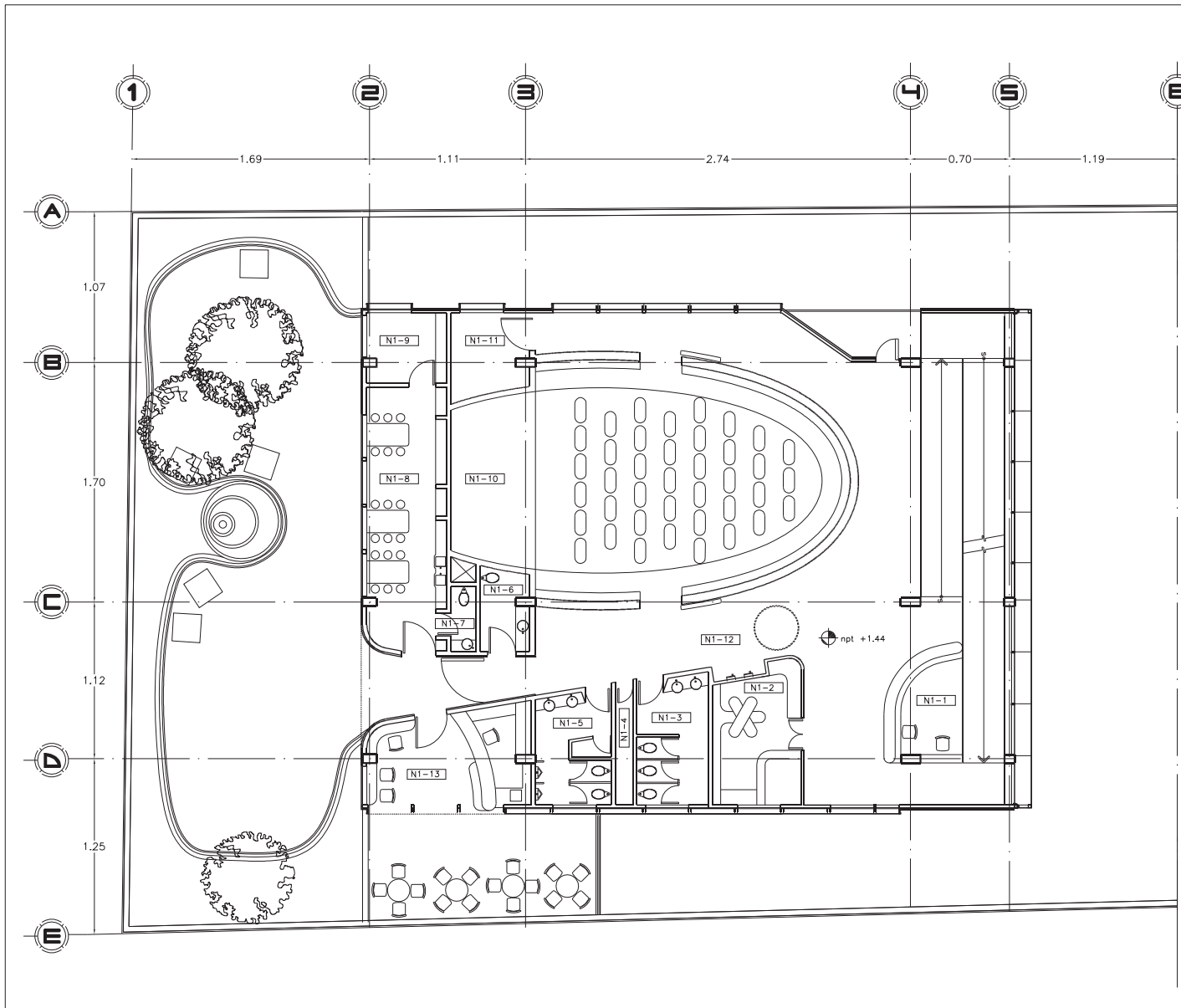
UBICACIÓN.
Av. Revolución 1579
Col. San Ángel Int.
CP 01000 Mx, Df.

escala.
1: 225

PROYECTO
MUSEO DEL JUGUETE
 RONÁN SOLÍS LINARES

Av. Revolución





6.17 173.83

carre de localización
escala 1:1500

SIMBOLOGÍA

Clasificación de locales
 N1-1 taquilla e información
 N1-2 tienda
 N1-3 sanitario de mujeres
 N1-4 ducto general de instalaciones
 N1-5 sanitario de hombres
 N1-6 sanitario para discapacitados
 N1-7 sanitario para niños (ludoteca) c/ducto
 N1-8 ludoteca
 N1-9 bodega de ludoteca
 N1-10 auditorio (salón de usos múltiples/exhib. especiales)
 N1-11 bodega de auditorio
 N1-12 vestíbulo general y teléfonos
 N1-13 cafetería

ANOTACIONES

CRACUIS DE LOCALIZACIÓN

av. revolución

calle maría luiza

jose maria de teresa

san carlos

serie (de planos),
Arquitectónicos

plano,
Planta Primer Nivel +2.94

nivel. clave.
npt A3

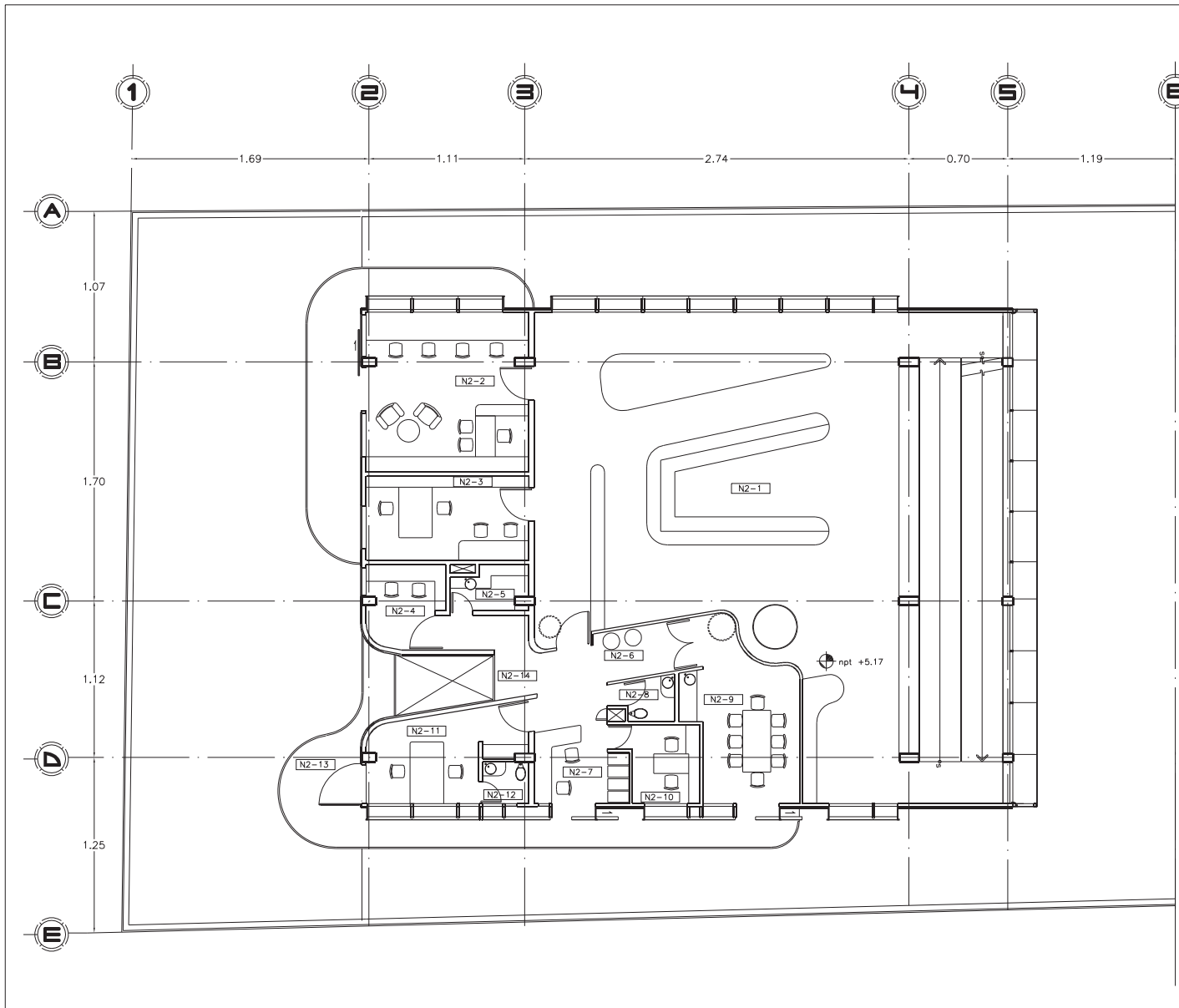
Sinodales,
Dr. Alvaro Sánchez
Arq. Jorge Quijano
Arq. Luis Solís

Ubicación,
Av. Revolución 1579
Col. San Ángel Inn
CP 01000 Méx, DF.

escala,
1: 225
metros

PROYECTO
MUSEO DEL JUGUETE
RONÁN SOLÍS LINARES

Av. Revolución



6.17 173.83

carte de localización
escala 1:1500

SIMBOLOGÍA

Clasificación de locales
 N2-1 área de exhibiciones permanentes
 N2-2 mediateca: libros, revistas y cómputo
 N2-3 departamento de educación y diseño
 N2-4 taller de curación
 N2-5 laboratorio de fotografía
 N2-6 área de espera
 N2-7 área de soporte técnico, admvo. y archivo
 N2-8 sanitario general de oficinas
 N2-9 sala de juntas
 N2-10 coordinación administrativa
 N2-11 dirección
 N2-12 sanitario de dirección
 N2-13 balcón general de oficinas/lounge
 N2-14 vestíbulo de oficinas

ANOTACIONES

CAQUIS DE LOCALIZACIÓN

av. revolución

calle maría luiza

jose maria de teresa

san carlos

serie (de planos).
Arquitectónicos

plano,
Planta Segundo Nivel +6.67

nivel.
npt
+5.17

clave.
A4

WGM
FA

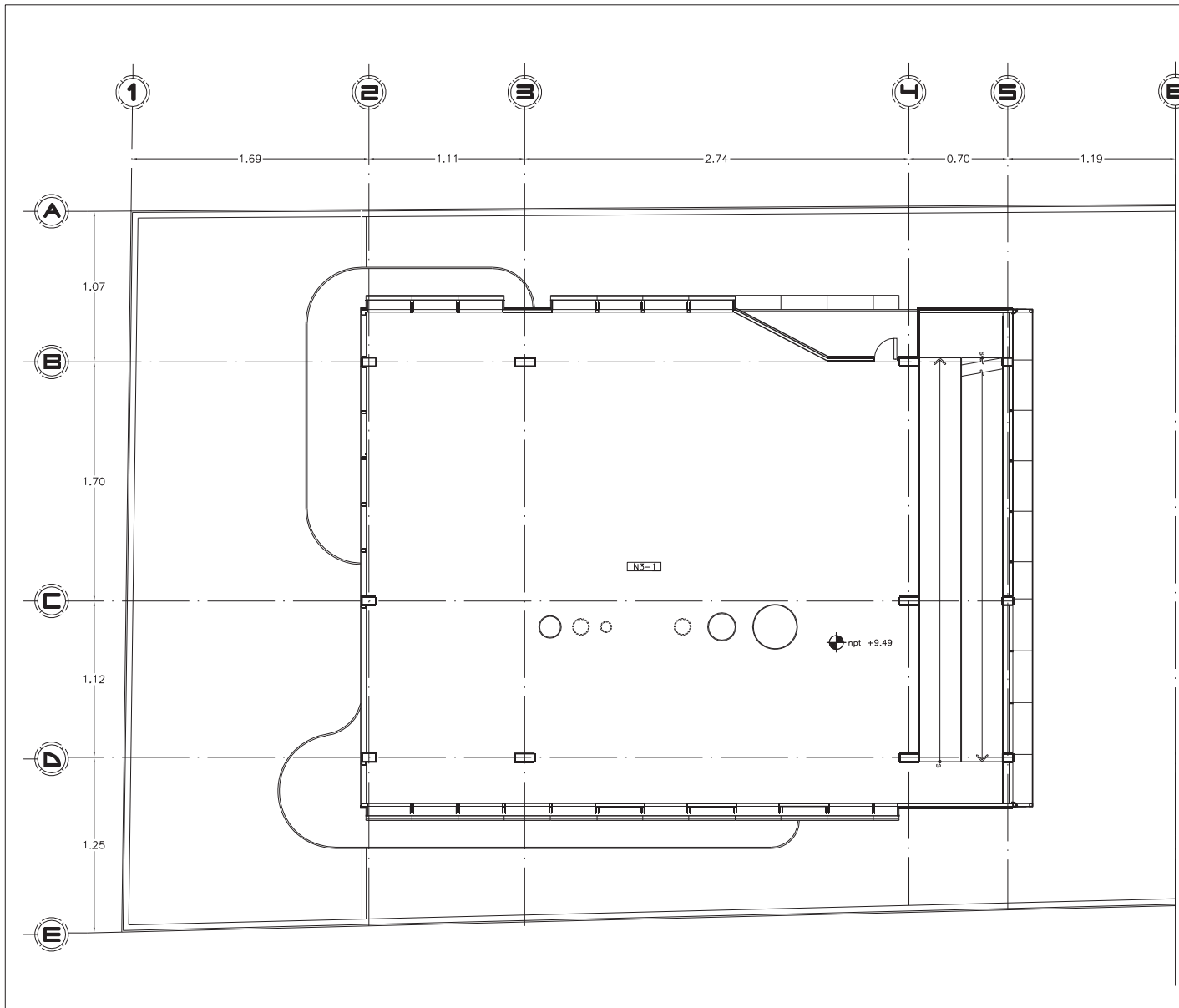
Sinodales.
Dr. Alvaro Sánchez
Arq. Jorge Quijano
Arq. Luis Solís

escala.
1: 225

Ubicación.
Av. Revolución 1579
Col. San Ángel Int. pcat.
CP 01000 Mx, DF.
metros

PROHEC+8
MUSEO DEL JUGUETE
RONÁN SOLÍS LINARES

Av. Revolución



Av. Revolución

6.17° 173.83°

corte de localización
escala 1:1500

SIMBOLOGÍA

Clasificación de locales
N3-1 área de exposiciones temporales

ANOTACIONES

CAQUIS DE LOCALIZACIÓN

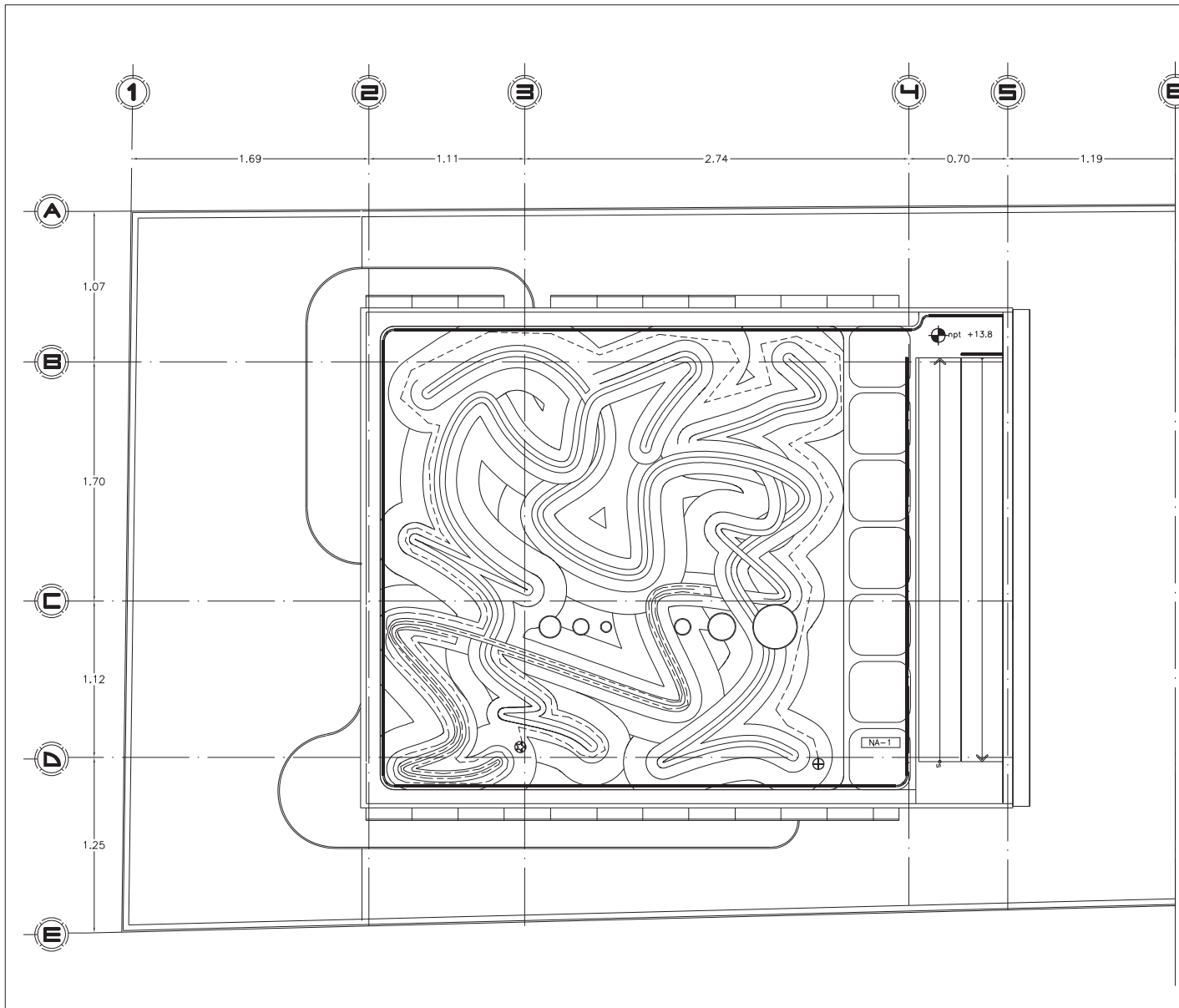
serie (de planos), Arquitectónicos	nivel. npt	clave. A5
plano. Planta Tercer Nivel +10.99	+9.49	

PROHEC+0
MUSEO DEL JUGUETE
RONÁN SOLÍS LINARES

Sinodales.
Dr. Alvaro Sánchez
Arq. Jorge Quijano
Arq. Luis Solís

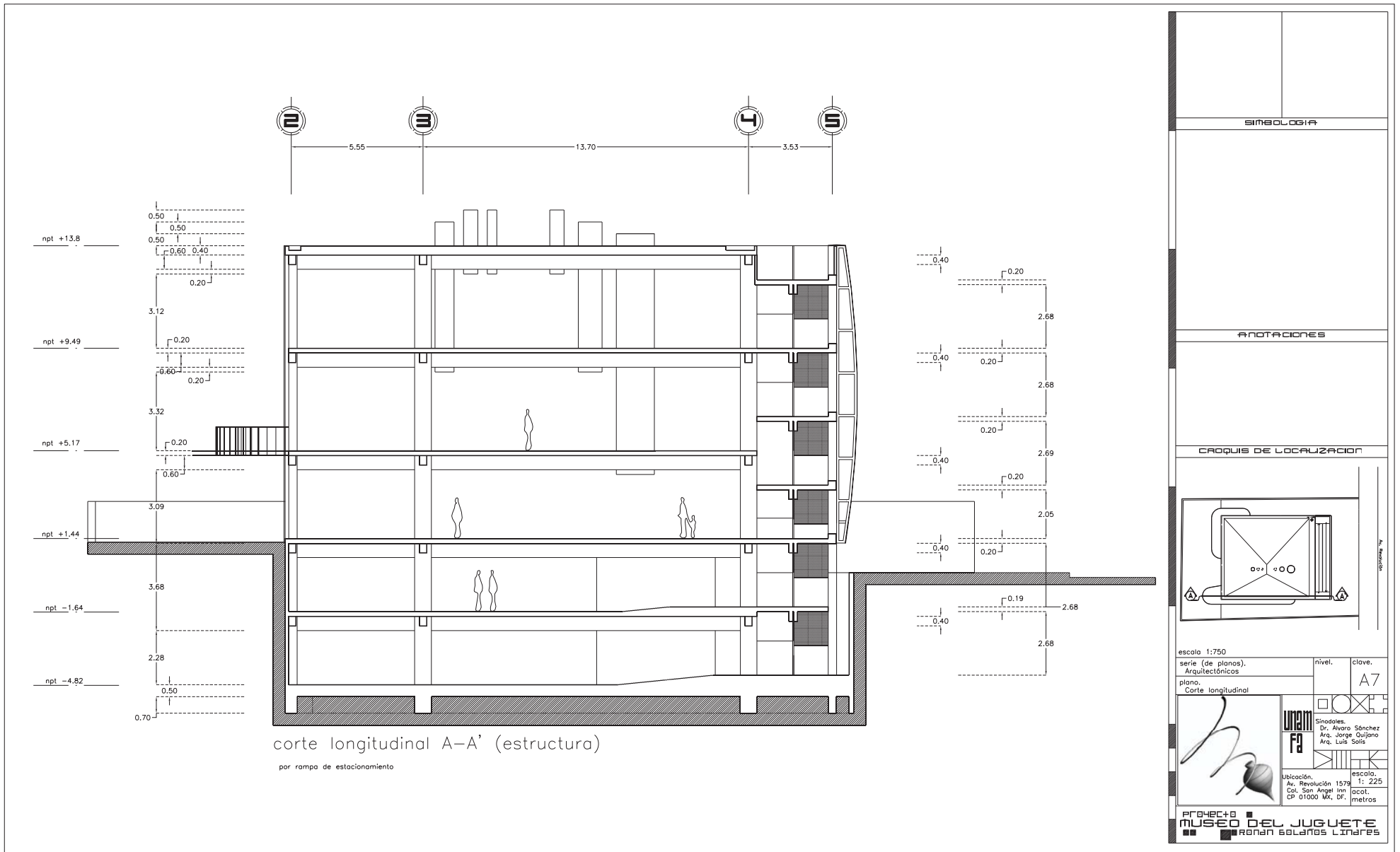
Ubicación.
Av. Revolución 1579
Col. San Ángel Inn
CP 01000 Méx. DF.

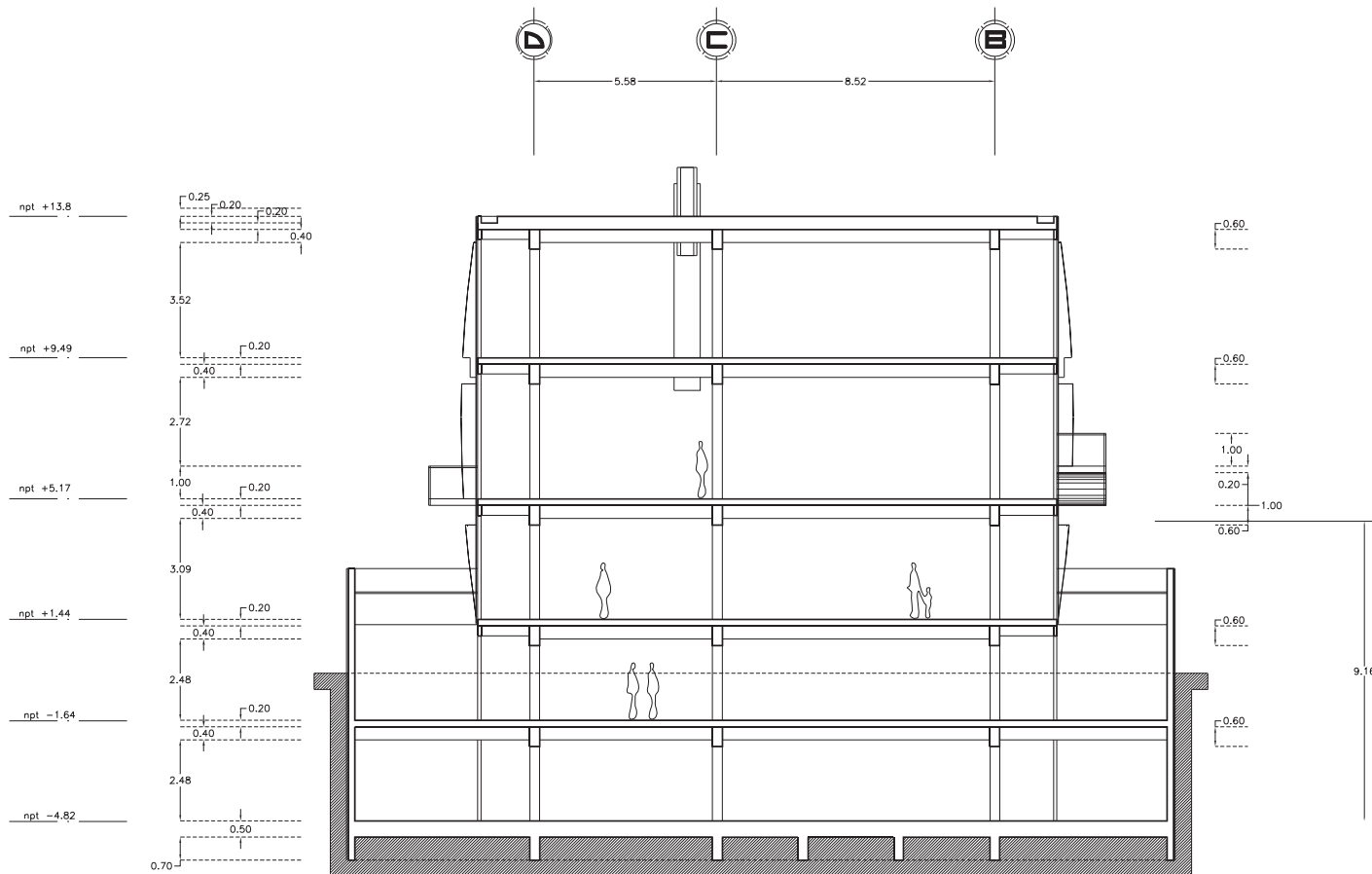
escala.
1: 225
pícat.
metros



Av. Revolución

<p>6.17° 173.83°</p> <p>carre de localización escala 1:1500</p>			
SIMBOLOGÍA			
<p>Clasificación de locales</p> <p>NA-1 Espacio accesorio de exposiciones/laberinto visual</p> <p>--- Solución al laberinto "graffiti"</p>			
ANOTACIONES			
CAQUIS DE LOCALIZACIÓN			
<p>serie (de planos), Arquitectónicos</p> <p>plano, Planta de cubierta +15.0</p>	<p>nivel. npt +13.8</p>	<p>clave. A6</p>	
<p>Sinodales, Dr. Alvaro Sánchez Arq. Jorge Quijano Arq. Luis Solís</p>		<p>escala. 1: 225</p>	
<p>Ubicación. Av. Revolución 1579 Col. San Ángel Inn CP 01000 Méx, DF.</p>		<p>metros</p>	
<p>PROYECTO MUSEO DEL JUGUETE RONÁN SOLÍS LINARES</p>			

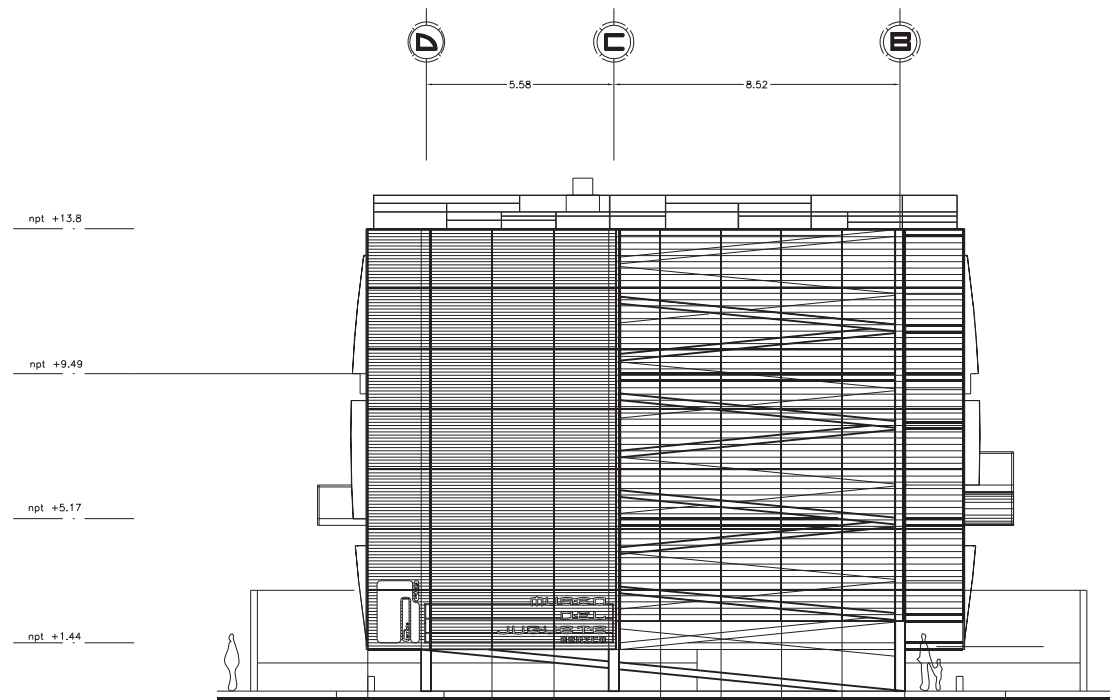




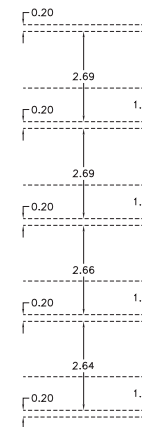
corte transversal B-B'(estructura)

por aristo central de cubierto

SIMBOLOGIA	
ANOTACIONES	
CROQUIS DE LOCALIZACION	
escala 1:750 serie (de planos), Arquitectónicos plano, Corte transversal	nivel. clave. A8
	Sinodales, Dr. Alvaro Sánchez Arq. Jorge Quijano Arq. Luis Solís
Ubicación, Av. Revolución 1579 Col. San Ángel Inn CP 01000 Mx, DF.	escala. 1: 225 (en metros)
PROHEC+8 MUSEO DEL JUGUETE RONAN GOLANOS LINARES	



fachada principal

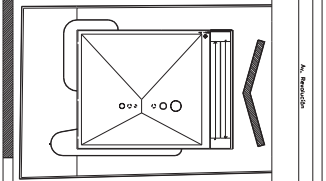


SIMBOLOGIA

ANOTACIONES

Solo aquellas ventanas que esten ashuradas llevaran cristal, el resto será translucido u opaco

CRUQUIS DE LOCALIZACION



escala 1:750

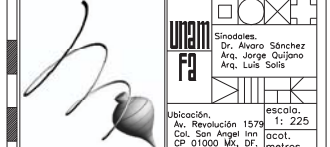
serie (de planos),
Arquitectónicos

plano,
Fachada Principal (Av. Revolución)

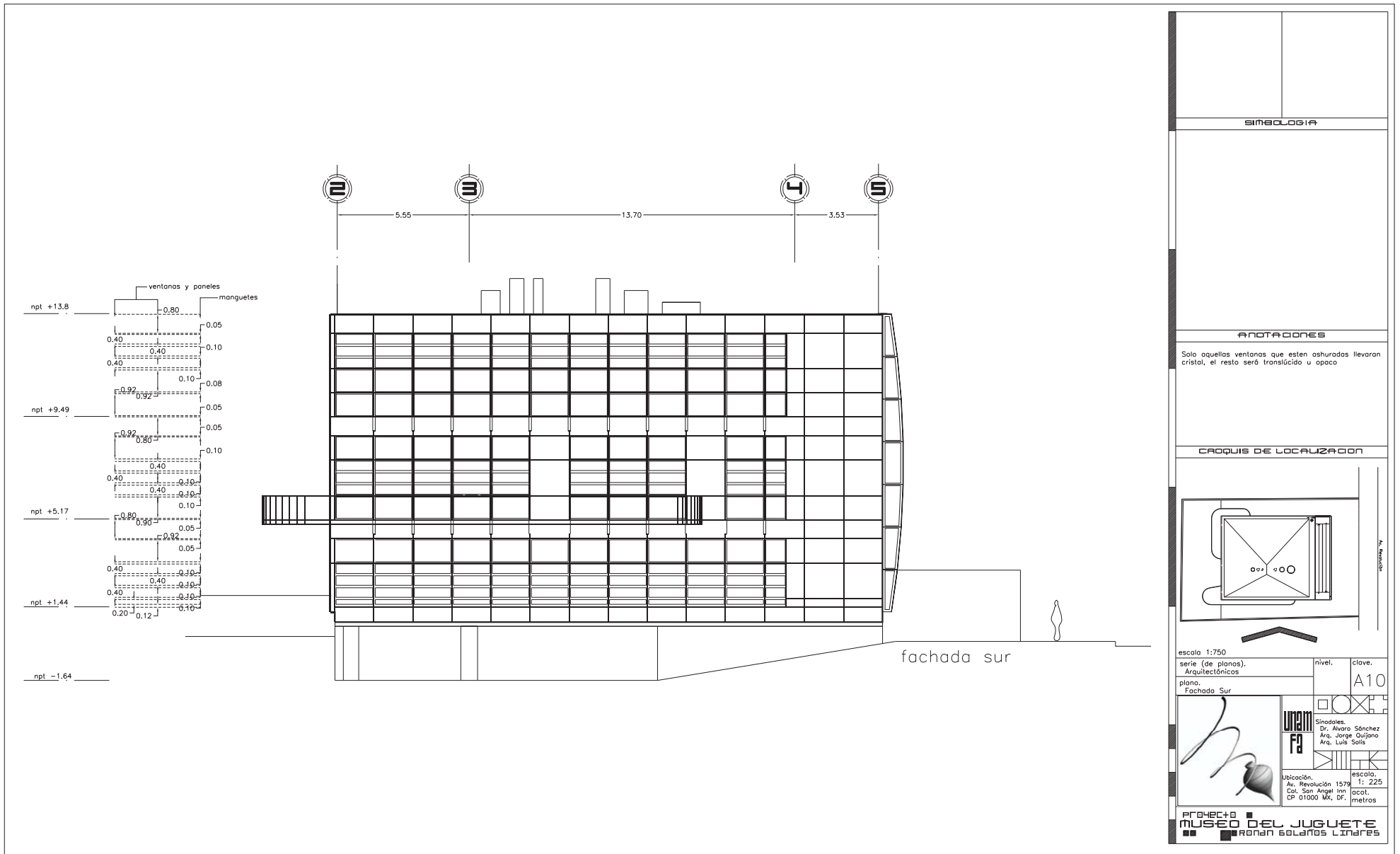
nivel.

clave.

A9



PROHEC+8
MUSEO DEL JUGUETE
RONAN SOLÍS LINARES



SIMBOLOGIA

ANOTACIONES

Solo aquellas ventanas que esten ashuradas llevaran cristal, el resto será translúcido u opaco

CAQUIS DE LOCALIZACION

escala 1:750

serie (de planos),
Arquitectónicos

plano,
Fachada Sur

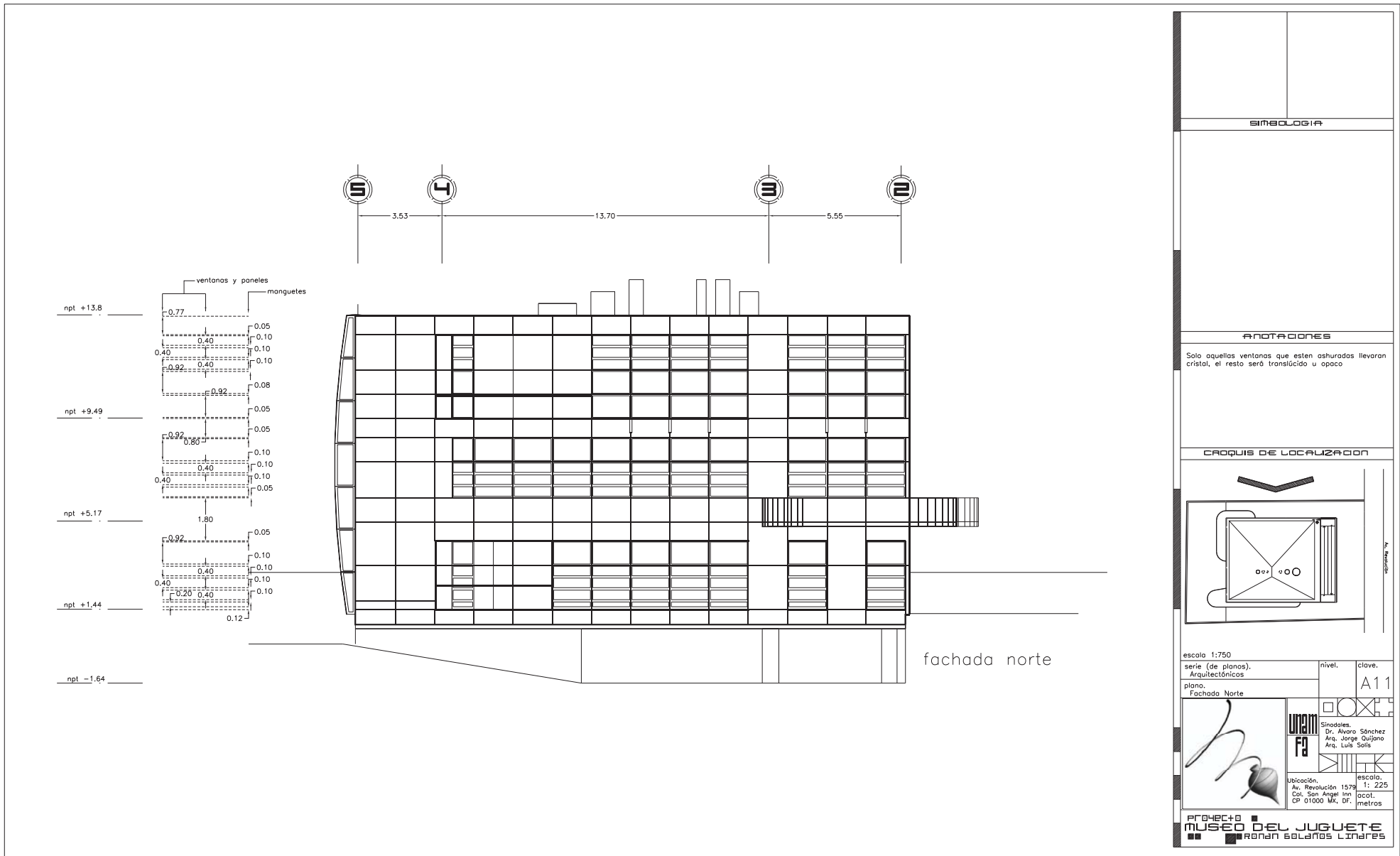
nivel. clave.
A10

Sinodales,
Dr. Alvaro Sánchez
Arq. Jorge Quijano
Arq. Luis Solís

Ubicación,
Av. Revolución 1579
Caj. San Ángel Int.
CP 01000 Méx. DF.

escala.
1: 225
[ca]m.
[m]etros

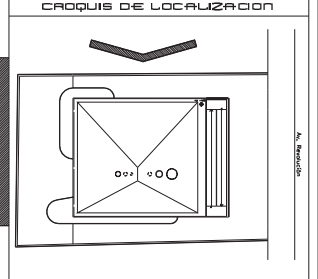
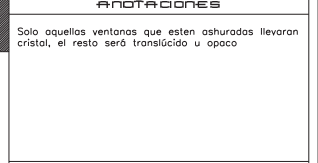
PROHEC+D
MUSEO DEL JUGUETE
RONÁN SOLÍS LINARES



SIMBOLOGIA

ANOTACIONES

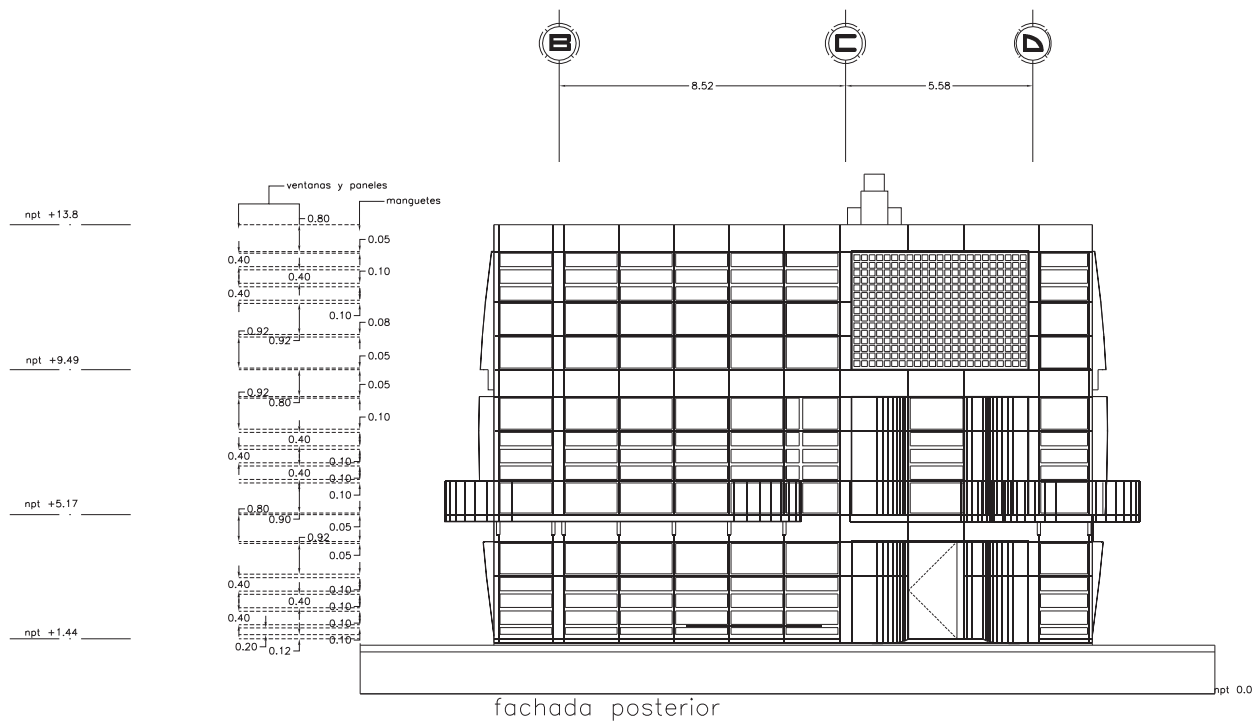
Solo aquellas ventanas que esten ashuradas llevaran cristal, el resto sera translucido u opaco



Sinodales, Dr. Alvaro Sánchez, Arq. Jorge Quijano, Arq. Luis Solís

Ubicación, Av. Revolución 1579, Col. San Ángel Int, CP 01000 MX, DF, escala. 1: 225, decimetros

PROHEC+B MUSEO DEL JUGUETE RONAN SOLANOS LINARES

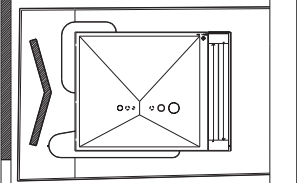


SIMBOLOGIA

ANOTACIONES

Solo aquellas ventanas que esten ashuradas llevaran cristal, el resto sera translucido u opaco

CAJUIS DE LOCALIZACION



escala 1:750

serie (de planos),
Arquitectonicos

plano,
Fachada Posterior (desde jardin)

nivel.

clave.

