



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

Tres colectivos de diseño con lo mexicano

Proyecto Museográfico
Que para obtener el título de:

Licenciado en Diseño Gráfico
Presenta
Claudia Berenice Gutiérrez Castellanos

Licenciado en Artes Visuales
Presenta
Fernando Lojero Cancino

Licenciado en Diseño y Comunicación Visual
Presenta
Isabel Cristina Cruz Salazar

Director de Tesis: Mtro. Ulises Verde Tapia

México, D. F. 2008



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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

Agradecimientos

Al Maestro Ulises Verde Tapia, por su ayuda, consejos y por motivarnos para llevar a término este proyecto.

A la Licenciada Geraldin Ruiz Lozada, por su valioso apoyo y por que además siempre tuvo una sonrisa para el equipo.

A todos nuestros Sinodales, por su disposición.

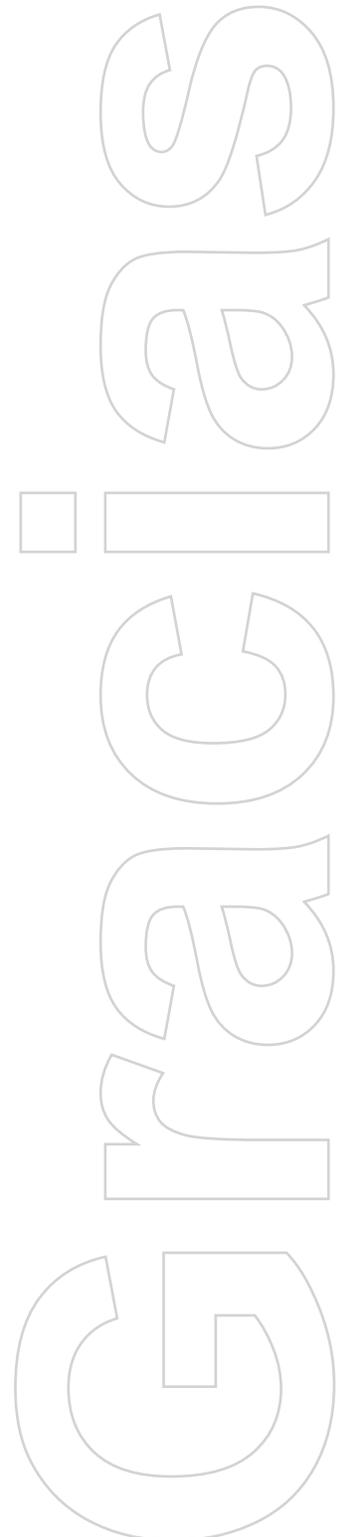
A la Arquitecto Raquel Mancera Sánchez, por su profesionalismo e invaluable asesoría, trabajo y apoyo durante todo el proceso.

A la Licenciada Balbina Zamora Jaímez, porque nos alegró el proceso con su humor, carisma, esfuerzo y gran entusiasmo.

Al Museo Franz Mayer, en especial al restaurador Ricardo A. Pérez Álvarez, director de colecciones, por su grata atención y valiosos datos que aportó a nuestro trabajo.

Así también a todas a aquellas personas que nos apoyaron directa e indirectamente durante la realización de este proyecto, familiares y amigos que hicieron este trabajo posible.

México, D.F. Noviembre 2008





3 Colectivos de diseño con lo Mexicano

INTRODUCCIÓN

En las últimas décadas del siglo XX hemos presenciado transformaciones sociales, culturales y económicas cuya vertiginosidad y complejidad no admite precedente y nuestro país no es ajeno a ello.

Nos vemos invadidos por formas de producción y consumo y no estamos exentos a un nuevo fenómeno que se ha transformado en un paradigma para los países en desarrollo. La globalización encierra un proceso de creciente internacionalización industrial comercial, cultural, etc., y el surgimiento de nuevos procesos productivos.

La identidad cultural de nuestros pueblos en la actualidad se va homogeneizando hacia una cultura estandarizada, pues vivimos en una sociedad en vías de globalización, el constante bombardeo cultural proveniente del extranjero influencia de manera directa diferentes aspectos de nuestra vida. En el presente trabajo abordamos el campo del diseño gráfico relacionado con todas esas nuevas ideas que la globalización nos ha traído consigo, ideas que han sido

aceptadas y transformadas, volviéndose parte de nuestra cultura, que se adapta y sobrevive.

La idea del presente trabajo surge a partir del conocimiento de un fenómeno muy particular, cuando grupos de creativos son invitados a desarrollar un trabajo con el tema México, donde “se buscan resultados comprometidos con su entorno, su situación actual y futura, propuestas críticas, objetivas, altamente creativas, eficaces y responsables, con el objetivo de dignificar el diseño gráfico mexicano fuera de sus fronteras” (Convocatoria para el proyecto ¡Ábranla que lleva bala!). Encontramos tres grupos que tienen en común el haberse creado a partir de estas características, el resultado de su trabajo está cargado de símbolos representativos tanto de nuestra historia como de la vida cotidiana.

La propuesta fue, hacer una muestra dedicada, no a los creativos, sino al tema “íconos representativos de México”, tomando de cada creativo esos elementos similares, y juntándolos para conocer cuáles son los que nos remiten y se reconocen como representativos de nuestra cultura.



PRESENTACIÓN

Título de la exposición: Tres colectivos de diseño con lo mexicano

Lugar: Museo Franz Mayer

Duración: 3 meses

Para la planeación de una exposición es importante cubrir varios aspectos tanto teóricos como prácticos para asegurarnos de que el resultado sea satisfactorio y que el público podrá comprender el tema que se está desarrollando y el discurso que se presenta a través de la colección exhibida. Para el maestro J. A. Madrid, en la vida cotidiana dentro de los museos se desarrollan dos actividades primordiales: las "tareas prácticas (recolección, conservación, catalogación, diseño, producción y montaje de exposiciones) y otras de índole teórica (investigaciones, redacción de textos, exposición de conclusiones por medio de conferencias, asesorías), es decir, la museología y la museografía..." (Madrid, 1982, 24)

Para lograr esto, es necesario dividir el proyecto en tres principales etapas de desarrollo:

1. Documentación e información museológica y Curaduría
2. Conservación y manejo de colecciones
3. Diseño Museográfico

La etapa de documentación e información museológica y curaduría abarca desde la propuesta del tema, la elección de la obra y la investigación que llevará a incluir la colección

dentro de un concepto, hasta el análisis del público al que la exposición irá dirigida y, en consecuencia, los niveles de información y el lenguaje que se manejarán dentro de la misma.

En la etapa de Conservación y manejo de colecciones se presentan puntos tan importantes como lo son el conocer el comportamiento de los diferentes materiales que constituyen las piezas de la colección, así como las condiciones generales que ofrece el inmueble donde se montará la exposición. Aquí también se lleva un control de la ubicación de la obra tanto en sala como en bodega, lo que evitará posibles extravíos, así mismo la innecesaria exposición de los objetos a agentes nocivos.

La etapa de Diseño Museográfico engloba todo lo concerniente a la presentación final del trabajo de investigación y del estudio de conservación de la obra y que es lo que el público verá en sala al asistir al museo. Esto va desde el diseño del logotipo de la exposición, las mamparas, cédulas y vitrinas, así como a todos los impresos de difusión y el montaje de las obras.

Con estas tres etapas de desarrollo conseguimos abarcar todos los aspectos indispensables para poder presentar al público una exposición de calidad, no sólo por su colección, sino por todos y cada uno de los aspectos teóricos y visuales que se manejarán dentro de la misma

Índice

1. Documentación e información museológica y Curaduría.....	12
Aspectos generales de la Museología y la Museografía.....	12
Justificación general de la exposición.....	15
1.1.2 Objetivo de la Exposición.....	16
1.2 Elección de la Obra.....	16
1.2.2 Los Colectivos.....	16
1.2.3 Historia de los Colectivos.....	17
1.2.3.1 Mexinbat.....	17
1.2.3.2 ¡Ábranla que lleva Bala!.....	17
1.2.3.3 Dunny Azteca.....	18
2. Marco Teórico.....	18
2.1 Identidad Nacional.....	19
2.2 Unidades temáticas.....	20
3. Públicos y Espacios.....	21
Características generales de los visitantes.....	21
3.2 Definición del lenguaje y niveles de información que se transmitirán.....	21
3.3 Cédulas.....	21
3.3.1 Cédula Introdutoria.....	21
3.3.2 Cédulas Temáticas.....	22
3.3.3 Cédula Conclusiva.....	23
3.3.4 Cédulas de Objeto.....	24
3.4 Propuesta de estudio de Público.....	24
4. El espacio físico.....	24
4.1 El inmueble.....	25
4.2 Breve historia del inmueble.....	26
4.2.1 Ubicación.....	26
4.2.2 Vocación.....	27
4.2.3 Recursos.....	27
4.2.4 Mantenimiento del Museo.....	27
4.2.5 Descripción del inmueble.....	27
4.2.6 Condiciones generales de conservación del inmueble.....	28



5. Manejo de Colecciones.....	30
Evaluación, conservación y condiciones expositivas.....	
Embalaje y almacenaje de las colecciones.....	30
5.1 Obra sobre papel.....	30
5.2 Aspectos técnicos propios del vinil.....	31
5.3 Iluminación general.....	32
5.4 Almacenamiento de obra dentro del inmueble.....	32
5.5 Manejo y traslado de obra.....	33
6. Registro y Control de las Obras.....	34
6.1 Control de Obra por Áreas Temáticas.....	34
6.2 Ficha de registro.....	44
6.2.1 Justificación de las entradas para ficha de control de obra.....	44
6.2.2 Diseño de formato para ficha de control de obra.....	45
7. Guión Museológico.....	54
8 Diseño Museográfico.....	57
8.1 Gama Cromática.....	57
8.2 Diseño de Logotipo.....	58
8.3 Diseño de Cedularios.....	59
8.3.1 Cédulas de Objeto	59
8.3.2 Cédula Introdutoria, Conclusiva y Cédulas Temáticas.....	60
8.4 Antropometría Y Ergonomía	62
8.5 Mobiliario.....	63
8.5.1 Diseño de Mamparas.....	63
8.5.2 Diseño de Vitrinas.....	65
8.5.3 Sala de proyecciones y Área interactiva (Tapanco).....	66
8.6 Montaje.....	66
8.7 Los espacios designados para tránsito.....	69
8.7.1 Los espacios designados para la apreciación de la obra.....	69
8.7.2 Altura de la obra sobre las mamparas.....	71
8.8 Planos de la exposición y propuestas de recorrido.....	71
8.9 Guión Museográfico.....	73

3 Colectivos

de diseño con lo
Mexicano

9. Espacios Complementarios.....	74
9.1 Espacios Lúdicos e Interactivos.....	74
9.1.1 Rompecabezas.....	74
9.1.2 Memorama.....	74
9.1.3 Interactivos.....	74
9.1.3.1 Interactivo 1 “¿Quién soy?”.....	74
9.1.3.2 Interactivo 2 “Diseña tu Dunny”.....	75
9.2 Actividades Alternas.....	75
9.2.1 El muro del participante.....	75
9.2.2 El muro del artista.....	75
10 Difusión.....	75
10.1 Diseño de impresos de difusión en distintos soportes.....	76
10.2 Conferencia de prensa.....	76
Bibliografía.....	83
Anexo 1.....	86
Anexo 2.....	89

1. Documentación e información museológica y Curaduría

En ésta etapa se abarcan todos los aspectos teóricos que conformarán el discurso museográfico, esto es, el mensaje y la temática que abordará la exposición y que se narrará a través de las piezas y apoyos visuales que conforman la colección. En la primera parte plantearemos la propuesta del tema a presentar, la elección de la obra que conformará la colección a exhibir y el concepto que se manejará. En la segunda parte, que abarca al marco teórico, desarrollaremos la investigación que llevará a incluir la colección dentro del concepto establecido, así como las áreas temáticas en que se dividirá la exposición para que ésta sea coherente. En la tercera parte, públicos y espacios, nos proponemos desarrollar la creación de los distintos cedularios y establecer los criterios de redacción de los mismos, así como el análisis del público al que la muestra irá dirigida y, en consecuencia, los niveles de información y el lenguaje que se manejarán dentro de la misma.

Aspectos generales de la Museología y la Museografía

Lo primero que tenemos que hacer cuando de museografía y museología se trata es definir y delimitar el campo de acción de cada una de estas dos disciplinas. El término Museografía lo encontramos en uso "aunque con cualidades definitorias un tanto globales, por el siglo XV, en tanto que la otra: Museología; comienza a utilizarse en el siglo XIX." (Madrid, 1982, 1). Entre los años 1950 y 60s "estas dos palabras comienzan a representar operaciones específicas, ambas son de origen anónimo..." (Madrid, 1982, 1).

Pero para que la museología y la museografía existan debe existir primero un espacio físico donde se aplicaran y así tenemos que lo que dio origen, lo que creo la necesidad de su existencia es el museo, el cual ha evolucionado en sus funciones y, de esta suerte, en la actualidad "es posible concebir el museo cada vez menos como el lugar en el que hay cosas y cada vez más como un lugar donde suceden cosas; cada vez menos como un espacio donde estar y cada vez más como un territorio que recorrer. Conforme transcurre el tiempo, el museo se entiende menos como un recipiente de objetos y más como un espacio que ayuda a quienes ingresan en el a establecer relaciones con procesos y contextos culturales". (López Monroy, 1995, 16)

Según J. A. Madrid, los museos deben cumplir con cinco funciones, las cuales son: Recolectar, conservar, investigar, exponer y difundir. (Madrid, 1982, 15).