A12



Sinodales,
Dr. Alvaro Sánchez
Arq. Jorge Quijano
Arq. Luis Solís

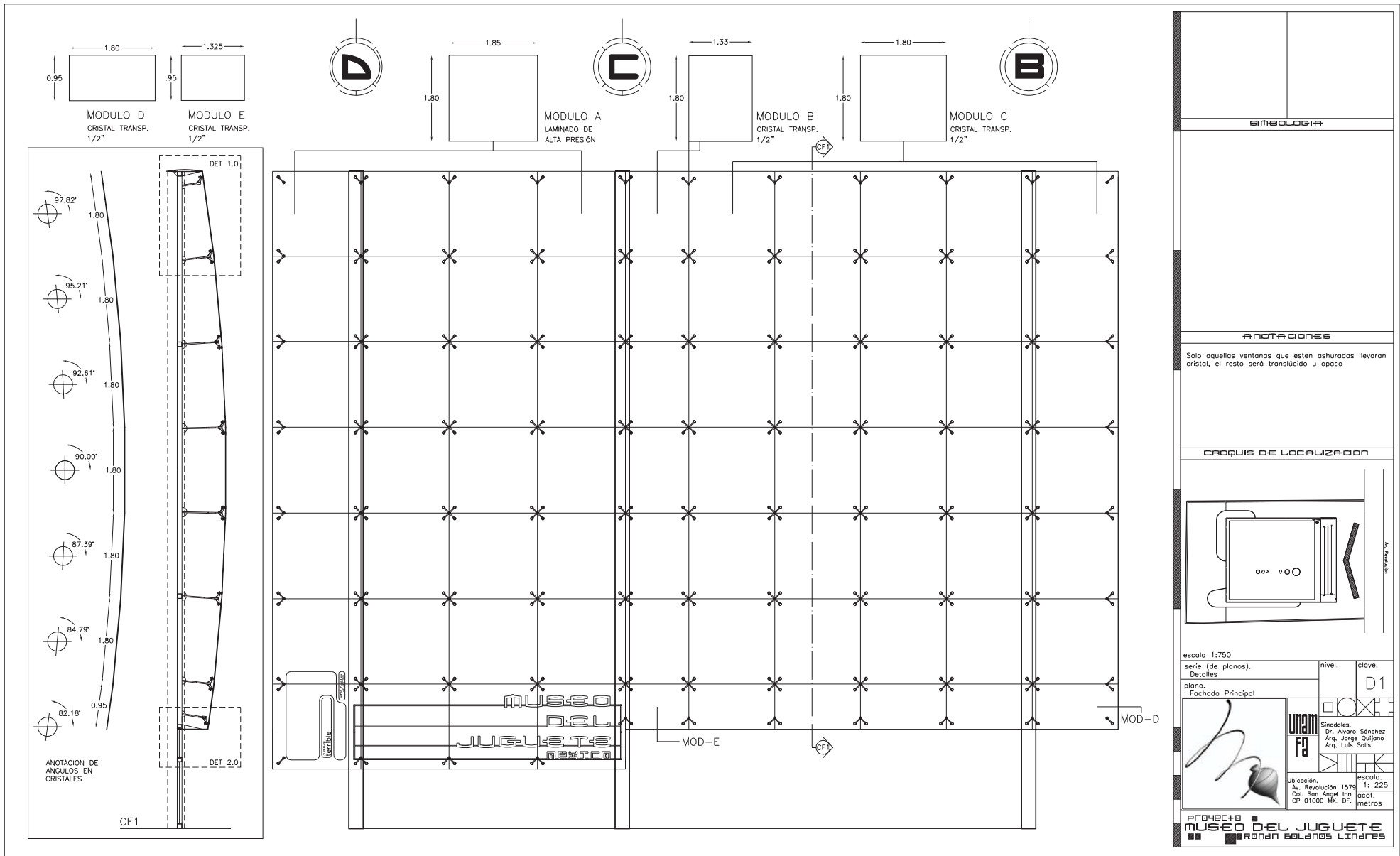
Ubicación,
Av. Revolución 1579
Col. San Angel Inn
CP 01000 Mx, DF.

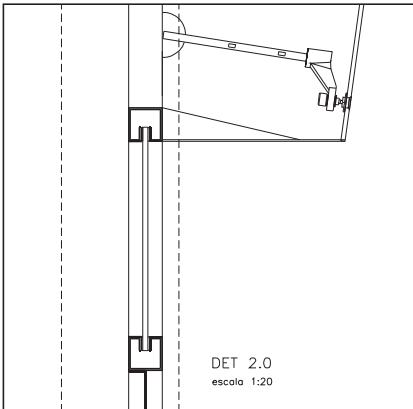
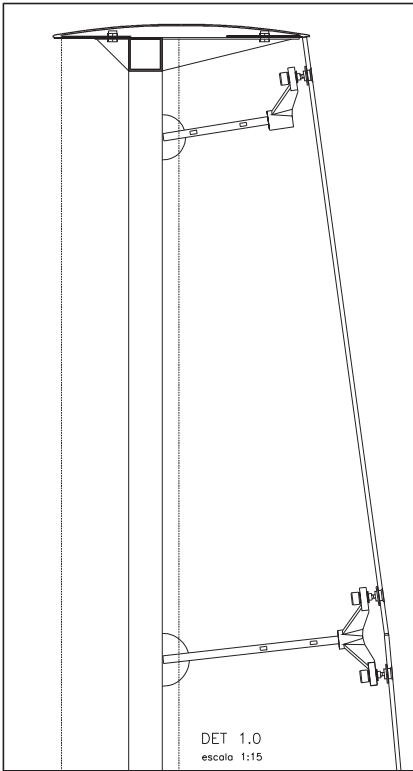
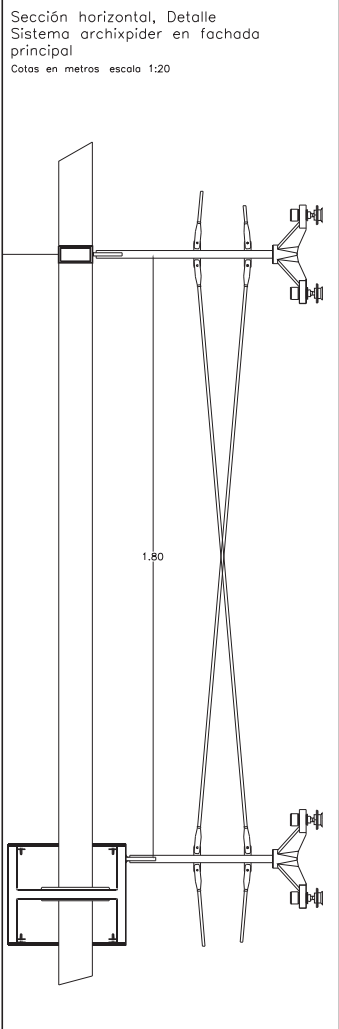
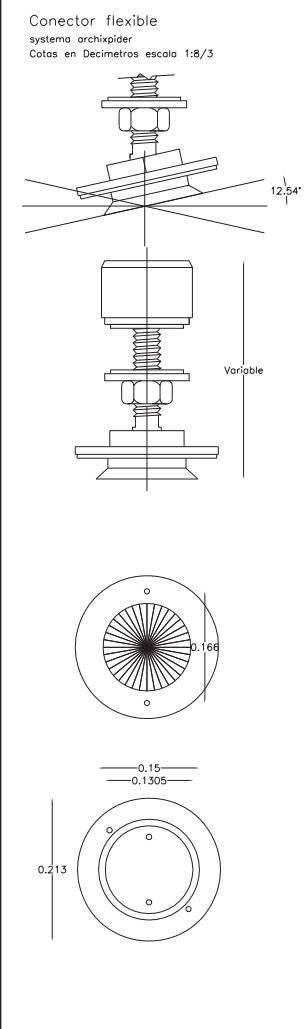
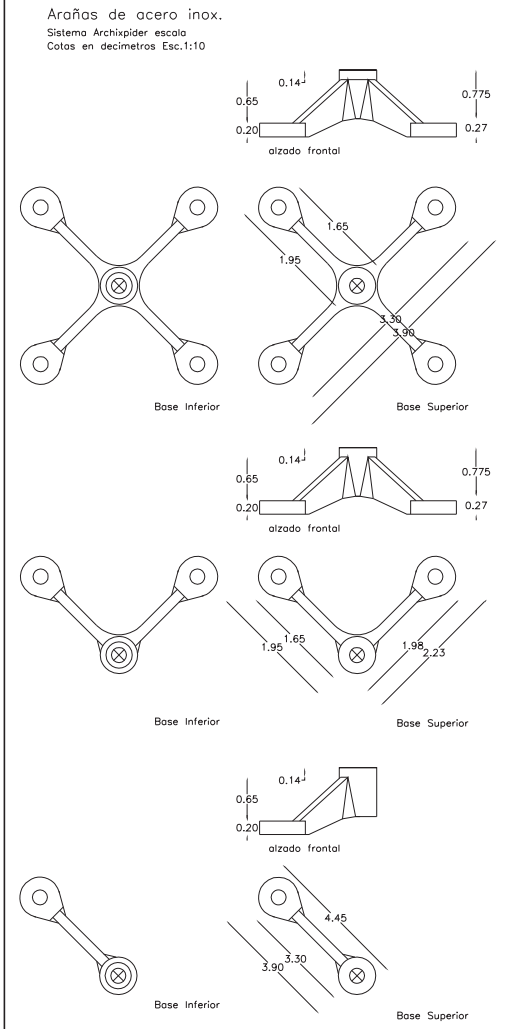
escala.

1: 225

metros

PROYECTA
MUSEO DEL JUGUETE
RODAN SOLÍS LINARES





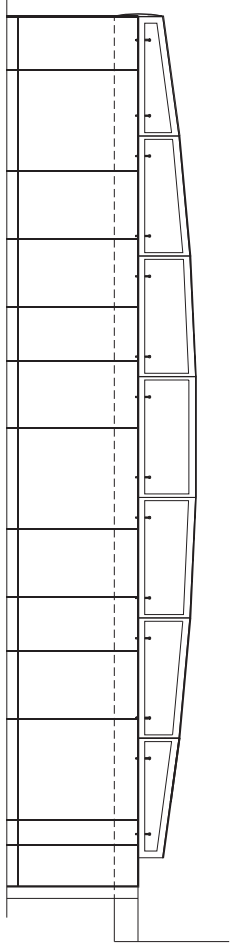
SIMBOLOGIA

ANOTACIONES

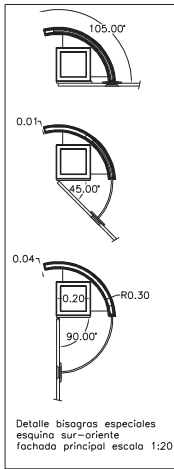
CADQUIS DE LOCALIZACION

serie (de planos). Detalles	nivel.	clave.
plano. Det. fachada principal (diseño)		D2
Sinodales. Dr. Alvaro Sánchez Arq. Jorge Quijano Arq. Luis Solís		
Ubicación. Av. Revolución 1579 Col. San Ángel Int. CP 01000 MX, DF.		escala. NA pcat. metros

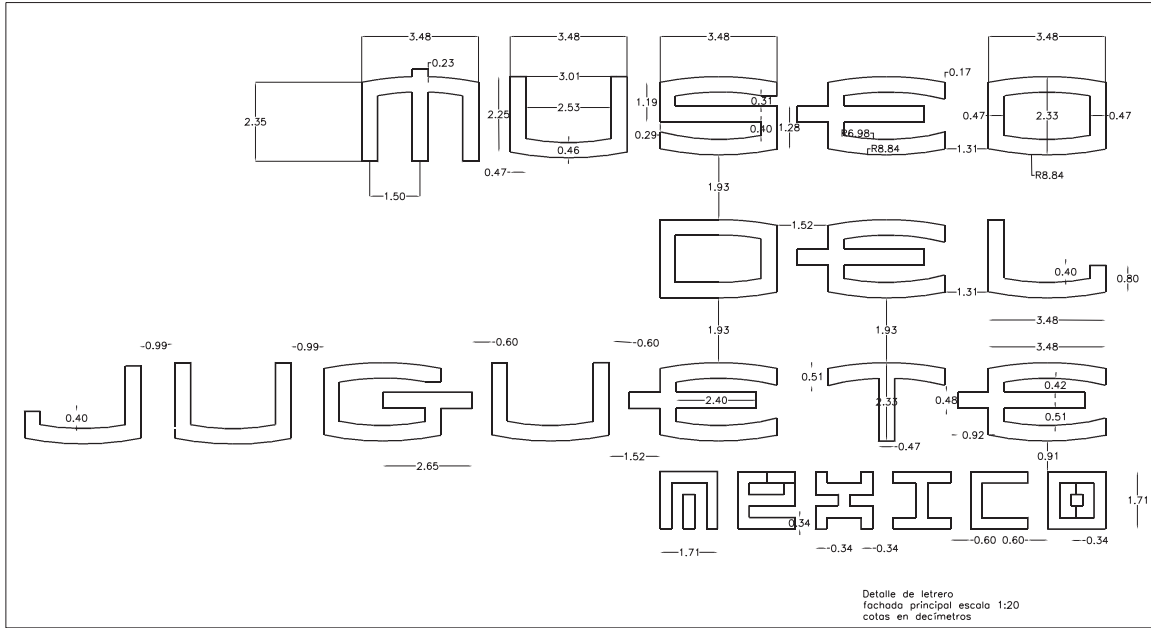
PROHEC+8
MUSEO DEL JUGUETE
RONAN SOLÍS LINARES



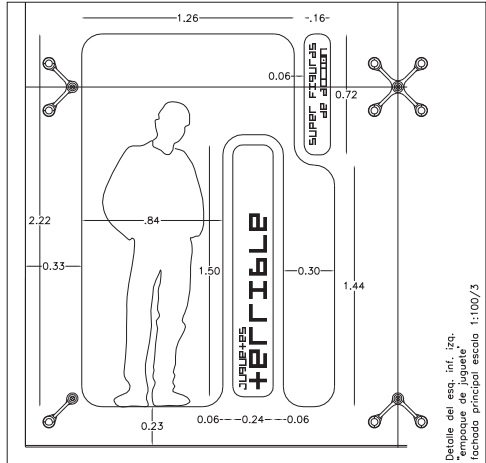
Detalle: esquina sur-oriente



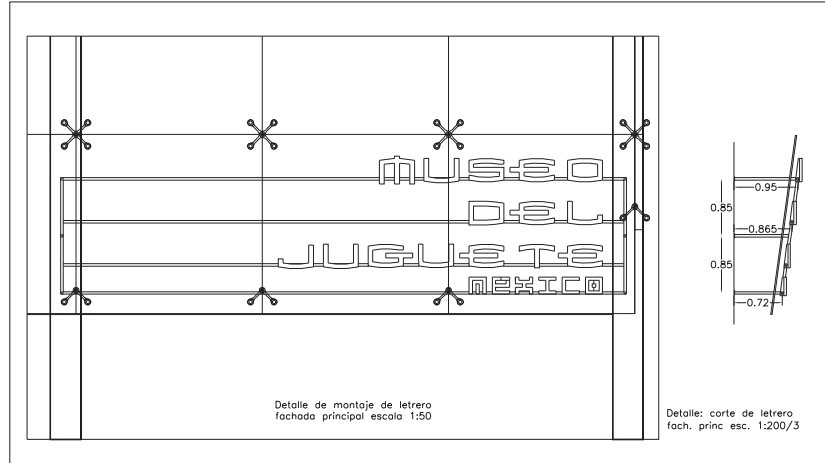
Detalle bisagras especiales
esquina sur-oriente
fachada principal escala 1:20



Detalle de letrero
fachada principal escala 1:20
cotas en decímetros



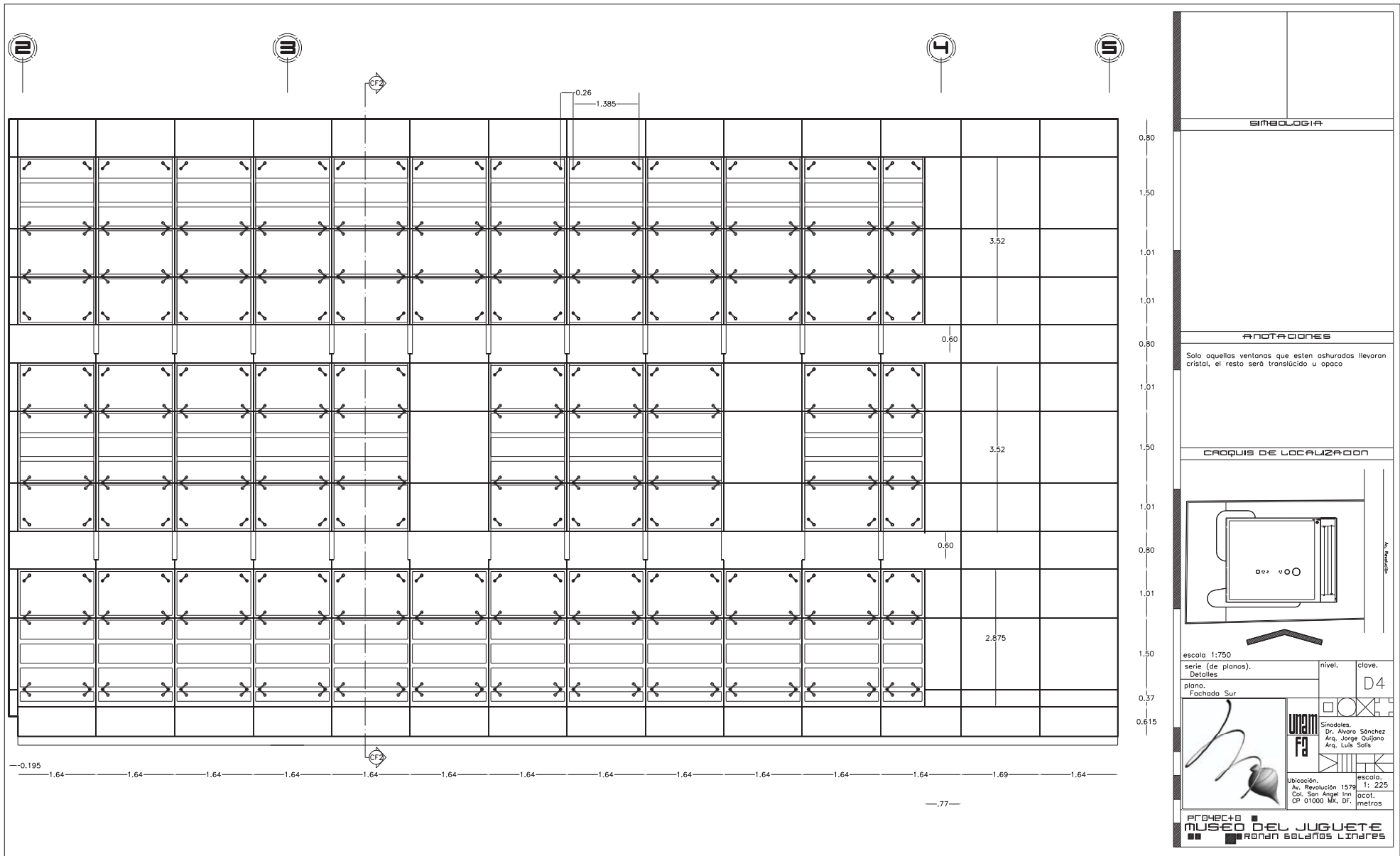
Detalle del esp. inf. izq.
"empaque de juguete"
fachada principal escala 1:100/3

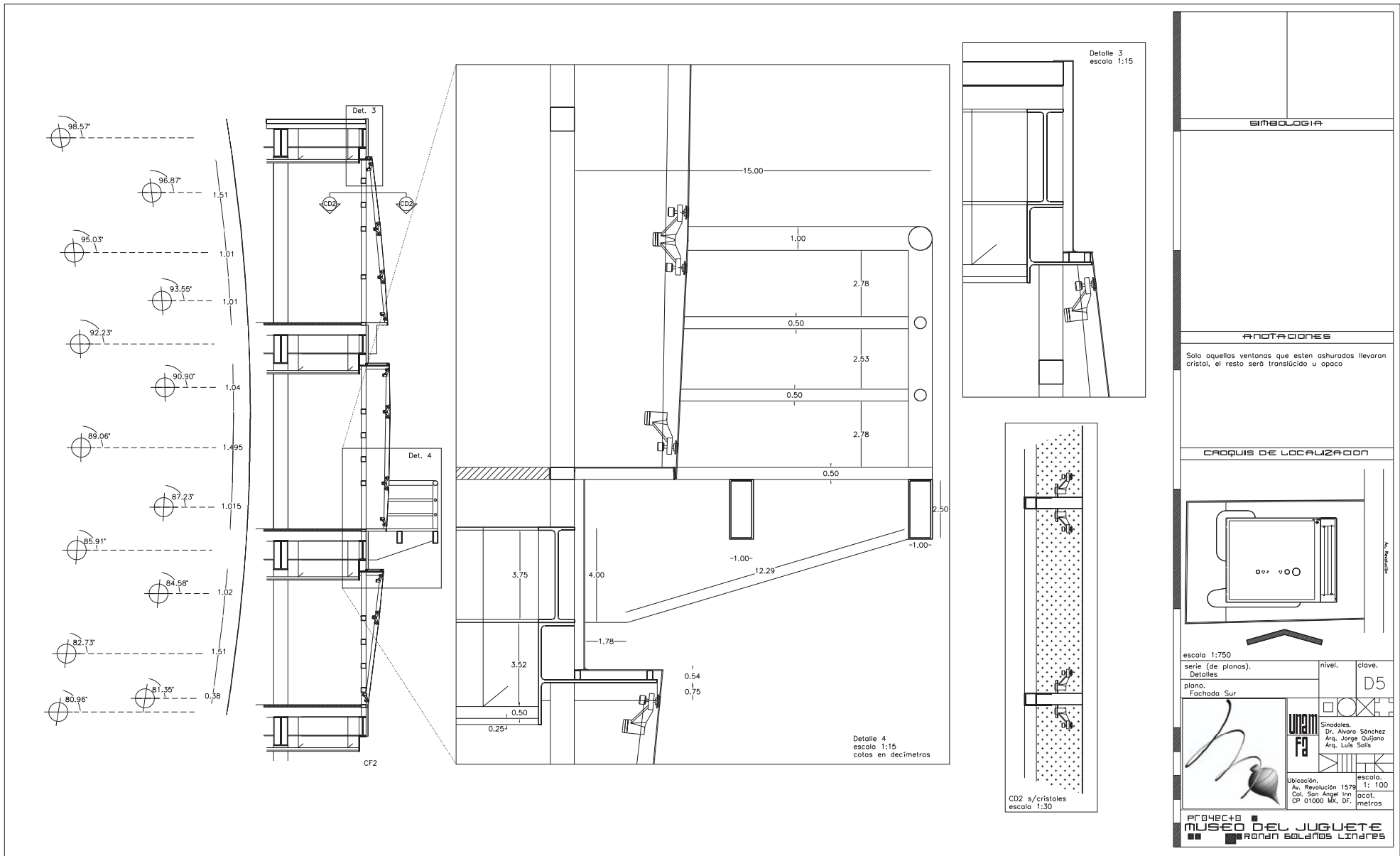


Detalle de montaje de letrero
fachada principal escala 1:50

Detalle: corte de letrero
fach. princ. esc. 1:200/3

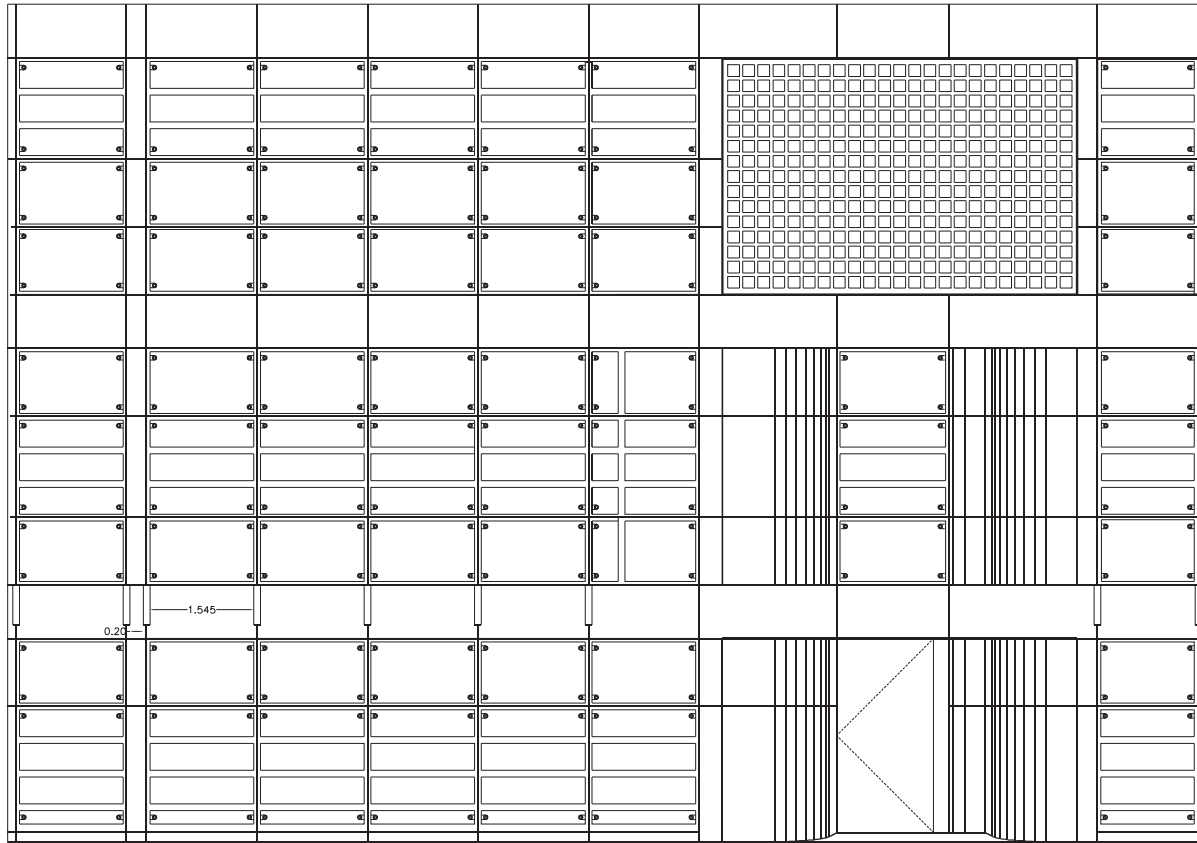
SIMBOLOGIA	
ANOTACIONES	
Solo aquellas ventanas que esten ashuradas llevaran cristal, el resto será translúcido u opaco	
CAQUIS DE LOCALIZACION	
escala 1:750 serie (de planos). Detalles plano, Fachada Principal	nivel. clave. D3 Sinodales. Dr. Alvaro Sánchez Arq. Jorge Quijano Arq. Luis Solís Ubicación. Av. Revolución 1579 Col. San Ángel Int. CP 01000 Méx, DF.
PROYECTO MUSEO DEL JUGUETE RONAN GOLDBERG LINARES	







- -0.12 -0.30 5.28
 -1.64 -1.64 -1.64 -1.64 -1.64 -1.64 -2.05 -1.67 -2.21 -1.59



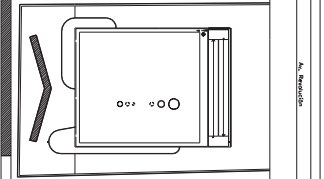
3.52

SIMBOLOGIA

ANOTACIONES

Solo aquellas ventanas que esten ashuradas llevaran cristal, el resto sera translucido u opaco

CAQUIS DE LOCALIZACION



escala 1:750
 serie (de planos),
 Detalles
 plano,
 Fachada Posterior (desde jardin)

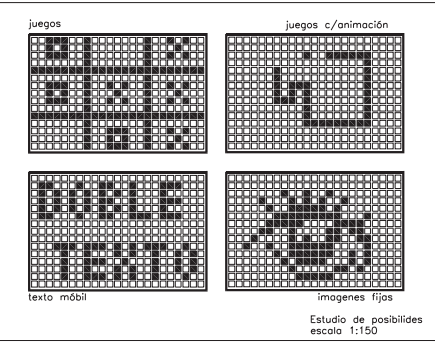
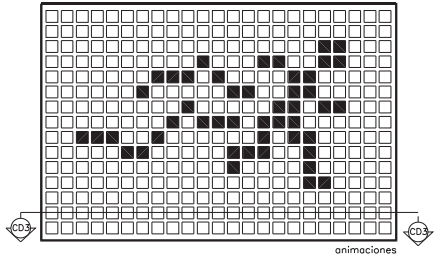
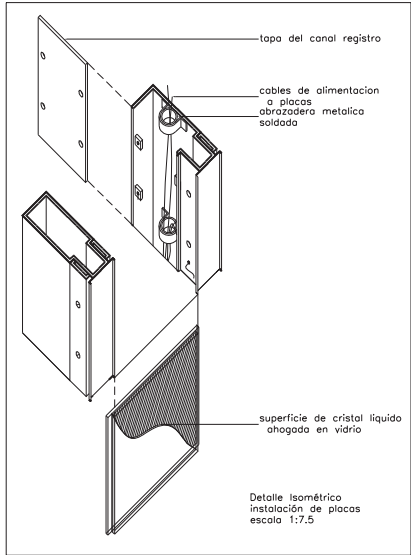
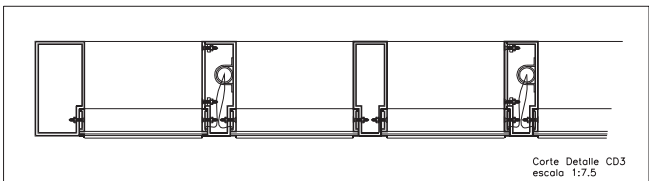
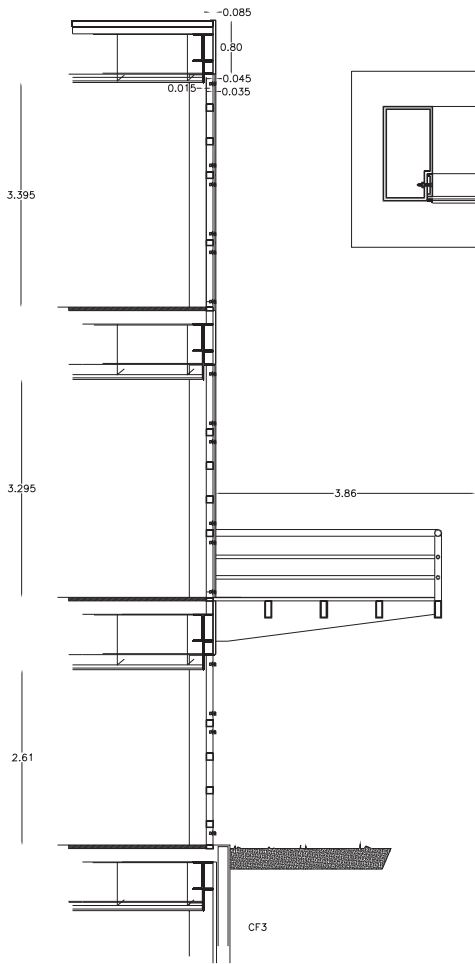
nivel.
 clave.
D6

Sinodales,
 Dr. Alvaro Sánchez
 Arq. Jorge Quijano
 Arq. Luis Solís

Ubicación,
 Av. Revolución 1579
 Cal. San Angel Inn
 CP 01000 Mx, DF.

escala.
 1: 100
 (pact. metros)

PROYECTO
MUSEO DEL JUGUETE
RODRIGO SOLÍS LINARES



SIMBOLOGIA

ANOTACIONES
Solo aquellas ventanas que esten ahuradas llevaran cristal, el resto será translúcido u opaco

CAQUIS DE LOCALIZACION

escala 1:750
serie (de planos), Detalles
plano, Fachada Posterior (desde jardín)

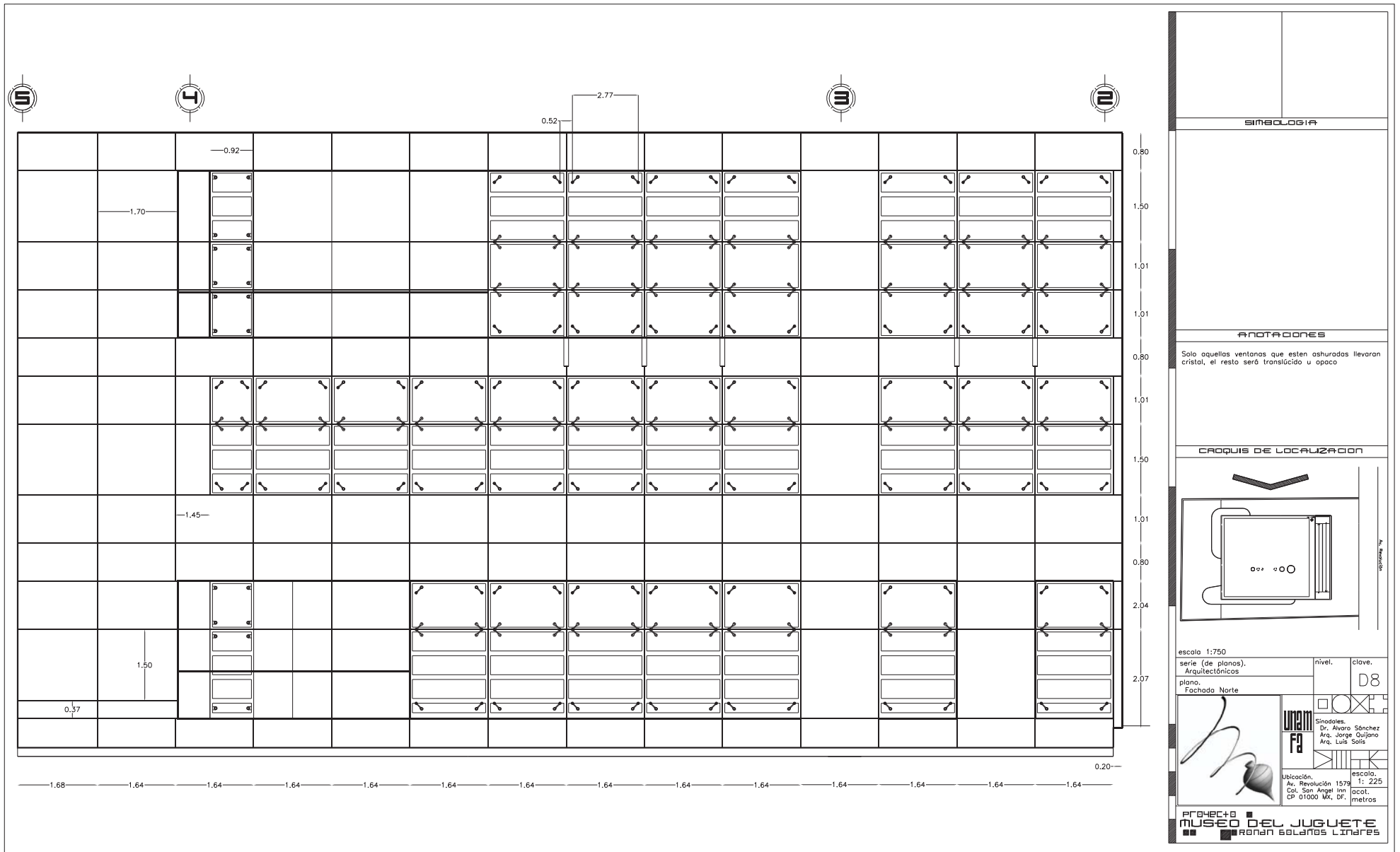
nivel. clave. D7

Sinodales, Dr. Alvaro Sánchez, Arq. Jorge Quijano, Arq. Luis Solís

Ubicación, Av. Revolución 1579, Col. San Ángel Inn, CP 01000 Mx, Df.

escala. 1: 100
métricos

PROHEC+8
MUSEO DEL JUGUETE
RONAN SOLÍS LINARES



SIMBOLOGIA

ANOTACIONES

Solo aquellas ventanas que esten ashuradas llevaran cristal, el resto será translúcido u opaco

CRACQUIS DE LOCALIZACION

escala 1:750

serie (de planos), Arquitectónicos

plano, Fachada Norte

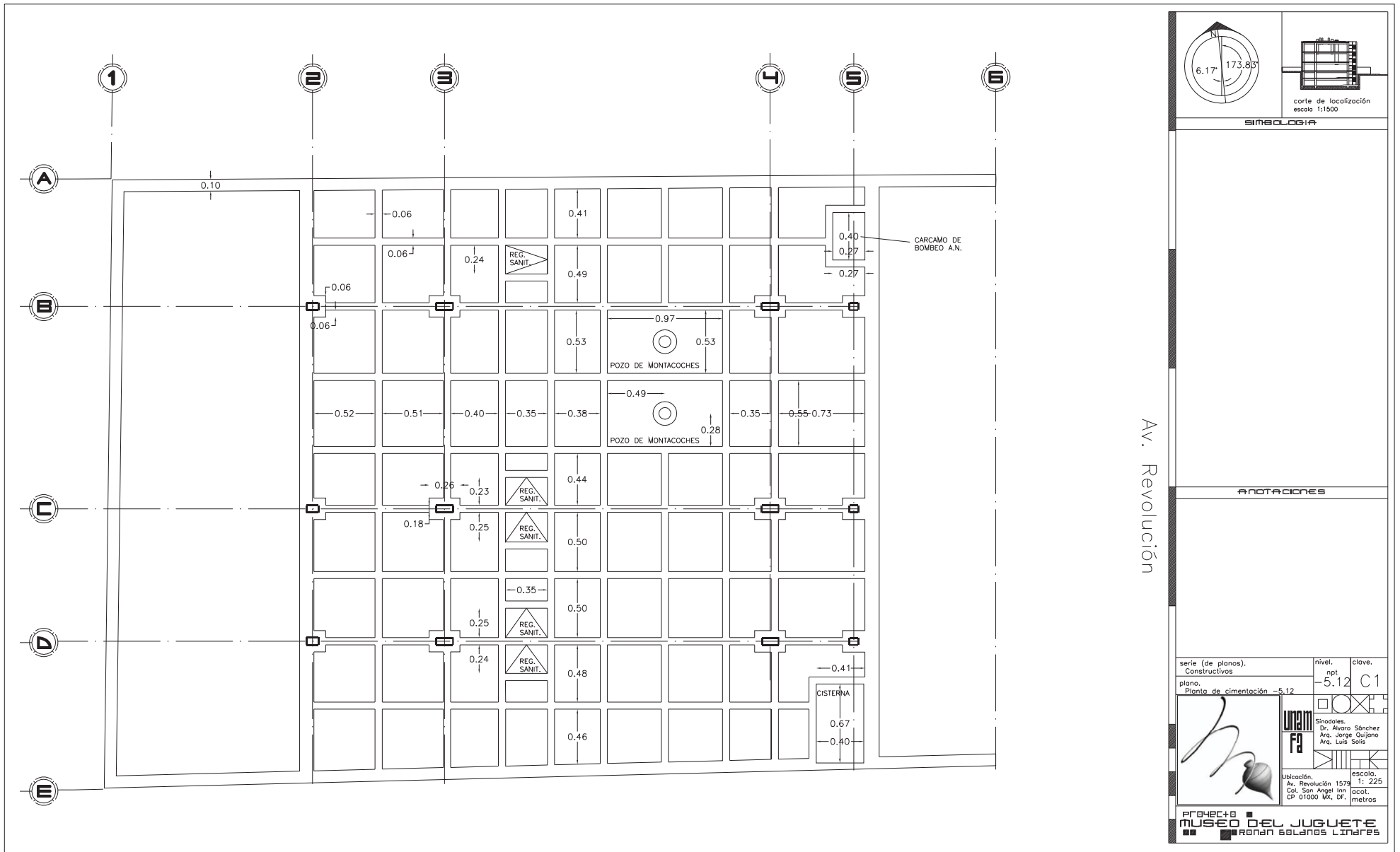
nivel. clave. D8

Sinodales, Dr. Alvaro Sánchez Arq. Jorge Quijano Arq. Luis Solís

Ubicación, Av. Revolución 1579 Cal. San Ángel Int. CP 01000 Mx, DF.