Desglosando cada una de estas funciones nos dice que. Recolectar "Son todas las acciones encomendadas para formar o acrecentar las colecciones del museo. Esta recolección puede

Curaduría

3 Colectivos

de diseño con lo Mexicano

tener distintos orígenes: como resultado de un trabajo de campo, por compra, por donación, por canje, etc.”... Conservar es “una función de características especializadas que tiene que ver con el permanente buen estado de piezas y colecciones”... la investigación “es una tarea propia de los especialistas en distintos materiales, colecciones y épocas” función que suele cubrir el curador... la función más importante del museo es exponer “frente al público y en relación con éste” y por último difundir, una función que “engloba todo aquello que tiende a posibilitar el conocimiento del patrimonio cultural del museo fuera de este...” (Madrid, 1982, 20-21)

Por otro lado, si aceptamos que el coleccionismo está en la base del museo, habrá que ver el aspecto que está detrás y que es la actitud humana de buscar elementos representativos de lo que se considera la realidad, o el patrimonio, y, en ese caso, nos referiríamos a una búsqueda de elementos simbólicos. Lo importante es la representatividad de la realidad en el objeto, su significado, y no el objeto por él mismo, aunque se haya de señalar la necesaria materialidad del objeto de colección como característica. Reforzando esta idea y citando a Felipe Lacouture “la selección del objeto como símbolo de la realidad, lleva... a la necesaria comunicación o transmisión de las ideas a través de objeto seleccionado, tenemos, pues, dos principios fundamentales en la práctica museológica: coleccionismo y transmisión de de conceptos; elección de símbolos materiales de una realidad y comunicación de ideas.” (Lacouture, 1985, 5-6). Así, al reunir objetos de una procedencia variada implica una descontextualización del objeto de su concepción primigenia y le da un nuevo sentido en su nuevo contexto. “El objeto es así descontextualizado y, a la vez, musealizado, consagrado, entre otras cosas, lo cual fácilmente ha llevado al culto del objeto en múltiples ejemplos. La descontextualización por más que muchas veces es necesaria e inevitable, altera el vínculo del objeto con su marco natural...” (Lacouture, 1985, 7)

Así, “cuando dentro de un museo se organiza una exposición, ésta, a través de sus obras, hace posible que el mensaje llegue al visitante mediante un lenguaje icónico. De este modo, cualquier objeto puede considerarse dentro del ámbito semántico cultural y ser transformado en un signo icónico” (Iglesia, 1994, 56). “Al mismo tiempo, puede tener diversas lecturas dentro de una estética de la recepción, abierta siempre a interpretaciones plurales, convencidos de que todo mensaje conlleva espacios en blanco y silencios que el lector ha de llenar con sentidos nuevos” (García Canclini, 1990, 147).

“El espacio expositivo necesita, por tanto, un campo semántico* donde la obra no puede decirse a sí misma sin la presencia del visitante o espectador que le da sentido... Solamente entonces, la obra de arte se nos manifiesta como un objeto culturalmente significativo, porque viene contemplada dentro de un marco discursivo plural y abierto a múltiples interpretaciones.” (Hernández Hernández, 1998, 32)

Según Eco (1991, 22), la semiótica “se ocupa de cualquier cosa que pueda considerarse como signo. Signo es cualquier cosa que pueda considerarse como sustituto significativo de cualquier otra cosa. Esa cualquier otra cosa no debe necesariamente existir ni debe subsistir de hecho en el momento en que el signo la represente. En este sentido, la semiótica es, en principio, la disciplina que estudia todo lo que puede usarse para mentir”. En ella, el lenguaje es utilizado como forma de comunicación a través del cual se transmite un mensaje. De este modo, la semiótica percibe cualquier fenómeno cultural como un elemento de comunicación en el que tiene lugar un proceso de comunicación. (Hernández Hernández, 1998, 18)

Actualmente hay varias formas de entender el museo, para Davallon (1992) existen tres maneras de concebir la museo-

logía: la museología del objeto, la museología de la idea y la museología del enfoque o punto de vista. Para este autor, la museología del objeto “hace referencia a los museos cuyo funcionamiento y presentación se basa en los objetos de colección, mientras que la museología de la idea se apoya en los saberes y objetivos, es decir, en el concepto. Ambas formas de concebir la museología, en cierta forma contrapuestas, llegan a fusionarse cuando tiene lugar la invasión de los mass media dentro de los museos...” (Hernández Hernández, 1998, 65)

En cuanto a la museología de la idea, Davallon, (1992), considera que esta no desecha los objetos, sino que éstos están al servicio “del mensaje que se desea transmitir y que puede ser concebido como saber o principio de interpretación... Es cierto que no resulta fácil percibir la diferencia entre saber y principio por que el saber puede ser presentado bajo la forma de un texto, pero también servir de presentación en una representación o en un interactivo... A diferencia de la museología del objeto, en la museología de la idea se produce una nueva forma de comunicación en la que ya no se trata sólo de facilitar el encuentro entre visitante y el objeto...” lo que ahora se busca es ayudar al visitante de la exposición a interpretar los objetos. “Esta forma de exposición, continúa diciendo Davallon, se convierte en un elemento de mediación entre el visitante y el saber... Se da, por tanto, en esta forma de museología, una estrecha relación entre la educación informal y los medios de comunicación presentes en la exposición... La forma más acertada de plasmar dicha idea la encontramos en el elemento interactivo. El visitante tiene el privilegio de usar los medios de acceso al saber y de encontrarse con un objeto determinado a través de una relación eminentemente lúdica. “Si la museología del objeto viene definida y valorada en relación a los objetos que contiene, cuya exposición suele ir acompañada de una pequeña identificación y de una información muy elemental que hace posible su interpretación y el goce de

su contemplación, la museología de la idea, por el contrario, hace hincapié en su función divulgativa del patrimonio como una posible oferta cultural frente a muchas otras que se presentan al visitante. De esta manera, la museología de la idea trata de informar y de entretener, desarrollando una serie de técnicas de comunicación modernas que hacen las exposiciones más atractivas, al tiempo que transmiten una serie de informaciones y motivan al visitante.” (Davallon en, Hernández Hernández, 1998, 197-199)

En cuanto a la Museología del enfoque, se toma muy en cuenta el entorno “Esto ha supuesto la reestructuración de las funciones y de la propia organización de los museos que les ha llevado, según Davallon (1992, 20), a asumir una serie de nuevas funciones que tienen como objetivo convencer a los visitantes de la importancia del museo, mostrándoles su contenido, explicándoselo o implicándolos activamente en su dinámica... Este tipo de museografía integra al visitante dentro de la exposición y hace que su relación con ella sea muy importante, asignándoles un espacio y un papel propios. El visitante es el actor social y, en consecuencia, no es el objeto ni el saber los que constituyen la creación de la relación entre visitante y exposición, sino que es el visitante mismo quien trata de implicarse...” (Davallon en, Hernández Hernández, 1998, 259)

Por último y reforzando esta idea tenemos que, asumir el museo como un “discurso implica entenderlo como un sistema de significación, como una estructura comunicativa. Un discurso museográfico es, precisamente, el sentido con el cual el visitante de un museo se relaciona y que con su participación ayuda a construir... En el contexto del discurso museográfico, el espacio de un museo no sólo establece un lugar sino la delimitación de una frontera; una especie de meta –de salida y llegada– en medio de la cual se efectúa un recorrido...” (López Monroy, 1995, 16)

1.1 Justificación General de la Exposición

Cuando se monta una exposición se hace con el fin de mostrar algo, casi siempre cosas representativas del patrimonio tangible. El estudio de la museografía nos ha enseñado que el asunto no es exhibir objetos sólo por que sí. Para mostrarlos se debe concebir un patrón de exposición en el cual cada objeto contribuya al significado de todo el grupo de objetos elegidos para la muestra.