escala. 1: 225

proyecto MUSEO DEL JUGUETE RONAN SOLÍS LINARES



6.17° 173.83'

carre de localización
escala 1:1500

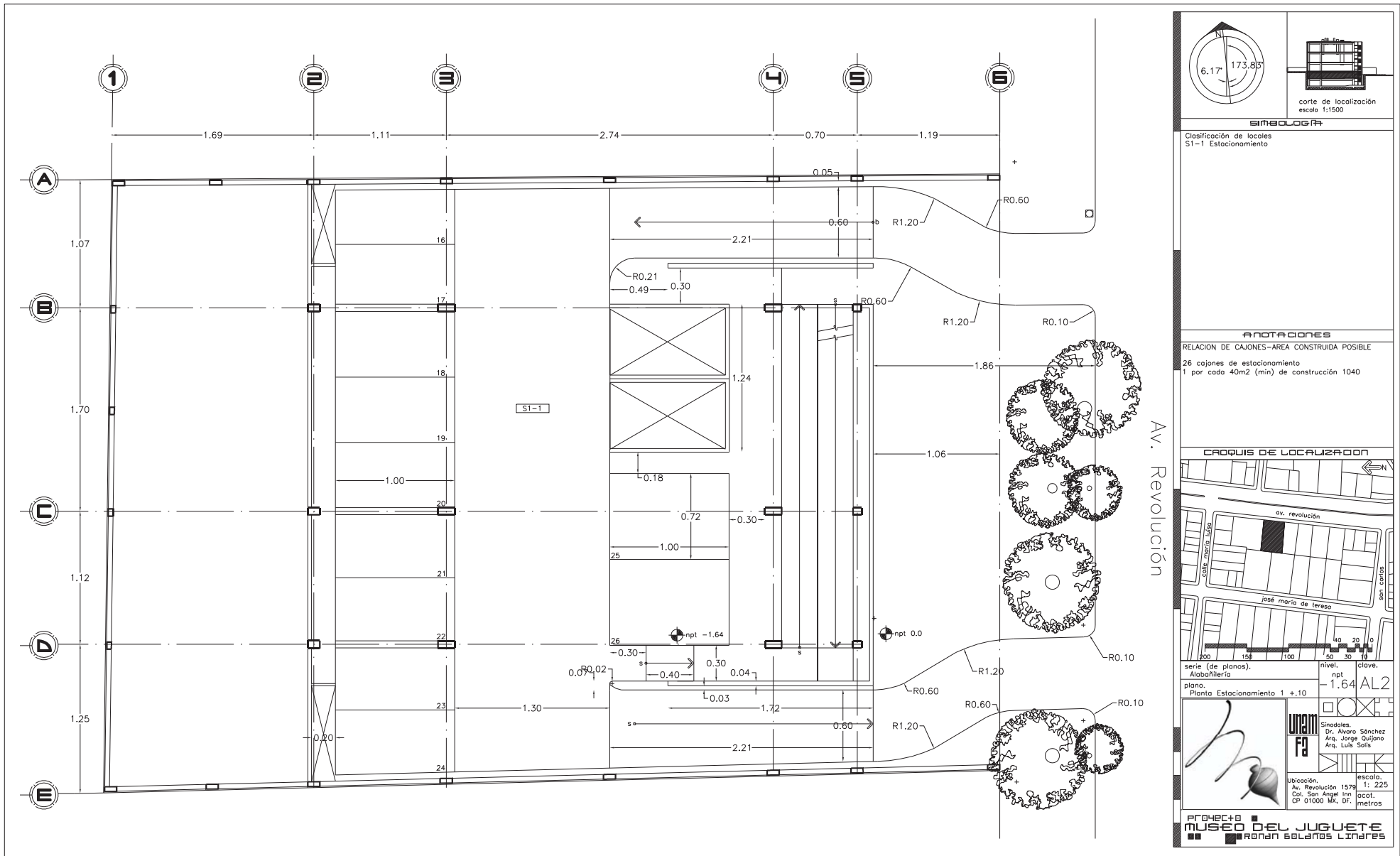
SIMBOLOGIA

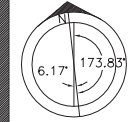
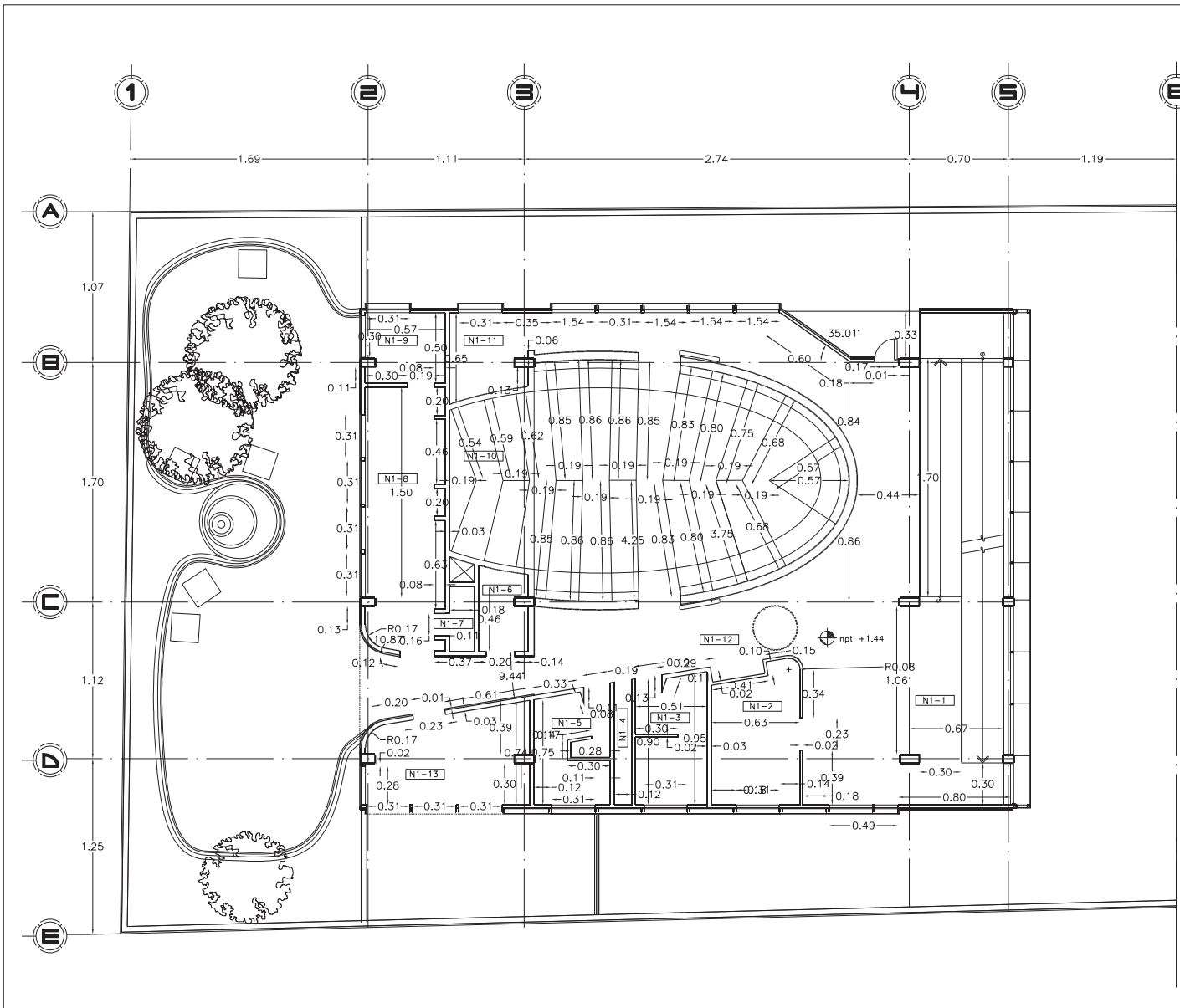
ANOTACIONES

serie (de planos). Constructivos	nivel. npt -5.12	clave. C1
plano. Planta de cimentación -5.12		
Sinodales. Dr. Alvaro Sánchez Arq. Jorge Quijano Arq. Luis Solís		
Ubicación. Av. Revolución 1579 Col. San Ángel Int. CP 01000 MX, DF.		
escala. 1: 225 metros		

PROYECTO FUNDACION MUSEO DEL JUGUETE
RONAN SOLANOS LINARES

Av. Revolución





carte de localización
escala 1:1500

SIMBOLOGÍA

- Clasificación de locales
 N1-1 taquilla e información
 N1-2 tienda
 N1-3 sanitario de mujeres
 N1-4 ducto general de instalaciones
 N1-5 sanitario de hombres
 N1-6 sanitario para discapacitados
 N1-7 sanitario para niños (ludoteca) c/ducto
 N1-8 ludoteca
 N1-9 bodega de ludoteca
 N1-10 auditorio (salón de usos múltiples/exhib. especiales)
 N1-11 bodega de auditorio
 N1-12 vestíbulo general y teléfonos
 N1-13 cafetería

ANOTACIONES

CAQUIS DE LOCALIZACIÓN



serie (de planos).
Albohiteria

nivel. clave.
npt +1.44 AL3

plano.
Planta Primer Nivel +2.94

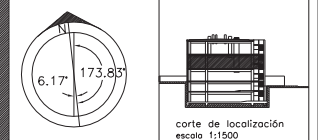
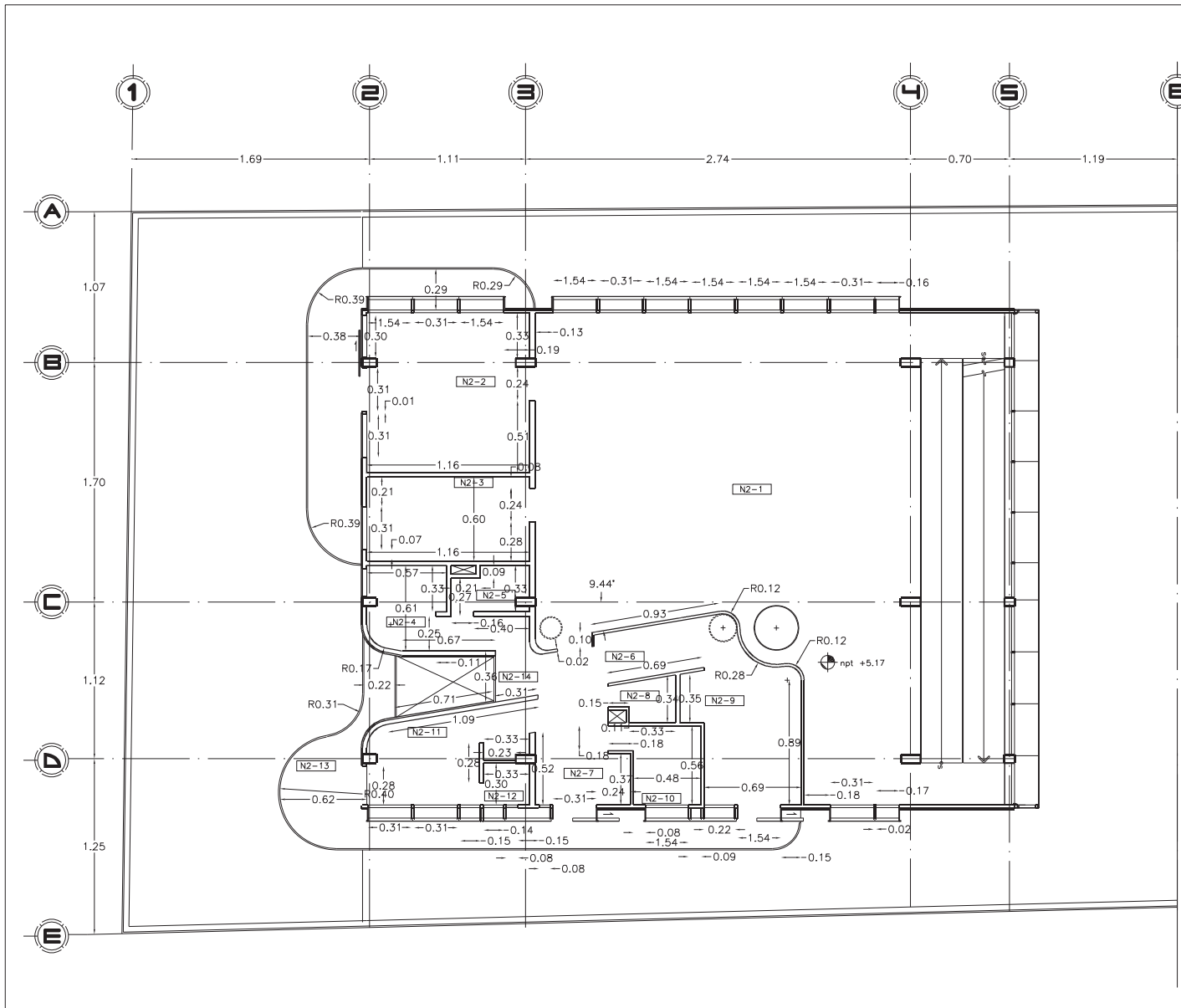
Sinodales.
Dr. Alvaro Sánchez
Arq. Jorge Quijano
Arq. Luis Solís

Ubicación.
Av. Revolución 1579
Col. San Ángel Int. pto. c
CP 01000 Mx, DF.

escala.
1: 225

PROYECTO
MUSEO DEL JUGUETE
RONAN GOLANOS LINARES

Av. Revolución



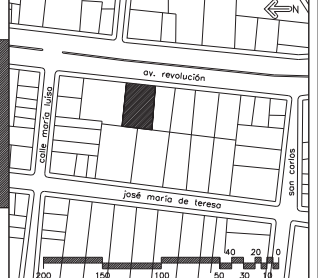
SIMBOLOGÍA

Clasificación de locales

- N2-1 área de exhibiciones permanentes
- N2-2 mediateca: libros, revistas y cómputo
- N2-3 departamento de educación y diseño
- N2-4 taller de curación
- N2-5 laboratorio de fotografía
- N2-6 área de espera
- N2-7 área de soporte técnico, admvo. y archivo
- N2-8 sanitario general de oficinas
- N2-9 sala de juntas
- N2-10 coordinación administrativa
- N2-11 dirección
- N2-12 sanitario de dirección
- N2-13 balcón general de oficinas/lounge
- N2-14 vestíbulo de oficinas

ANOTACIONES

CAQUIS DE LOCALIZACIÓN



serie (de planos).
Albantería

nivel. clave.
npt +5.17 AL4

plano.
Planta Segundo Nivel +6.67

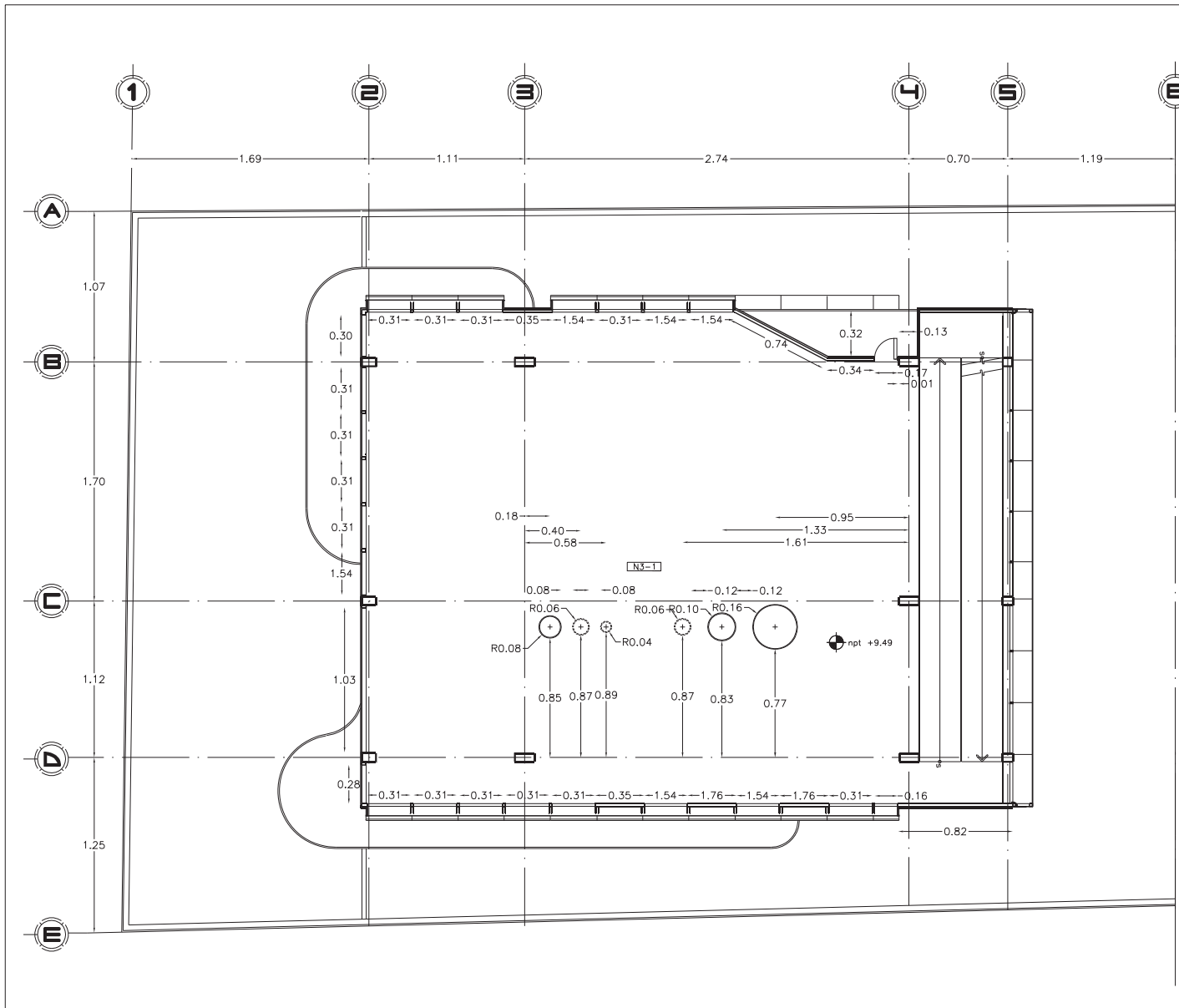
Sinodales.
Dr. Alvaro Sánchez
Arq. Jorge Quijano
Arq. Luis Solís

Ubicación.
Av. Revolución 1579
Col. San Ángel Int. Dcat.
CP 01000 Mx, Df.

escala.
1: 225

PROYECTO
MUSEO DEL JUGUETE
RONÁN SOLÍS LINARES

Av. Revolución



Av. Revolución

6.17° 173.83°

carre de localización
escala 1:1500

SIMBOLOGIA

Clasificación de locales
N3-1 área de exposiciones temporales

ANOTACIONES

CAQUIS DE LOCALIZACIÓN

200 150 100 50 0

serie (de planos).
Albañilería

nivel.
npt

clave.
AL5

plano.
Planta Tercer Nivel +10.99

Sinodales.
Dr. Alvaro Sánchez
Arq. Jorge Quijano
Arq. Luis Solís

Ubicación.
Av. Revolución 1579
Col. San Ángel Int.
CP 01000 Mx, Df.

escala.
1: 225

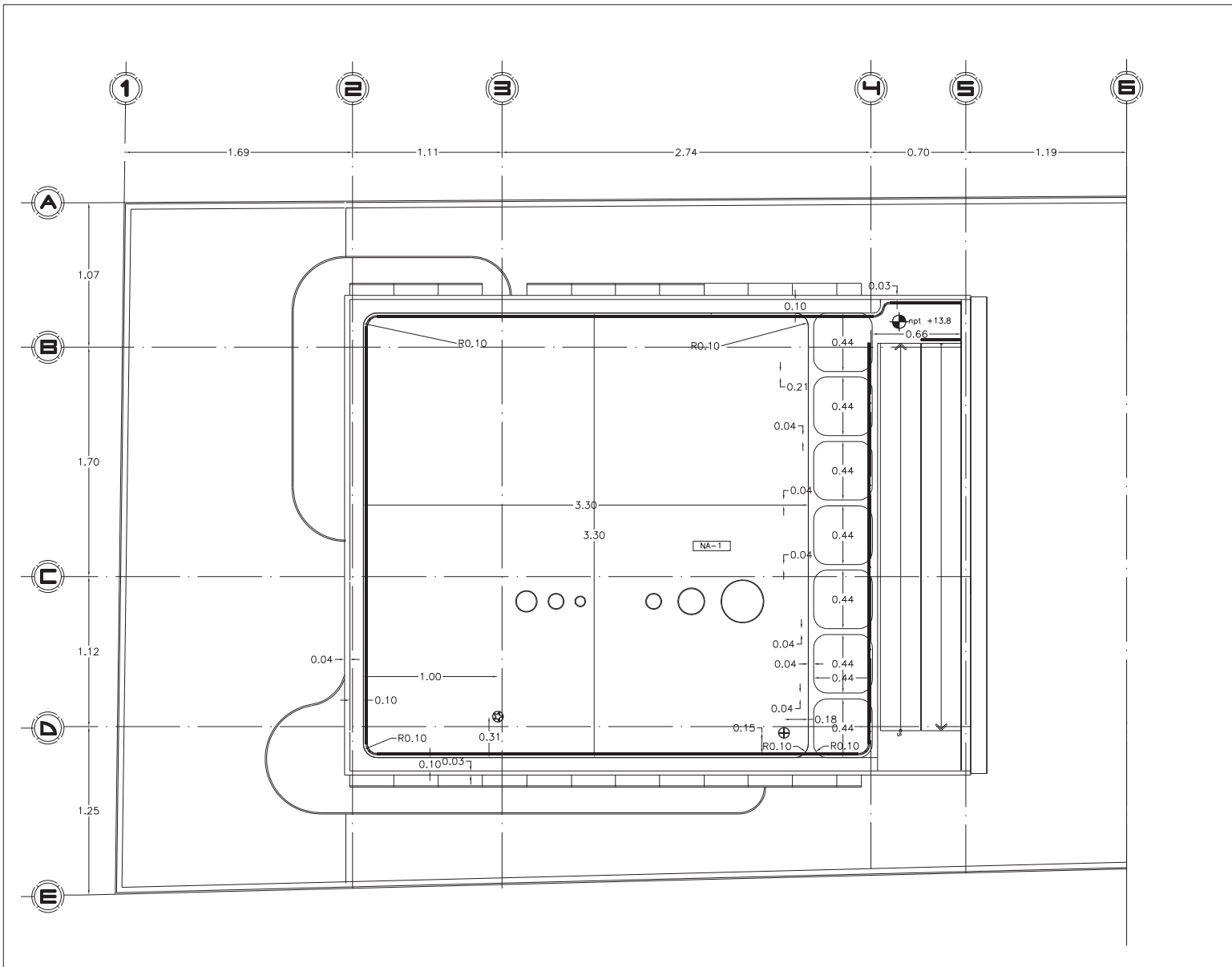
metros

PROHEC+0

MUSEO DEL JUGUETE

RONAN SOLÍS LINARES

83



Av. Revolución

corte de localización
escala 1:1500

SIMBOLOGÍA

Clasificación de locales
 NA-1 Espacio accesorio de exposiciones/laberinto visual
 --- Solución al laberinto "graffiti"

ANOTACIONES

CRACQUIS DE LOCALIZACIÓN

serie (de planos).
Albañilería

plano,
Planta de cubierta +15.0

UNIM
FA

Sinodales,
Dr. Alvaro Sánchez
Arq. Jorge Quijano
Arq. Luis Solís

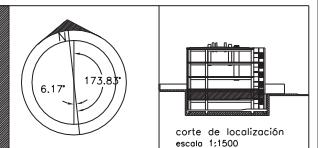
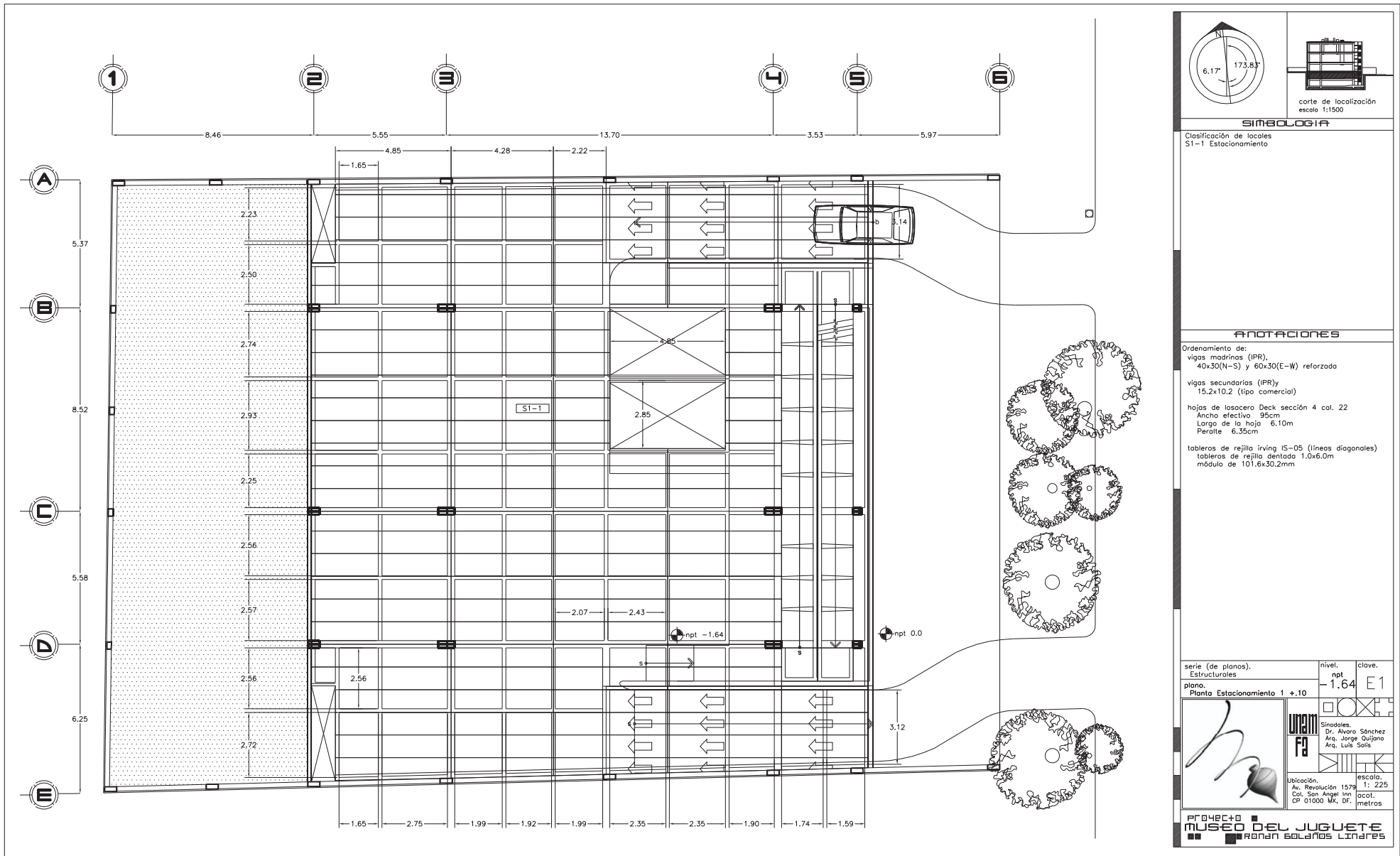
Ubicación:
Av. Revolución 1579
Col. San Ángel Inn
CP 01000 Mx, DF.

nivel.
npt
+13.8 AL6

clave.

escala.
1: 225

PROYECTO
MUSEO DEL JUGUETE
 ■ ■ ■ RONÁN SOLÍS LINARES



SIMBOLOGIA

Clasificación de locales
SI-1 Estacionamiento

ANOTACIONES

Ordenamiento de:
vigas madres (IPR),
40x30(N-S) y 60x30(E-W) reforzada

vigas secundarias (IPR)y
15,2x10,2 (tipo comercial)

hojas de losacero Deck sección 4 cal. 22
Ancho efectivo 95cm
Largo de la hoja 6,10m
Peralte 6,35cm

tableros de rejilla Irving IS-05 (líneas diagonales)
tableros de rejilla dentada 1,0x6,0m
módulo de 101,6x30,2mm

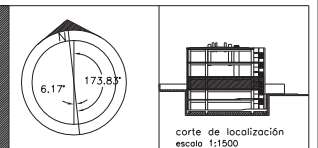
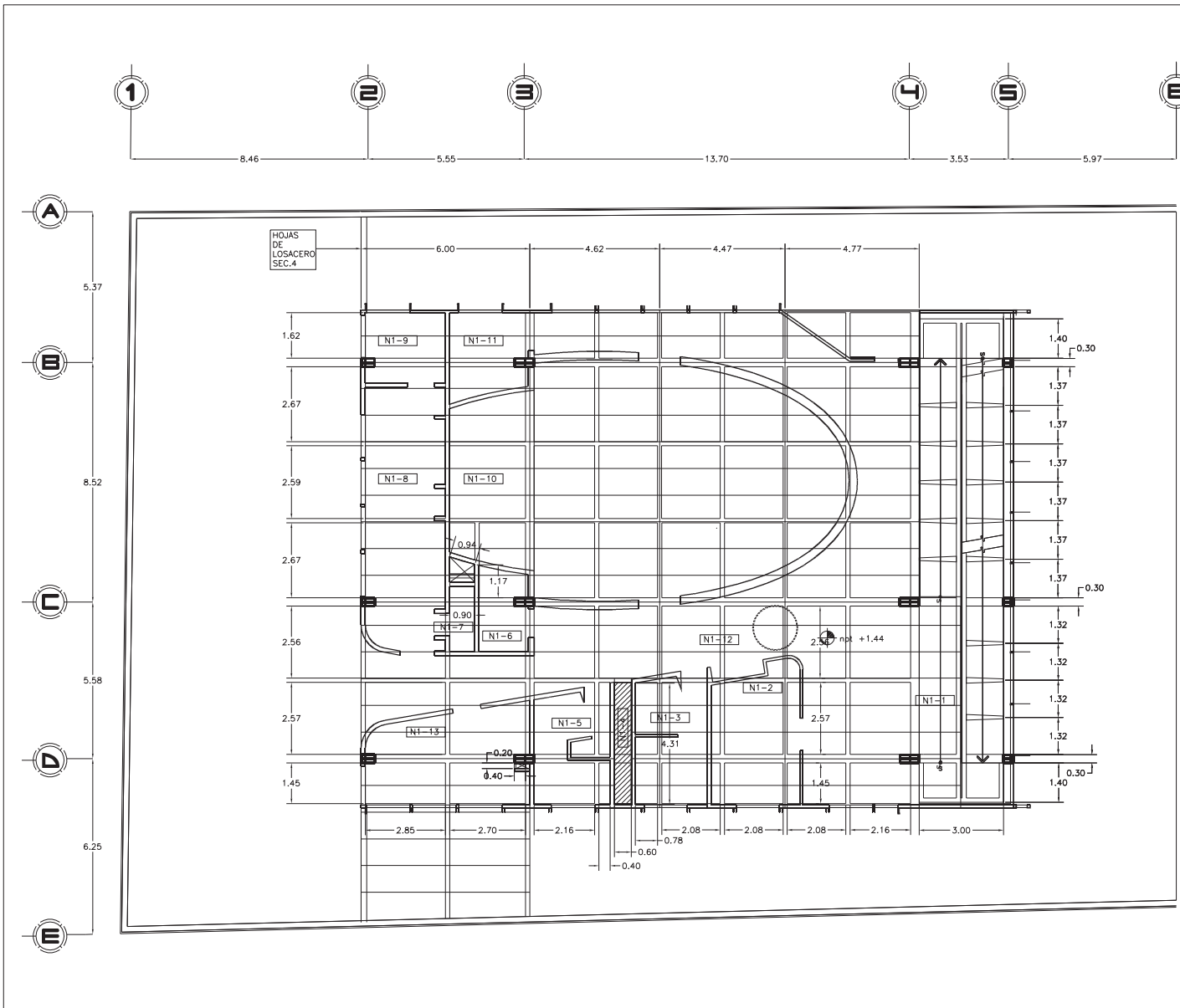
serie (de planos), Estructurales	nivel, npt	clave, E1
plano, Planta Estacionamiento 1 +.10	-1.64	

Sinodales,
Dr. Alvaro Sánchez
Arq. Jorge Quijano
Arq. Luis Solís

Ubicación,
Av. Revolución 1579
Caj. San Ángel Int.
CP 01000 Méx, DF.

escala,
1: 225
pccol.
metros

PROYECTA
MUSEO DEL JUGUETE
RONAN SOLÍS LINARES



SIMBOLOGIA

Clasificación de locales
 N1-1 taquilla e información
 N1-2 tienda
 N1-3 sanitario de mujeres
 N1-4 ducto general de instalaciones
 N1-5 sanitario de hombres
 N1-6 sanitario para discapacitados
 N1-7 sanitario para niños (ludoteca) c/ducto
 N1-8 ludoteca
 N1-9 bodega de ludoteca
 N1-10 auditorio (salón de usos múltiples/exhib. especiales)
 N1-11 bodega de auditorio
 N1-12 vestibulo general y teléfonos
 N1-13 departamento de diseño y difusión

ANOTACIONES

Ordenamiento de:
 vigas madre (IPR),
 40x30(N-S) y 60x30(E-W) reforzada

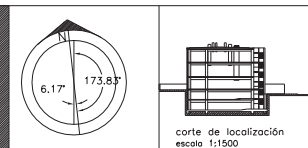
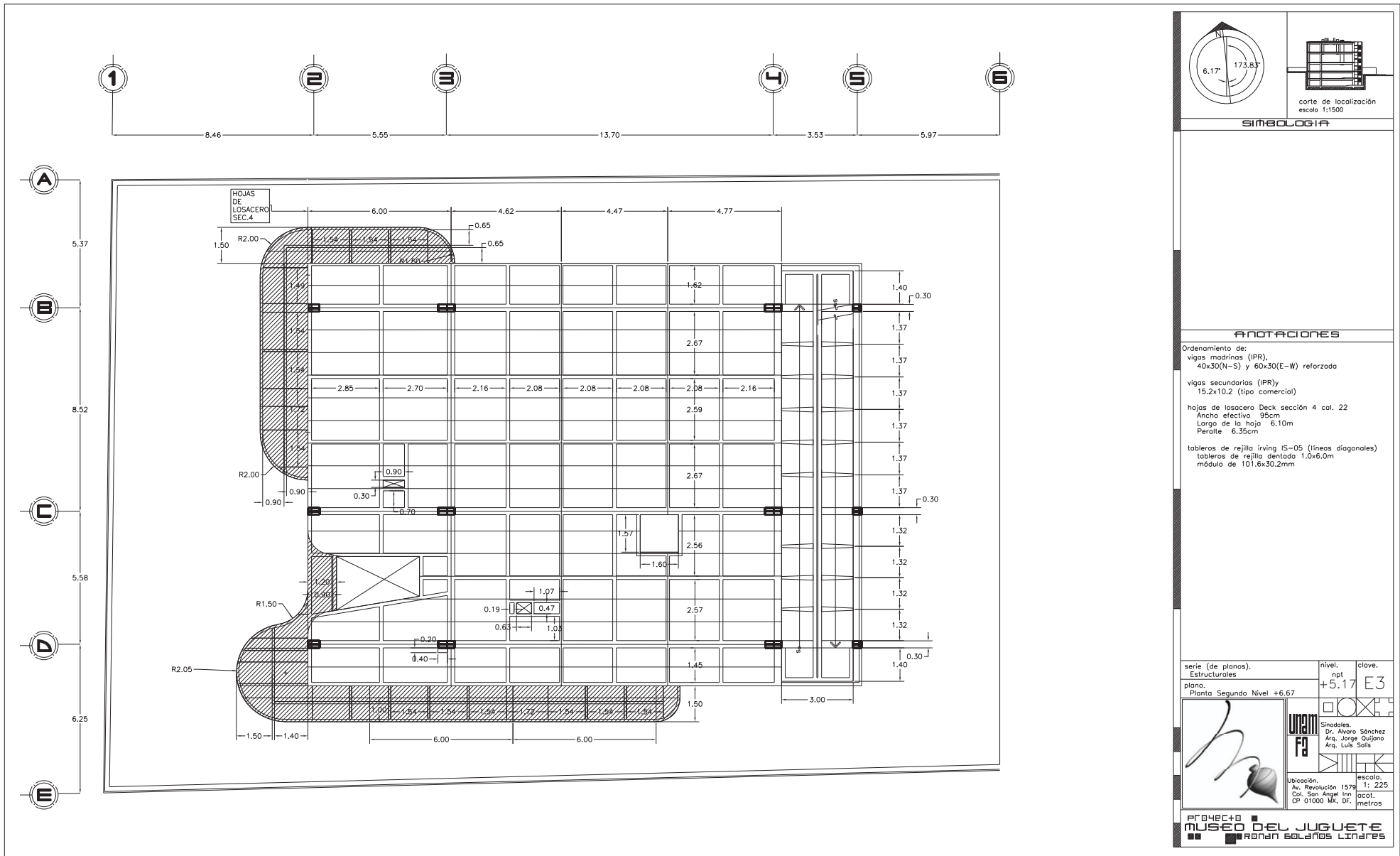
vigas secundarias (IPR)y
 15,2x10,2 (tipo comercial)

hojas de losacero Deck sección 4 cal. 22
 Ancho efectivo 95cm
 Largo de la hoja 6,10m
 Peralte 6,35cm

tableros de rejilla Irving IS-05 (líneas diagonales)
 tableros de rejilla dentada 1,0x6,0m
 módulo de 101,6x50,2mm

serie (de planos), Estructurales	nivel, npt +1,44	clave, E2
plano, Planta Primer Nivel +2,94		
Sinodales, Dr. Alvaro Sánchez Arq. Jorge Quijano Arq. Luis Solís		
Ubicación, Av. Revolución 1579 Col. San Ángel Ins. CP 01000 Mx, Df.	escala, 1: 225	dcat. metros

PROYECTA
MUSEO DEL JUGUETE
RONAN SOLÍS LINARES



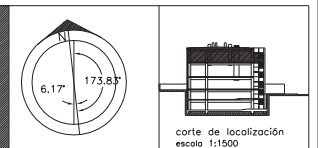
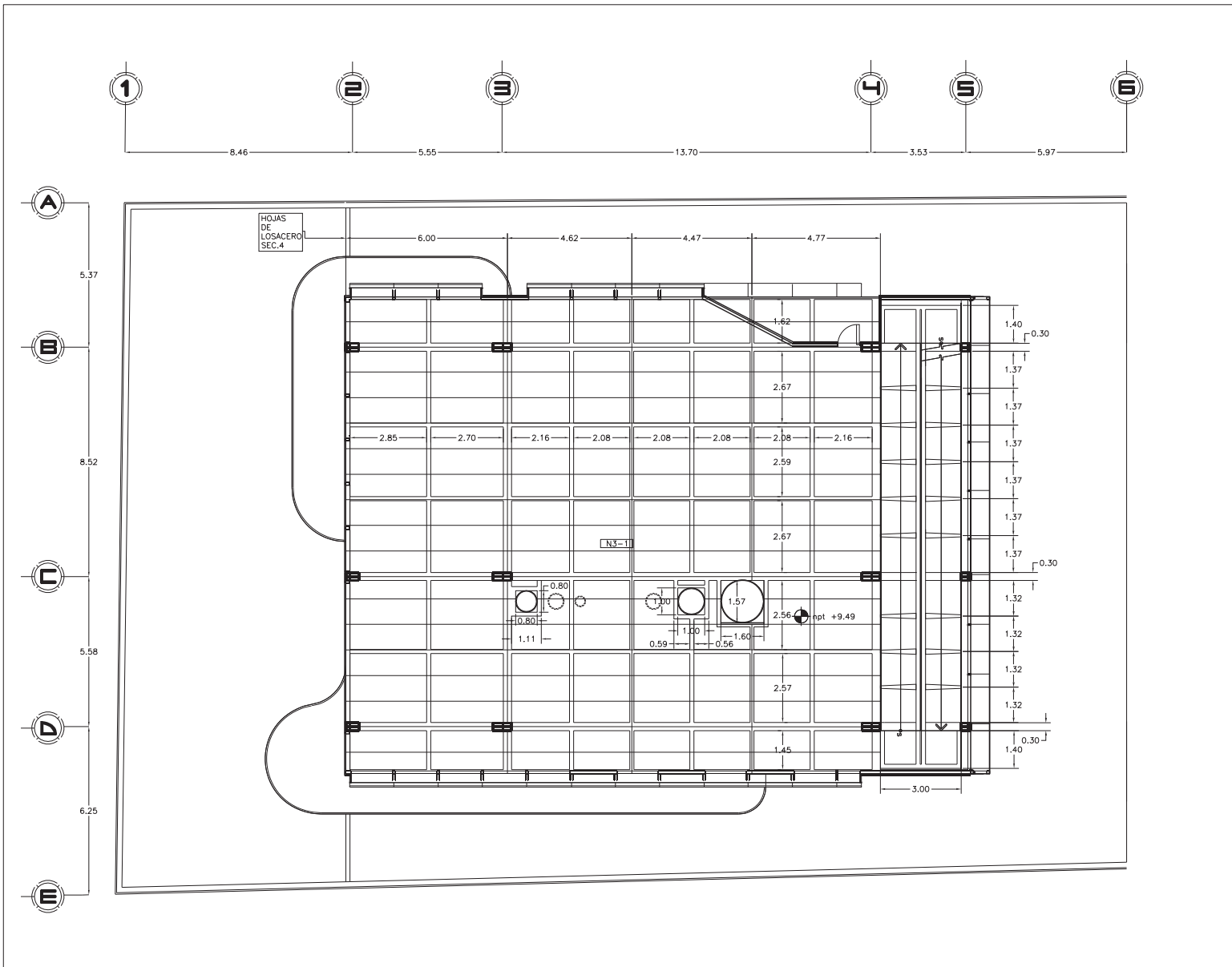
simbología