La exposición Tres Colectivos de Diseño con lo Mexicano fue concebida a partir de una disertación del equipo sobre qué es lo mexicano. Por supuesto que es difícil definir la identidad de lo mexicano y hemos encontrado que ya hay gran cantidad de estudiosos del tema, quienes siguen intentando definirlo desde diferentes perspectivas.

En la investigación encontramos que, cuando se convoca a simbolizar a México, se hace a través de imágenes tomadas de diferentes ámbitos de nuestra cultura. Entonces nos dimos a la tarea de pensar en una propuesta para una exposición en donde se usaran estas imágenes en distintos trabajos. El resultado no es una muestra de iconos mexicanos aislados, sino que se pretende montar una exposición donde se utilizan elementos gráficos representativos de parte de nuestra cultura, con los cuales también podríamos ser reconocidos en el extranjero.

“Toda sociedad, como grupo humano congruente, requiere de valores comunes a sus miembros o a la mayoría de ellos.” (Manrique, 1985: 3). Estos valores comunes, en las etapas de gesta de una nación o en busca de algo que la identifique, son inventados o concensuados y posteriormente aceptados, de manera consciente o no, por quienes trataron de instituirlos y promoverlos. En palabras de Néstor García

Canclini existen soportes concretos y continuos de lo que se concibe como nación (el territorio, la población y sus costumbres, etc.) en buena parte de lo que se considera propio y que es una construcción imaginaria. Este imaginario discursivo siempre ha contribuido a construir simbólicamente a México y a configurar su sentido. El investigador nos dice que desde las descripciones de Hernán Cortés a las crónicas de Humboldt, desde los discursos de los presidentes y políticos a las crónicas literarias y periodísticas (de las de Justo Sierra hasta las de Carlos Monsiváis), desde la iconografía cinematográfica a las canciones urbanas y los graffiti, se ha descrito la realidad material y simbólica de México. (Canclini, 1993: 31-32). Han dicho cómo es y sobre todo cómo quisieran que fuera. Tales discursos contribuyeron a conformar el sentido de lo nacional al seleccionar y combinar sus referencias emblemáticas, al darle hasta hoy una unidad y coherencias ‘imaginarias’. (Florescano, 2003: 215). Actualmente este discurso sigue siendo renovado como parte del dinamismo de la cultura pero hay elementos que aparecen una y otra vez al hacer referencia a la nación mexicana. Estos elementos los reconocemos como iconos. En el campo del diseño gráfico, al solicitarse en convocatorias propuestas que tengan que ver con lo mexicano, los diseñadores buscaron que sus trabajos se conformaran con iconos de su cultura. Estas imágenes van desde lo prehispánico hasta nuestros días y al tener raíces en la cultura mexicana logran en mayor o menor medida ser reconocidos como característicos de México, aquí y en el extranjero. Los diseñadores buscaron elementos que tuvieran que ver con la cultura inventada y adquirida de una u otra forma pero que sólo fuera reconocida como mexicana.

Cabe aclarar, que en el presente proyecto no pretendemos profundizar en el estudio de la simbolización representativa de México como tal, sino un estudio de la aplicación de la gran variedad de imágenes que pueden resultar, y a la que

los colectivos con los que trabajaremos (Mexinbat, ¡Ábrala que lleva Bala! y Dunny Azteca) pudieron recurrir a la hora de intentar realizar un trabajo representativo del país.

“Para la historia, el nacionalismo resulta del esfuerzo de selección y combinación de referencias emblemáticas, mediante las cuales se logra una cierta coherencia imaginaria de rasgos y peculiaridades sociales que, cuando son eficaces, se constituyen en un patrimonio, en lo que distingue a una colectividad. Aquí es donde se combina realidad y ficción: muchas de las concepciones acerca de la identidad nacional o de la formación histórica de la nación están pobladas de mito.” (Florescano, 1993: 213). “Por ejemplo, ante la pregunta: ¿Cuándo se fundó México? es habitual responder con la leyenda de la peregrinación azteca y la elección del lugar donde habrían de edificar su ciudad. En términos sociopolíticos, el estado nacional mexicano realmente existe cuando el bloque de la clase dominante, durante el porfiriato, logra instituir un estado moderno con la capacidad de ejercer un poder efectivo sobre el territorio nacional. En la mayoría de los textos citados aquí se ratifica la importancia de la historia para el conocimiento de la identidad nacional” (Florescano, 2003: 214).

En el presente proyecto queremos resaltar el papel de los diseñadores como creativos inmersos en una cultura específica, la mexicana, y que con sus trabajos reafirman su condición a través del uso de iconos surgidos en esta cultura. La cultura se transforma constantemente con el paso del tiempo y sin embargo cuando se trata de hablar de un diseño mexicano se recurre a imágenes ya exaltadas con anterioridad, imágenes que ya son parte de lo mexicano. Los artistas gráficos presentados en esta muestra se nutren de esta cultura y crean trabajos relacionados con ella. Los iconos los ayudan a expresar su mexicanidad y representar a un diseño mexicano en convocatorias a nivel internacional.

1.1.2 Objetivo de la Exposición

El objetivo de la exposición es presentar al público asistente el trabajo de tres colectivos de diseño, cuya producción surgió a partir de la misma finalidad: la representación de la identidad mexicana, así como también destacar las coincidencias en el uso de iconografía y permitir al público ver los diferentes resultados.

1.2 Elección de la Obra

Los colectivos y la obra elegidos para esta exposición fueron seleccionados bajo los siguientes criterios:

De los diseñadores gráficos en general elegimos los que utilizan iconos representativos de la cultura mexicana para hacer su trabajo, desarrollando sus propuestas dentro de un proyecto colectivo de manera temporal. Después de ello, elegimos a los colectivos que tenían mayor número de participantes, y finalmente, porque tienen en común el haberse formado a partir de convocatorias que de manera aislada buscaban un fin común, el hacer diseño gráfico representativo de lo mexicano.

1.2.2 Los Colectivos

Cuando hablamos de ‘Colectivos’, nos referimos a aquellos grupos de diseñadores que desarrollan, cada uno a su manera, una serie de trabajos con un tema común. El resultado son “diseños mexicanos” en distintos soportes y técnicas del diseño gráfico.

Los colectivos, a los que a continuación nos referiremos, son parte de otro fenómeno que es el de la convocatoria, es decir, no se trata de colectivos instituidos como tales como es el caso de de Nortec, Hula+Hula o DSR (que siempre

3 Colectivos de diseño con lo Mexicano

trabajan juntos y que firman sus proyectos con el nombre del colectivo), sino de grupos de diseñadores independientes y de integrantes de colectivos que se separan de manera momentánea de sus grupos para unirse a otro de manera temporal, con el fin de desarrollar un proyecto alterno y cuyos productos llevan su firma individual.

Éstos colectivos los identificaremos con los nombres de sus respectivos proyectos:

Mexinbat,

¡Ábranla que lleva bala!

Dunny Azteca.

1.2.3 Historia de los Colectivos

Los colectivos que se presentarán en esta exposición se formaron en diferentes años y en circunstancias diversas, es por ello que aunque todos realizaron trabajos con la misma finalidad de hacerlos representativos de lo mexicano, manejan diferentes matices.