ANOTACIONES

Ordenamiento de:
vigas madre (IPR),
40x30(N-S) y 60x30(E-W) reforzada
vigas secundarias (IPR)
15,2x10,2 (tipo comercial)
hojas de losacero Deck sección 4 cal. 22
Ancho efectivo 95cm
Largo de la hoja 6,10m
Peralte 6,35cm
tableros de rejilla Irving IS-05 (líneas diagonales)
tableros de rejilla dentada 1,0x6,0m
módulo de 101,6x50,2mm

serie (de planos), Estructurales	nivel, npt +5.17	clave, E3
plano, Planta Segundo Nivel +6.67		
	Sinodales: Dr. Alvaro Sánchez Arq. Jorge Quijano Arq. Luis Solís	
Ubicación, Av. Revolución 1579 Col. San Ángel Inn CP 01000 Mx, Df.	escuela, 1: 225 pcaol, metros	

PROYECTO
MUSEO DEL JUGUETE
RONAN SOLÍS LINARES



SIMBOLOGIA

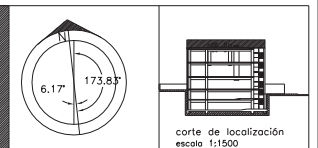
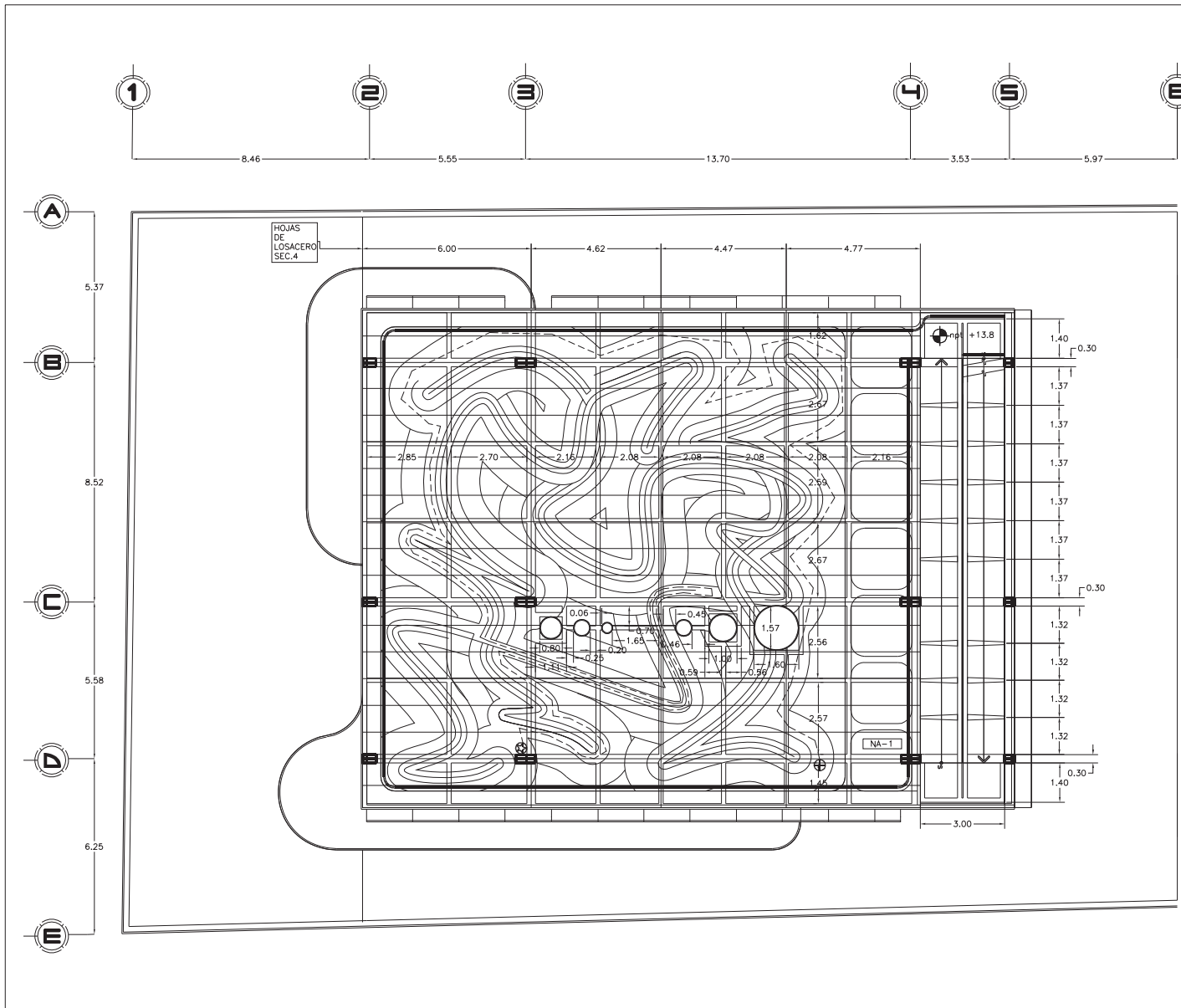
Clasificación de locales
 N3-1 área de exposiciones temporales

ANOTACIONES

Ordenamiento de:
 vigas madre (IPR),
 40x30(N-S) y 60x30(E-W) reforzada
 vigas secundarias (IPR)y
 15,2x10,2 (tipo comercial)
 hojas de losacero Deck sección 4 cal. 22
 Ancho efectivo 95cm
 Largo de la hoja 6,10m
 Peralte 6,35cm
 tableros de rejilla Irving IS-05 (líneas diagonales)
 tableros de rejilla dentada 1,0x6,0m
 módulo de 101,6x30,2mm

serie (de planos). Estructurales	nivel. npt	clave. E4
plano. Planta Tercer Nivel +10.99	+9.49	
Sinodales. Dr. Alvaro Sánchez Arq. Jorge Quijano Arq. Luis Solís		
Ubicación. Av. Revolución 1579 Cal. San Ángel Int. CP 01000 MX, DF.		escala. 1: 225 (en metros)

PROYECTO
MUSEO DEL JUGUETE
 RONAN SOLÍS LINARES



SIMBOLOGÍA

Clasificación de locales
 NA-1 Espacio accesorio de exposiciones/laberinto visual
 --- Solución al laberinto "graffiti"

ANOTACIONES

Ordenamiento de:
 vigas madre (IPR),
 40x30(N-S) y 60x30(E-W) reforzada
 vigas secundarias (IPR)
 15,2x10,2 (tipo comercial)
 hojas de losacero Deck sección 4 cal. 22
 Ancho efectivo 95cm
 Largo de la hoja 6,10m
 Peralte 6,35cm
 tableros de rejilla Irving IS-05 (líneas diagonales)
 tableros de rejilla dentada 1,0x6,0m
 módulo de 101,6x50,2mm

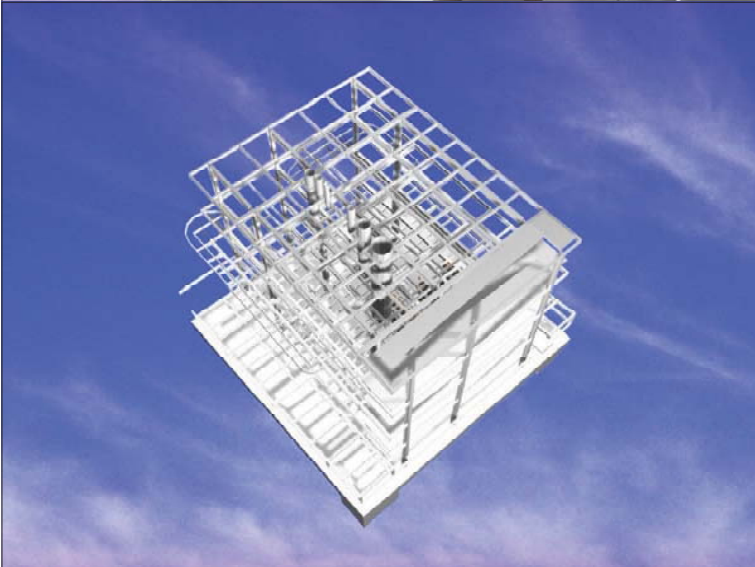
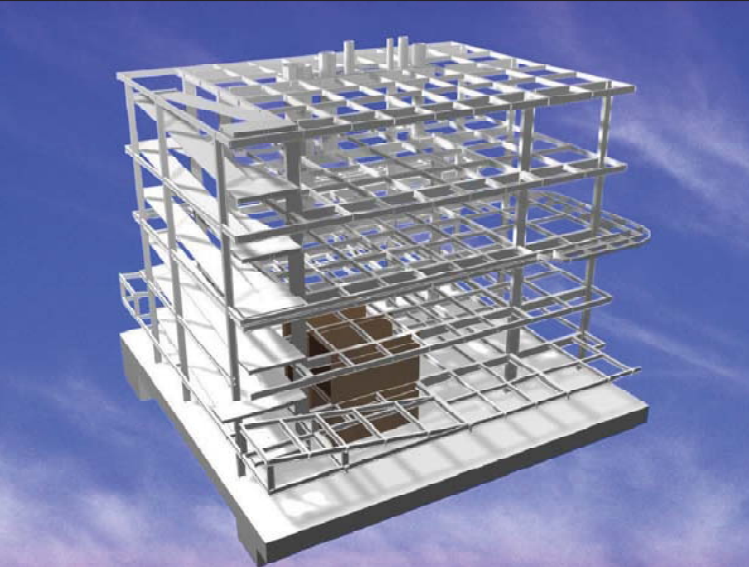
serie (de planos), Estructurales	nivel, npt +13.8	clave, E5
plano, Planta de cubierta +15.0		
Sinodales, Dr. Alvaro Sánchez Arq. Jorge Quijano Arq. Luis Solís		
Ubicación, Av. Revolución 1579 Col. San Ángel Inn CP 01000 Mx, Df.		escala, 1: 225 dcat. metros

PROYECTO
MUSEO DEL JUGUETE
 RONAN SOLÍS LINARES

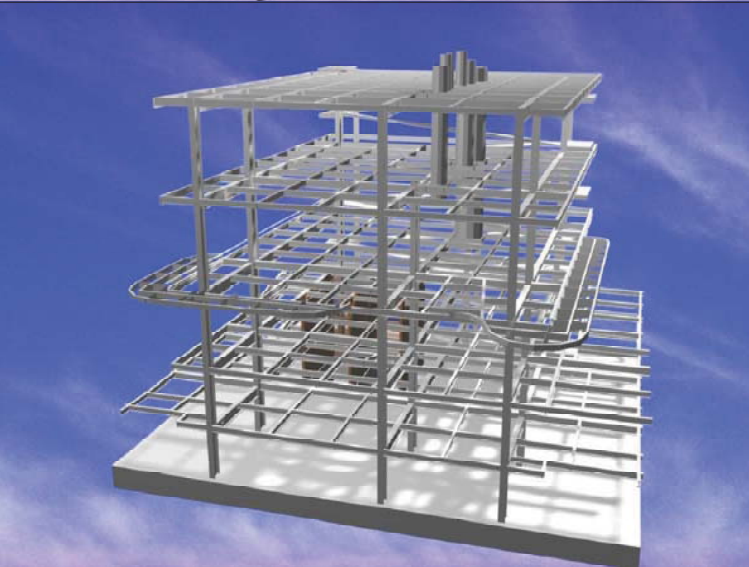
E-W



NE-SW



W-E

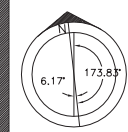
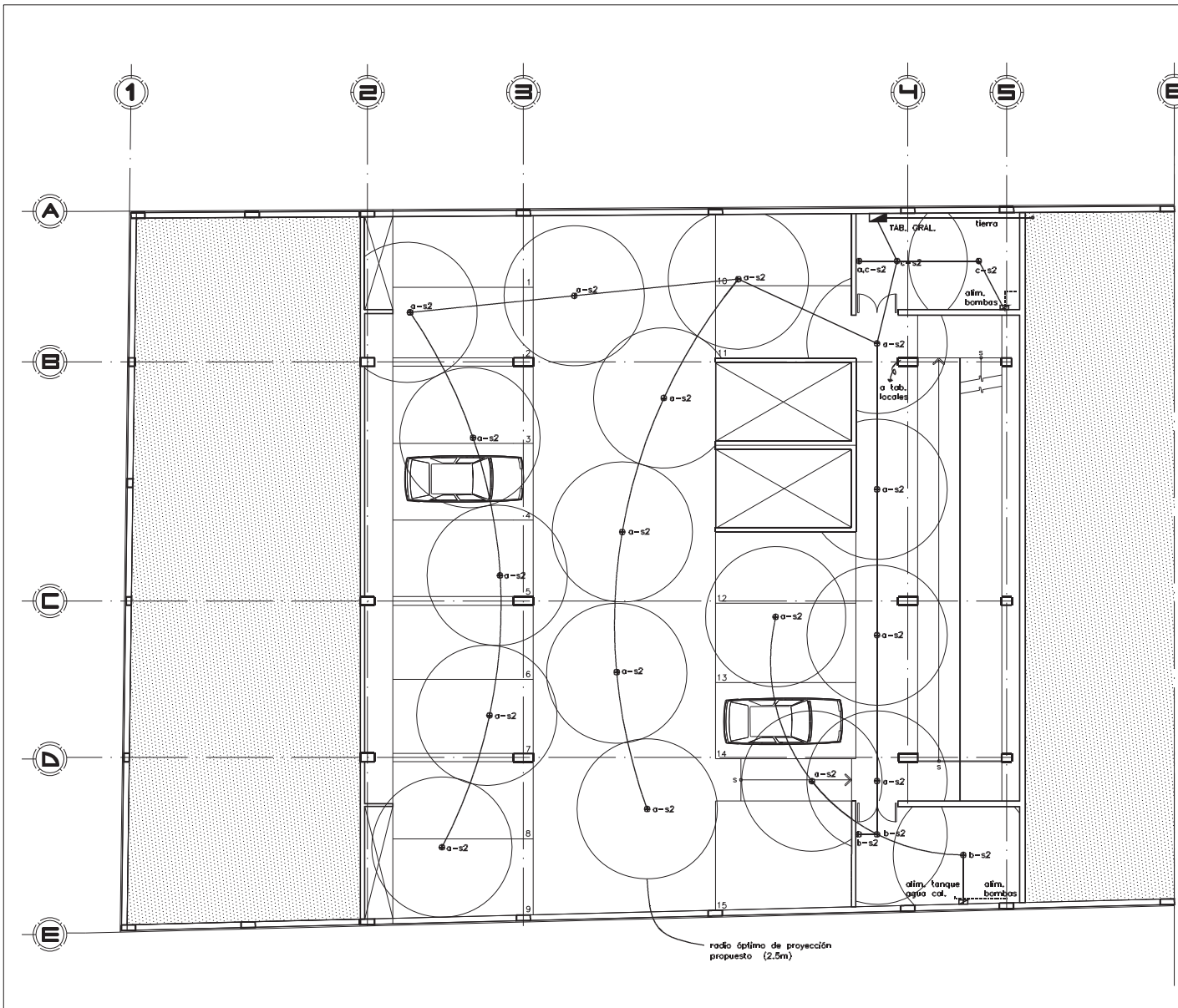


SE-NW

SIMBOLOGÍA

serie (de planos). Estructurales, Perspectivas	nivel. npt NA	clave. E6
plano. Vistas Aéreas		
Sinodales. Dr. Alvaro Sánchez Arq. Jorge Quijano Arq. Luis Solís		
Ubicación. Av. Revolución 1579 Col. San Ángel Inn. CP 01000 Mx., DF.		escala. NA dcat. NA

PROYECTO
MUSEO DEL JUGUETE
 ■ ■ ■ ROÑAN SOLÍS LINARES



carte de localización
escala 1:1500

SIMBOLOGIA

- ACOMETIDA
- DUCTO CONDUIT FLEXIBLE, (DE METAL EN SOTANOS) POR PLAFON O PARED
- DUCTO CONDUIT FLEXIBLE, (DE METAL EN SOTANOS) POR PISO O APARENTE
- NOTA DE DIRECCION DE RAMALES
- MEDIDOR DE LA CIA. DE L. Y F.
- TABLERO GENERAL CON INTERRUPTORES TERMOMAGNETICOS
- CALA C/INTERRUPTOR TERMOMAGNETICO
- LUMINARIA AHORR. DE ENERGIA MARCA CONSTRUCTA MOD. HOI 79/64-70W APAGADOR DE USO RUDD BITCHINO
- LUMINARIA CUADRALITA MARCA CONSTRUCTA MOD. HOI 78/65-50W
- LUMINARIA EMPOTRABLE PARA EXTERIORES VER DET. IE-2
- LUMINARIA ATENEA RIEL CONSTRUCTA 74/75-50W
- LUMINARIA SIGMA RIEL CONSTRUCTA 76/1A-300W
- RIEL DE 100CM. CONSTRUCTA (35X20MM)
- CAJILLO DE LUZ C/LUMINARIA CON ILM. FLUORESCENTE
- LUMINARIA ARBOTANTE 64/85 BETA 50W
- LUMINARIA CON SOCKET P/FOCO DE LUZ #PARAROLA

ANOTACIONES

TABLERO GENERAL	
c1	-bomba 1S
c2	-bomba 2S
c3	-bomba 3H
c4	-bomba 4H
c5	-tanque de agua cal.
c6	-niv. sotano 2
c7	-niv. sotano 1
c8	-niv. 1
c9	-niv. 2
c10	-niv. 3
c11	-pavto
c12	-fachadas
c13	-aire acondicionado
c14	-montacargas

serie (de planos). Instalaciones Eléctricas	nivel. npt -4.82	clave. IE 1
plano, Planta Estacionamiento 1-2.64		

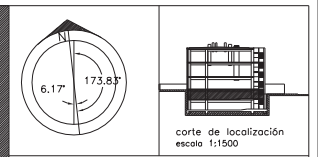
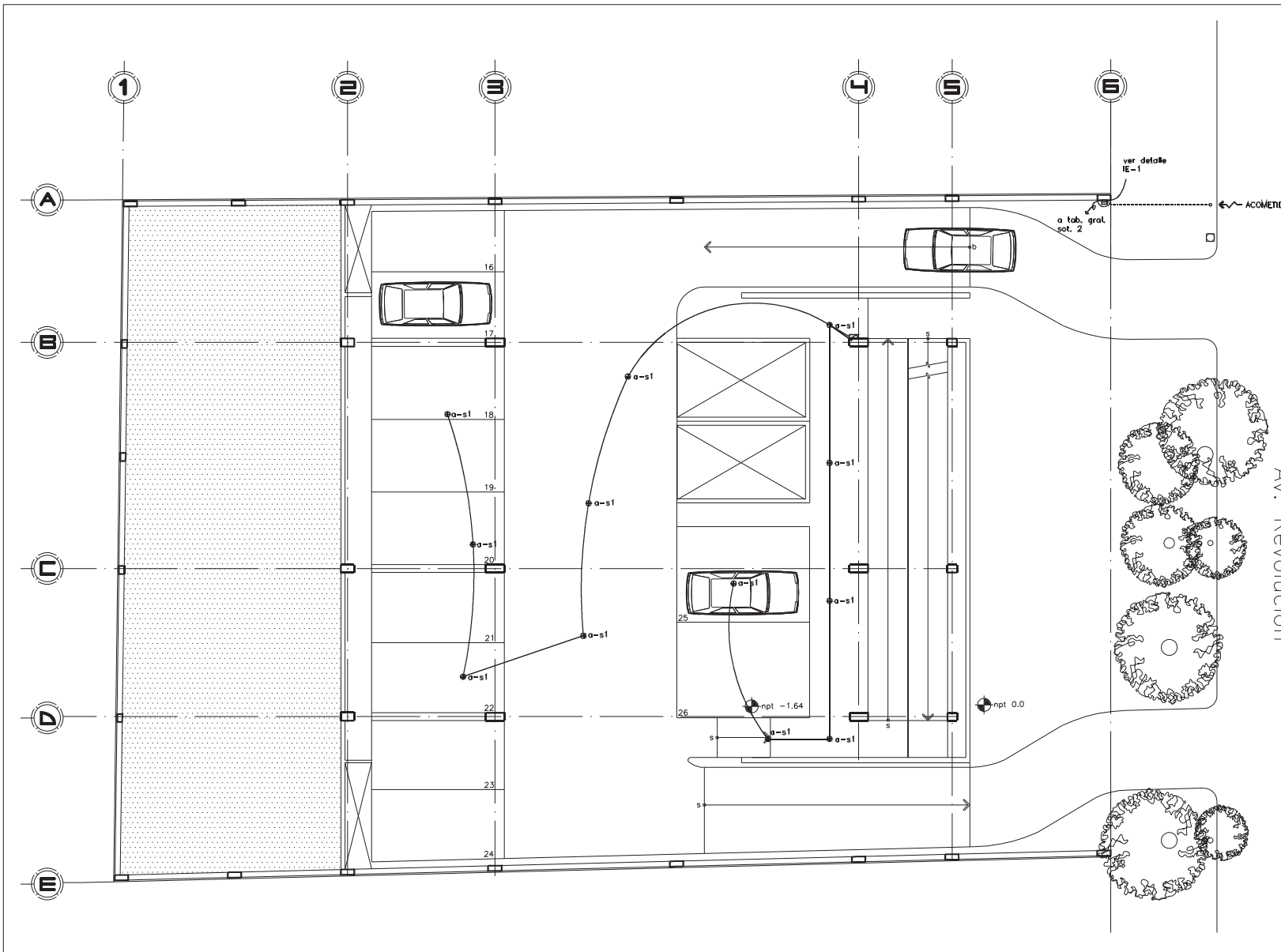
Sinodales.
Dr. Alvaro Sánchez
Arq. Jorge Quijano
Arq. Luis Solís

Ubicación.
Av. Revolución 1579
Col. San Ángel Int. Dto. CDMX
CP 01000 Mx, DF.

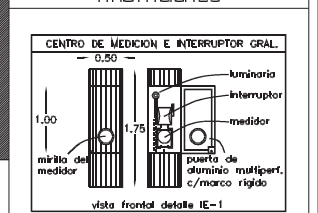
escala.
1: 225

PROYECTA
MUSEO DEL JUGUETE
RONAN SOLÍS LINARES

Av. Revolución



- SIMBOLOGIA**
- ACOMETIDA
 - DUCTO CONDUIT FLEXIBLE. (DE METAL EN SOTANOS) POR PLAFON O PARED
 - - - DUCTO CONDUIT FLEXIBLE. (DE METAL EN SOTANOS) POR PISO O APARENTE
 - ← NOTA DE DIRECCION DE RAMALES
 - ⊞ MEDIDOR DE LA CIA. DE L. Y F.
 - ⊞ TABLERO GENERAL CON INTERRUPTORES TERMOMAGNETICOS
 - ⊞ CAJA C/INTERRUPTOR TERMOMAGNETICO
 - ⊞ LUMINARIA AHORR. DE ENERGIA MARCA CONSTRUCTA MOD. HOI 79/64-70W
 - ⊞ APAGADOR DE USO RUDO BTICINO
 - ⊞ LUMINARIA CUADRALITA MARCA CONSTRUCTA MOD. HOI 78/65-50W
 - ⊞ LUMINARIA EMPOTRABLE PARA EXTERIORES
 - ⊞ LUMINARIA CUADRUPLE PARA EXTERIORES VER DET. IE-2
 - ⊞ LUMINARIA ATENEA RIEL CONSTRUCTA 74/75-50W
 - ⊞ LUMINARIA SIGMA RIEL CONSTRUCTA 76/1A-300W
 - ⊞ RIEL DE 100CM. CONSTRUCTA (38X20MM)
 - ⊞ CAJILLO DE LUZ C/LUMINARIA CON ILM. FLUORESCENTE
 - ⊞ LUMINARIA ARBOTANTE 64/85 BETA 50W
 - ⊞ LUMINARIA CON SOCKET P/FOCO DE LUZ #FRAROLA



serie (de planos).
Instalaciones Eléctricas

plano,
Planta Estacionamiento 1 +.10

nivel.
npt
-1.64

clave.
IE2

Sinodales.
Dr. Alvaro Sánchez
Arq. Jorge Quijano
Arq. Luis Solís

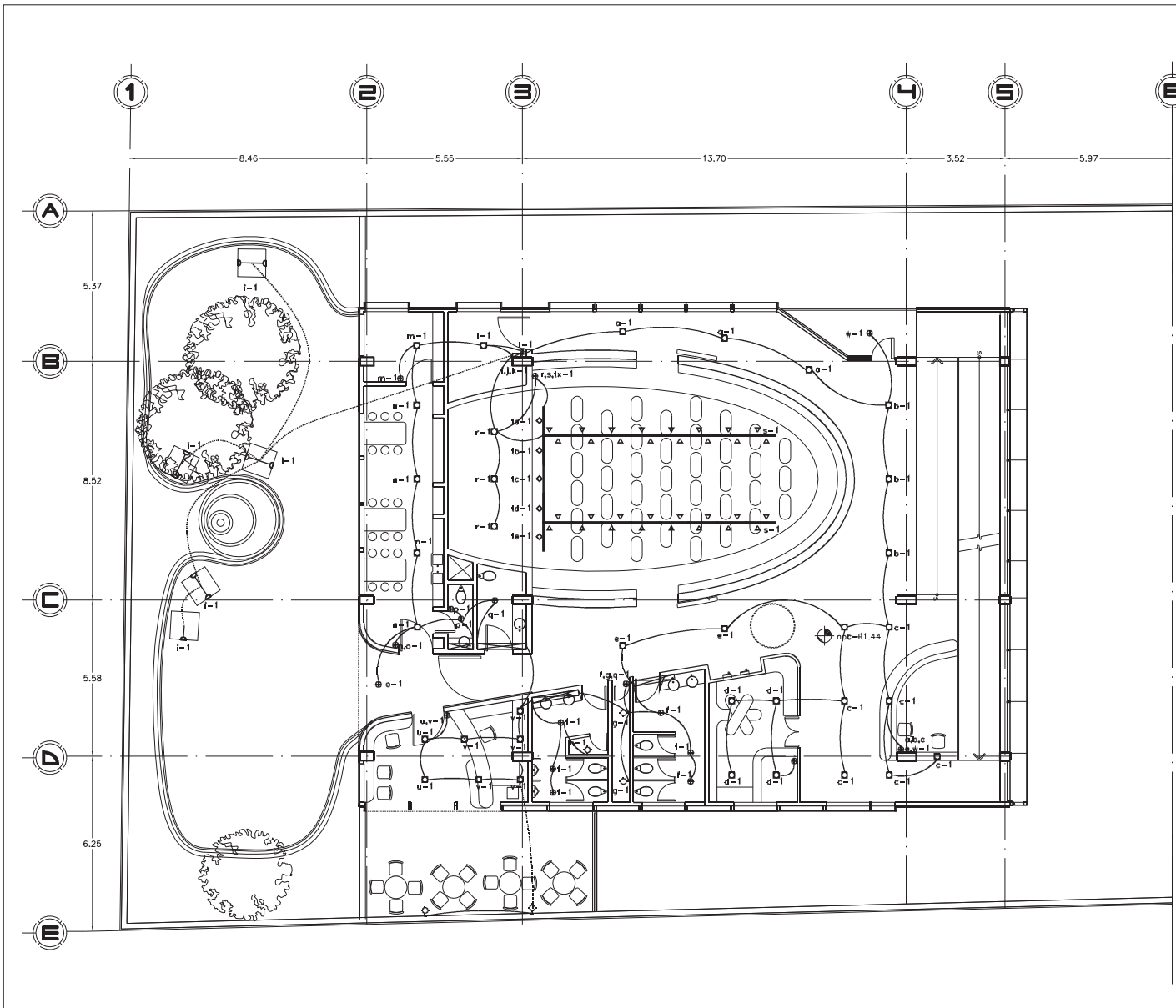
Ubicación.
Av. Revolución 1579
Col. San Ángel Inn
CP 01000 Mx, Df.

escala.
1: 225

metros

PROYECTA
MUSEO DEL JUGUETE
RONAN SOLÍS LINARES

Av. Revolución



6.17° 173.83°

corte de localización
 escala 1:1500

SIMBOLOGÍA

- ACOMETIDA**
DUCTO CONDUIT FLEXIBLE, (DE METAL EN SOTANOS) POR PLAFON O PARED
- DUCTO CONDUIT FLEXIBLE, (DE METAL EN SOTANOS) POR PISO O APARENTE
- NOTA DE DIRECCION DE RAMALES
- MEDIDOR DE LA CIA. DE L. Y F.
- TABLERO GENERAL CON INTERRUPTORES TERMOMAGNETICOS
- CAJA C/INTERRUPTOR TERMOMAGNETICO
- LUMINARIA AHORR. DE ENERGIA MARCA CONSTRULITA MOD. HOI 79/6H-70W
- APAGADOR DE USO RUIDO BTICINO
- LUMINARIA CUADRALITA MARCA CONSTRULITA MOD. HOI 78/65-50W
- LUMINARIA EMPOTRABLE PARA EXTERIORES
- LUMINARIA CUADRUPLE PARA EXTERIORES VER DET. IE-2
- LUMINARIA ATENEA RIEL CONSTRULITA 74/75-50W
- LUMINARIA SIGMA RIEL CONSTRULITA 76/1A-300W
- RIEL DE 100CM, CONSTRULITA (38x20MM)
- CAJILLO DE LUZ C/LUMINARIA CON ILM. FLUORESCENTE
- LUMINARIA ARBOTANTE 64/85 BETA 50W
- LUMINARIA CON SOCKET P/FOCO DE LUZ INFRAROJA

ANOTACIONES

serie (de planos),
Instalaciones Eléctricas

plano,
Planta Primer Nivel +2.94

nivel.
npt
+ 1.44

clave.
IE3

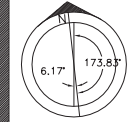
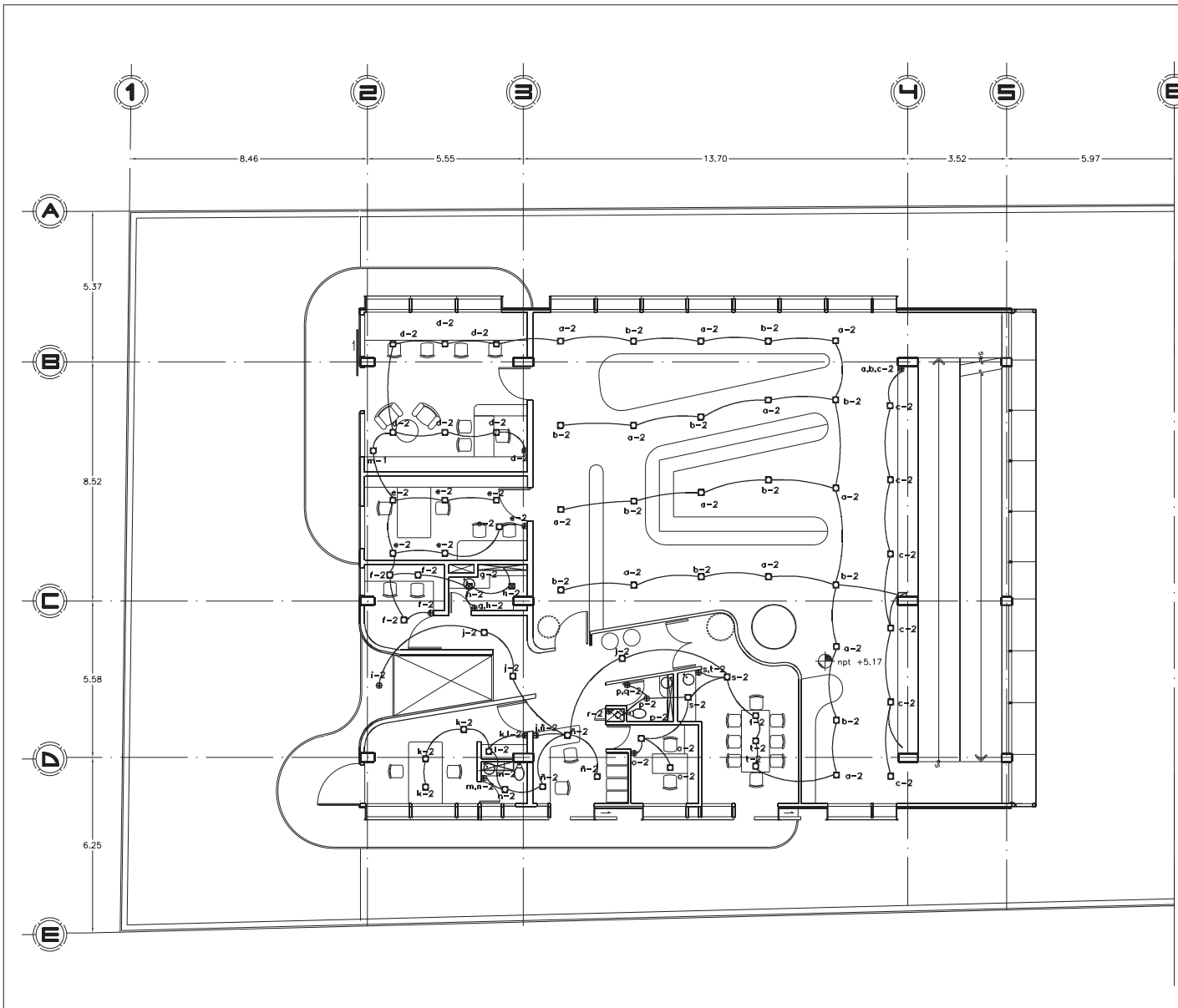
PROYECTA
MUSEO DEL JUGUETE
RONAN SOLÍS LINARES

UNION FA

Sinodales,
Dr. Alvaro Sánchez
Arq. Jorge Quijano
Arq. Luis Solís

Ubicación,
Av. Revolución 1579
Col. San Ángel Inn
CP 01000 Méx. DF.

escala.
1: 225
metros



parte de localización
escala 1:1500

SIMBOLOGIA

- ACOMETIDA**
- DUCTO CONDUIT FLEXIBLE, (DE METAL EN SOTANOS) POR PLAFON O PARED
- DUCTO CONDUIT FLEXIBLE, (DE METAL EN SOTANOS) POR PISO O APARENTE
- NOTA DE DIRECCION DE RAMALES
- MEDIDOR DE LA CIA. DE L. Y F.
- TABLERO GENERAL CON INTERRUPTORES TERMOMAGNETICOS
- CAJA C/INTERRUPTOR TERMOMAGNETICO
- LUMINARIA AHORR. DE ENERGIA MARCA CONSTRUCTA MOD. HOI 79/6M-70W APAGADOR DE USO RUIDO BINCINO
- LUMINARIA CUADRALITA MARCA CONSTRUCTA MOD. HOI 78/65-50W
- LUMINARIA EMPOTRABLE PARA EXTERIORES
- LUMINARIA CUADRUPLE PARA EXTERIORES VER DET. IE-2
- LUMINARIA ATENEA RIEL CONSTRUCTA 74/75-50W
- LUMINARIA SIGMA RIEL CONSTRUCTA 76/1A-300W
- RIEL DE 100CM. CONSTRUCTA (38X20MM)
- CAJILLO DE LUZ C/LUMINARIA CON ILM. FLUORESCENTE
- LUMINARIA ARBOTANTE 64/85 BETA 50W
- LUMINARIA CON SOCKET P/FOCO DE LUZ INFRAROJA

ANOTACIONES

serie (de planos).
Instalaciones Eléctricas
plano.
Planta Segundo Nivel +6.67

nivel.
npt
+5.17
clave.
IE4

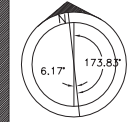
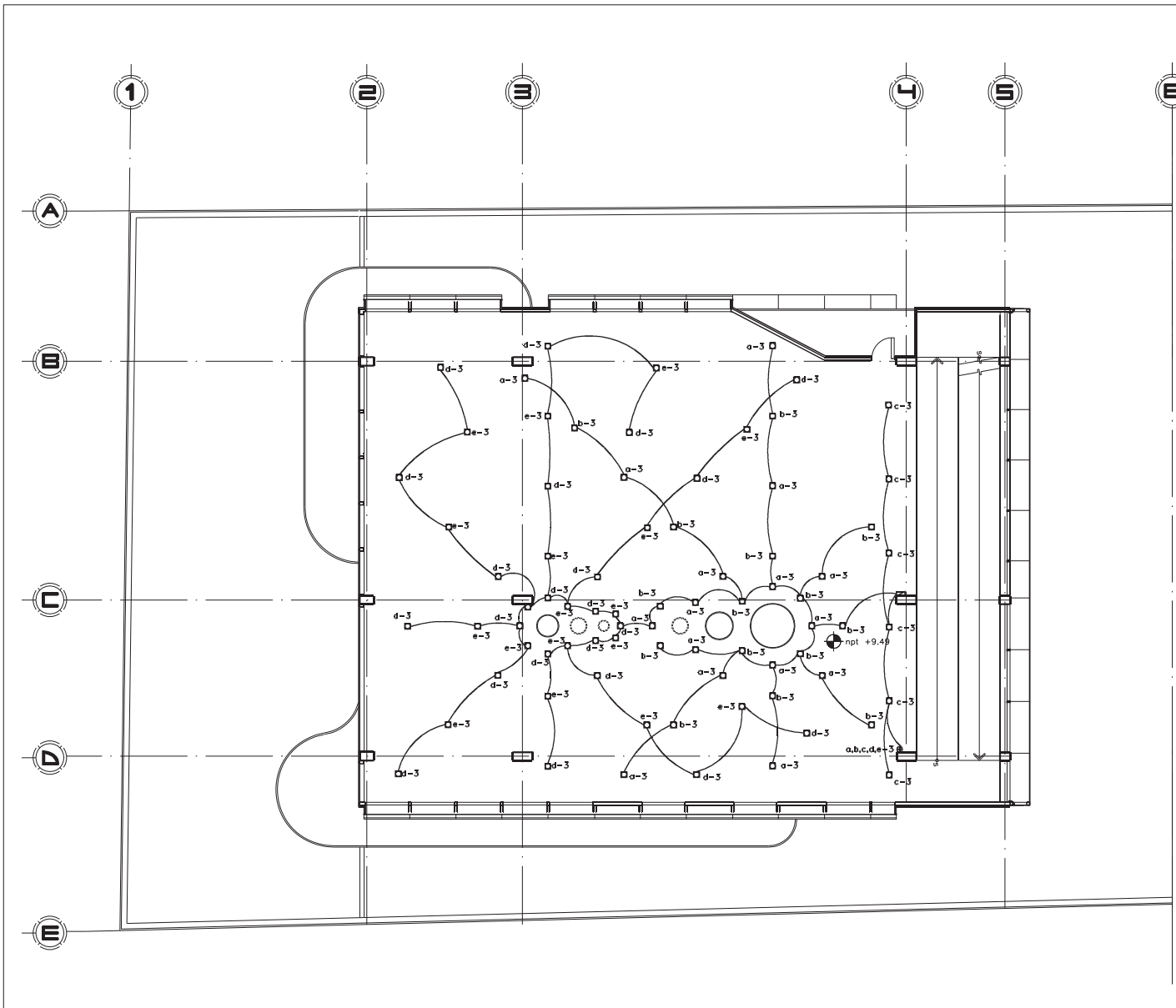
Sinodales.
Dr. Alvaro Sánchez
Arq. Jorge Quijano
Arq. Luis Solís

Ubicación.
Av. Revolución 1579
Col. San Ángel Inn
CP 01000 Mx, DF.

escala.
1: 225
pict.
metros

PROYECTA
MUSEO DEL JUGUETE
RONAN SOLÍS LINARES

Av. Revolución

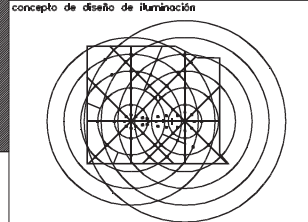


corte de localización
 escala 1:1500

SIMBOLOGIA

- ACOMETIDA**
- DUCTO CONDUIT FLEXIBLE, (DE METAL EN SOTANOS) POR PLAFON O PARED**
- DUCTO CONDUIT FLEXIBLE, (DE METAL EN SOTANOS) POR PISO O APARENTE**
- NOTA DE DIRECCION DE RAMALES**
- MEDIDOR DE LA CIA. DE L. Y F.**
- TABLERO GENERAL CON INTERRUPTORES TERMOMAGNETICOS**
- CAJA C/INTERRUPTOR TERMOMAGNETICO**
- LUMINARIA AHORR. DE ENERGIA MARCA CONSTRUCTA MOD. HOI 79/64-70W APAGADOR DE USO RUDO BTICNO**
- LUMINARIA CUADRALITA MARCA CONSTRUCTA MOD. HOI 78/65-50W**
- LUMINARIA EMPOTRABLE PARA EXTERIORES**
- LUMINARIA CUADRUPLE PARA EXTERIORES VER DET. IE-2**
- LUMINARIA ATENEA RIEL CONSTRUCTA 74/75-50W**
- LUMINARIA SIGMA RIEL CONSTRUCTA 76/1A-300W**
- RIEL DE 100CM. CONSTRUCTA (35X20MM)**
- CAJILLO DE LUZ C/LUMINARIA CON ILM. FLUORESCENTE**
- LUMINARIA ARBOTANTE 64/85 BETA 50W**
- LUMINARIA CON SOCKET P/FOCO DE LUZ INFRAROJA**