1.2.3.1 Mexinbat

“La cultura mexicana ha tenido una gran variedad de manifestaciones y representaciones visuales. La riqueza de imágenes iconográficas de nuestro país, prehispánicas, coloniales y populares por mencionar algunas, siempre han sido reconocidas mundialmente.

La revista *Tiipo* convocó a un grupo de diseñadores, mexicanos y extranjeros, a participar en este singular proyecto. Durante la primera etapa se desarrollaron una serie de ilustraciones bajo el tema “México” que integraron una fuente tipográfica no verbal, es decir, una fuente que en lugar de letras tiene íconos (dingbat). La segunda etapa consistió en

aplicar la fuente iconográfica a soportes concretos, en este caso una colección de carteles y animaciones.

Mexinbat tiipo conjunta el trabajo de muchas personas que han apoyado este proyecto y que con su profesionalismo, han logrado los materiales que aquí mostramos.

Nuestro interés en tiipo es difundir el trabajo tipográfico e iconográfico que se desarrolla dentro y fuera del país.” (Héctor Montes de Oca, Paco Calles, Nacho Peón, 2006)

Tanto el dingbat como los carteles y las animaciones se presentaron el miércoles 21 de junio del 2004 en la Terraza del Centro Cultural de España.

1.2.3.2 ¡Ábranla que lleva Bala!

Ábranla que Lleva Bala se formó en el año 2003 ante la convocatoria del Instituto Europeo de Design, el cual decidió organizar una muestra de carteles cuyo tema es el futuro del diseño mexicano ante los procesos de globalización. La muestra tuvo como sedes las ciudades de Barcelona y Madrid y el propósito era promover los valores universales de la tolerancia y de la integración entre culturas y razas diferentes.

La exposición fue coordinada por el diseñador mexicano Eric Olivares y una comisión de excepción compuesta por Yves Zimmermann, Enric Satué, Félix Beltrán y Peret.

El resultado de ésta convocatoria fueron estos “microuniversos visuales, inéditos y únicos en su concepto, interpretación, filosofía y creación, que representan a una sociedad ecléctica y multicultural en pleno proceso de globalización, en la que los valores universales de la convivencia, la valorización de lo diferente, la independencia crítica a través de la exaltación de la paradoja y el sentido de la solidaridad resultan ingredientes indispensables para estas picantes recetas visuales.

Un recorrido proyectual que, inspirándose en la milenaria tradición mexicana iconográfica y visual, mira al futuro con una energía fresca cargada de sátira, ironía, entusiasmo, esperanza y, sobre todo, mucha creatividad” (Eric Olivares Lira, Comisario de la exposición)

1.2.3.3 Dunny Azteca

En 1997 el diseñador Michael Lau, proveniente de Hong Kong, creó una compañía en Canadá llamada Kidrobot dedicada a producir juguetes para coleccionistas, pues cada edición es limitada debido a que se pide un único trabajo a artistas o diseñadores industriales. Las colecciones no sobrepasan los cien ejemplares. Estos juguetes de colección son llamados juguetes urbanos y son muy populares en Hong Kong, Estados Unidos y Europa.

Es así que Kidrobot decidió lanzar una convocatoria a diseñadores mexicanos para crear la primera serie de dunnys mexicanos: Dunny Azteca. A los creativos se les proporcionó una montea con diferentes vistas del dunny y sobre éste soporte en 2D ellos desarrollaron sus diseños que, luego de ser elegidos, fueron llevados a las fábricas de Kidrobot y plasmados en las figuras en 3D.

En este proyecto participaron cerca de 30 diseños de distintos creativos, pero en la selección final la colección terminó siendo conformada por solo 19 figuras de vinyl de 7.5cm cada una.

Debido a su apabullante éxito en el mercado internacional, actualmente se está desarrollando la segunda serie de éstos dunnys mexicanos.

2 Marco Teórico

El tema de nuestra exposición es el uso de iconos extraídos de la cultura mexicana aplicados de diferente manera.

Es conveniente aclarar que el término “icono” para esta exposición es manejado en el estricto sentido de la gráfica, por lo tanto no se refiere a si ésta imagen guarda o no significados más allá de su parecido con el objeto que representa. Es por eso que cuando nos referimos a un icono hablamos de éste como una imagen que tiene semejanzas con algunas de las propiedades específicas de un objeto y reproduce algunas de las características esenciales de este. Representa al objeto predominantemente por similitud. El icono se parece al objeto.

Cabe resaltar la diferencia entre icono y símbolo, ya que el símbolo lleva dentro de sí mismo su significado. “Es una especie de signo que establece su relación con el objeto por ley o por costumbre según los espacios culturales de los distintos grupos sociales en los que se genera. Por esto su significado dependerá de los marcos culturales del receptor”. (López, 1993: 272-273)

Entendemos que la cultura es todo lo que se aprende del contexto social y geográfico en el que a cada individuo se desarrolla. La cultura se transmite, pero las formas de transmisión no son estables. Es decir, la cultura cambia, se transforma y se adapta con los cambios en las costumbres y hábitos de una sociedad.

Ahora bien, esta cultura transformada día con día nos es transmitida con la misma cotidianeidad con que convivimos y crecemos dentro de una sociedad, independientemente del grupo al que pertenezcamos. Sucede lo mismo en el campo del diseño gráfico, el diseñador se forma en una cultura y cuando llega el momento de desarrollar su trabajo, en el que además se le solicita que sea representativo de

esa misma cultura, su trabajo lo remite a lo que considera imágenes referentes a la cual pertenece.

Los trabajos seleccionados para ésta exposición están relacionados con el uso de los mismos iconos pero tratados de diferentes maneras, esto permitirá al público hacer una comparación de la variedad de resultados en cada uno de los trabajos.

Los tres grupos escogidos para la exposición poseen características similares en los trabajos: todos ellos utilizan imágenes tomadas de diferentes aspectos de nuestra cultura. Tenemos así varias constantes en los tres diferentes grupos de trabajo.

Tenemos por ejemplo que en los tres colectivos se utiliza la imagen de la Virgen de Guadalupe, calaveras o cactus. En los tres, además, aparecen imágenes provenientes de las culturas anteriores a la conquista, mostrando orígenes de nuestra cultura antes de ser mestiza. Ya mestizos, México es representado a través de imágenes que nos remiten un poco más al paisaje y a los símbolos patrios.

Por último, coincidimos con J.A. Manrique en que “representar lo mexicano sin explicar desde las diferentes corrientes que han querido descubrir lo que somos no es tan difícil, sobre todo si se retoman imágenes que la historia nos ha dado como parte de nuestra cultura”. (Manrique, 2004: 213). Estas imágenes las hemos asimilado con el paso del tiempo y la exposición que proponemos es un ejemplo de ello.

2.1 Identidad Nacional

La cultura es el “Conjunto de símbolos, valores actitudes, habilidades, conocimientos, formas de comunicación y organización social, y bienes materiales que hace posible la vida de una sociedad determinada y le permiten transformarse y reproducirse como tal, de una generación a la siguiente”. (Bonfil Batalla, 1991:128).