ANOTACIONES

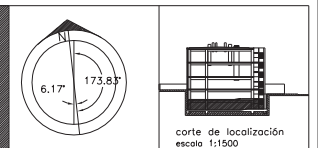
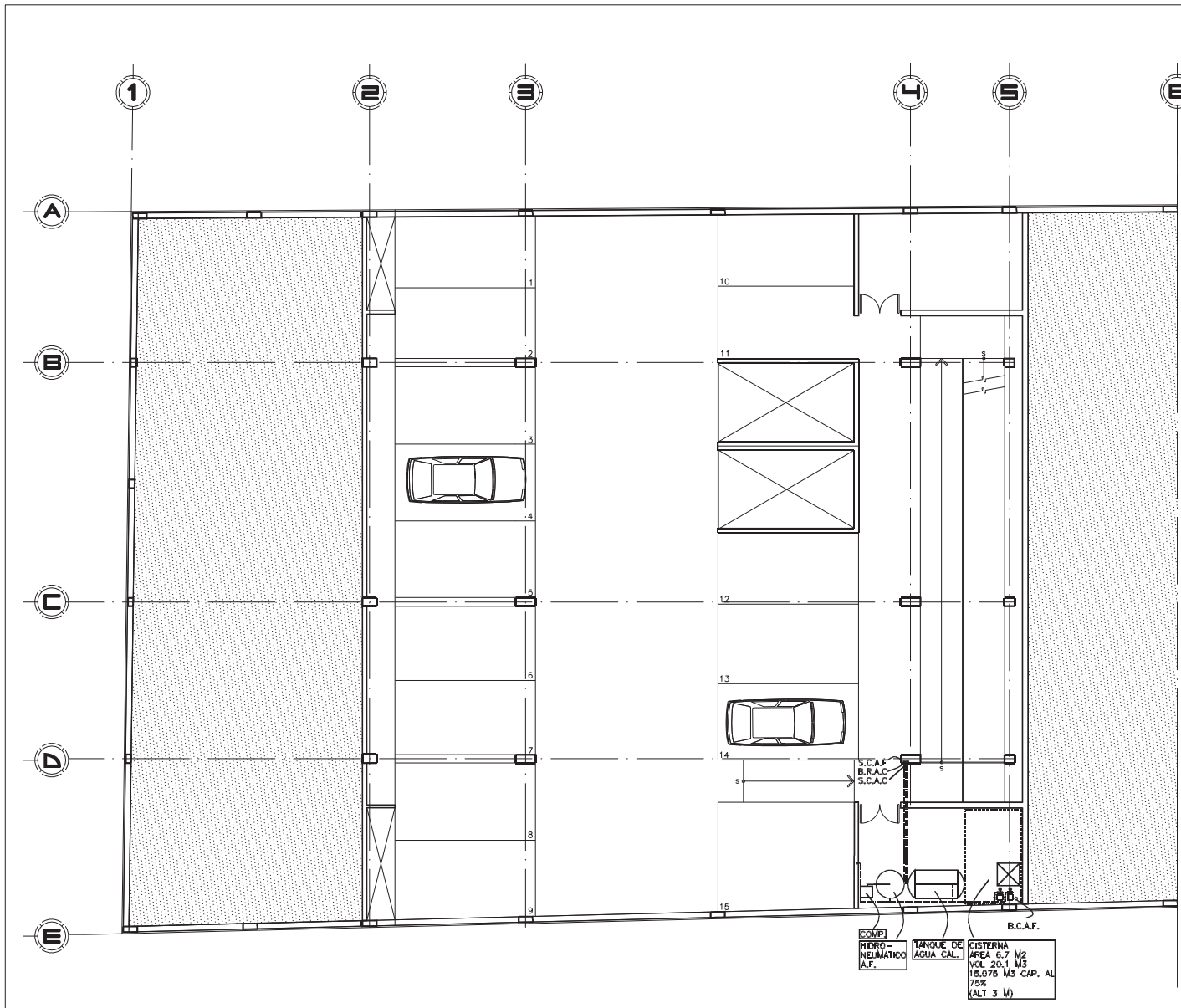


serie (de planos).
Instalaciones Eléctricas
plano.
Planta Tercer Nivel +10.99

	nivel. npt +9.49	clave. IE5
	Sinodales. Dr. Alvaro Sánchez Arq. Jorge Quijano Arq. Luis Solís	
Ubicación. Av. Revolución 1579 Col. San Ángel Int. Dicot. CP 01000 Mx, Df.		escala. 1: 225 metros

PROYECTO
MUSEO DEL JUGUETE
RONAN SOLANOS LINARES

Av. Revolución



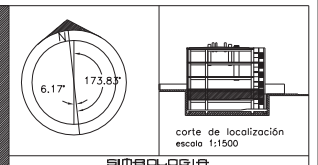
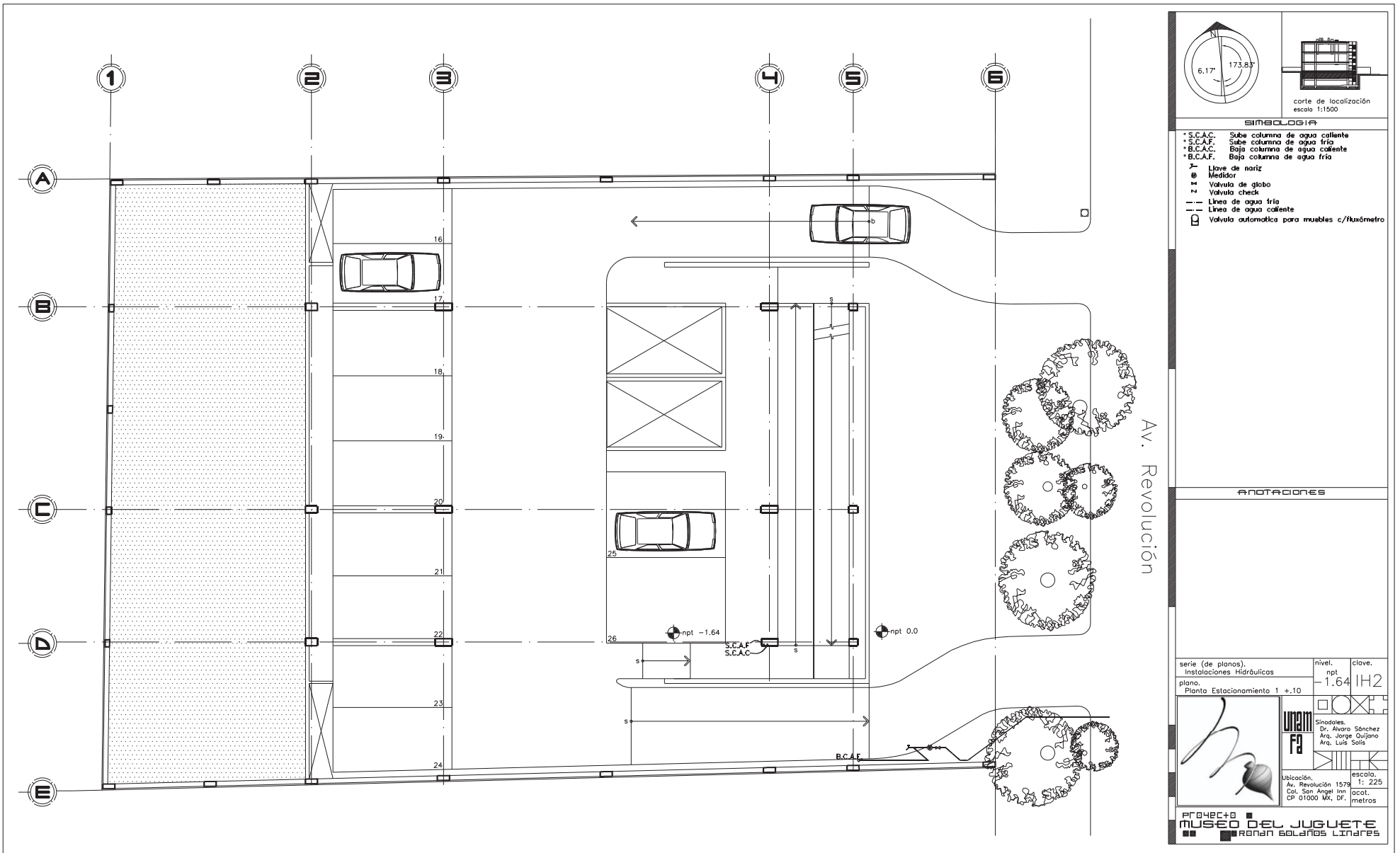
- SIMBOLOGIA**
- S.C.A.C. Sube columna de agua caliente
 - S.C.A.F. Sube columna de agua fría
 - B.C.A.C. Baja columna de agua caliente
 - B.C.A.F. Baja columna de agua fría
 - B.R.A.C. Baja Retorno de Agua Caliente
- Llave de nariz
 - Medidor
 - Valvula de globo
 - Valvula check
 - Linea de agua fría
 - Linea de agua caliente
 - Valvula automatico para muebles c/fluxómetro

ANOTACIONES

serie (de planos). Instalaciones Hidráulicas	nivel. npt -4.82	clave. IH 1
plano. Planta Estacionamiento 1 -2.64		
Sinodales. Dr. Alvaro Sánchez Arq. Jorge Quijano Arq. Luis Solís		
Ubicación. Av. Revolución 1579 Col. San Ángel Int. CP 01000 Méx, DF.		
escala. 1: 225 (en metros)		

PROYECTO
MUSEO DEL JUGUETE
 RONAN SOLÍS LINARES

Av. Revolución

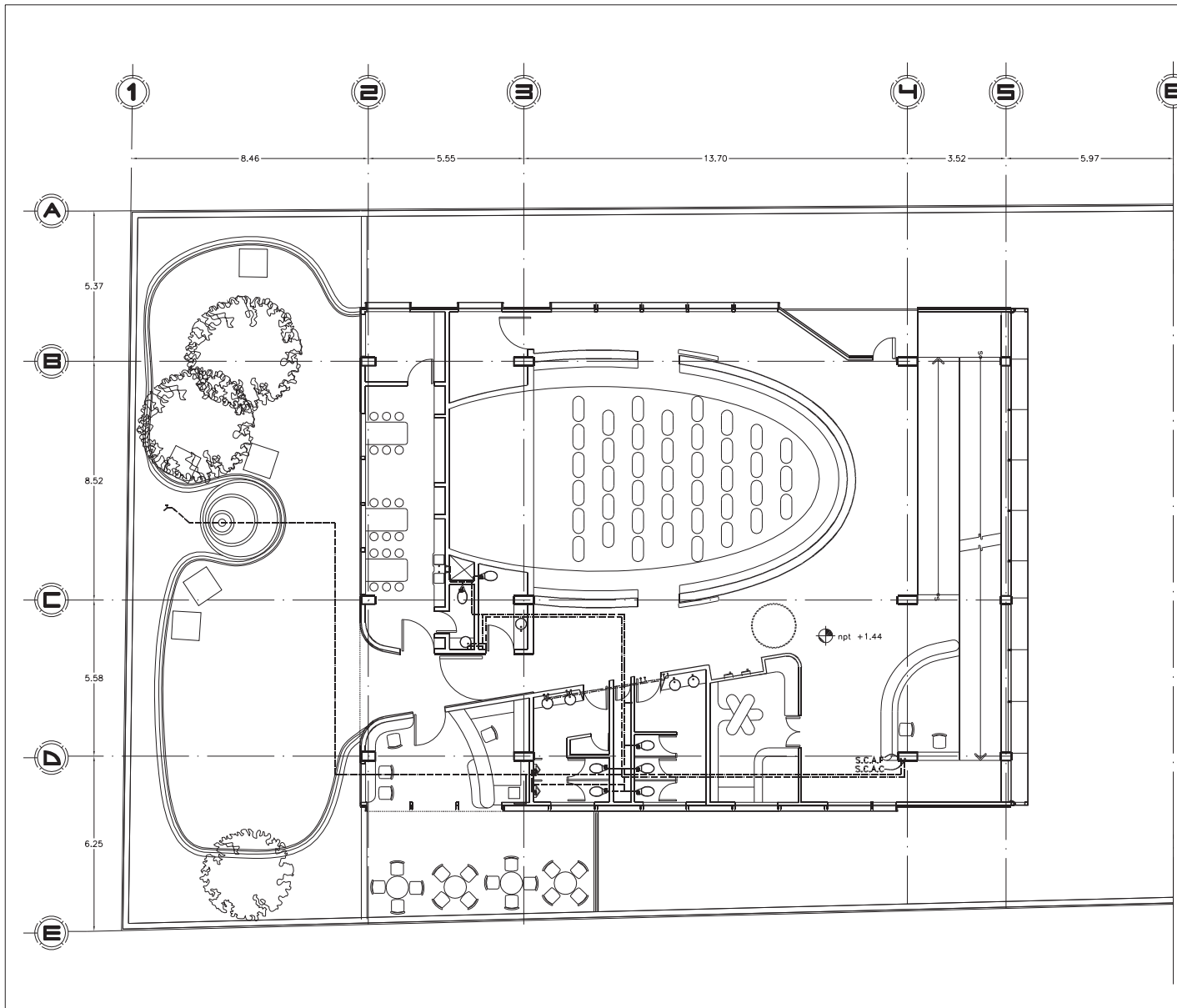


- SIMBOLOGIA**
- * S.C.A.C. Sube columna de agua caliente
 - * S.C.A.F. Sube columna de agua fría
 - * B.C.A.C. Baja columna de agua caliente
 - * B.C.A.F. Baja columna de agua fría
 - > Llave de nariz
 - ⊙ Medidor
 - ⊕ Valvula de globo
 - ⊖ Valvula check
 - Línea de agua fría
 - Línea de agua caliente
 - ⊠ Valvula automática para muebles c/fluxómetro

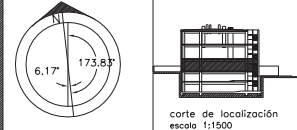
ANOTACIONES

serie (de planos), Instalaciones Hidráulicas	nivel. npt	clave. IH2
plano, Planta Estacionamiento 1 +.10	-1.64	
Sinodales: Dr. Alvaro Sánchez Arq. Jorge Quijano Arq. Luis Solís		
Ubicación: Av. Revolución 1579 Col. San Ángel Inn CP 01000 Mx, DF.		
escala. 1: 225 pcat. metros		

PROYECTA
MUSEO DEL JUGUETE
RONAN SOLÍS LINARES



Av. Revolución



SIMBOLOGIA
 S.C.A.F. Sube columna de agua fría
 B.C.A.C. Baja columna de agua caliente
 B.C.A.F. Baja columna de agua fría
 B.R.A.C. Bajo Retorno de Agua Caliente

- Llave de nariz
- Medidor
- Valvula de globo
- Valvula check
- Linea de agua fría
- Linea de agua caliente
- Valvula automatico para muebles c/fluxómetro

Para diámetros nominales de 13 a 64mm se usará tubería de cobre tipo L.
 Para los tubos de cobre se usarán conexiones soldadas de bronce forjado para uso de agua.
 Para diámetros hasta 20mm se instalarán válvulas roscadas de bronce, para 2.5 kg/cm² presión de vapor de agua.
 Para la unión de tuberías y conexiones de cobre se usará soldadura de baja temperatura de bronce, con 50% de aleación de plata y 50% de estaño refinado para se soldadura fundida un surcoso en pasta.
 El agua caliente soldadura 95/5 estaño y 95 cincuro y pasta fundida.

Unidades de Alimentación o Gasto (Ug)
 7 Escusados de Fluxómetro públicos (10)
 70 Ug AF
 6 Lavabos públicos 6 Ug AC 6Ug AF
 2 Lavaderos s/pileta 6 Ug AF
 2 Urinales con fluxómetro 10 Ug AF
 1 Veredero de aseo 1.5 Ug AF
 1 Torna para fuente 2 Ug AF
Totales 95.5 Ug AF/ 6 Ug AC

NOTACIONES

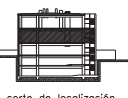
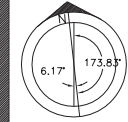
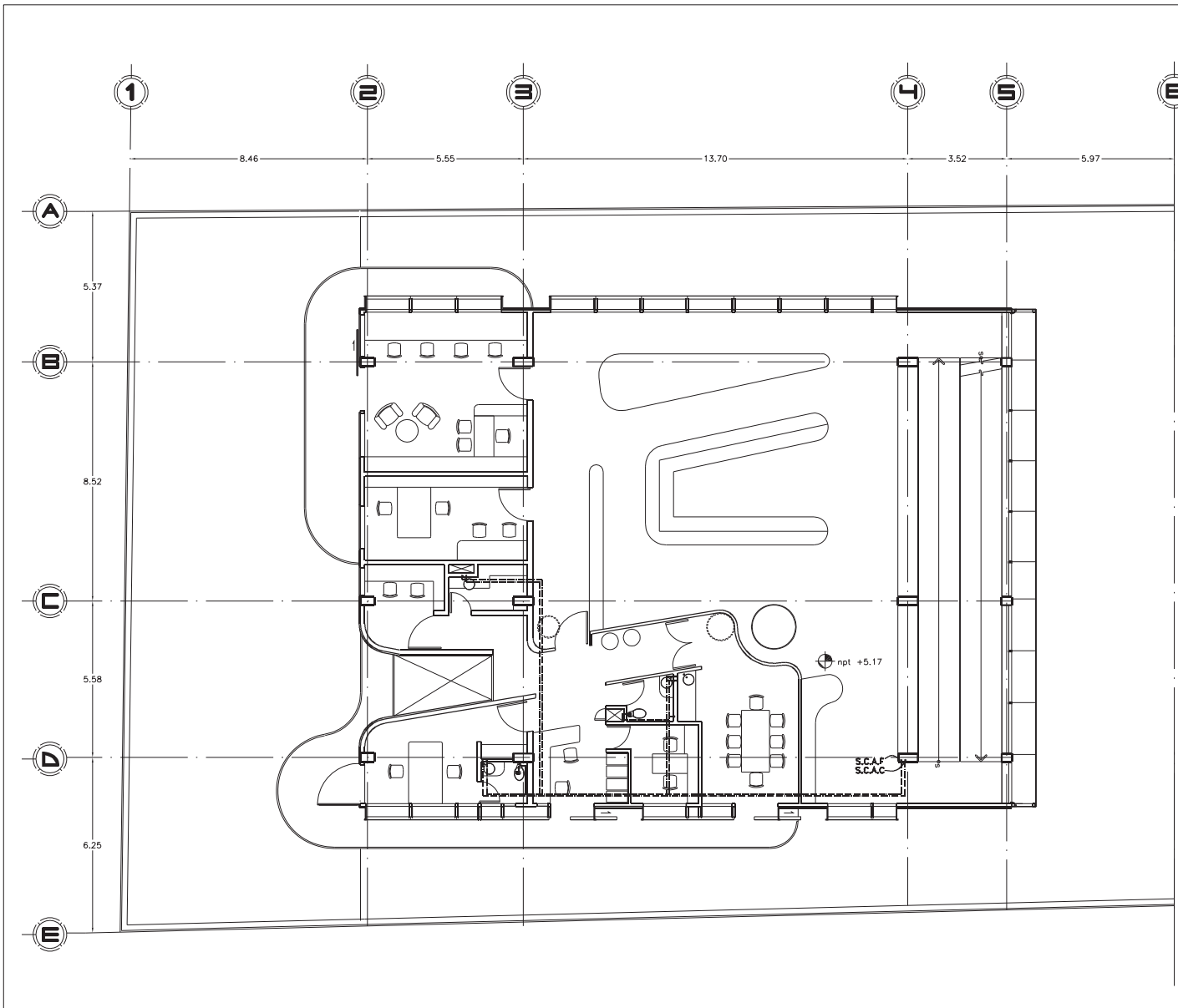
serie (de planos).
 Instalaciones Hidráulicas
 plano.
 Planta Primer Nivel +2.94



Ubicación.
 Av. Revolución 1579
 Col. San Ángel Int.
 CP 01000 Mx, D.F.

escala.
 1: 225
 metros

PROYECTO
MUSEO DEL JUGUETE
RODOLFO SOLÍS LINARES



corte de localización
 escala 1:1500

SIMBOLOGIA

- S.C.A.F. Sube columna de agua fría
- B.C.A.C. Baja columna de agua caliente
- B.C.A.F. Baja columna de agua fría
- B.R.A.C. Baja Retorno de Agua Caliente

- Llave de nariz
- Medidor
- Valvula de globo
- Valvula check
- Línea de agua fría
- Línea de agua caliente
- Valvula automatica para muebles c/fluxómetro

Unidades de Alimentación o Gasto (Ug)
 2 Escusados de Fluxómetro públicos (10)
 20 Ug AF
 5 Lavabos de uso cont. 5 Ug AC 5Ug AF
 1 Vertedero de aseo 1.5 Ug AF
 Totales 26.5 Ug AF / 5 Ug AC

Totales del Edil. 122 Ug AF / 11 Ug AC
 + 20 Ug AF (riego y est.)
 153 Ug = 210 l/seg(2) = 275 l/seg(1)

ANOTACIONES

serie (de planos).
 Instalaciones Hidráulicas
 plano,
 Planta Segundo Nivel +6.67

nivel.
 npt
 +5.17

clave.
 H4

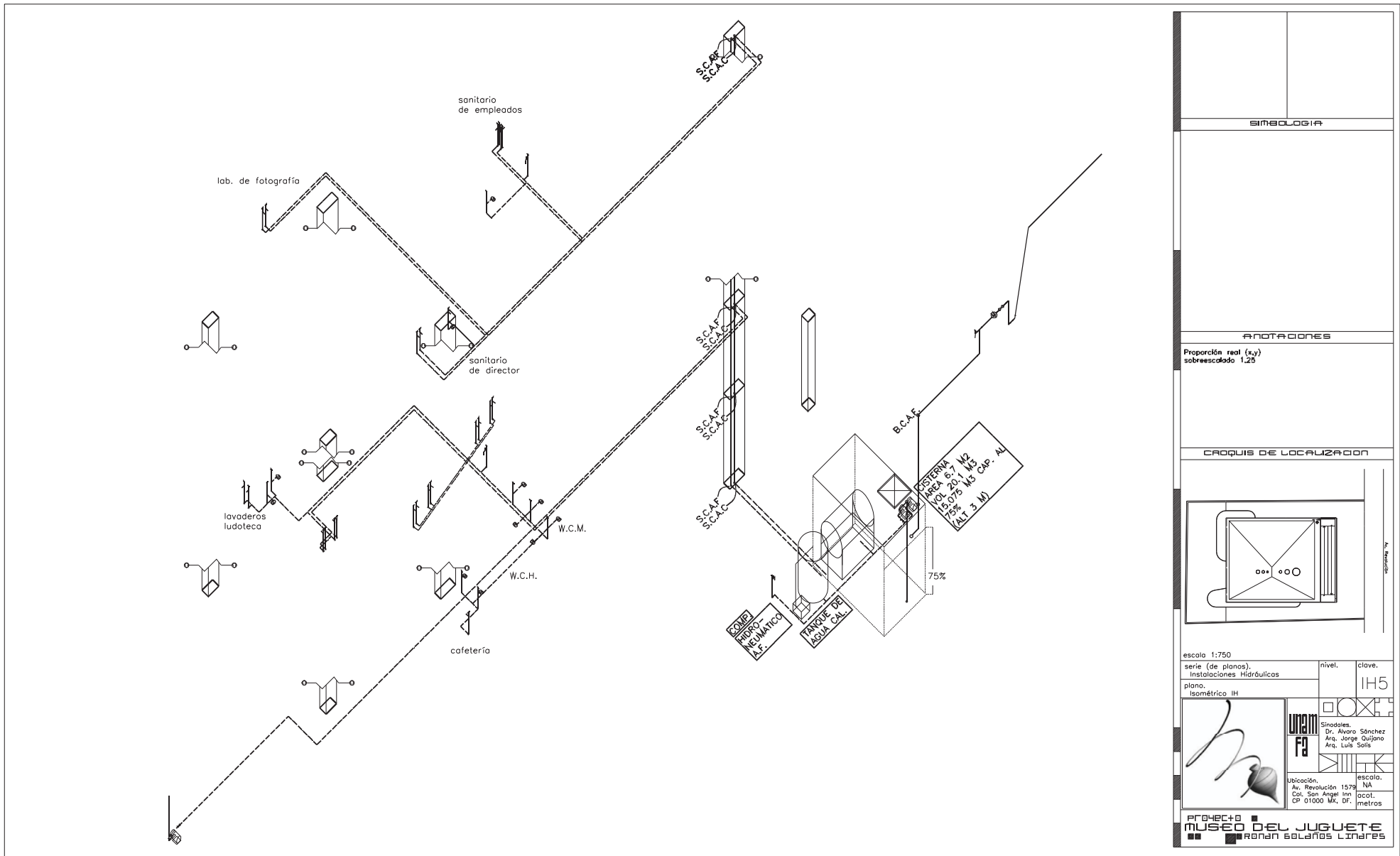
Sinodales.
 Dr. Alvaro Sánchez
 Arq. Jorge Quijano
 Arq. Luis Solís

Ubicación.
 Av. Revolución 1579
 Col. San Ángel Int.
 CP 01000 Méx. DF.

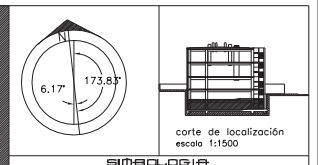
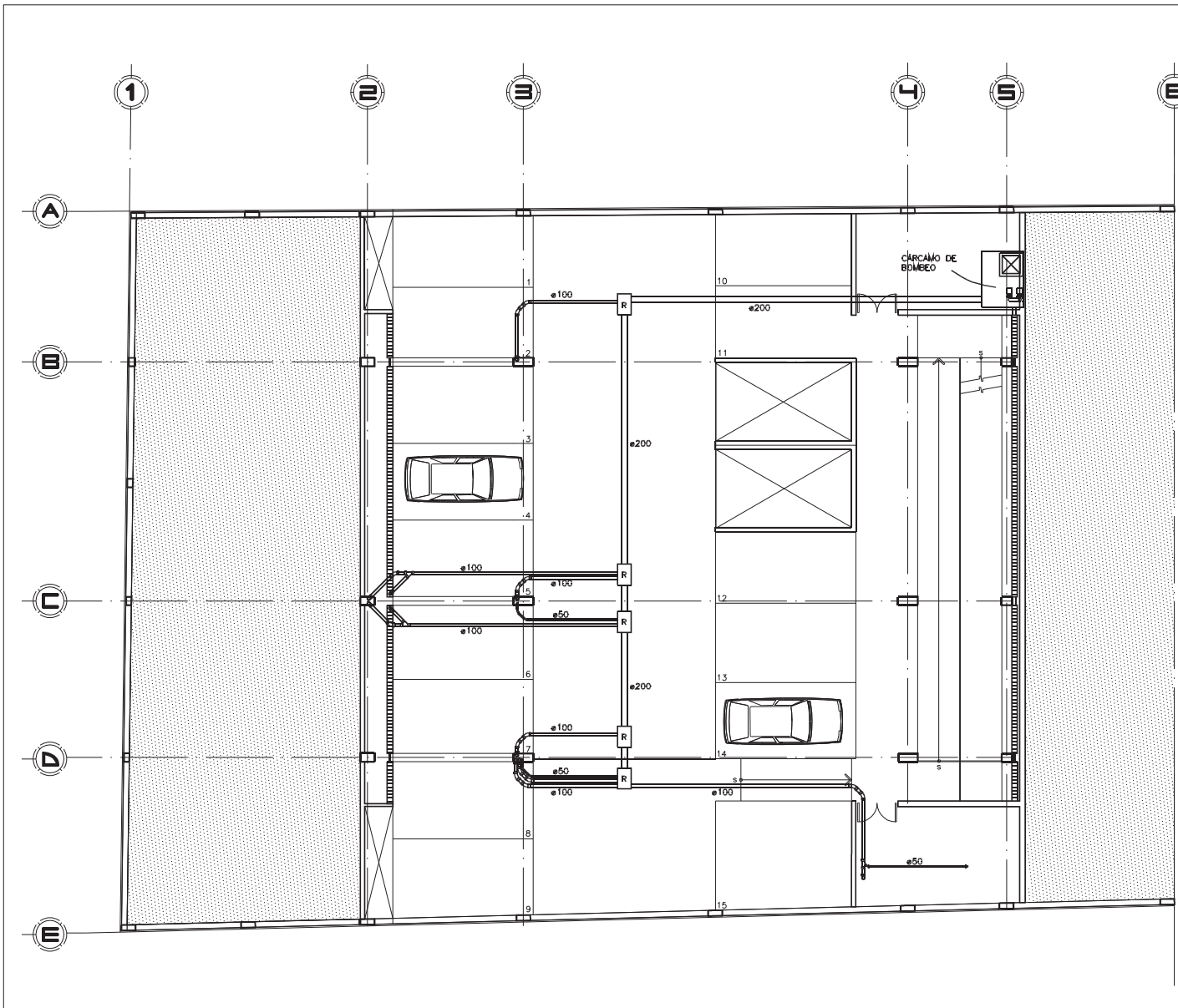
escala.
 1: 225
 metros

PROYECTA
MUSEO DEL JUGUETE
 ■ ■ ■ RONÁN SOLÍS LINARES

Av. Revolución



SIMBOLOGIA					
ANOTACIONES					
Proporción real (x,y) sobrescaldado 1,28					
CAQUIS DE LOCALIZACION					
escala 1:750 serie (de planos), Instalaciones Hidráulicas plano, Isométrico IH	<table border="1"> <tr> <td>nivel.</td> <td>clave.</td> </tr> <tr> <td></td> <td>IH5</td> </tr> </table>	nivel.	clave.		IH5
nivel.	clave.				
	IH5				
	<table border="1"> <tr> <td> Sinodales. Dr. Alvaro Sánchez Arq. Jorge Quijano Arq. Luis Solís </td> <td> escala. NA </td> </tr> <tr> <td> Ubicación. Av. Revolución 1579 Col. San Ángel Inn CP 01000 MX, DF. </td> <td> dcat. metros </td> </tr> </table>	Sinodales. Dr. Alvaro Sánchez Arq. Jorge Quijano Arq. Luis Solís	escala. NA	Ubicación. Av. Revolución 1579 Col. San Ángel Inn CP 01000 MX, DF.	dcat. metros
Sinodales. Dr. Alvaro Sánchez Arq. Jorge Quijano Arq. Luis Solís	escala. NA				
Ubicación. Av. Revolución 1579 Col. San Ángel Inn CP 01000 MX, DF.	dcat. metros				
PROHEC+D MUSEO DEL JUGUETE RONAN SOLÍS LINARES					



- SIMBOLOGÍA**
- B.A.N. Bajada de Aguas Negras
 B.A.J. Bajada de Aguas Laborosas
 ø38 Especificación del diámetro de tubería utilizada
- "Y" de PVC con reducción 100-50
 - "Y" de PVC
 - Codo de 45° de PVC
 - Conexión con mueble, codo con boca abierta de PVC
 - Codo 90° hacia abajo, con "Y" y conexión para tubo de ventilación, PVC
 - Doble "Y" de PVC con tapón macho en un lado como registro
 - Conexión de codo con "Y" de PVC
 - R Registro fabricado en obra, según especificación

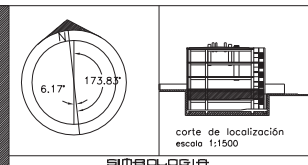
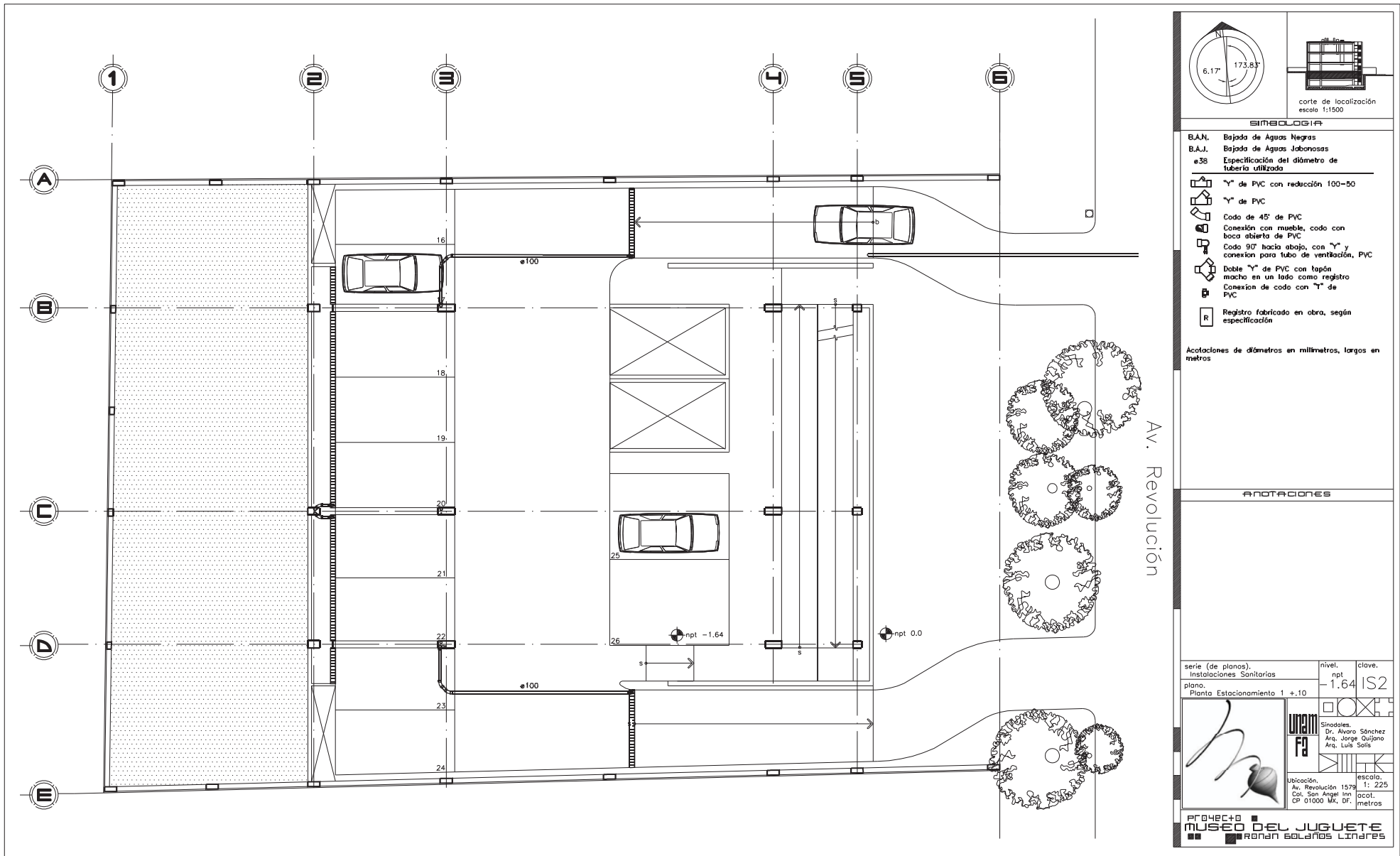
Acofaciones de diámetros en milímetros, largos en metros

ANOTACIONES

serie (de planos), Instalaciones Sanitarias	nivel, npt -4.82	clave, IS 1
plano, Planta Estacionamiento 1 -2.64		
Sinodales, Dr. Alvaro Sánchez Arq. Jorge Quijano Arq. Luis Solís		escala, 1: 225
Ubicación, Av. Revolución 1579 Cal. San Angel Inn CP 01000 Mx, DF.		

PROYECTA ■
MUSEO DEL JUGUETE
 ■ ■ RONAN SOLÍS LINARES

Av. Revolución



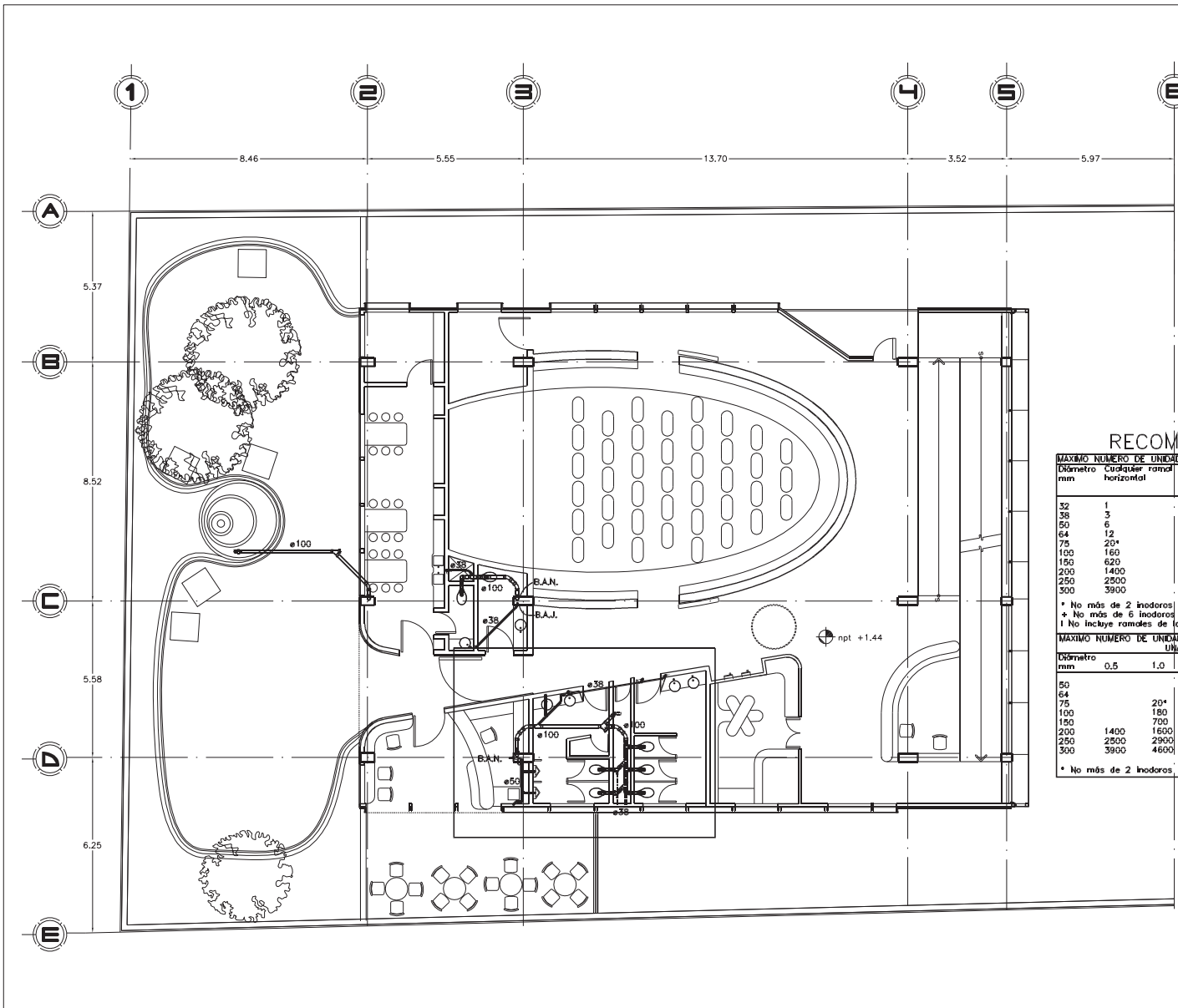
- SIMBOLOGIA**
- B.A.N. Bajada de Aguas Negras
 - B.A.J. Bajada de Aguas Laborosas
 - e38 Especificación del diámetro de tubería utilizado
 - T de PVC con reducción 100-50
 - T de PVC
 - Codo de 45° de PVC
 - Conexión con mueble, codo con boca abierta de PVC
 - Codo 90° hacia abajo, con T y conexión para tubo de ventilación, PVC
 - Doble T de PVC con tapón macho en un lado como registro
 - Conexión de codo con T de PVC
 - R Registro fabricado en obra, según especificación

Acofaciones de diámetros en milímetros, largos en metros

NOTACIONES

serie (de planos), Instalaciones Sanitarias	nivel. npt -1.64	clave. IS2
plano, Planta Estacionamiento 1 +.10		
Sinodales, Dr. Alvaro Sánchez Arq. Jorge Quijano Arq. Luis Solís		escala. 1: 225
Ubicación, Av. Revolución 1579 Col. San Ángel Inn CP 01000 Mx, Df.		pcat. metros

PROYECTA
MUSEO DEL JUGUETE
 RONAN SOLAÑOS LINARES



RECOMENDACIONES

MÁXIMO NÚMERO DE UNIDADES-MUEBLE QUE PUEDEN CONECTARSE A:

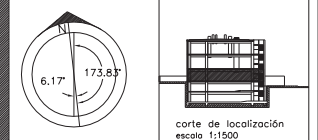
Diámetro mm	Cualquier ramal		Bajada de 3 pisos o menos		Más de 3 pisos	
	horizontal	vertical	Total en la bajada un piso	Total en la bajada un piso	Total en la bajada un piso	Total en la bajada un piso
32	1	2	2	1		
38	3	4	8	2		
50	6	10	24	6		
64	12	20	42	9		
75	20*	30*	60*	16*		
100	160	240	500	90		
150	620	960	1900	350		
200	1400	2200	3600	600		
250	2800	3800	5600	1000		
300	5900	6000	8400	1800		

* No más de 2 inodoros
 + No más de 6 inodoros
 † No incluye ramales de la línea principal horizontal

MÁXIMO NÚMERO DE UNIDADES-MUEBLE QUE PUEDEN CONECTARSE A UNA LÍNEA PRINCIPAL

Diámetro mm	Pendiente en %			
	0.5	1.0	1.5	2.0
50			21	26
64			24	31
75	20*		27*	36*
100	180		199	250
150	700		775	840
200	1400	1600	1771	1920
250	2800	2900	3210	3500
300	5900	4600	5108	5600

* No más de 2 inodoros



- SIMBOLOGÍA**
- B.A.N. Bajada de Aguas Negras
 - B.A.J. Bajada de Aguas Laborosas
 - ø38 Especificación del diámetro de tubería utilizada
 - Y de PVC con reducción 100-50
 - Y de PVC
 - Codo de 45° de PVC
 - Conexión con mueble, codo con boca abierta de PVC
 - Codo 90° hacia abajo, con Y y conexión para tubo de ventilación, PVC
 - Doble Y de PVC con tapón macho en un lado como registro
 - Conexión de codo con Y de PVC
 - R Registro fabricado en obra, según especificación