“Entendemos por nación una comunidad política imaginada, fundada en un legado cultural supuestamente compartido y asentada en una porción de territorio que se define y se vive como patria.” (Gutiérrez, 2001: 35)

A partir de estas definiciones podemos entender que identidad cultural es algo que viene del pasado, que se encuentra en nuestra memoria y en nuestras tradiciones, que está vigente y que se halla siempre evolucionando. Entonces, los estilos y contenidos de nuestra identidad cultural como mexicanos son resultado no sólo de la historia, sino también de la mezcla y el cambio. “La Cultura es dinámica, se transforma constantemente” (Bonfil, 1997: 30).

La identidad nacional no sólo se refiere a rasgos físicos que distinguen a los pueblos; para que un pueblo pueda constituirse como nación requiere delimitar su espacio geográfico, en el cual manifieste su cultura en distintas expresiones. De igual manera, la nación llega a ser más completa e internamente semejante, cuando la comunidad comparte la historia, las tradiciones, la religión y las costumbres y, sobre todo, la conciencia de sus integrantes de pertenecer a un sólo grupo que estructura un todo, con características únicas. En este contexto, la formación de una conciencia para

alcanzar la identidad nacional puede generarse de diversas formas. Sin embargo, cabe considerar que una de las formas más eficaces para cohesionar un pueblo, es la identificación de antecedentes políticos y la posesión de una historia nacional única, conformada de discursos e imágenes. “Para la historia, el nacionalismo resulta del esfuerzo de selección y combinación de referencias emblemáticas, mediante las cuales se logra una cierta coherencia imaginaria de rasgos y peculiaridades sociales que, cuando son eficaces, se constituyen en un patrimonio, en lo que distingue a una colectividad. Aquí es donde se combina realidad y ficción: muchas de las concepciones acerca de la identidad nacional o de la formación histórica de la nación están pobladas de mito.” (Florescano, 1993: 222).

“Nuestra cultura e identidad nacional se fortalecen con el conocimiento de nuestra historia; de las historias regionales; la creación y el disfrute de nuestra pluralidad cultural; la preservación, enriquecimiento y divulgación del patrimonio histórico, arqueológico y artístico, así como la protección del acervo cultural de los diversos grupos étnicos del país” (Canclini: 2005:1). Nuestra idiosincrasia es reforzada por la historia y cada individuo mexicano ha sido formado en una cultura creada a partir de antecedentes históricos. Estos antecedentes históricos pueden o no ser ciertos pero nos han creado una nacionalidad y una identidad que la mayoría compartimos como mexicanos, independientemente de las variaciones regionales que cada comunidad posea.

Los principales representantes de la identidad nacional en un país son los símbolos patrios. Además de los símbolos existen iconos que nos remiten a lo que es parte de nuestra cultura y que son reconocibles como representativos de la misma. Los diseñadores gráficos los reconocen y los incluyen en sus trabajos como muestra de su conocimiento de la cultura mexicana y, en algunos casos, como muestra de su nacionalismo.

2.2 Unidades temáticas

Para la exposición de la obra, que cuenta con una gran variedad de iconos, planteamos previamente realizar una separación de los trabajos en siete clasificaciones, para ello tomamos en cuenta los temas recurrentes que los artistas utilizaron para realizarlos.

Después del área introductoria, donde se presenta la exposición al público y se explican los conceptos de mexicanidad y de nacionalismo, así como el fenómeno de los colectivos, la exposición se dividirá en las siguientes unidades temáticas:

Prehispánicos: Todos aquellos iconos cuya imagen refiera a algún elemento cultural perteneciente a alguna cultura anterior a la conquista de México. Esto sin entrar en detalles de ubicación geográfica o temporal específica.

Políticos y religiosos: Todos aquellos iconos cuya imagen refiera a algún elemento de la idiosincrasia mexicana o que nos remitan a la fe católica, así como los que representen a algún personaje o situación de la escena política nacional.

Vestimenta y Artesanías: Todos aquellos iconos que nos remitan a vestimenta típica y a artesanías a través de la forma y el color que las caracteriza.

Vegetales y Animales: Todos aquellos iconos que representen la flora y la fauna característica del país.

Calaveras y Luchadores: Todos aquellos iconos que representen calaveras y a la lucha libre con lo atractivo de sus máscaras.

Íconos combinados: Todos aquellos iconos que se presenten combinados, esto es, que utilicen dos o más iconos para su composición.

3. Públicos y Espacios

Es importante conocer al público potencial debido a que todo proyecto museográfico debe ser desarrollado pensando en el receptor final, pues ello nos ayuda a proponer la sede de la exposición para así llegar al tipo de asistentes que puedan estar interesados y a establecer el nivel discursivo adecuado para que la muestra sea clara para todas aquellas personas que asistirán a la exposición.

En este caso el espacio propuesto para la muestra es la sala 1 de exposiciones temporales del Museo Franz Mayer de Artes Decorativas de México, al cual nos referiremos más adelante.

3.1 Características generales de los visitantes

Mediante estudios periódicos realizados por el museo Franz Mayer podemos saber que el público asistente está compuesto en su mayoría por adultos y adultos jóvenes universitarios, algunos dedicados al diseño y otros no, pero que están de un modo u otro conectados con el mundo de la gráfica y las artes. El museo Franz Mayer registra un promedio de 10,000 asistentes al mes, aunque en alguna ocasión llegó a registrar hasta 15,000.

3.2 Definición del lenguaje y niveles de información que se transmitirán

En esencia el museo Franz Mayer registra gente adulta como su principal tipo de público, pero también es visitado por jóvenes universitarios e incluso por una gran cantidad de niños en edad escolar. El museo tiene por regla la redacción de su material de lectura con un lenguaje sencillo y de lectura fácil.

Con esto el Museo logra que el visitante encuentre ameno

el recorrido y no se sienta abrumado con explicaciones especializadas.

Bajo este modelo es que se decidió realizar la redacción de las cédulas con pocas oraciones pero que a la vez puedan transmitir a la gente que no esté dedicado al diseño gráfico el sentido de la exposición. En la redacción de las cédulas se decidió utilizar oraciones simples, evitando los conceptos que pudieran desconocer los asistentes no especializados en este campo.

3.3 Cédulas

Existen diferentes tipos de cédulas, pero todas comparten una función específica: apoyar el desarrollo de la exposición por medio de información sintética que permita al espectador introducirse en el tema que se presenta. Las cédulas, además, lo proveen de datos específicos de las obras y de sus autores.

Para esta exposición se utilizarán cuatro tipos de cédulas que son: introductoria, temáticas, conclusiva y de objeto.

3.3.1 Cédula Introductoria

La cédula introductoria es aquella en la que se presenta el tema que se manejará y que da a los asistentes una perspectiva general de lo que verán en la exposición.

Debido a que nuestra intención es hacer una muestra que pueda ser comprendida por el público en general, la redacción de esta cédula será muy sencilla y concreta y en ésta se explicarán los conceptos básicos que pudieran llegar a confundir a aquellos asistentes que no estén familiarizados con términos especializados o que fácilmente puedan ser confundidos con otros, como es el caso de "cultura." Estos criterios se aplicarán para todas las cédulas de la exposición.

Tomando en cuenta estos criterios, se propone el siguiente texto como cédula introductoria:

“Cuando una comunidad comparte la historia, las tradiciones, la religión, las costumbres y, sobre todo, la conciencia de pertenencia de sus integrantes a un sólo grupo, se dice que comparte la misma cultura. La formación de una conciencia de pertenencia a una cultura puede generarse de diversas formas, una de las más eficaces es la posesión de una historia común, nacional y reforzada con discursos e imágenes.