Acofaciones de diámetros en milímetros, largos en metros

total de Unidades-Mueble en este nivel

- 7 Escusados (8) = 56
- 8 Lavabos (2) = 16
- 2 Mingitorios (4) = 8
- 1 Vertedero (4) = 4
- Total 84

Total de U-M Acumadas Total 110

ANOTACIONES

serie (de planos), Instalaciones Sanitarias

plano, Planta Primer Nivel +2.94

nivel, npt +1.44

clave, IS3

Sinodales, Dr. Alvaro Sánchez Arq. Jorge Quijano Arq. Luis Solís

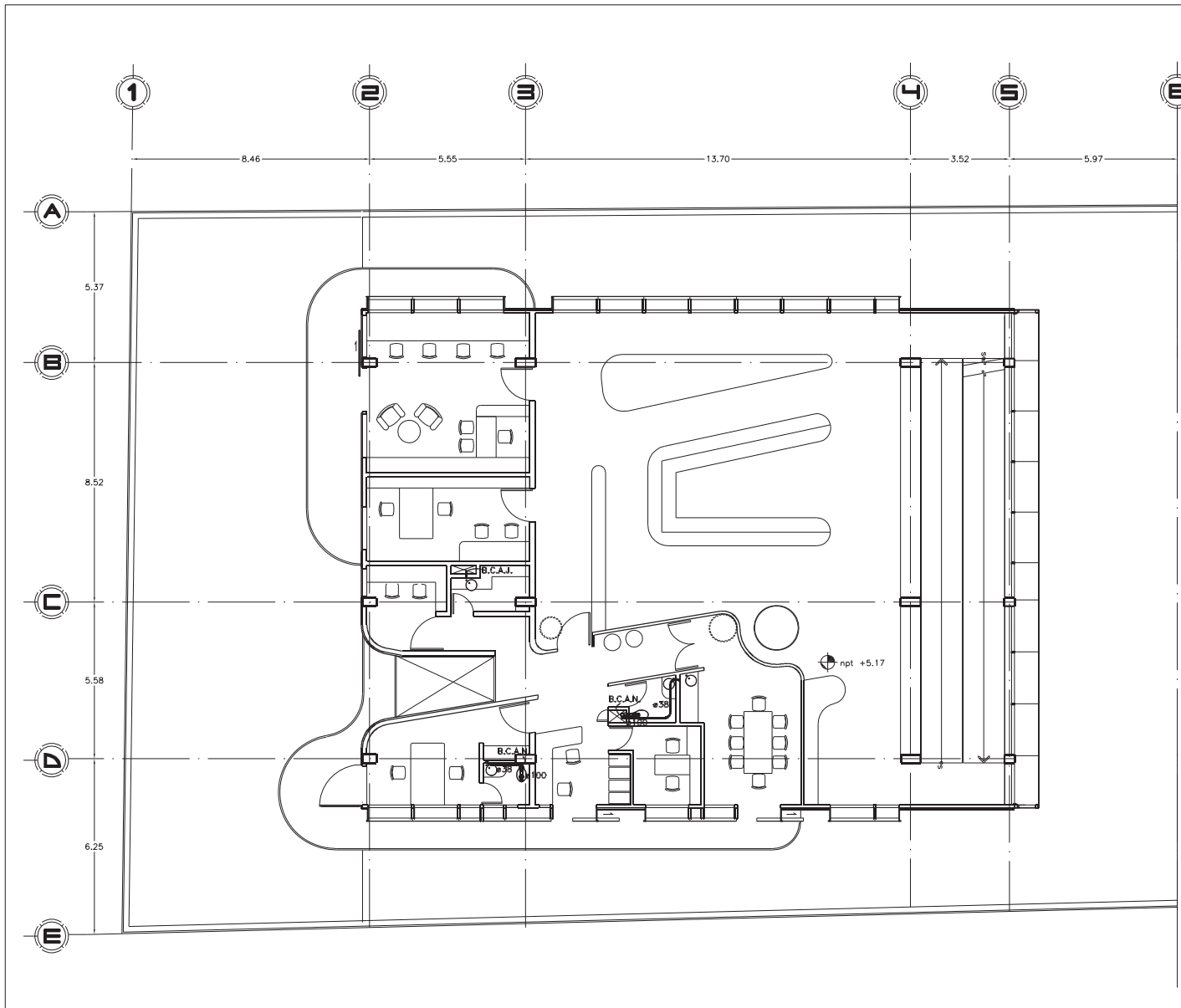
Ubicación, Av. Revolución 1579 Col. San Ángel Int. CP 01000 Mx, Df.

escala, 1:225

PROYECTA

MUSEO DEL JUGUETE

RONAN SOLÍS LINARES



6.17° 173.83°

parte de localización
escala 1:1500

SIMBOLOGIA

B.A.N. Bajada de Aguas Negras
 B.A.J. Bajada de Aguas Limpias
 ø38 Especificación del diámetro de tubería utilizada

- T de PVC con reducción 100-50
- T de PVC
- Codo de 45° de PVC
- Conexión con mueble, codo con boca abierta de PVC
- Codo 90° hacia abajo, con T y conexión para tubo de ventilación, PVC
- Doble T de PVC con tapón macho en un lado como registro
- Conexión de codo con T de PVC
- Registro fabricado en obra, según especificación

Aplicación de diámetros en milímetros, largos en metros de unidades - Muebles

2 Escusados (S)	= 16
5 Lavabos (L)	= 10
Total	26

ANOTACIONES

serie (de planos). Instalaciones Sanitarias	nivel. npt	clave. IS4
plano, Planta Segundo Nivel +6.67	+5.17	

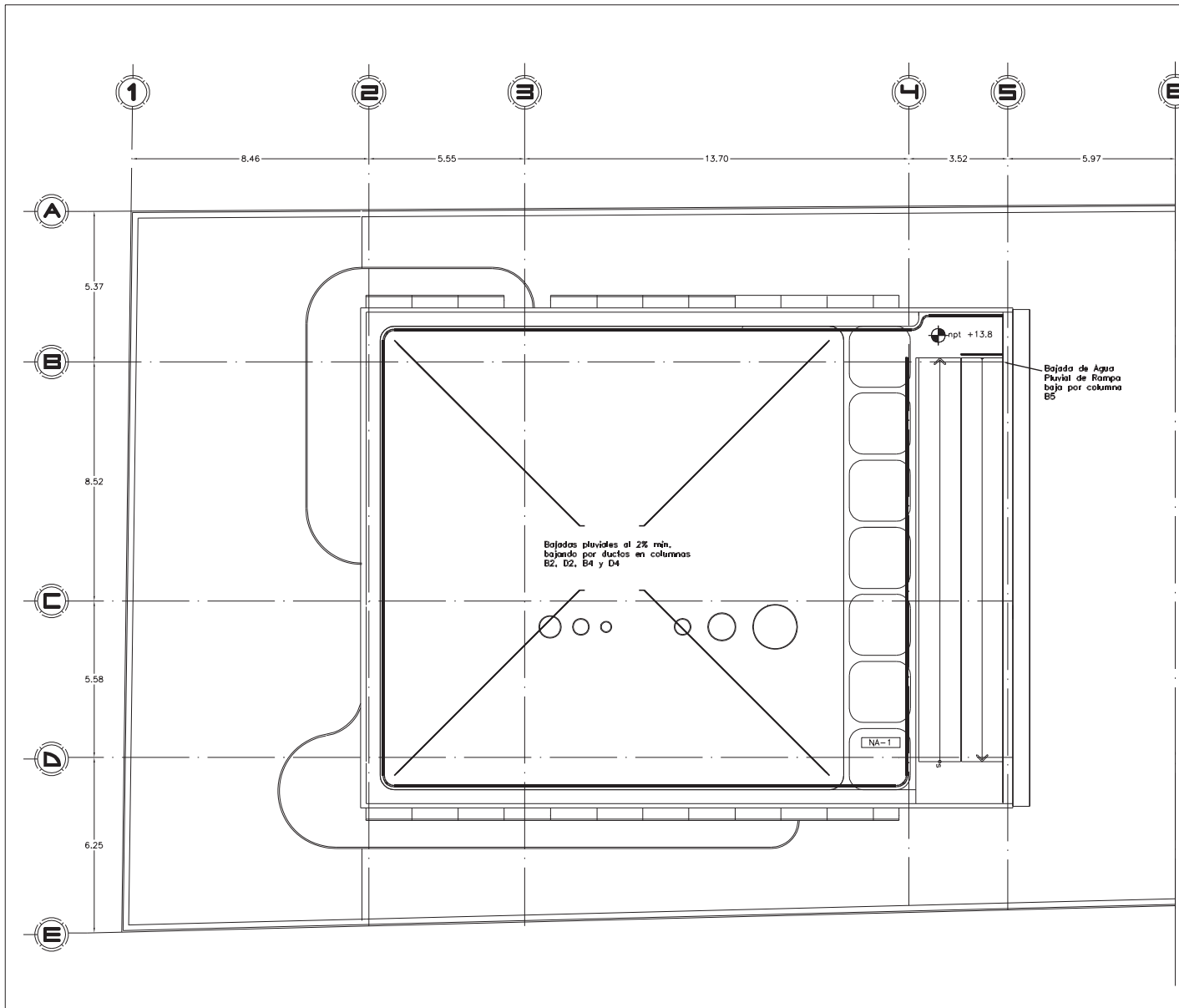
Sinodales.
Dr. Alvaro Sánchez
Arq. Jorge Quijano
Arq. Luis Solís

Ubicación.
Av. Revolución 1579
Col. San Ángel Int.
CP 01000 Méx. DF.

escala.
1: 225
metros

PROYECTA
MUSEO DEL JUGUETE
 ■ ■ ■ RONÁN SOLÍS LINARES

Av. Revolución



Av. Revolución

6.17 173.83

corte de localización
escala 1:1500

SIMBOLOGÍA

B.A.N. Bajada de Aguas Negras
B.A.J. Bajada de Aguas Laborosas
e38 Especificación del diámetro de tubería utilizada

- 1/2" de PVC con reducción 100-50
- 1/2" de PVC
- Codo de 45° de PVC
- Conexión con mueble, codo con boca abierta de PVC
- Codo 90° hacia abajo, con 1/2" y conexión para tubo de ventilación, PVC
- Doble 1/2" de PVC con tapón macho en un lado como registro
- Conexión de codo con 1/2" de PVC
- Registro fabricado en obra, según especificación

Aclaración de diámetros en milímetros, largos en metros de unidades = Muebles

2 Escusados (8) = 16
5 Lavabos (2) = 10
Total 26

NOTACIONES

serie (de planos), Instalaciones Hidráulicas	nivel. npt +13.8	clave. IS5
plano, Planta de cubierta +15.0		

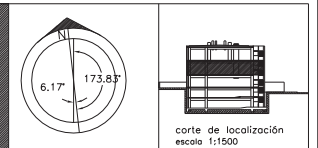
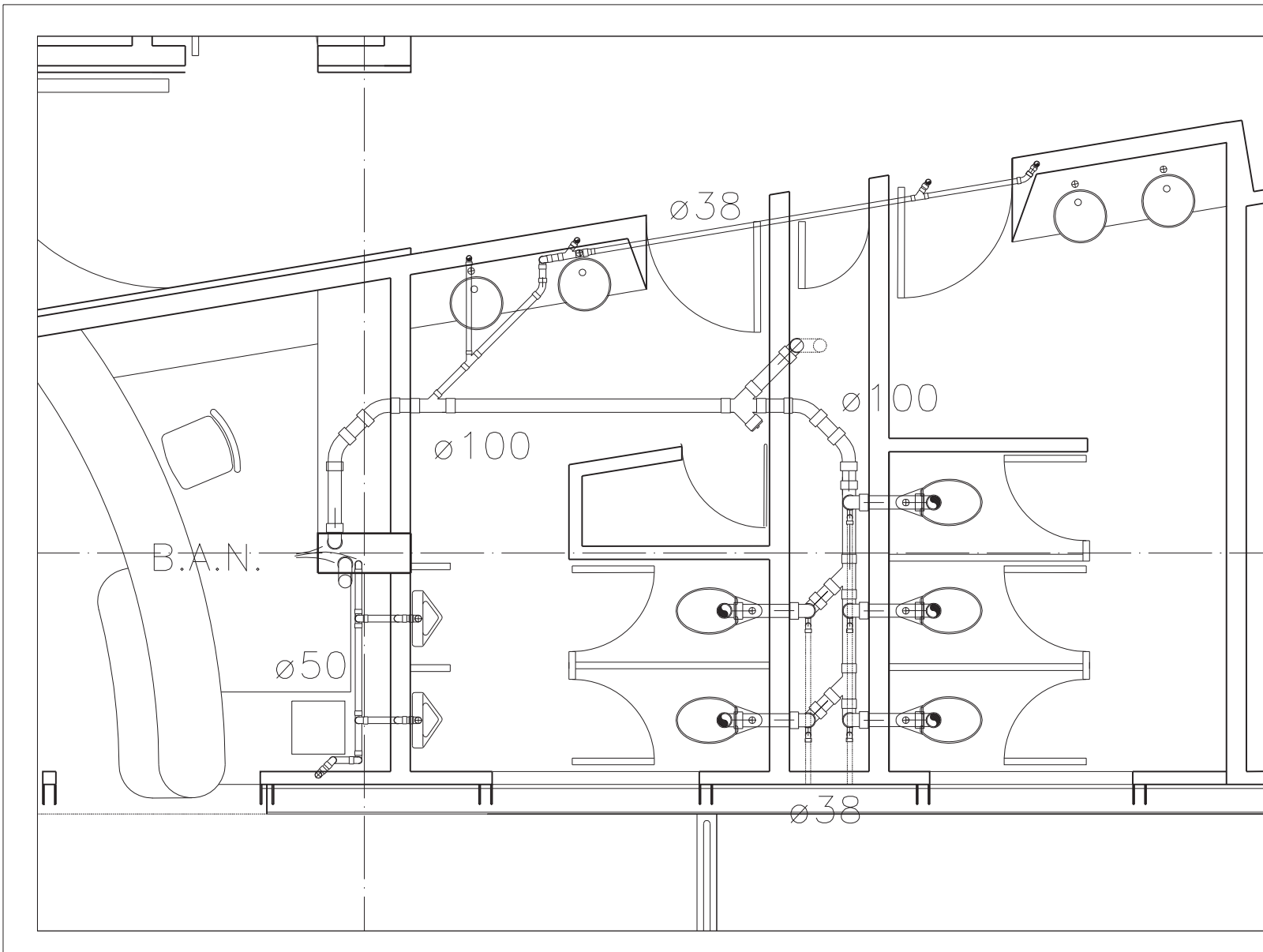
UNIAM
FA

Sinodales.
Dr. Alvaro Sánchez
Arq. Jorge Quijano
Arq. Luis Solís

Ubicación.
Av. Revolución 1579
Col. San Ángel Int.
CP 01000 Méx. DF.

escala.
1: 225
pact.
metros

PROHEC+8
MUSEO DEL JUGUETE
RONÁN SOLÍS LINARES



SIMBOLOGIA

B.A.N. Bajada de Aguas Negras
 B.A.J. Bajada de Aguas Jabonosas
 ø38 Especificación del diámetro de tubería utilizada

"Y" de PVC con reducción 100-50
 "Y" de PVC
 Codo de 45° de PVC
 Conexión con mueble, codo con boca abierta de PVC
 Codo 90° hacia abajo, con "Y" y conexión para tubo de ventilación, PVC
 Doble "Y" de PVC con tapón macho en un lado como registro
 Conexión de codo con "T" de PVC
 R Registro fabricado en obra, según especificación

Aplicaciones de diámetros, en milímetros, largos en metros de Unidades = Mueble en este nivel

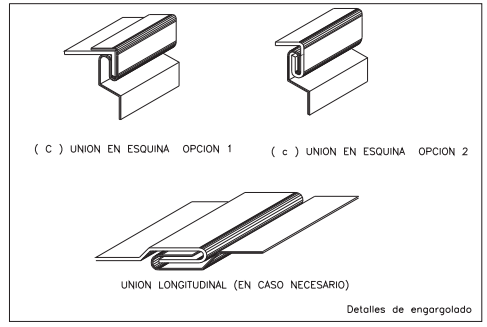
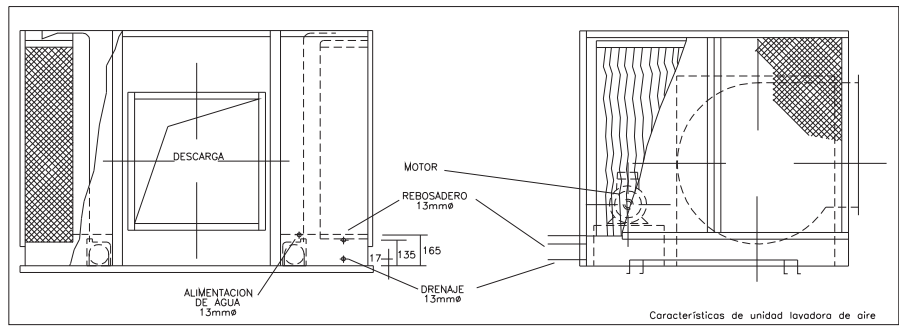
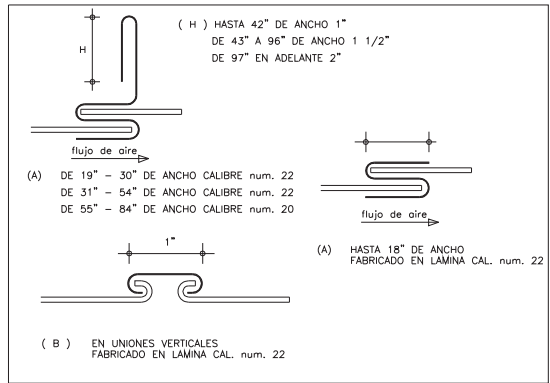
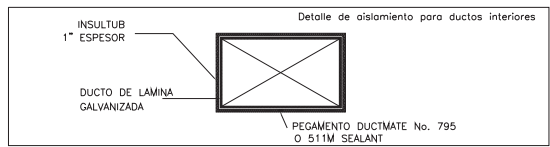
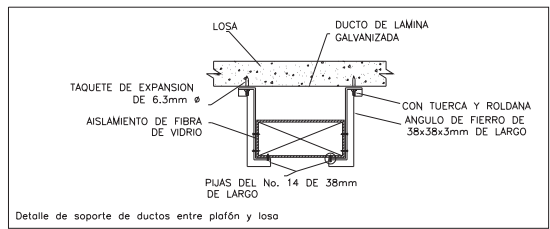
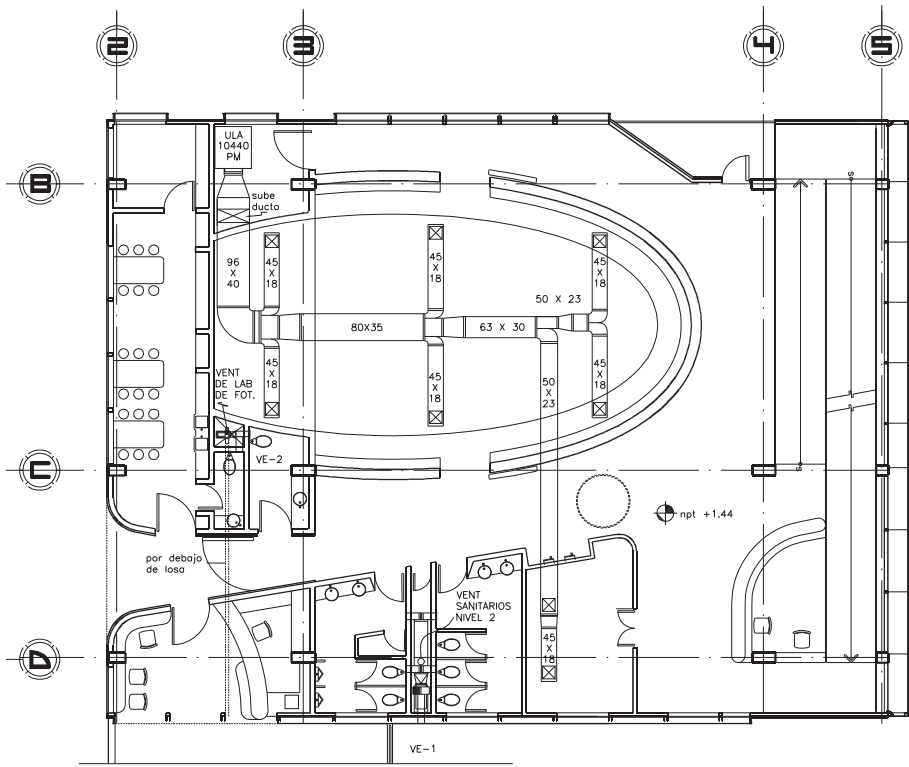
2	Escusados (8)	=	16
5	Lavabos (2)	=	10
	Total		26

FUNDACIONES



serie (de planos). Instalaciones Hidráulicas	nivel. npt +1.44	clave. IS6
plano. Planta Primer Nivel +2.94		
		Sinodales. Dr. Alvaro Sánchez Arq. Jorge Quijano Arq. Luis Solís
Ubicación. Av. Revolución 1579 Col. San Ángel Int. CP 01000 Mx, Df.		escala. 1:45 acot. metros

PROYECTO
MUSEO DEL JUGUETE
 RONAN SOLÍS LINDRES



corte de localización
escala 1:1500

SIMBOLOGIA

Rejilla
 ULA Unidad Lavadora de Aire
 VE Ventilador de Extracción

ANOTACIONES

Características obtenidas de maquinaria en espacios análogos

Clave	ULA
Tipo	PAQUETE
Capacidad	6160
P.E. PULG. C.A.	0,64
HP	1,5
Volts	220
Fases	3
Ciclos	60
R.P.M.	1750
R.P.M. Ventilador	390
Servicio	Auditorio de usos múltiples/Tienda
Localización	Planta Baja
Marca	ABB
Modelo	RMML-160-12-015-0-3
Peso	140
Eficiencia	92%
Tipo de relleno	Celdek 30cm. Esp

Clave	VE-1
Tipo	VENT-SET
Servicio	SANITARIOS
Localización	Planta Baja
PCM	3200
P.E. PULG.	0,38
RPM	850
HP	3/4
Volts	220
Fases	3
Ciclos	60
RPM	1750
Accesorios	BASE ANTIVIBRATORIA
Marca	ARMEE
Modelo	200 ABC
Rotación	TH
Descarga	CW

Clave	VE-2
Tipo	VENT-SET
Servicio	SANITARIOS-LAB. FOT.
Localización	Planta Baja
PCM	1000
P.E. PULG.	0,36
RPM	991
HP	1/4
Volts	127
Fases	1
Ciclos	60
RPM	1750
Accesorios	BASE ANTIVIBRATORIA
Marca	ARMEE
Modelo	135 AB1
Rotación	TH
Descarga	CW

serie (de planos).	Aire Acondicionado/Extracción	nivel.	npt	clave.	AA 1
plano.			+ 1,44		
Planta	Primer Nivel +2,94				

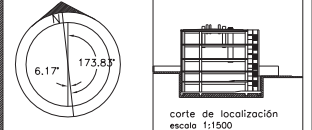
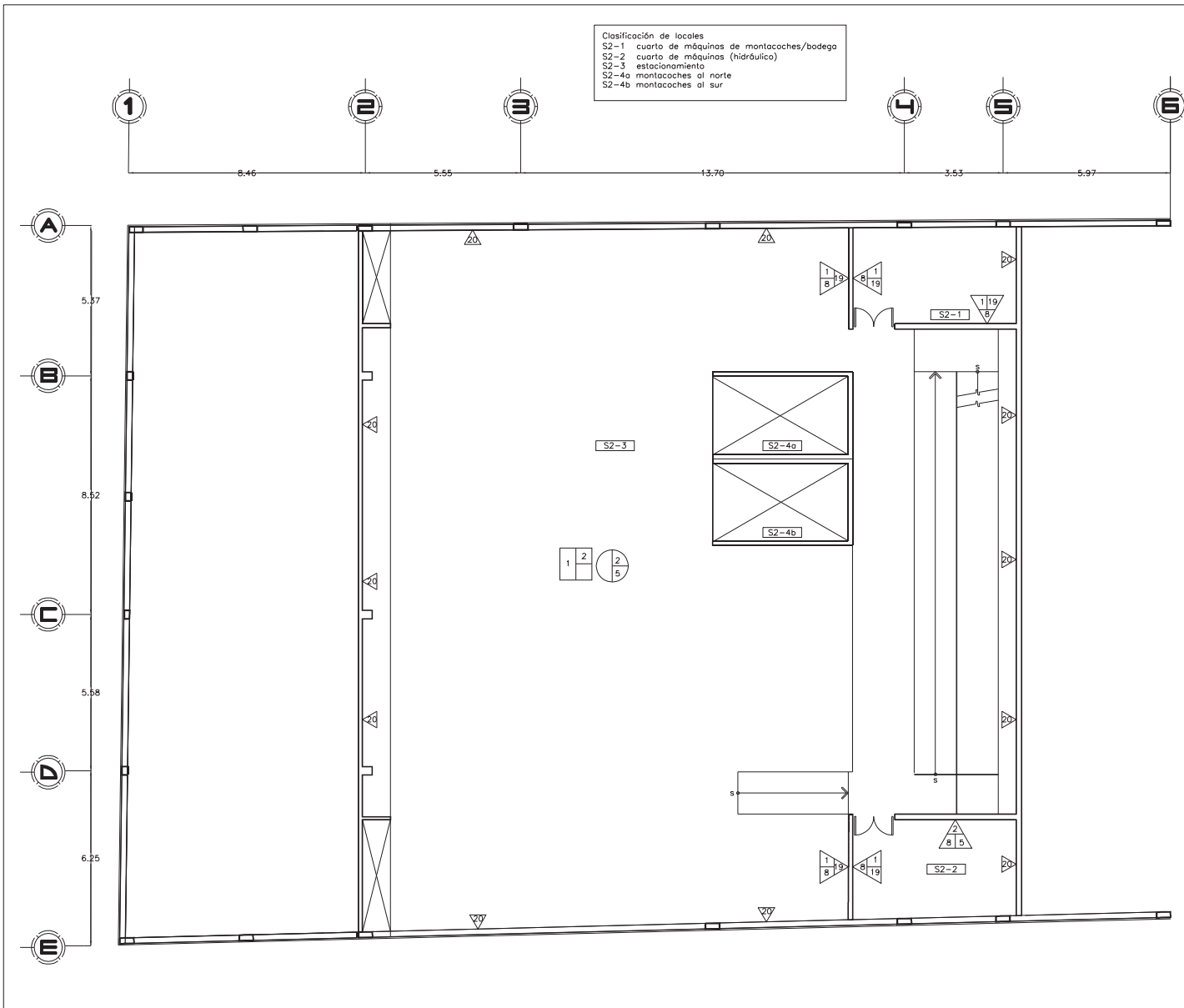
Sinodales.
Dr. Alvaro Sánchez
Arq. Jorge Quijano
Arq. Luis Solís

escala.
1: 225

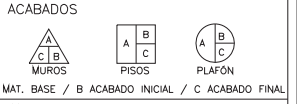
Ubicación.
Av. Revolución 1579
Col. San Ángel Int. Dcat.
CP 01000 Mx, DF.
metros

PROECCO
MUSEO DEL JUGUETE
RODRIG GOLAÑOS LINARES

Clasificación de locales
 S2-1 cuarto de máquinas de montacoches/bodega
 S2-2 cuarto de máquinas (hidráulica)
 S2-3 estacionamiento
 S2-4a montacoches al norte
 S2-4b montacoches al sur



SIMBOLOGÍA



- MUROS**
- Muro de tabique recocido de +12cm de espesor asentado con mortero cemento arena 1:5
 - Muro de concreto armado de +6cm de espesor
 - Estructura soportante de PTR en retícula según fachado
 - Estructura de madera según diseño
 - Aplanado de yeso a regla y plomo
 - Pego azulejo marca crest
 - Pintura de sellado para metales
 - Pintura Vinílica comex
 - Pintura de aceite comex
 - Cristal transparente y/o esmerilado de 1/2"
 - Flojas de cristales con alma de cristal líquido al interior
 - Limpeza y aplicar sellador estructural de silicón negro
 - Fibra aislante: térmica y acústica
 - Lambrín de triplay curvo, lijado y barnizado mate
 - Columna de acero de dimensiones y forma que se especifica en plano
 - Láminado plástico Abeti de alta presión incluye colocación con conoletes y pijas de presión
 - Ducto de lamina enrollada según plano
 - Mosaico 20x20, junteado
 - Aplanado de mortero cemento arena 1:5 de 2cm de espesor a plomo y regla
 - Muro de contención de concreto armado aparente

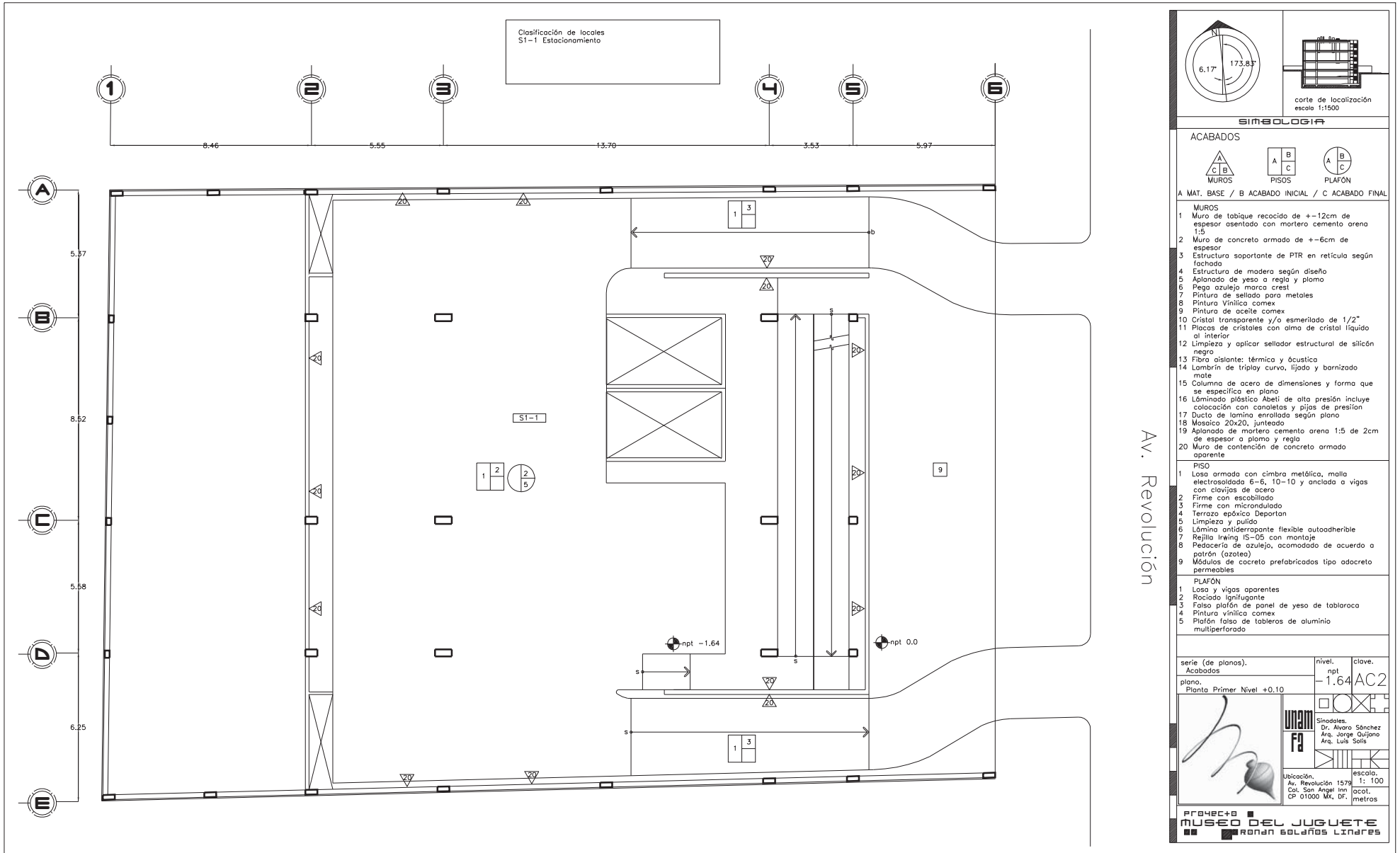
- PISO**
- Losa armada con cimbra metálica, malla electrosoldada 6-6, 10-10 y anclada a vigas con clavijas de acero
 - Firme con escobillado
 - Firme con microneulado
 - Terrazo epóxico Deportan
 - Limpeza y pulido
 - Lámina antiderrepante flexible autoadherible
 - Rejilla Irwing IS-05 con montaje
 - Pedacera de azulejo, acomodado de acuerdo a patrón (azotea)
 - Módulos de concreto prefabricados tipo adocreto permeables

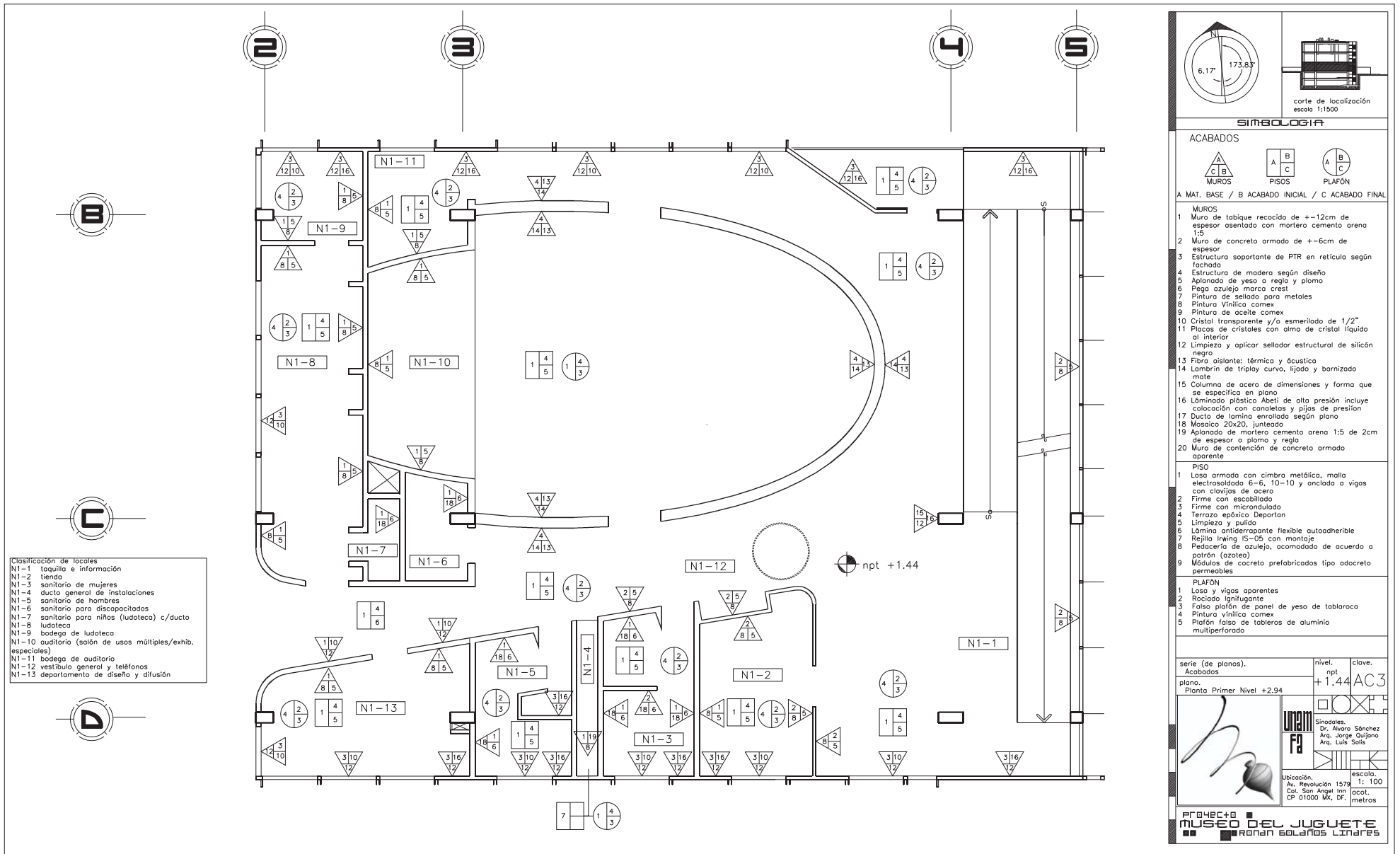
- PLAFÓN**
- Losa y vigas aparentes
 - Rociado ignífugo
 - Falso plafón de panel de yeso de tabloroco
 - Pintura vinílica comex
 - Plafón falso de tableros de aluminio multiperforado

serie (de planos), Acabados
 plano, Planta Primer Nivel -2.64
 nivel. npt -4.82
 clave. AC 1

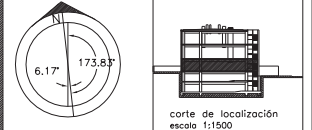
PROHEC+D
MUSEO DEL JUGUETE
 RONAN SOLÍS LINARES

Av. Revolución





- Clasificación de locales**
- N1-1 taquilla e información
 - N1-2 tienda
 - N1-3 sanitario de mujeres
 - N1-4 ducto general de instalaciones
 - N1-5 sanitario de hombres
 - N1-6 sanitario para discapacitados
 - N1-7 sanitario para niños (ludoteca) c/ducto
 - N1-8 ludoteca
 - N1-9 bodega de ludoteca
 - N1-10 auditorio (salón de usos múltiples/exhib. especiales)
 - N1-11 bodega de auditorio
 - N1-12 vestíbulo general y teléfonos
 - N1-13 departamento de diseño y difusión



SIMBOLOGIA



- MUROS**
- 1 Muro de tabique recocado de +12cm de espesor asentado con mortero cemento arena 1:5
 - 2 Muro de concreto armado de +6cm de espesor
 - 3 Estructura soportante de PTR en retícula según fachado
 - 4 Estructura de madera según diseño
 - 5 Aplonado de yeso a regla y plomo
 - 6 Pego azulejo marca crest
 - 7 Pintura de sellado para metales
 - 8 Pintura Vinílica comex
 - 9 Pintura de aceite comex
 - 10 Cristal transparente y/o esmerilado de 1/2"
 - 11 Flocas de cristales con alma de cristal líquido al interior
 - 12 Limpieza y aplicar sellador estructural de silicón negro
 - 13 Fibra aislante: térmica y acústica
 - 14 Lambrín de triplay curvo, lijado y barnizado mate
 - 15 Columna de acero de dimensiones y forma que se especifica en plano
 - 16 Láminado plástico Abeti de alta presión incluye colocación con canchales y pijas de presión
 - 17 Ducto de lamina enrollada según plano
 - 18 Mosaico 20x20, juntas
 - 19 Aplonado de mortero cemento arena 1:5 de 2cm de espesor a plomo y regla
 - 20 Muro de contención de concreto armado aparente

- PISO**
- 1 Losa armada con cimbra metálica, malla electrosoldada 6-6, 10-10 y anclada a vigas con clavijas de acero
 - 2 Firme con escobillado
 - 3 Firme con microrondado
 - 4 Terrazo epóxico Deportan
 - 5 Limpieza y pulido
 - 6 Lámina antiderrepante flexible autoadherible
 - 7 Rejilla Irwing IS-05 con montaje
 - 8 Pedacería de azulejo, acomodado de acuerdo a patrón (azote)
 - 9 Módulos de concreto prefabricados tipo adoceto permeables

- PLAFÓN**
- 1 Losa y vigas aparentes
 - 2 Rociado ignífugo
 - 3 Falso plafón de panel de yeso de tabloraco
 - 4 Pintura vinílica comex
 - 5 Plafón falso de tuberías de aluminio multiperforado

serie (de planos), Acabados	nivel, npt +1.44	clave, AC3
plano, Planta Primer Nivel +2.94		

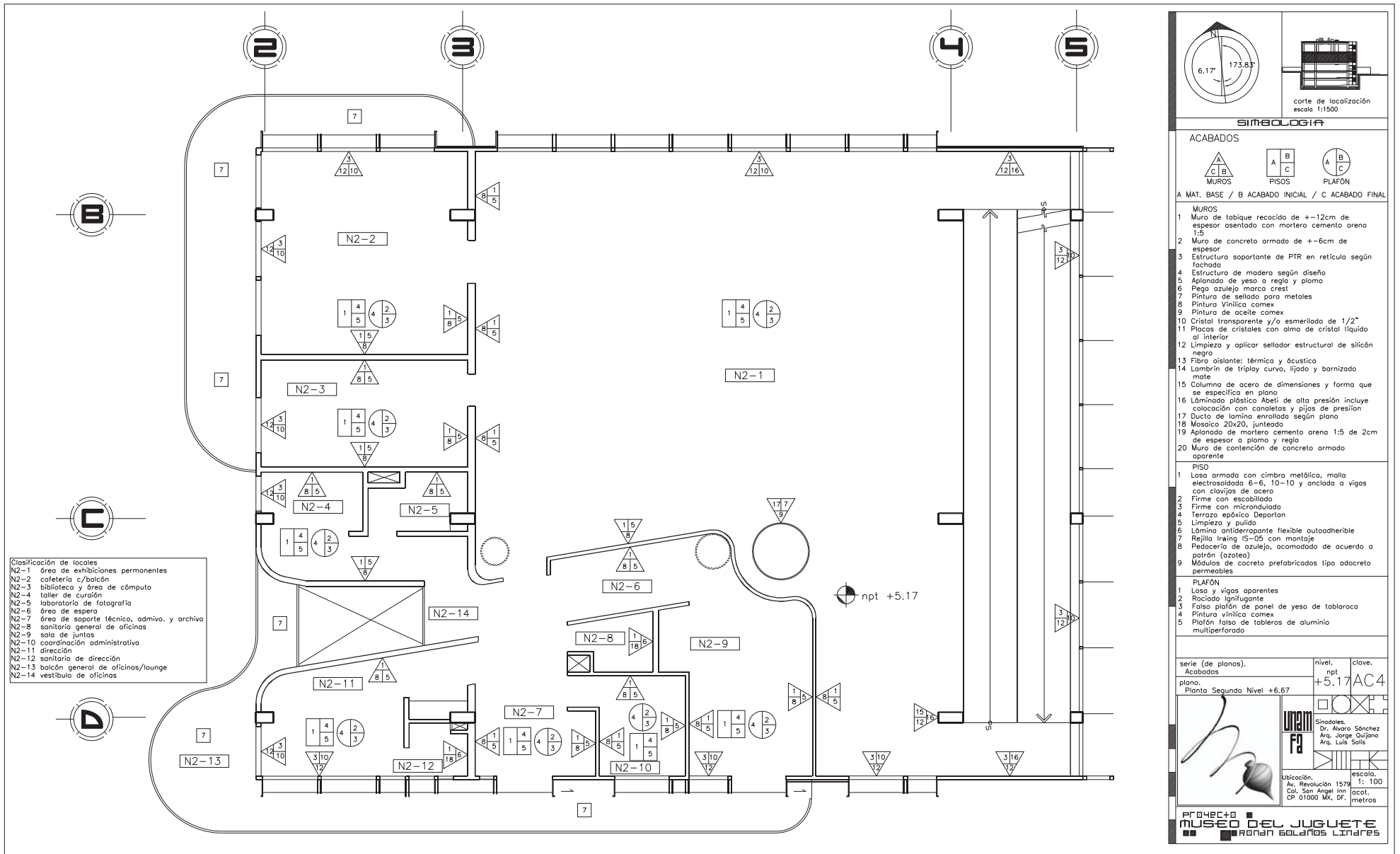
UBICACIÓN

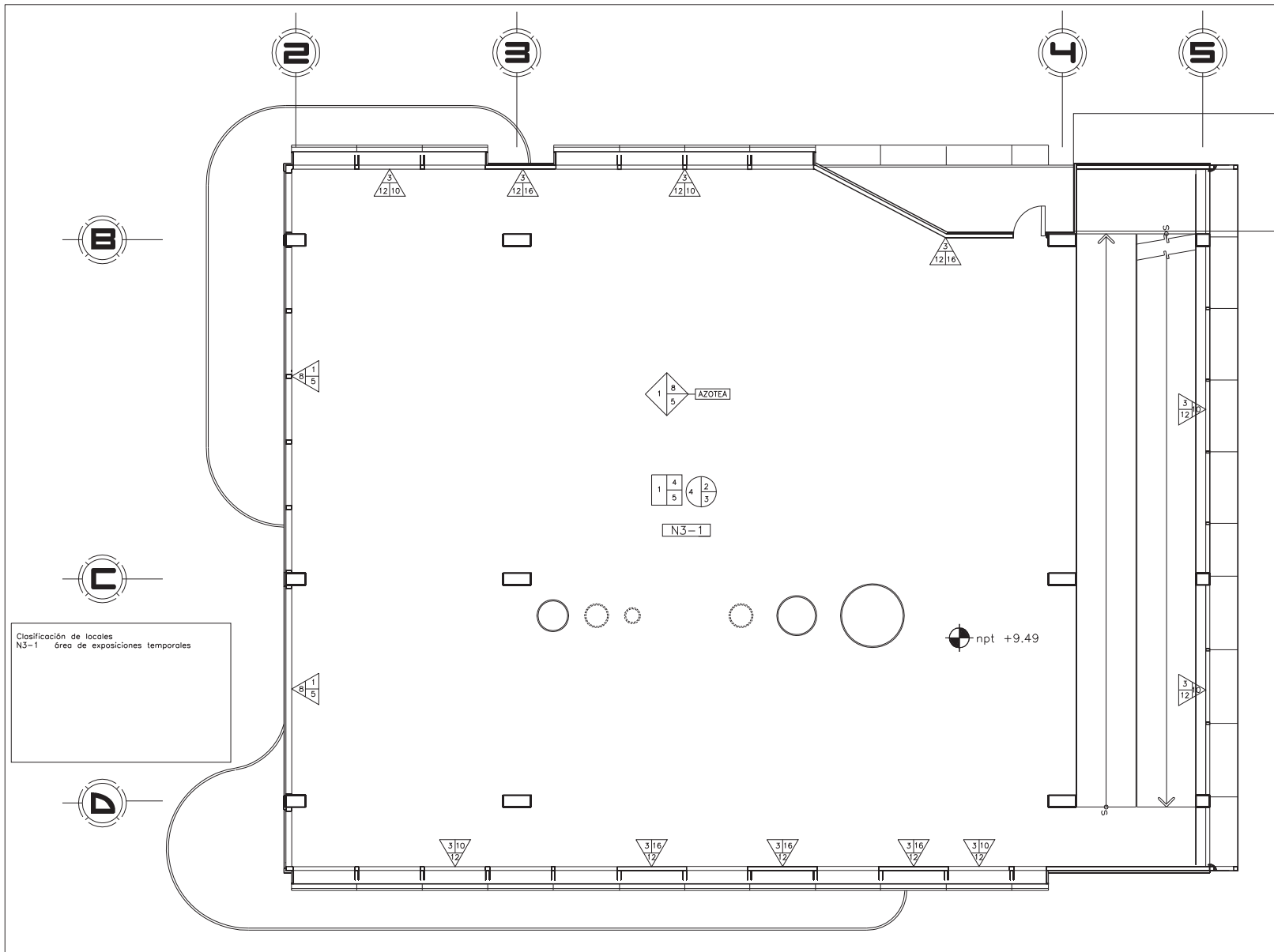
Sinodales,
Dr. Alvaro Sánchez
Arq. Jorge Quijano
Arq. Luis Solís

Ubicación,
Av. Revolución 1579
Col. San Ángel Int.
CP 01000 Méx. DF.

escala:
1: 100
pctol.
metros

PROYECTO
MUSEO DEL JUGUETE
RODRIÁN SOLÍS LINARES





Clasificación de locales
N3-1 área de exposiciones temporales

6.17 173.83

corte de localización
escala 1:1500

SIMBOLOGÍA

ACABADOS

MUIROS	PISOS	PLAFÓN

A MAT. BASE / B ACABADO INICIAL / C ACABADO FINAL

MUROS

- 1 Muro de tobique recocido de +12cm de espesor asentado con mortero cemento arena 1:5
- 2 Muro de concreto armado de +6cm de espesor
- 3 Estructura soportante de PTR en retícula según fachado
- 4 Estructura de madera según diseño
- 5 Aplanado de yeso a regla y ploma
- 6 Pego azulejo marca crest
- 7 Pintura de sellado para metales
- 8 Pintura Vinílica comex
- 9 Pintura de aceite comex
- 10 Cristal transparente y/o esmerilado de 1/2"
- 11 Flocas de cristales con alma de cristal líquido al interior
- 12 Limpieza y aplicar sellador estructural de silicón negro
- 13 Fibra aislante: térmica y acústica
- 14 Lambrín de triplay curvo, lijado y barnizado mate
- 15 Columna de acero de dimensiones y forma que se especifica en plano
- 16 Láminado plástico Abett de alta presión incluye colocación con canchales y pijas de presión
- 17 Ducto de lamina enrollada según plano
- 18 Mosaico 20x20, juntado
- 19 Aplanado de mortero cemento arena 1:5 de 2cm de espesor a plomo y regla
- 20 Muro de contención de concreto armado aparente

PISO

- 1 Losa armada con cimbra metálica, malla electrosoldada 6-6, 10-10 y anclada a vigas con clavijas de acero
- 2 Firme con escobillado
- 3 Firme con microneulado
- 4 Terrazo epóxico Deportan
- 5 Limpieza y pulido
- 6 Estuque de greda con acabado flexible autoadherible del tipo "patron" con montaje de azulejos acomodado de acuerdo a patrón (azotea)
- 9 Módulos de concreto prefabricados tipo adocreto permeables

PLAFÓN

- 1 Losa y vigas aparentes
- 2 Rociado ignífugo
- 3 Falso plafón de panel de yeso de tablaroca
- 4 Pintura vinílica comex
- 5 Plafón falso de tableros de aluminio multiperforado

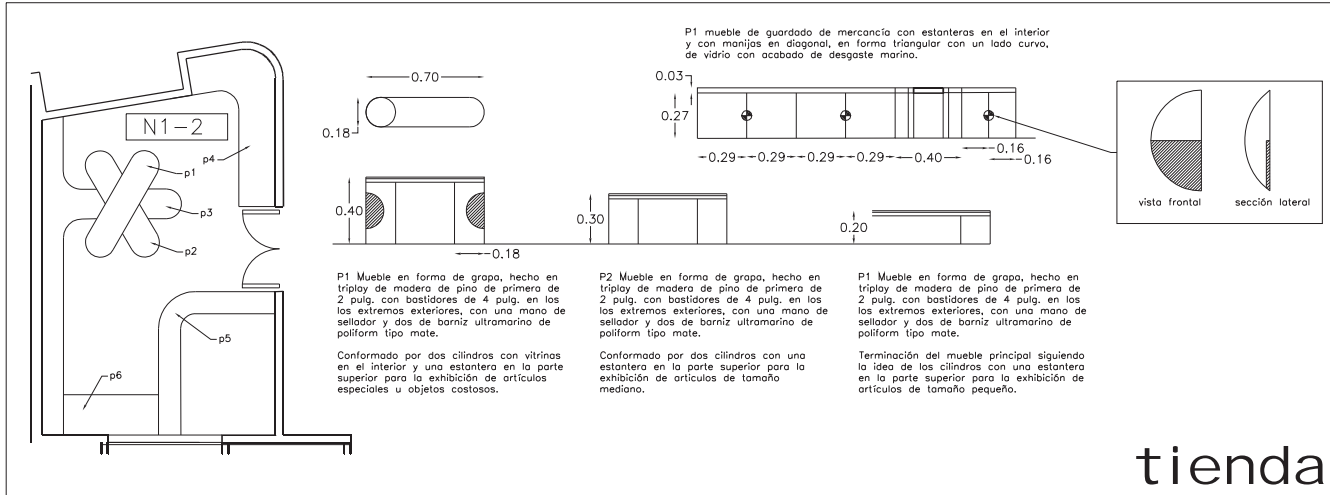
serie (de planos), Acabados	nivel. npt +9.49	clave. AC5
plano, Planta Tercer Nivel +10.99		

Sinodales.
Dr. Alvaro Sánchez
Arq. Jorge Quijano
Arq. Luis Solís

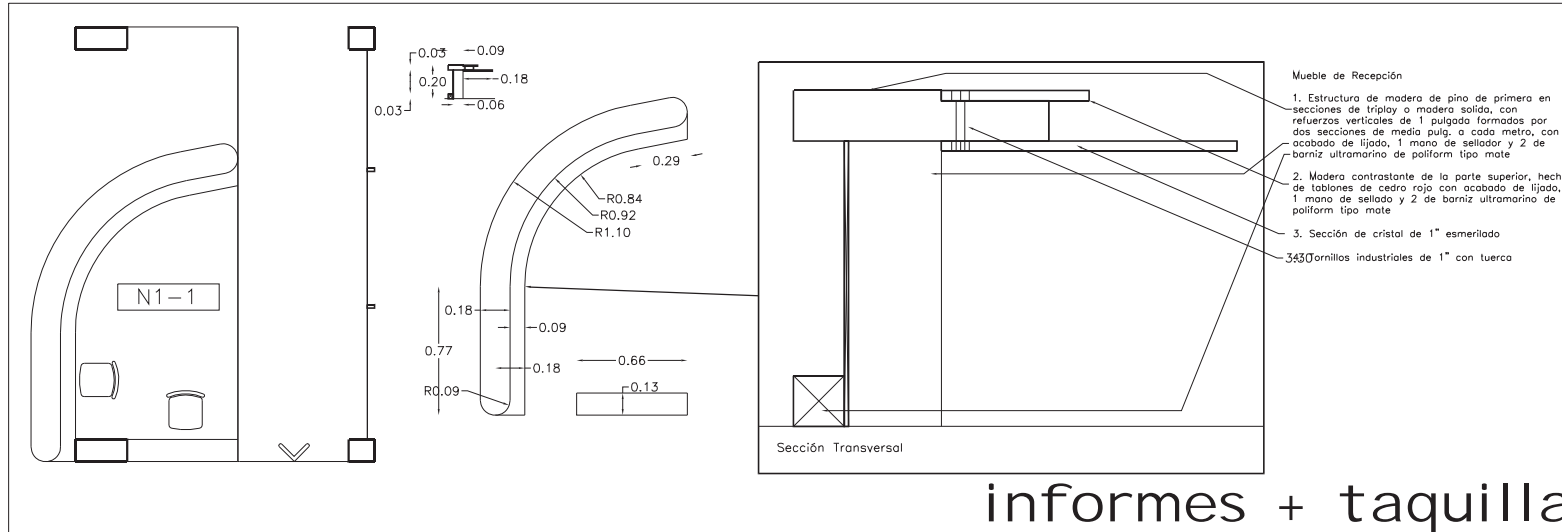
escala.
1: 100

Ubicación.
Av. Revolución 1579
Col. San Ángel Int.
CP 01000 Mx, DF.
pcat.
metros

PROHEC+8
MUSEO DEL JUGUETE
RONAN SOLÍS LINARES

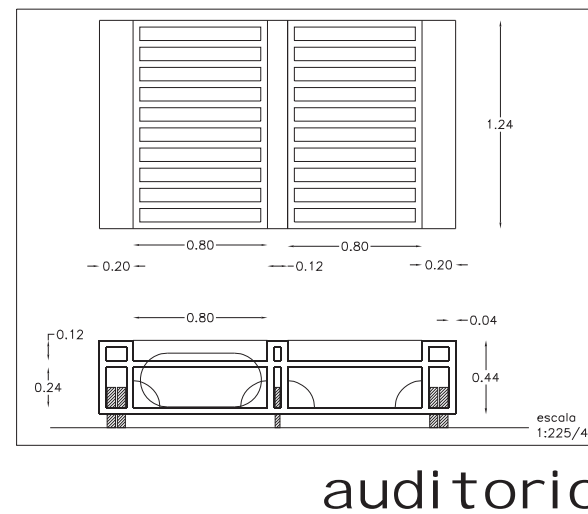
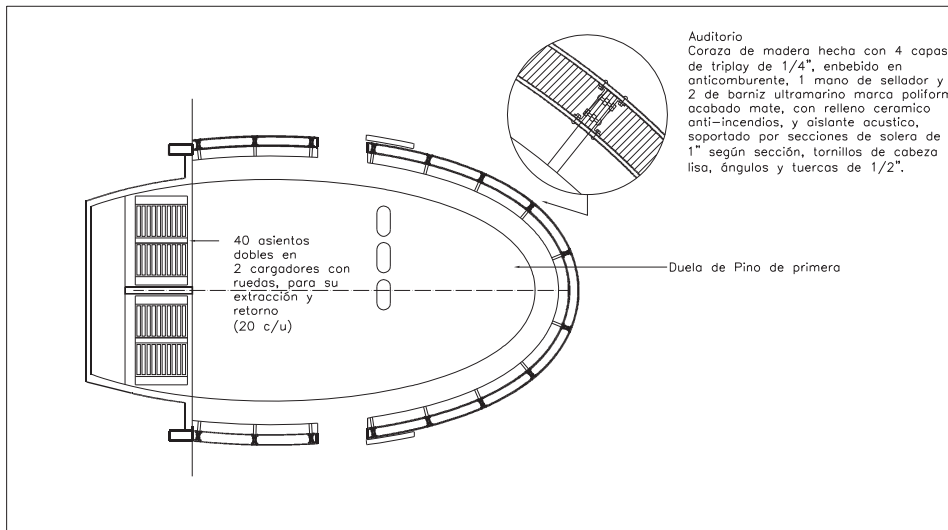
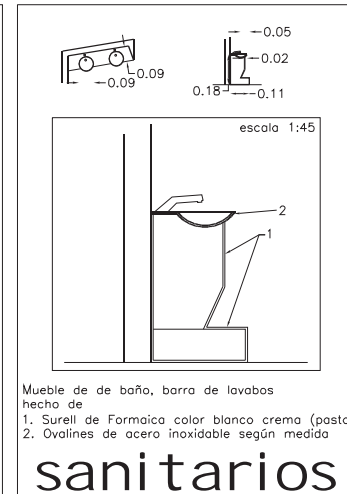
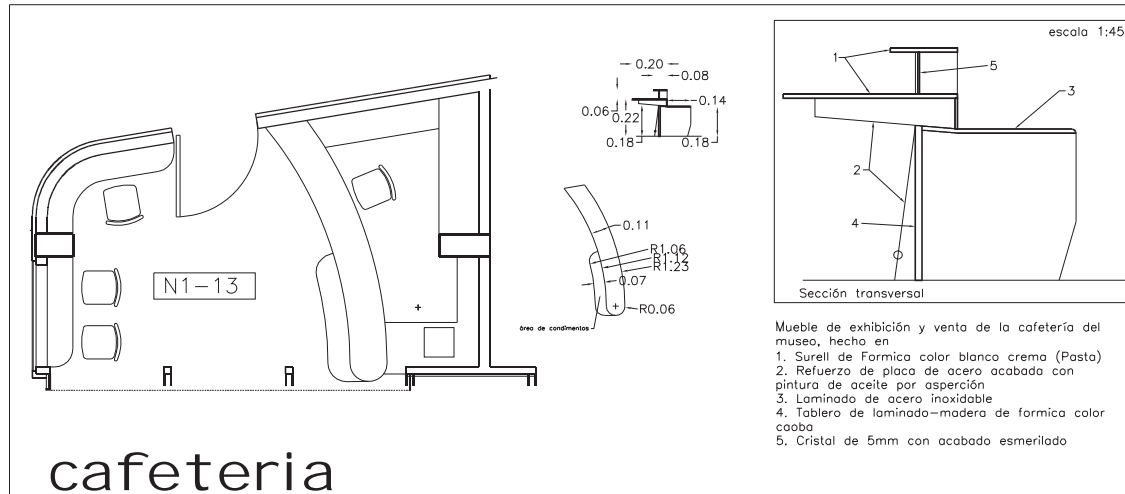


tienda



informes + taquilla

SIMBOLOGÍA		
ANOTACIONES		
CROQUIS DE LOCALIZACIÓN		
serie (de planos). Carpintería	nivel. npt NA	clave. CA1
plano. Detalles de Carpintería, Acceso		
		Sinodales. Dr. Alvaro Sánchez Arq. Jorge Quijano Arq. Luis Solís
Ubicación. Av. Revolución 1579 Col. San Ángel Int. CP 01000 MX, DF.		escala. 1: 225 decimetros
PROHEC+0 MUSEO DEL JUGUETE RONAN GOLANOS LINARES		



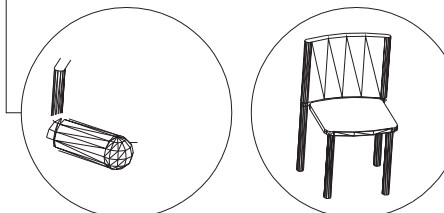
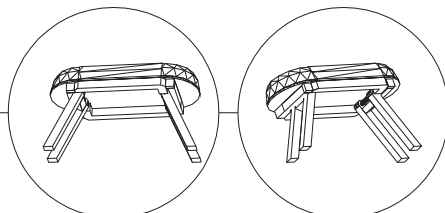
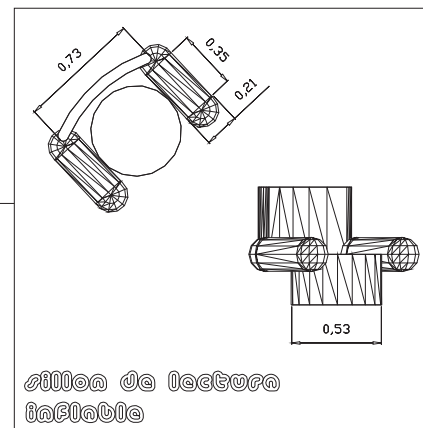
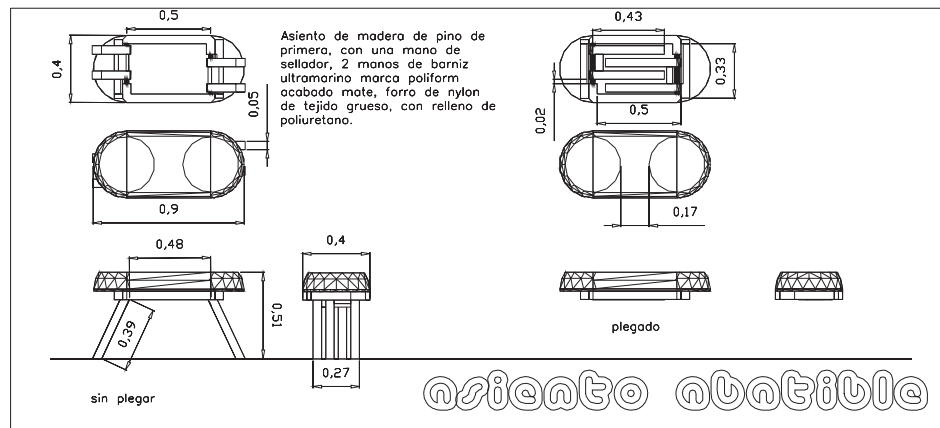
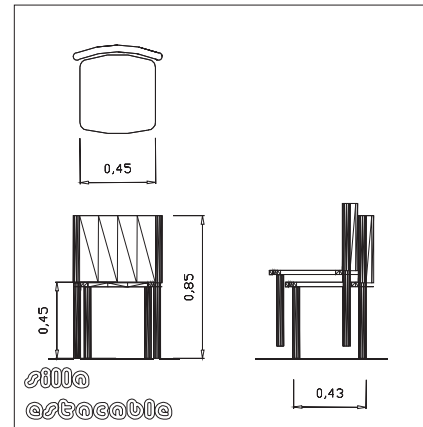
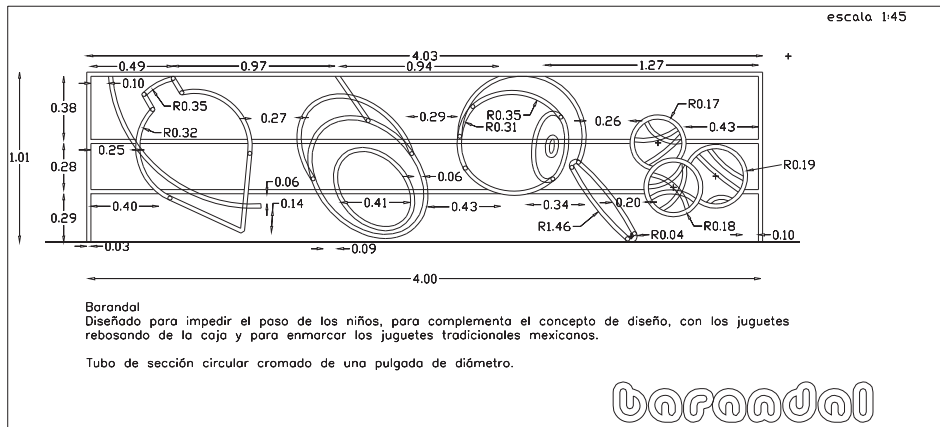
SIMBOLOGÍA

ANOTACIONES

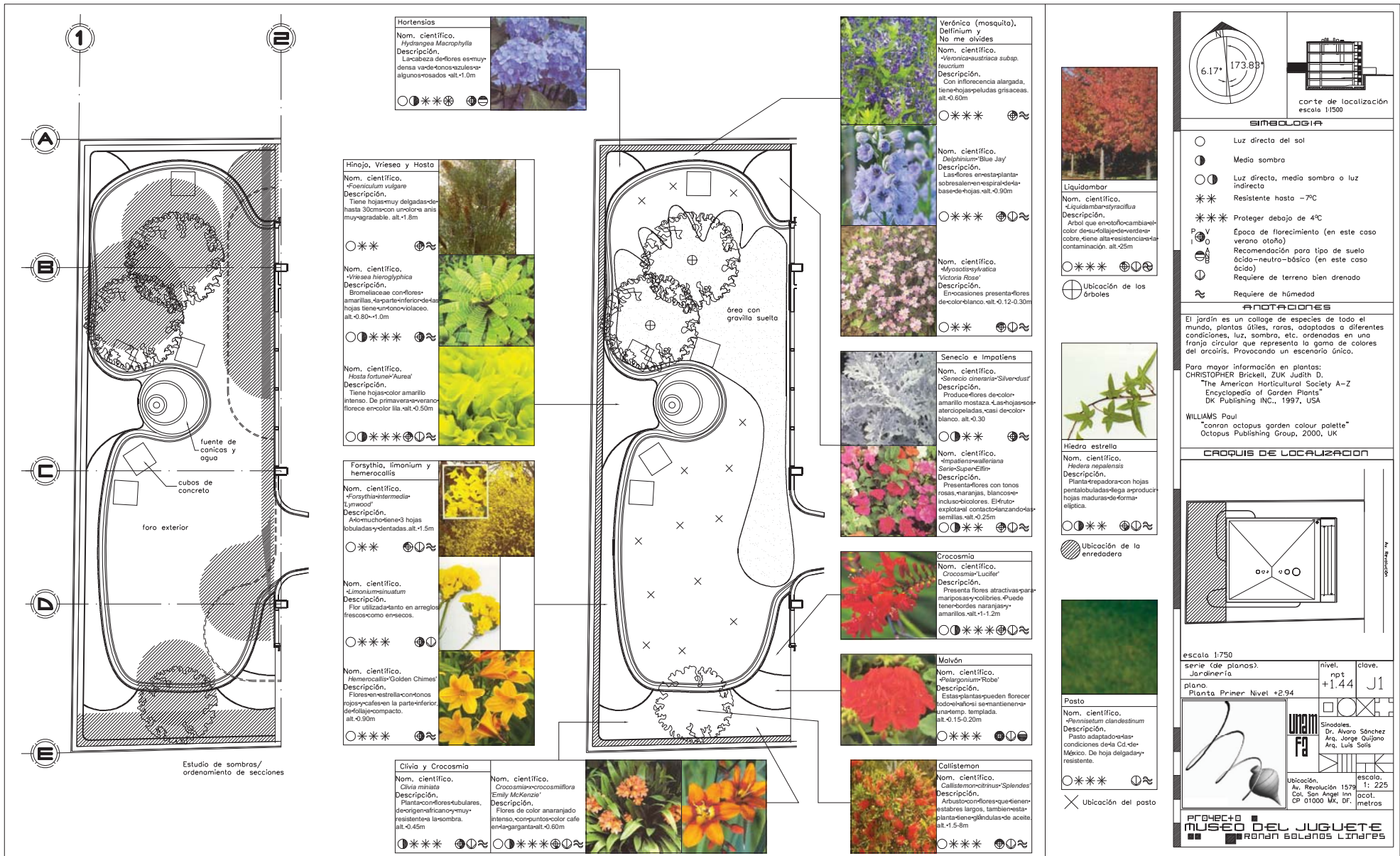
CAQUIS DE LOCALIZACIÓN

serie (de planos). Carpintería	nivel. npt NA	clave. CA2
plano. Detalles de Carpintería, Servicios		
Sinodales. Dr. Alvaro Sánchez Arq. Jorge Quijano Arq. Luis Solís		
Ubicación. Av. Revolución 1579 Col. San Ángel Int. CP 01000 Wx, DF.		
escala. 1: 225 dcat. metros		

PROYECTO
MUSEO DEL JUGUETE
RONAN SOLÍS LINARES



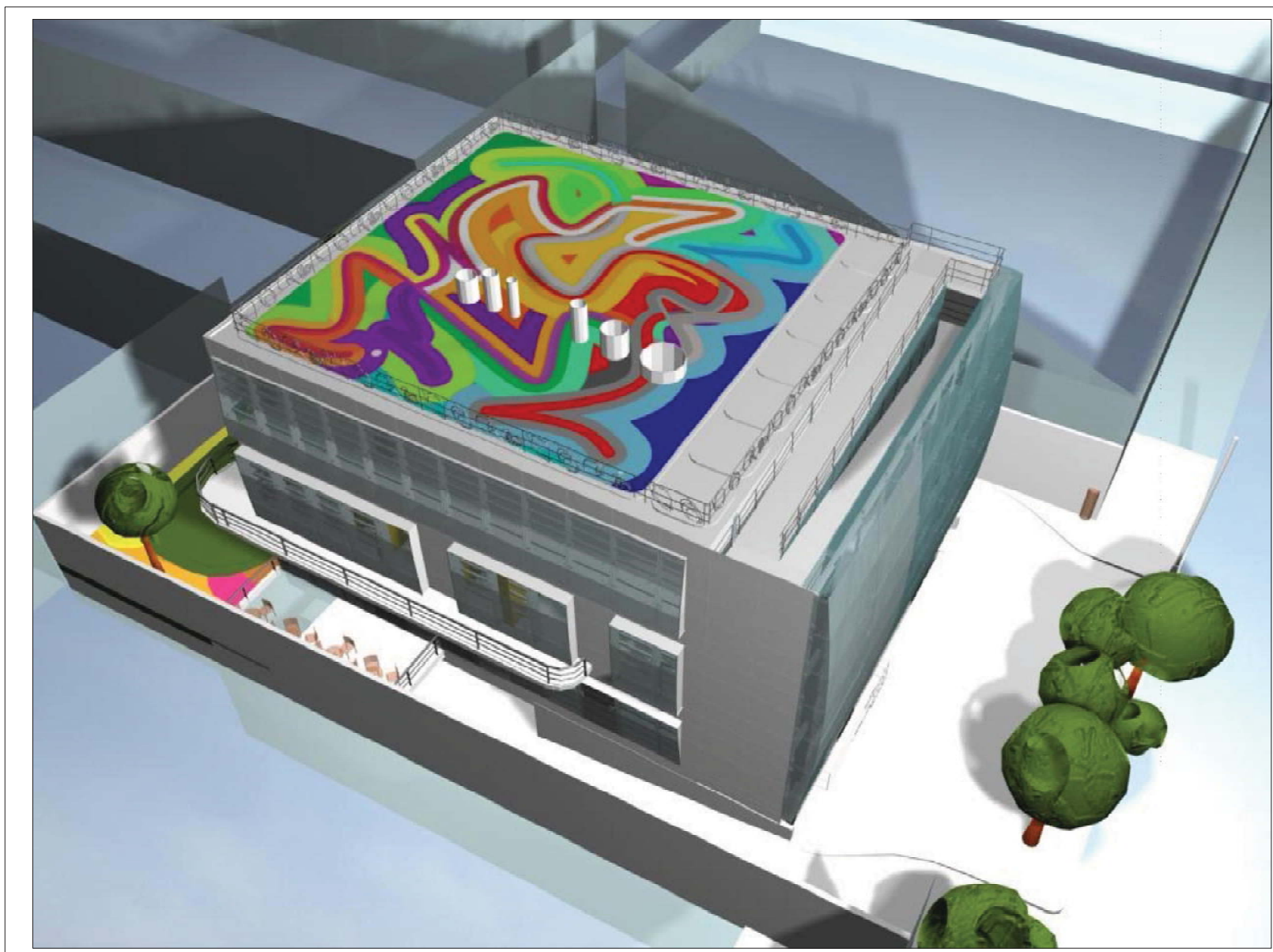
BIMBOCOP	
FUNDACIONES	
CARRILES DE LOCALIZACION	
serie (de planos). Mobiliario	nivel. npt NA
plano. Detalles de Mobiliario especial	Clave. M1
Plano distorsionado con la función de ocultar para mejor estudio de modelos en tercera dimensión	Sinodales. Dr. Alvaro Sánchez Arq. Jorge Guajano Arq. Luis Solís
	Ubicación. Av. Revolución 1579 Col. San Ángel Int. CP 01000 MX, DF
escala. 1: 225 métricos	
MUSEO DEL JUGUETE MUSEO DEL JUGUETE	







SIMBOLOGÍA

serie (de planos). Perspectivos	nivel. npt NA	clave. P1
plano. Fachada Principal		
	Sinodales. Dr. Alvaro Sánchez Arq. Jorge Quijano Arq. Luis Solís	escala. NA
	Ubicación. Av. Revolución 1579 Col. San Ángel Inn. Dto. Cdm. CP 01000 Méx., D.F.	NA
PROYECTO MUSEO DEL JUGUETE RODÁN SOLÍS LINARES		



SIMBOLOGÍA

serie (de planos). Perspectivos	nivel. npt NA	clave. P2
plano. Fachada Principal		
		Sinodales. Dr. Alvaro Sánchez Arq. Jorge Quijano Arq. Luis Solís
Ubicación. Av. Revolución 1579 Col. San Ángel Inn CP 01000 Mx, Df.		escala. NA

PROYECTO **MUSEO DEL JUGUETE**
RODAN SOLÍS LINARES



Jardín "Arcoiris" en la porción poniente

Panorámico de la fachada poniente



Silüeta que se crea entre el cielo y las construcciones, vista desde el Sur

Perspectiva interior del tercer nivel, planta abierta



SIMBOLOGÍA

En las perspectivas y animaciones en general, la luz está tomada en cuenta o las 8 AM por lo que el jardín se oscurece y no encontramos un sol al 100 %, los volúmenes contextuales, están materializados en vidrio, para resaltar importancia, para que no impidan grovemente la visual y podamos mantener la observación en el proyecto

serie (de planos). Perspectivas	nivel. npt NA	clave. P3
plano. Interior tercer nivel		
Sinodales. Dr. Alvaro Sánchez Arq. Jorge Quijano Arq. Luis Solís		
Ubicación. Av. Revolución 1579 Col. San Ángel Inn CP 01000 Mx, DF.		
escala. NA		
PROYECTO MUSEO DEL JUGUETE ■ ■ ■ ROÑAN SOLÍS LINARES		

PRESUPUESTO



El museo no pretende tener una operación de recuperación de capital, puesto que es una institución de educación y divulgación, sin fines de lucro, pero si propone generar capital para el establecimiento de un fideicomiso que en un futuro pueda dar acceso a la adquisición de piezas en subastas, viáticos para invitar gente extranjera a presentar ponencias, también para poner en práctica programas en pro de la difusión de la cultura de los juguetes, y tal vez establecer un fondo de becas para el estudio de material relacionado.

Aproximación del costo de la obra

Área proyectada en edificio principal + bodegas + balcones	1110 m ²		
Costo estimado por m ²	\$ 6000		
		subtotal	6 660 000
Circulaciones verticales	340 m ²		
Costo estimado por m ²	\$ 4000		
		subtotal	1 360 000
Área de estacionamiento	968 m ²		
Costo estimado por m ²	\$ 3000		
		subtotal	2 904 000
Área verde / libre	335 m ²		
Costo estimado por m ²	\$ 800		
		subtotal	268 000
Área de laberinto en azotea	320 m ²		
Costo estimado por m ²	\$ 600		
		subtotal	192 000
		TOTAL	11 384 000
COSTO DIRECTO DE OBRA			

$$\text{HONORARIOS} = (\text{Fsx} \times \text{CD}) / 100 = \text{H}$$

$$\text{H} = (6.44 \times 11\,384\,000) / 100 = 733\,129.6$$

Donde

$$\text{Sx} = 3081 \text{ m}^2$$

$$\text{Fsx} = 6.44 \text{ (correspondiente a } 3000 \text{ m}^2)$$

$$\text{CD} = 11\,384\,000 \text{ de costo directo de la obra}$$

$$\text{H} = 733\,129.6$$

INGRESOS MENSUALES DEL MUSEO	
VISITANTES	52000
RENTA PARA EVENTOS	80000
PROYECCIONES	19200
VENTA DE LA TIENDA	20000
PUBLICACIONES	4500
DONACIONES	4000
	179700
GASTOS OPERACIONALES	150000
INGRESO MENSUAL A FIDEICOMISO	29700
DEMÁS EVENTOS GRATUITOS	

COSTO TOTAL DE LA OBRA	12 117 130
-------------------------------	-------------------



Apéndice I Directorio de Museos

artes plásticas

MUSEO NACIONAL DEL PALACIO DE BELLAS ARTES,

Avenida Juárez y Eje Central Lázaro Cárdenas, Centro Histórico (Metro Bellas Artes), 5709-3111. * LOS GRANDES MURALISTAS: Diego Rivera, Siqueiros, Montenegro y González Camarena. Abierto martes a domingo, 10:00 a 18:00. Admisión \$25, entrada libre a estudiantes, maestros, afiliados al INSEN y domingo. * Visitas guiadas al 5512-2593 ext. 199, martes a viernes, 10:00 a 16:00 horas. * Acceso para silla de ruedas. (Centro)

MUSEO JOSE LUIS CUEVAS,

Academia 13, Centro Histórico (Metro Zócalo), 5542-6198. * En la sala *Erótica*, el autor presenta su obra en torno al tema. Abierto martes a domingo, 10:00 a 18:00 horas. Admisión general \$8, entrada libre a estudiantes, maestros, afiliados al INSEN con credencial y domingo. (Centro)

MUSEO SOUMAYA,

Plaza Loreto, Altamirano 46, Tizapán San Angel, 5616-3731; internet: www.soumaya.com.mx. * En cinco salas se reúnen ejemplos del retrato mexicano de los siglos XVIII y XIX; arte barroco mexicano e hispanoamericano; artes decorativas y escultura europea; en esta última sobresale una colección con más de 70 obras de Augusto Rodin. Abierto miércoles a lunes, 10:30 a 18:30; miércoles hasta las 20:30. Admisión \$10, descuento del 50% a estudiantes con credencial, afiliados al INSEN, niños menores de 12 años y lunes entrada libre. Visitas guiadas sábado, 16:00; domingo, 14:00 horas. (Sur)

MUSEO DEL CARMEN,

Revolución esquina Monasterio, San Angel, 5616-2816. * Capilla doméstica, Cristo de caña, pinturas de Villalpando, Virgen de Talavera y esculturas. En la sacristía: muebles coloniales, pinturas de Correa y Becerra. En la cripta: momias. En el claustro y jardín una visión de la arquitectura carmelita durante la Colonia. Abierto martes a domingo, 10:00 a 16:45 horas. Admisión \$16, domingo y días festivos entrada libre. * Acceso para silla de ruedas. (Sur)

MUSEO NACIONAL DE LA ESTAMPA,

Avenida Hidalgo 39, Plaza de la Santa Veracruz, Centro Histórico (Metro Hidalgo o Bellas Artes), 5521-2244. * PROCESO HISTORICO DE LA ESTAMPA EN MEXICO. Obra gráfica de la época prehispánica y diferentes modelos de máquinas de impresión como homenaje a los Trabajadores de la Sociedad Mexicana de Grabadores del Taller de la Gráfica Popular. Obras de Picheta, Manila, Orozco, Capdevila, Siqueiros, Beloff, Bracho y Mexiac, entre otros. Abierto martes a domingo, 10:00 a 18:00 horas. Admisión \$10, entrada libre a maestros, estudiantes, niños, afiliados al INSEN y domingo. * Acceso para silla de ruedas. (Centro)

MUSEO DOLORES OLMEDO PATIÑO,

Avenida México 5843, La Noria, Xochimilco (Metro La Noria), 5555-0891 y 5555-1016. * Asentado en un casco de hacienda del siglo XVI, el museo posee la colección más importante de la producción artística de Diego Rivera. Alberga además obras de Frida Kahlo y Angelina Beloff; una valiosa colección de 600 piezas prehispánicas; muebles y objetos de la época colonial y una muestra de arte popular. Abierto martes a domingo, 10:00 a 18:00 horas. Admisión general \$20, estudiantes y maestros con credencial \$10, afiliados al INSEN entrada libre. (Sur)

MUSEO DE LA SHyCP, ANTIGUO PALACIO DEL ARZOBISPADO,

Moneda 4, esquina Lic. Verdad, Centro Histórico (Metro Zócalo), 5228-1245. * Reúne el acervo patrimonial de la Secretaría de Hacienda y Crédito Público, resultado de los programas de rescate y restauración. Mobiliario, pintura religiosa, filatelia fiscal, numismática y tapices. Alberga una selección de la Colección Pago en Especie, con las grandes firmas de la pintura mexicana. Abierto martes a domingo, 10:00 a 18:00. Admisión \$8, descuento a estudiantes y afiliados al INSEN. Visitas guiadas previa cita al 5228-1245, lunes a viernes, 10:00 a 17:00 horas. (Centro)

centros culturales

CENTRO CULTURAL ISIDRO FABELA,

Casa del Risco, Plaza de San Jacinto 15, San Angel, 5616-2711. * MARIO PALACIO KAIM presenta TEOREMA. Muestra integrada por 84 serigrafías y 3 dibujos. Cierra 19 de marzo. * Exposición permanente: VISION ACTUAL DE LA COLECCION ISIDRO FABELA. Muestra que reúne más de 400 piezas dispuestas en 7 salas: Salón barroco; Arte religioso y europeo; Retrato europeo; Paisajes y escenas cotidianas europeas; Comedor del matrimonio Fabela y Pintura mexicana de los siglos XIX y XX. Abierto martes a domingo, 10:00 a 17:00 horas. (Sur)

Casa de Cultura Chalchiuhtlicue, Avenida López Mateos esquina prolongación Avenida Tezozómoc, Cerro del Marqués, Valle de Chalco, Estado de México. * Reúne una amplia colección de materiales arqueológicos procedentes de la ancestral comunidad de Xico. Cuenta con gráficos, fotografías y publicaciones. Abierto lunes a domingo, 10:00 a 14:00 y 16:00 a 19:00 horas. (Norte)