La presente muestra reúne los trabajos de tres colectivos convocados a representar a México mediante el diseño gráfico. Aunque es difícil definir la mexicanidad, los tres colectivos poseen en común el uso de íconos tomados de diferentes aspectos de la cultura mexicana. Sin definirla, ellos la representan a través de imágenes coincidentes en los trabajos de uno y otro aunque hayan sido convocados en tiempos y circunstancias diferentes.”

3.3.2 Cédulas Temáticas

Éstas sirven para ir guiando al espectador en el tema de manera ordenada a través de subtemas que le permitirán tener una mayor comprensión de toda la exposición. Es en éstas donde se reflejará la división en áreas temáticas que se realizó para distribuir la obra en sala.

La redacción de las cédulas temáticas es la siguiente:

“Íconos prehispánicos.

Un ícono es aquella representación gráfica que guarda similitud con el objeto que representa. Desde la antigüedad existe una gran variedad de íconos que nuestros antepasados utilizaban para plasmar diferentes aspectos de su vida cotidiana y

muchas de estas imágenes han sobrevivido el paso de tiempo y son reconocidas en la actualidad.

Los íconos utilizados en ésta área por los creativos representan o se inspiran en estatuas o grabados de las culturas mexicanas anteriores a la conquista española como son la Maya o la Azteca, por citar algunas.”

“Íconos políticos y religiosos.

En las sociedades tradicionales existen valores comunes que reafirma a una comunidad como unidad interna, esos valores se expresan principalmente por medio de la religión. En México se reproduce inmensamente un universo de mitos y rituales de los que surgen personajes carismáticos que, con el paso del tiempo, se han transformado en símbolos abstractos con una carga simbólica tan fuerte que, además de ser representativos de la religiosidad popular, también se transforman en íconos de índole nacional.

Otra parte importante de la cultura mexicana es la escena política. Imágenes de personas que han trascendido un puesto gubernamental o de luchadores sociales que se han transformado en personajes populares y cuya representación va generalmente ligada a otro aspecto muy mexicano: el humor.”

“Íconos de vestimentas y artesanías.

No siempre es necesario representar un objeto como tal para que pueda darnos la referencia de su origen, es por eso que éstos íconos plasman la cultura a través de figuras que nos remiten a algún tipo de vestimenta típica mexicana o a algún tipo de artesanía popular en el país a través de la forma y el color que las caracteriza. Ejemplos de esto son las artesanías de Talavera, el barro negro de Oaxaca, la vestimenta de un charro o de una china poblana.”

“Íconos de vegetales y animales.

En México hay flora y fauna características, como por ejemplo el Xoloescuintle o la flor de Cempazúchil. Sin embargo

3 Colectivos

de diseño con lo Mexicano

también es posible relacionar ciertos animales con diferentes naciones debido a su historia y a sus costumbres, por ejemplo, es posible relacionar a México con el águila aunque este animal no sea exclusivo de nuestro país debido al mito de la fundación de Tenochtitlán, y lo mismo sucede con el nopal o con el coyote.”

“Calaveras y Luchadores.

El culto a la muerte es una costumbre mexicana reconocida en todo el mundo, es por eso que encontramos representaciones de ella a través de distintos tipos de calaveras que bien pueden ser de dulce o tratarse de la famosa catrina. Lucha libre hay en varios países del mundo, pero lucha libre como la mexicana solo hay una y es que las máscaras son características de los luchadores mexicanos y en los últimos años éstos se han convertido en uno de los más importantes íconos populares distintivos de nuestro país.”

“Íconos combinados.

En estos trabajos puede observarse como al utilizar dos o más íconos se puede transmitir un mensaje completamente distinto que usándolos por separado. Es en este tipo de proyectos que se resalta más la influencia cultural de sus creadores ya que requieren de un código de lectura más complejo.

En su mayoría, estos son íconos populares que se extraen tanto de ídolos de la tv como del deporte o de elementos sencillos de la vida cotidiana mexicana.”

3.3.3 Cédula Conclusiva

La cédula conclusiva da un cierre a los temas abordados en la exposición o incluso puede simplemente presentar los créditos de la realización de la exposición.

Para esta muestra se creó una cédula que concluya con la

idea de la búsqueda de la mexicanidad en los proyectos presentados y que permita al público juzgar si los objetivos de los diseñadores fueron alcanzados o no.

La redacción de la cédula conclusiva es la siguiente:

“Cuando se convocó a los diseñadores a realizar carteles, (en el caso de Mexinbat y ¡Ábranla que lleva bala!), o el diseño de la decoración de los Dunny Azteca por diferentes autores, se solicitó que las imágenes resultantes dieran la idea de lo que es la “mexicanidad”. En la mayoría de los casos el resultado fue bueno, pues los elementos iconográficos empleados remiten claramente a lo que, tanto en México como en el extranjero, es reconocido como mexicano.

Sin embargo, hay casos en que la iconografía empleada es muy local o especializada y su lectura está limitada a la información que maneje el espectador, algo que no demerita en nada los resultados, ya que los diseñadores, en pleno uso de su libertad creativa, emplean los elementos que conocen o de acuerdo a sus intereses, incluyendo al tipo de público al que quieren dirigir su mensaje y la cultura que comparten.”

3.3.4 Cédulas de Objeto

Las cédulas de objeto pueden o no presentar una descripción detallada del objeto o una presentación de la obra sin embargo, como regla general, proveen de información básica de la obra y de su autor. Se recomienda que las cédulas de objeto no tengan más de siete líneas de texto para evitar que los espectadores puedan llegar a aburrirse o les resulte cansado leer cada cédula en la sala.

Nuestras cédulas de objeto contendrán información básica: Título de la obra, Técnica, Autor, Dimensiones de la obra y Fecha.

3.4 Propuesta de estudio de Público

Considerar al público consumidor es de suma importancia en el proceso de la creación de una exposición para poder conocer los intereses, expectativas, niveles de información y capacidades de la comunidad a la que va dirigida dicha muestra, ya que la finalidad de una exposición es obtener al máximo una relación clara entre el público y el objeto expuesto.

“El museo es el único entre los medios contemporáneos que proporciona un espacio físico material: un ambiente geográfico y arquitectónico que nuevamente aunque por diferentes motivos, oculta la complejidad de las distintas relaciones espaciales que caracterizan el modo de comunicación del museo.” (Silverstone, 1995: 37)

Tanto para conocer el tipo de público que asistió a esta exposición, cómo para evaluarla, se recurrirá a los registros que deja el monitoreo del circuito cerrado de televisión del propio Museo, a la libreta de comentarios, a la revisión del “Muro del participante” y a entrevistas que se realizarán a la salida del Museo una vez a la semana.

Para la entrevista al público se tomaran como guía las siguientes preguntas:

-¿Le gustó la exposición “tres colectivos de diseño con lo mexicano”?

-(Si es mexicano) ¿Se siente identificado con las imágenes que vio?

-(Si es extranjero) ¿Identifica a México con las imágenes presentadas?

-¿Dibujó algo en el muro del participante?

-(Si) -¿Qué?- (No) ¿Porqué?

-¿Qué no le gustó de la exposición?