MONASTERIO AGUSTINO DE SAN JUAN EVANGELISTA,

Morelos 10, esquina Avenida Tláhuac, Tláhuac, 5608-0163. * Construcción de la segunda mitad del siglo XVI, los muros del claustro conservan pintura mural, en la que los indígenas plasmaron diversos pasajes de la vida de Jesús y retratos de mártires y santos. Se conservan los restos de un embarcadero prehispánico. Abierto martes a domingo, 10:00 a 17:00 horas. Visitas guiadas previa cita. (Sur)

MUSEO DE LA POLICIA PREVENTIVA DEL D.F.,

Victoria 82, Centro Histórico (Metro Balderas). * Recinto de la antigua Sexta Inspección donde se muestra la historia de los

cuerpos de seguridad de la capital, desde el mundo prehispánico hasta nuestros días. Cuenta con una sala de vehículos con varios de los primeros transportes del cuerpo de bomberos. Abierto lunes a viernes, 9:30 a 19:00 horas. (Centro)

MUSEO DE LA CULTURA TLATILCA,

Vía Dr. Gustavo Baz 200, Naucalpan, Estado de México, 5300-2705. * Cultura de los 4 mil años que reúne más de 240 piezas del preclásico inferior, donde sobresalen las figuras de las llamadas «mujeres bonitas», símbolo de la fertilidad, los saltimbanquis o acróbatas y las vasijas de uso cotidiano, inspiradas en la naturaleza. Abierto lunes a viernes, 9:00 a 18:00; sábado y domingo, 10:00 a 17:00 horas. Entrada libre. (Norte)

MUSEO ESCULTORICO GELES CABRERA,

Xicoténcatl 181, esquina Corina, El Carmen Coyacacán. * Exhibe la producción de esta artista, una de las primeras escultoras que rompieron con la volumetría costumbrista de la figura para explorar otras posibilidades. Abierto lunes a viernes, 10:00 a 13:00 y 16:00 a 18:00; sábado, 9:00 a 12:00 horas. Previa cita 5688-3016. (Sur)

MUSEO ARQUEOLOGICO DE TENAYUCA XOLOTL,

Tizoc contraesquina Quetzalcóatl, plaza principal del poblado de San Bartolo Tenayuca, Tlalnepantla, Estado de México, 5391-0780. * Colección de esculturas en piedra que incluye figurillas prehispánicas, entre ellas un Huehuetéotl tallado en basalto negro, de rasgos muy estilizados. En cerámica sobresale un molde para elaborar figurillas y un doble plato trípode con dos depresiones. Una maqueta reconstruye la última etapa de la pirámide y una serie de fotografías detallan el proceso de exploración. Abierto martes a domingo, 10:00 a 16:45 horas. Admisión \$17, entrada libre a estudiantes con credencial, maestros, afiliados al INSEN y domingo y días festivos. * Acceso para silla de ruedas. (Norte)

foros abiertos

CENTRO ARTESANAL INDEPENDENCIA DEL IMSS,

calle San Ramón 31, San Jerónimo Lidice. * EXPOSICION DE MONITORES. Colectiva plástica que incluye cerámica, tapiz, orfebrería, escultura, esmalte, piel y vidrio, entre otras. Abierto lunes a viernes, 10:00 a 16:00 y 17:00 a 20:00 horas. Cierra 23 de marzo. (Sur)

DADA X,

Bolívar 31, 2o piso, Centro. * DIVERSIDAD SEXUAL. Colectiva en la que participan Rocío Hidalgo, Joaquín de Hidalgo, Federico Sánchez y Andrea Peláez. Abierto viernes y sábado, 22:00 a 2:00 horas. Cierra 18 de marzo. (Centro)

CENTRO NIÑOS HEROES,

Avenida Popocatepetl 276, Santa Cruz Atoyac, 5604-6700 ext. 4381. * ARIEL MIRAMONTES presenta ¡Y UNA MUJER... SOLA! Pintura. Abierto lunes a viernes, 10:00 a 19:00 horas. Cierra 7 de abril. (Centro)

ALIANZA FRANCESA POLANCO,

Sócrates 156, esquina Homero, Polanco. * PATRICK PETERSON BECERRA presenta VACACIONES EN LA PLANICIE DALINIANA. Dibujo. Abierta lunes a jueves, 8:00 a 20:00; viernes, 9:00 a 18:00; sábado, 9:00 a 17:00 horas. Cierra 28 de abril. (Centro)

BANCO NACIONAL DE COMERCIO EXTERIOR,

Edificio Ajusco, planta baja, Periférico Sur 4333, Torres de Padierna. * CALEIDOSCOPIO: LENGUAJES CONTEMPORANEOS. Colectiva que incluye diversas disciplinas plásticas. Abierta en días y horas hábiles. (Sur)

CENTRO DE LA IMAGEN EPSON,

Ejército Nacional 926, Polanco, 5615-3200. * DANIEL PONZANELLI presenta ESPEJISMOS. Escultura. Abierto lunes a viernes, 10:00 a 17:00 horas. (Centro)

CASA DEL OBISPO, CENTRO DE ARTE, DISEÑO Y CULTURA,

Juárez 1, San Angel, 5550-3196. * JESUS REYES FERREIRA «CHUCHO REYES»... ORGULLO DEL ARTE POPULAR MEXICANO. Se presenta de manera permanente parte de la obra de este artista en la que sobresalen los temas que trabajó durante su vida: monjes y retratos de santos, Adanes y Evas, desnudos, solos o lanzados del paraíso, Amazonas circenses y sus famosos gallos. Abierta miércoles a domingo, 11:00 a 19:00 horas. (Sur)

LOTERIA NACIONAL,

Paseo de la Reforma 1, Centro Histórico (Metro Hidalgo), 5703-2867. * CONCIERTO CROMATICO. Colectiva plástica en la que participan Silvia Rivera, Ana Laura Arakelian, Eugenia Pérez y Luis Acosta, entre otros. Abierto lunes a viernes, 9:00 a 15:00 y 17:00 a 19:00 horas. (Centro)

REAL SEMINARIO DE MINAS,

Guatemala 90, Centro Histórico (Metro Zócalo), 5550-7863. * ITINERARIOS GRAFICA MEXICANA 60-90. Gráfica. Cuarta entrega del proyecto MUCA Móvil. Abierto martes a domingo, 10:00 a 18:00 horas. Cierra 26 de marzo. (Centro)

RADIO EDUCACION,

Angel Urzaa 622, Del Valle. * OBRA PICTORICA DEL GRUPO OLLINI. Muestra integrada por obra de Miriam Mejía, Carlos Ramírez y Arturo de los Santos, como artista invitado participa Jos é Zúñiga. Abierto lunes a domingo, 10:00 a 21:00 horas. Cierra 23 de marzo. (Sur)

ALIANZA FRANCESA DEL VALLE,

Patricio Sanz 1056, esquina Angel Urzaa, Del Valle, 5523-4626. * FAVIAN VERGARA presenta DESNUDO COMUNICATIVO. Pintura y fotografía. Abierta lunes a viernes, 9:00 a 13:00 y 16:00 a 19:00 horas. (Sur)

LA TIRADA,

Insurgentes Sur 317, Hipódromo Condesa, 5574- 2506. * OSCAR ODIN SALDAÑA presenta PLASTICO DEL ALMA. Obra

pictórica que muestra la supervivencia de los habitantes en los extremos de la ciudad. Abierto lunes a sábado, 11:00 a 23:00 horas. (Sur)

MONUMENTO A LA REVOLUCION,

Plaza de la República s/n, Tabacalera (Metro Revolución). * REVOLUCION Y VIDA COTIDIANA. Muestra fotográfica del Archivo Casasola. Una forma de conocer nuestra ciudad como era antes de 1910. Abierto martes a sábado, 9:00 a 17:00; domingo, 9:00 a 15:00 horas. (Centro)

TEMPLO DE SAN AGUSTIN,

República de El Salvador 70, casi esquina Isabel la Católica, Centro. * JANNIS KOUNELLIS presenta ARTE POVERA. El autor presenta obras realizadas expresamente para este espacio. Abierto lunes a viernes, 11:00 a 17:00 horas. Cierra 28 de marzo. (Centro)

PALACIO DE LA ESCUELA DE MEDICINA,

Brasil 33, esquina Venezuela, Centro Histórico (Metro Zócalo), 5529-6416. * INSTRUMENTOS EUROPEOS DE TORTURA Y PENA CAPITAL DE LA EDAD MEDIA AL SIGLO XIX. Abierto martes a viernes, 9:00 a 18:00; sábado y domingo, 9:00 a 19:00 horas. Admisión general \$20, afiliados al INSEN, maestros y estudiantes \$10. (Centro)

TLACOQUEMECATL-JARDIN DE LOS COLORES,

Tlacoquemécatl y Moras, Del Valle. Cerca de 30 pintores exponen variedad de obras realizadas en distintas técnicas; la variedad incluye calidades de trabajo, lo mismo que precios. Domingo, 11:00 a 15:00 horas. (Sur)

fotografía

CASA DE LA CULTURA ENRIQUE RAMIREZ Y RAMIREZ,

Vidal Alcocer 280, Morelos. * CRISTAL AUSTRIACO. Muestra fotográfica. Abierta lunes a viernes, 10:00 a 18:00 horas. Cierra 31 de marzo. (Centro)

LA TIBURONERA,

Zitácuaro 26, Condesa, 5260-3680. * CHRISTIAN WENHAMMAR presenta MOSAICOS FOTOGRAFICOS. Abierta lunes a viernes, 10:00 a 17:00 horas. (Sur)

CENTRO DE LA IMAGEN,

Plaza de la Ciudadela 2, esquina Balderas, Centro Histórico (Metro Balderas), 5709-5914. * EN LINEA. Colectiva fotográfica de la revista virtual *Lente por lente*. * BITACORA DE JAN HENDRIX. Por primera vez se exponen las imágenes de los «apuntes de viaje» del proyecto itinerante del reconocido artista holandés. * APRENDIENDO MENOS. Obra fotográfica de Gabriel Orozco, Richard Wentworth y Fischli & Weiss. Abierto martes a domingo, 10:00 a 18:00 horas. (Centro)

galerías

GALERIA DE LA CASA DE LA CULTURA VENUSTIANO CARRANZA,

Lázaro Pavia 226, Jardín Balbuena, 5552-7209. * GUSTAV KLIMT Y EGON SCHIELE. Acuarela y dibujo en impresiones facsímiles. De las colecciones de la Albertina de Viena y de propiedad particular. Abierta lunes a viernes, 9:00 a 21:00; sábado y domingo, 8:00 a 20:00 horas. Cierra 31 de marzo. (Centro)

• GALERIA DEL VALLE,

López Cotilla 706, Del Valle. * BENNY STRANGMALER presenta RETROSPECTIVA. Obra en diversas técnicas. Abierta martes a domingo, 10:00 a 17:00 horas. (Sur)

CASA LAMM,

Alvaro Obregón 99, Roma, 5514-4899. * SAUL KAMINER presenta LAS VOCES DE LA TIERRA. Oleo y escultura. Abierta lunes a sábado, 11:00 a 14:00 y 16:00 a 18:00 horas. (Centro)

GALERIA DEL CONSEJO BRITANICO,

Lope de Vega 316, Polanco. * FRANCES TURNER presenta STRANGERS TO OURSELVES WOMAN'S CLOTHING AND OTHER PAINTINGS. Retrato al óleo de mujeres. Abierta lunes a viernes, 10:00 a 17:00 horas. Cierra 2 de junio. (Centro)

GALERIA DE ARTE MEXICANO,

Gobernador Rafael Rebollar 43, San Miguel Chapultepec, 5273-1261. * PABLO AMOR. OBRA RECIENTE. Pintura. Abierta lunes a viernes, 10:00 a 19:00 horas. Cierra marzo. (Centro)

GALERIA DE ARTE IZTAPALAPA,

de la Universidad Autónoma Metropolitana, Gregorio Torres Quintero y Prolongación Quetzal, La Purísima, 5724- 4820. * MAURICIO GARCIA GONZALEZ presenta MOTUS-EXTREMUM VITAE TEMPUS. Dibujo. Abierta lunes a viernes, 10:00 a 18:00 horas. (Centro)

GALERIA METROPOLITANA,

Medellín 28, Roma, 5511-2653. * ALONSO MATEO presenta HERITAGE FAMILIAL. Instalación. Abierta martes a domingo, 10:00 a 18:00 horas. * Acceso para silla de ruedas. (Centro)

CASA DE LA PRIMERA IMPRENTA,

Lic. Primo Verdad 10, Centro Histórico (Metro Zócalo), 5522-1535. * ANGELINA presenta HISTORIAS DE CIUDAD. Instalación. * CARLOS OCEGUERA presenta LA IMAGEN COTIDIANA. Pintura. * MARCELO BALZARETTI presenta LA LEYENDA DORADA. Gráfica. Abierta lunes a viernes, 10:00 a 18:00; sábado 10:00 a 17:00 horas. (Centro)

GALERIA LA ESMERALDA,

Centro Nacional de las Artes, Río Churubusco y Calzada de Tlalpan, Country Club (Metro General Anaya). * DIBUJO, PINTURA E INSTALACION. Colectiva que reúne el trabajo de tres profesores de la Escuela Nacional de Pintura, Escultura y Grabado La Esmeralda. Abierta lunes a viernes, 10:00 a 19:00; sábado, 11:00 a 16:00 horas. (Sur)

GALERIA DEL SALON DE LA PLASTICA MEXICANA,

Colima 196, Roma, 5525-7274, 5514-4592. * ARTURO MARQUEZ presenta ENTRADA AL TEMPLO O LA REALIDAD ILUSORIA. Pintura y dibujo. Cierra 15 de abril. * SECRETOS DEL CORAZON. Colectiva en torno al día de San Valentín. Cierra 18 de marzo. * EL PODER DE LA IMAGEN COLECTIVA. Muestra colectiva que reúne escultura, grabado y pintura. * 50 AÑOS DEL SALON DE LA PLASTICA MEXICANA. Colectiva de aniversario. Abierta lunes a viernes, 10:00 a 18:00; sábado, 10:00 a 14:00 horas. Cierra marzo. (Centro)

historia

MUSEO NACIONAL DE LA REVOLUCION,

Plaza de la República, sótano oriente del Monumento a la Revolución, Tabacalera (Metro Revolución), 5546- 2115 y 5566-1902. * A través de mapas, dioramas, objetos, documentos, grabaciones orales, fotografías y periódicos de la época, se narra la historia de México de 1867-1917. Abierto martes a sábado, 9:00 a 17:00; domingo, 9:00 a 15:00 horas. Admisión \$6, estudiantes, maestros y afiliados al INSEN \$3; domingo entrada libre pública en general. (Centro)

MUSEO DE LA CIUDAD DE MEXICO,

Pino Suárez 30, Centro Histórico (Metro Pino Suárez), 5542-0083, 0487, 0671 y 5522-3640; internet: www.arts-history.mx/mxm.html. * VISION DE LA CIUDAD DE MEXICO, antigua casa de los Condes de Calimaya cuya colección incluye una serie de maquetas que reproducen fachadas y construcciones representativas de la arquitectura, que se ha visto determinada por la historia, entre ellas: la Casa de los Azulejos, El Pocito, Angel de la Independencia, Torre Latinoamericana y Fuente del Salto del Agua. Abierto martes a domingo, 10:00 a 18:00 horas. Admisión \$10, maestros y estudiantes con credencial \$5, niños menores de 5 años, afiliados al INSEN y domingo entrada libre. Visitas guiadas. (Centro)

casas-museo

MUSEO CASA ESTUDIO DIEGO RIVERA Y FRIDA KAHLO,

Diego Rivera y Altavista, San Angel, 5616-0996, 5550-1189 y 5280-8771. * OBRAS DE DIEGO RIVERA Y FRIDA KAHLO. Casa convertida en museo donde Rivera vivió con Frida Kahlo y realizó una importante etapa de su producción artística. Abierto martes a domingo, 10:00 a 18:00. Visitas guiadas martes a viernes, 12:00 a 16:00 horas, previa cita. Admisión \$10, descuento a estudiantes y maestros, entrada libre a afiliados al INSEN y domingo. (Sur)

MUSEO CASA DE LA BOLA,

Parque Lira 136, Tacubaya, 5515- 5582 y 8825. * Mansión virreinal con interiores estilo siglo XIX y amplios jardines. En el sitio se hospedaron visitantes ilustres como la Güera Rodríguez y José Zorrilla. Su último propietario, Antonio Haghenbeck, decoró los interiores de la planta alta con tapicería, cortinajes, espejos, candiles y obras de arte europeas y mexicanas, convirtiéndola en una mansión al gusto ornamental de la segunda mitad del siglo XIX en la alta burguesía mexicana. * Visitas guiadas domingo, 11:00 a 17:00 horas; entre semana únicamente previa cita. Admisión general \$20, estudiantes, maestros y afiliados al INSEN \$10, niños menores de 12 años entrada libre. (Centro)

también museos

MUSEO DEL EJERCITO Y FUERZA AEREA

(ex convento de Betlemitas), Filomeno Mata y Tacuba, Centro Histórico (Metro Bellas Artes), 5512-3215 y 5512-7586. * La colección permite seguir las etapas en las que se divide la historia de México: desde el armamento español que enfrentaron los indígenas de América, hasta las armas de fuego de uso diario. Los monitores son un apoyo en este recorrido en el que los Niños Héroes ocupan un primer lugar. Abierto martes a sábado, 10:00 a 18:00; domingo y días festivos, 10:00 a 16:00 horas. Entrada libre. (Centro)

MUSEO DE CERA DE LA VILLA,

Calzada de los Misterios 880, La Villa, frente al domo de la nueva basílica. * Exhibición de 15 figuras históricas, ambientadas con elementos propios de su época: San Martín de Porres, Vicente Guerrero, Benito Juárez y Margarita Maza de Juárez, Francisco Sarabia y Pío XII, la Virgen Morena y Pedro Infante como príncipe Tizoc. Abierto lunes a domingo, 9:30 a 20:00 horas. (Norte)

MUSEO DE CERA DE LA CIUDAD DE MEXICO,

Londres 6, Juárez, 5546-7670. * PERSONAJES EN CERA de la historia de México y del mundo, de la política y la vida cultural, desde Guadalupe Victoria y Pancho Villa hasta Miguel de la Madrid. Artistas nacionales e internacionales, y personajes de la fantasía y el terror. Abierto lunes a viernes, 11:00 a 19:00; sábado y domingo, 10:00 a 19:00 horas.

(Centro)

Apéndice II Análisis de Estructura

El terreno se encuentra ubicado en una zona de tipo I, con una excelente capacidad de resistencia a la compresión, el terreno no presenta ningún indicio de banco de arena o cavernosidad, puesto que ha tenido construcciones previas sin ningún daño notorio. La propuesta estructural consiste en sembrar un edificio, con una cimentación a base de contratrabes de liga con losa tapa, planteada en 5 niveles, 2 de estacionamiento y 3 de utilidad pública, como museo.

Los esfuerzos base requeridos en materiales son: Concreto $f'c = 250 \text{ kg/cm}^2$ Acero $f_y = 4000 \text{ kg/cm}^2$ Resistencia del terreno 8 ton/m^2 (min.)

Análisis de cargas Azotea

Elemento	Material	Espesor cm	Peso volumétrico	Peso unitario
Losa	Concreto	0.10	2400 kg/m ³	240 kg/m ²
Lámina	Lámina	Calibre 22		10 kg/m ²
Firme	Concreto	.05	2400 kg/m ³	100 kg/m ³
Piso	Ped. de mosaico	.02	2200kg/m ³	44 kg/m ²
Plafón				40 kg/m ²
			Carga de diseño	434 kg/m²
			Carga viva	150 kg/m ²
			Peso por sismo	40 kg/m ²
			Carga total	624 kg/m²

Losa

Elemento	Material	Espesor cm	Peso volumétrico	Peso unitario
Losa	Concreto	0.10	2400 kg/m ³	240 kg/m ²
Lámina	Lámina	Calibre 22		10 kg/m ²
Firme	Concreto	.05	2400 kg/m ³	100 kg/m ³
Piso	Terrazzo	.02	2200kg/m ³	44 kg/m ²
Plafón				40 kg/m ²
			Carga de diseño	434 kg/m²
			Carga viva	200 kg/m ²
			Peso por sismo	40 kg/m ²
			Carga total	674 kg/m²

Muro

Elemento	Material	Espesor cm	Peso volumétrico	Peso unitario
Aplanado	Mortero	0.015	2000 kg/m ³	30 kg/m ²
Tabique	Tabique	0.12	1100 kg/m ³	192 kg/m ²
Aplanado	yeso	0.015	1100 kg/m ³	21 kg/m ²
			Carga total	243 kg/m²

Portantes perimetrales

Elemento	Material	Espesor cm	Peso volumétrico	Peso unitario
Recubrimiento	Lam Abeti Alta pres.	0.004	1400kg/m3	6 kg/m2
Recubrimiento	Cristal	.013	1800kg/m3	24 kg/m2
Tabique	Tabique	0.12	1100 kg/m3	192 kg/m2
Portantes	Acero	.	.	50 kg/m2
			Carga total	272 kg/m2

Sótano 2 (losa tapa)	Losa	23.55 x 24.80 = 584 m2	584 m2 x 674 kg/m2 = 393616 kg	
			Montacoches 2000 kg x 2 = 4000 kg	Total 397616 kg
Sótano 1 (losa tapa)	Losa	23.55 x 24.80 = 584 m2	584 m2 x 674 kg/m2 = 393616 kg	Total 393616 kg
Nivel 1	Losa	23.25 x 17.82 = 415 m2	415 m2 x 674 kg/m2 = 279710 kg	
	Portante Per.	272 kg/m2 / .20 m = 136 kg /ml 17.82 m x 2 = 35.64 m x 136 kg /m = 4847 kg	23.25 m x 2 = 46.5 m x 136 kg /m = 6324 kg	
	Muros	243 kg/m2 / .15 m = 1620 kg/ml	63.07 m x 1620 kg/ml = 102173 kg	total portante perimetral = 11171 kg
				279710 kg 11171 kg 102173 kg Total 393054 kg
Nivel 2	Losa	23.25 x 17.82 = 415 m2	415 m2 x 674 kg/m2 = 279710 kg	
	Portante Per.	272 kg/m2 / .20 m = 136 kg /ml 17.82 m x 2 = 35.64 m x 136 kg /m = 4847 kg	23.25 m x 2 = 46.5 m x 136 kg /m = 6324 kg	
	Muros	243 kg/m2 / .15 m = 1620 kg/ml	48m x 1620 kg/ml = 77760 kg	total portante perimetral = 11171 kg
				279710 kg 11171 kg 77760 kg Total 368641kg
Nivel 3	Losa	23.25 x 17.82 = 415 m2	415 m2 x 674 kg/m2 = 279710 kg	
	Portante Per.	272 kg/m2 / .20 m = 136 kg /ml 17.82 m x 2 = 35.64 m x 136 kg /m = 4847 kg	23.25 m x 2 = 46.5 m x 136 kg /m = 6324 kg	
				total portante perimetral = 11171 kg
				279710 kg 11171kg Total 290881kg
Azotea	Losa	23.25 x 17.82 = 415 m2	415 m2 x 674 kg/m2 = 279710 kg	Total 279710 kg

Peso total del edificio	
Sot 2	397616 kg
Sot 1	393616 kg
Niv 1	393054 kg
Niv 2	368641kg
Niv 3	290881kg
Az	279710 kg
Tot.	2123518 kg

Área de apoyo

$A_p = ct/cc$; carga total / resistencia del terreno $A_p = 2123.518 \text{ T} / 10 \text{ T/m}^2 = 212.3 \text{ m}^2$

$212.3 \text{ m}^2 <$ área del terreno, no requiere de cimentación profunda

sup. Terreno = 584 m^2

$p_c =$ presión de contacto = carga total / sup. de terreno $p_c = 2123518 \text{ kg} / 584 \text{ m}^2 = 3.63 \text{ T/m}^2$
profundidad = h

compensación = presión de contacto – presión permisible $c = 3.63 \text{ T/m}^2 - 10 \text{ T/m}^2 = -6.37 \text{ T/m}^2$

$h =$ compensación – presión permisible / peso específico del suelo $h = -6.37 \text{ T/m}^2 - 10 \text{ T/m}^2 / 1.6 \text{ T} \quad h = -10.23 \text{ m} >$

Apéndice III Encuesta preliminar de estudio

Por favor responde esta encuesta y manda tu respuesta a las 6 preguntas en un mail

1 Que edad tienes? >2 A que edad tuviste tu primer juguete? >3 Cual es/fue tu juguete favorito? >4 A que edad dejaste de jugar con juguetes?>5 Sientes que la Cd. de México debe de contar con un museo del juguete?>6 (si la respuesta anterior es si) Crees que ese museo deba contar con algo en particular?

1 **48 años** Mujer

2

3 juguetes favoritos: **view master, matatenas y pelota de volleyball**

4 dejo de jugar a los **16**

5 MJ en CD. de MX **si**

¿Porqué? por que seria un espacio donde se pueden documentar los elementos y materiales que se emplean para jugar, ya que cada cultura ha diseñado sus propipos juguetes. Además sería un espacio para que esos juguetes y juegos no se pierdan.

6 algo en particular: Me gustaria que contara con una sala donde se mostraran los juguetes hechos de plantas, semillas, frutos, etc y se describiera la cultura que los elaboró y las plantas que empleo para su elaboración. Es importante dar a conocer a los niños y tambien a los adultos los materiales que se emplearon y en este caso de plantas para darle importancia a la naturaleza y demostrar nuestra dependencia de ella, ya que se nos olvida que dependemos de las plantas para vivir. También me gustaría que incluyera estadísticas de la popularidad de los juguetes por estrato social o diferentes culturas, así como edades. Otra información relevante seria su popularidad a lo largo de este siglo, ya que recuerdo que los juguetes caen en desuso y despues resurgen. Tal vez estas estadísticas podrian estar relacionadas en un panel con hechos relevantes de esas fechas, por ej: la llegada del hombre a la luna. primer trasplante de corazón, devaluación del peso, etc. De esta manera aunque fuera sobre juguetes tambien presentaria datos interesantes para los adultos.

6x comentarios sugerencias: Sería importante preguntar sobre el juguete favorito por edad y por sexo e incluir una pregunta sobre si todavia te gusta jugar a tu edad y a que

1 **23 años** Hombre

2 1 año

3 juguetes favoritos: **GI Joe**

4 dejó de jugar a los **7**

6 Historia de los juguetes y de algunos más en particular

1 **21 años** Mujer

2 (primeros juguetes) móvil y carrito colores que hacía ruido al moverse.

3 play mobil, después una casita de madera

4 dejó de jugar a los **12**

5 MJ en CD. de MX **por supuesto**

¿Porqué? el juguete es la manera en que el niño se comunica con la realidad que lo rodea y por lo tanto, como toda función de un museo, demuestra el mundo del ser humano desde el punto de vista de la interacción y el juego; además cada día existen muchos más juguetes y sería chido que se hiciera una recopilación divertida de la historia del juguete; también pienso que es un tema fácil de explotar a nivel museográfico, sobretodo porque se pueden hacer exposiciones temporales que tengan que ver con juguetes del extranjero o algo más específico. Definitivamente estoy de acuerdo en que exista un museo del juguete (incluyendo alguna sala del juguete mexicano).

6 algo en particular: Ya te lo puse arriba, pero creo que si sería muy importante la evolución del juguete mexicano. Algo que se me hace padre, es que el juguete es un objeto que no caduca, que siempre está vigente y esto te da chance de que hagas un museo interactivo. Al igual que la parte interactiva es buena la parte histórica y se podría combinar muy bien, para que esté dedicado a todo tipo de público, desde muy chavitos hasta adultos. A mi me gustaría una sala del juguete en escala gigantesca. Por ejemplo, una barbie gigante, un lego gigante, un playmobil gigante, y ver así com oestán hechos por dentro. Pero bueno, para eso de las ideas raras tu eres el bueno

6x comentarios sugerencias: Creo que te faltaría preguntar la locación, se que no depende mucho de tu elección, pero te podría dar una ayudadita para ver más o menos donde puede ser. Mas allá de un museo, debe ser un lugar agradable para guardar a los juguetes, la arquitectura exterior puede ser igual de divertida que la interior, con formas diferentes. Como verás no soy arquitecta, pero puedo echarte una mano en el rollo social y de diseño de comunicación del interior. De verdad que no lo dudes, está muy chi\$%&n tu tema, y si necesitas ayuda yo puedo hacerlo, claro que con una módica cantidad... Cualquier cosa ya tienes mi mail.

1 **23 años** Mujer
2 el día que nací
3 **las barbies**
4 dejo de jugar a los 11 ó 12
5 MJ en CD. de MX si
¿Por qué? así puedes ver y recordar tu infancia, todo lo que divertiste, y los niños ver como han evolucionado
6 algo en particular: una evolución de los juguetes más característicos y claro juguetes mexicanos

1 **23 años** Mujer
2 3
3 **cabbage patch**
4 dejó de jugar a los 11 años
5 MJ en CD. de MX si,
¿Por qué? pa' que los niños se diviertan y los grandes recuerden sus juguetes
6 que se deje jugar a los niños con los juguetes, que les des mas énfasis a los juguetes tradicionales y mas fáciles de adquirir.

1 **23 años** Mujer
2 primer juguete al mes de nacida
3 **Los Fisher Price**
4 dejo de jugar a los 11 años
5 MJ en CD. de MX si
¿Por qué? sería bueno que la CD cuente con el museo del juguete debido a que encuentro muy interesante y divertido ver como cambia el tipo de diversión que tienen las diversas generaciones, yo creo que a todos nos han contado nuestros padres que tipo de juguetes existían cuando eran niños y como fueron evolucionando y eran muy diferentes en nuestra generación, y si ahora vemos los juguetes de moda para niños chiquitos nos damos cuenta que la tecnología implica todo.
6 Yo creo que debe contar con juguetes de varias generaciones atrás y de como imaginas que serán los del futuro.

1 **28 años** Hombre
2 primer juguete: desde que nací, antes de nacer ya tenía muchos esperandome, sonajas, ositos de peluche, volantines, etc..
3 **tente, bici, carritos, autopistas actualmente, las muñecas, de carne y hueso.**
4 todavía juego a veces. ahora computadora, playstation, también autopistas.
5 MJ en CD. de MX si, no solo la ciudad de México, también todas las principales ciudades del mundo,
¿Por qué? porque el juguete es un elemento fundamental en el desarrollo del intelecto de cada individuo, por tanto, creo que los juguetes representan las bases de la educación de cada cultura.
6 algo en particular: una sección tipo laboratorio donde la gente pueda inventar sus propios juguetes, o ver los juguetes desarmados para ver que es lo que tienen adentro (fijación personal)
6x comentarios sugerencias: ronán, creo que desde el punto de vista de un estudiante de arquitectura, es importante que tengas una aproximación conceptual y teórica. por lo que en términos vagos y a lo mejor absurdos, creo que yo pensaría en el propio museo como un juguete, que se transforma, cambia, juegas al recorrerlo, que te diviertes simplemente con estar dentro de él. además de que forma, otra vez, parte de las bases de la educación de toda una cultura. suerte con tu tesis, diviértete! te apoya desde --- --- --- «la sabiduría me persigue..... sin embargo aun sigo siendo mas rápido»

1 **22 años** Mujer
2 primer juguete: 1
3 **una muñeca, de las grandotas**
4 dejo de jugar: 13
5 MJ en CD. de MX si
¿Por qué? si, xq es toda una tradición, el juguete ha cambiado drásticamente a lo largo del tiempo
algo en particular: con una zona histórica, una zona donde se pueda jugar, zona de colección (colecciones completas de juguetes y juguetes donados por coleccionistas), etc.

Buen tema, suerte, ---

1 **22 años** Mujer
2 al nacer me regalaron un oso de peluche que conservo hasta la fecha
3 ese oso de peluche, es un juguete que no se olvida con el tiempo
4 dejo de jugar: a los 12 años
5 MJ en CD. de MX si
¿Por qué? por que son parte de la memoria y la cultura de la gente. además expresan mucho, como épocas, sentimientos, etc.
6 algo en particular: talleres de reciclaje de juguetes abandonados y viejos para ser reutilizados por niños pobres (que altruista!!!!!!)
SUERTE!

1 **48 años** Mujer
2 Mi primer juguete, no lo recuerdo (dudo que alguien logre hacerlo) Sería mejor cambiar esa pregunta por otra más significativa en cuanto a carga de información.
3 juguete favorito: Una carreta para jugar con tierra, traía sus palas y sus cubetas. Era padrísima.
4 dejo de jugar: Es difícil definir esa edad, porque los juguetes se transforman.
¿Consideras a las plumas y las mochilas juguetes? Esas todavía me gusta coleccionarlas y jugar con ellas. ¿Las cajitas son juguetes? Todavía me gusta mirarlas y tocar sus texturas.
Dejé las muñecas y los trastes de la comida muy pronto, como a los ocho años, aun hoy en día detesto eso de la cocina y lavar los trastes.
5 Desde luego que la ciudad de México debe contar con un museo del juguete.
6 ¿Por qué? pues porque es una ciudad en donde dos de cada tres habitantes es un niño y eso sería una atracción maravillosa para el público infantil, pero además como forma de expresión cultural el juguete refleja muchas cosas. Idiosincrasia, imaginario colectivo como los sueños, obsesiones, frustraciones, creencias, formas de educación, destino de las horas de ocio. Hábitos y costumbres de una sociedad. México cuenta con una enorme tradición de juguete popular que se ha ido incorporando a la cultura de la industrialización. ¿Se ha acabado el juguete tradicional? sí, pero la imaginación del artesano mexicano es comparable con las más vivas y fructíferas del mundo. Toda la industria de la piratería, esta basada en el ingenio, que proviene de la capacidad de imaginación y juego que tiene nuestra cultura.
¿También estás pensando en juegos de palabras? Somos una de las culturas más ricas del mundo en juegos de palabras, lo dice la Academia Mexicana de la Lengua. En N.Y está la exposición de juguetes más grande del mundo, ¿la conoces? Bueno, pues creo que valdría la pena. ¿Crees que la NASA es un «play-yard» pues yo creo que sí. Ojalá que estos comentarios te sean útiles. Saludos ANA CRUZ.

- 1 **23 años** Mujer
- 2 primer juguete: desde los primeros meses
- 3 juguete favorito: **las muñecas**
- 4 dejo de jugar: 12 o 13 años
- 5 MJ en CD. de MX si

¿Por qué? Es evidente que un museo en la ciudad llama la atención y hace que los visitantes asistan a él. Yo creo que debe incluir o mostrar toda la gama de juguetes tradiciones que se han dado a lo largo de la historia del país. Cuáles son los más tradicionales, su significado, etc. Que se muestren juguetes 100% mexicanos. Creo que todos hemos tenido uno.

6 algo en particular: Bueno ya lo puse arriba; además podría ser una tienda donde se vendan los juguetes típicos y de esta forma, ayudas a los artesanos mexicanos. Que el museo sea algo atractivo no sólo para los niños (que quizá podrían divertirse mucho en él), si no también para los adultos. Como salas muy representativas de los juguetes o que te den un contexto de lo mismo.

6x comentarios sugerencias: Bueno Ronan espero que mis respuestas no sean muy fumadas, ojalazzzzzz y te sirvan de algo. De hecho el museo de la revolucón en monterrey maneja la idea de vender cosas típicas de México. Y esta padre porque cuando fui llaman mucho la atención y de hecho había una como muestra o exposición chiquita de juguetes mexicanos. Estaban como en unos cuadros o que se yo como se llaman, y hacían combinaciones muy padres sobre los juguetes. Las salas pueden estar distribuidas por épocas, o por temas.

Apéndice IV Conclusión

Las respuestas de la encuesta dieron pie a los cuestionamientos primarios, de sentido funcional y teórico, reforzaron las preguntas (sobre todo las que pensaba como preguntas más débiles), y me encaminó a trabajar.

La velocidad y exactitud son indispensables para llevar a cabo un trabajo , cuando se crea, se debe procurar crear bien y en un solo paso, esto nos da cabida a mayor produccón y le da sentido al concepto de calidad

La firmeza de estos valores culturales en la cultura mexicana provoca mayor impulso, mayor fuerza al sentido de generar un museo de esta clase, todo el cuestionamiento y analisis de valores que tiene esta tradición nos pide, nos reclama un recinto dedicado a su difusión.

El proyecto lo generé con amplia intención de diseño, integrando todos los elementos en un gran paquete que buscara cumplir con los mecanismos restrictivos y propositivos simultáneamente, busqué que en cada rincón hubiera un sistema de entretenimiento, léase como juguete, que nos mantuviera con el interés constante en este objeto arquitectónico, en lo posible me adentré en el detalle de todo lo que se fuera abriendo a mi paso, también, en contraste, deje a interés y conclusión de los curadores: la museografía, los colores y la decoración interior y exterior de este museo.

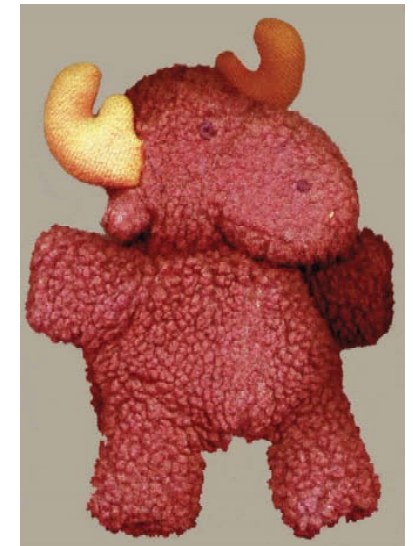
Me fue muy divertido hacer este proyecto, fue y es muy interesante el tema, sigo aprendiendo, que aún soy un niño que sueña con arquitectura,

Ronan



- Rumpus toys [en línea]:
shop a monster in my closet
<http://www.rumpus.com/shop/shop_monster.html>
Fecha de consulta: 28 mayo 2001
- Secretaría de Relaciones Exteriores, et. al.
Primera Bienal Internacional, Juguete Arte Objeto
México, Impronta Eds., 1995
p 5
- Diccionario General de la lengua española vox [en línea]:
<<http://www.vox.es/consultar.html>>
Fecha de consulta: 28 mayo 2001
- AUERBACH, Stevanne
Dr. Toy's guide on Internet
<<http://drtoy.com/>>
Fecha de consulta: 28 mayo 2001
- Inegi [en línea]:
Estadísticas Sociodemográficas
<<http://www.inegi.gob.mx/estadistica/espanol/sociodem/fsociodemografia.html>>
Fecha de consulta: 28 mayo 2001
- The State of the World's Children 2000
Maps, Map 1: Child and adolescent populations
<<http://unicef.org/sowc00/map1.htm>>
Fecha de consulta: 28 mayo 2001
- A.C. Gilbert Discovery Village
The National Toy Hall of Fame
<<http://www.acgilbert.org/nthf.htm>>
Fecha de consulta: 28 mayo 2001
- Unicef
Puppets with a purpose
<<http://www.unicef.org/puppets/>>
Fecha de consulta: 28 mayo 2001
- Los Juguetes Mexicanos
<<http://mexico.udg.mx/Tradiciones/Posadas/juguete.html>>
Fecha de consulta: 28 mayo 2001
- Comité Nacional de Lucha contra la Tuberculosis y enfermedades del aparato respiratorio
Juguemos todos el mismo juego...por la salud en México
México, Grupo Gráfico Romo, 2001
4 p
- Museo Valenciano del Juguete de Ibi
<http://www.cult.gva.es/museus/M00089/NOFRAMES_e.HTML>
Fecha de consulta: 28 05 2001
- BROSSA, Joan, et. al
Jocs & Juguets / Museu del Joguet de Catalunya - Figueres
Sant Lluís, Menorca, Triangle Postals S.L., 1998
pp 6 - 30
- NEWBERY, Elizabeth
A resource pack for teachers
Bethnal Green Museum of Childhood
Londres, V&A, s/f
2 p
- Caretas
La vida es juego
No. 1650
<<http://www.caretas.com.pe/2000/1650/secciones/indice.phtml>>
Fecha de consulta: 28 05 2001
- Minifig Museum
<<http://www.minifigmuseum.freesevers.com/>>
Fecha de consulta: 28 05 2001
- México Desconocido
Guía Nacional de museos
- Tiempo Libre
Museos
<<http://tiempolibre.com.mx>>
Fecha de consulta: 28 05 2001
- Departamento del Distrito Federal
Programa Parcial . San Angel, San Angel Inn y Tlacopac
México, Grupo Sistema de Alta Dirección, 1993

- ARNAL, Luis y Max Betancourt Suárez
Reglamento de construcciones para el Distrito Federal
México, Ed. Trillas, 1996
- MIJARES, Carlos
San Angel
México, Ed. Clío, 1997
- CANEY, Steven
Toy Book
Nueva York, Workman Publishing Group, 1972
- KING, Constance
Juguetes de metal
Madrid, Edimat, 1999
- BRAND, Stewart
How Buildings Learn
San Francisco, Penguin Books, 1995
- Instituto Mexicano del Seguro Social
Normas de Proyecto de Ingeniería
Instalaciones, Hidráulica, Sanitaria y Gases Medicinales
México, IMSS, 1993
Vol II
- Instituto Mexicano del Seguro Social
Normas de Proyecto de Ingeniería
Instalaciones Eléctricas
México, IMSS, 1993
Vol III
- Instituto Mexicano del Seguro Social
Normas de Proyecto de Ingeniería
Telecomunicaciones
México, IMSS, 1993
Vol III
- BIMSA
Costos de edificación
México, Construction Market Data Group, 1999
- GITTER, Michael, et. al
Do you Remember? Technology
Singapore, Do you Remember? company, 2000
- WILLIAMS, Paul
Conran Octopus garden colour palette
Londres, Conran Octopus, 2000
- BRICKEL, Christopher
The American Horticultural Society A-Z Encyclopedia of Garden Plants
New York, DK Publishing, 1997



El fiel compañero de las desveladas **ELMO**