-¿Recomendaría esta exposición?

4. El espacio físico

Para poder preservar el patrimonio cultural tangible es necesario manejar adecuadamente cada pieza de acuerdo a los materiales de los que esta hecha debido a que cada soporte se comporta de manera diferente ante agentes de deterioro como lo son la luz, la humedad y la temperatura, así como una incorrecta manipulación o el contacto con materiales o sustancias químicas nocivas.

La obra plástica es muy vulnerable a sufrir deterioros o pérdidas importantes si no se le maneja adecuadamente y se controlan rigurosamente las condiciones en que será expuesta, es por eso que es importante hacer un análisis de la obra en función de sus características para así poder exhibirla sin riesgo de dañarla o destruirla totalmente.

Aquí también se lleva un control de la ubicación de la obra en sala, lo que evita pérdidas y exposición innecesaria del objeto con agentes nocivos.

También es importante conocer las condiciones que ofrece el inmueble donde se montará la exposición para así poder elaborar un plan de conservación de la obra en caso de que el espacio no cuente con medidas preventivas para evitar un posible daño a la colección.

Se debe evaluar el espacio pues esto nos ayuda a conocer las condiciones y materiales con que podemos contar o las adaptaciones que se tendrían que hacer para el montaje. También para asegurarnos que nuestra colección no corre ningún peligro por condiciones desfavorables como una falta de control de la humedad y temperatura o una mala iluminación.

Como ya se había mencionado anteriormente, el espacio

3 Colectivos

de diseño con lo
Mexicano

elegido para la exposición es el Museo Franz Mayer de artes decorativas de México.

4.1 El inmueble

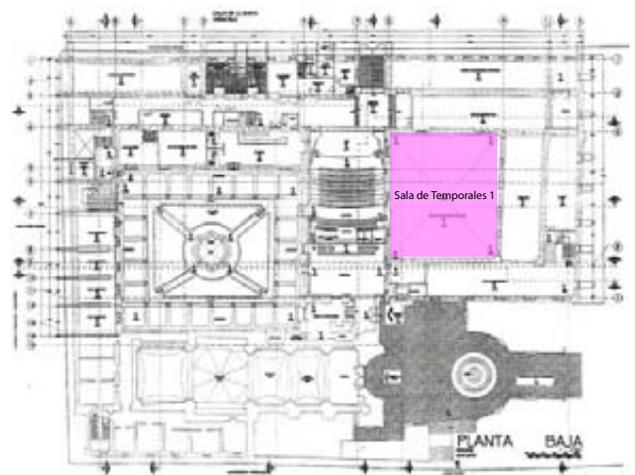


Localizado en la plaza de la Santa Veracruz, frente a la Alameda Central, en un edificio notable de la segunda mitad del siglo XVIII, el Museo Franz Mayer alberga la principal colección de artes decorativas de México y presenta exposiciones temporales de artes decorativas, diseño contemporáneo y fotografía.

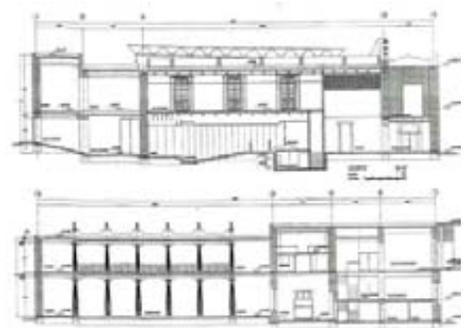
El edificio que actualmente ocupa el museo, es un lugar lleno de historia, por cuatro siglos funcionó como institución hospitalaria, destacando como el primer hospital de América de la Orden de San Juan de Dios. El claustro, que por su belleza es uno de los atractivos del museo, sirve de marco para exposiciones temporales y a través de éste se accede a tres salas ambientadas de la época virreinal: un comedor, una estancia y una capilla.

En el claustro alto se encuentra la biblioteca Don Rogelio Casas Alatríste H. abierta al público y en especial a investigadores. Cuenta con más de 14 mil volúmenes entre los que destacan libros antiguos y raros, documentos históricos y 800 ediciones de El ingenioso hidalgo don Quijote de la Mancha.

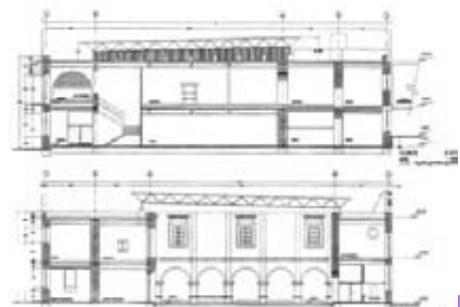
Ubicación de la sala en el plano



Vista lateral de la sala



Pared izquierda



Pared derecha

3 Colectivos de diseño con lo Mexicano

4.2 Breve historia del inmueble

El Museo Franz Mayer ocupa una edificación cuyas partes más antiguas son de finales del siglo XVI (ca. 1582) cuando funcionaba como la “Casa del Peso de la Harina”. Posteriormente, esta casa es convertida en el “Hospital de los desamparados” para atención de leproso y a principios del siglo XVII pasa a cargo de la Orden religiosa y hospitalaria de San Juan de Dios. A finales de la guerra de Independencia, por ahí de 1820, las “Hermanas de la Caridad” se hacen cargo del Hospital y para mediados del siglo XIX y por órdenes de Maximiliano de Habsburgo se destina a la atención médica de prostitutas. Durante la primera mitad del siglo XX funciona como Hospital de la Mujer y es hasta 1986 cuando, después de una profunda restauración arquitectónica, el antiguo edificio colonial abre sus puertas como Museo.

Actualmente el inmueble es conocido como “Museo Franz Mayer” y está bajo resguardo del Banco de México por medio de un fideicomiso, está al mismo tiempo en condición de préstamo por comodato a 99 años y catalogado como monumento histórico por el Departamento de Monumentos y Sitios Arqueológicos del INAH.

4.2.1 Ubicación

El inmueble que ocupa el Museo Franz Mayer es un edificio colonial que se encuentra en el extremo poniente de la plaza de “La Santa Veracruz”, frente a la Alameda Central de la Ciudad de México. Sus cuatro frentes dan a los cuatro puntos cardinales. Se encuentra entre dos avenidas transitadas, la avenida Hidalgo al sur y la calle de Valerio Trujano al poniente. Colinda por su lado sur con el templo de san Juan de Dios (s XVII). El acceso principal se ubica al centro del inmueble.



Sala de Temporales 1



ble con un corte frente al oriente, haciendo esquina cóncava con el muro que da hacia el sur, frente a la plaza; este mismo edificio tiene una vista hacia el oriente sobre el callejón de San Juan de Dios, que lo separa del Museo Nacional de la Estampa; la parte trasera se encuentra sobre la calle de La Santa Veracruz con vista hacia el norte. Su dirección oficial es avenida Hidalgo #45, colonia Guerrero, código postal 06300, Delegación Cuauhtémoc, Distrito Federal, su teléfono es el (5255) 5518-2266, fax (5255) 5518-2266 y su dirección electrónica es www.franzmayer.org.mx.

4.2.2 Vocación

El museo es el resultado de la vocación coleccionista y la mentalidad filantrópica de un alemán nacionalizado mexicano, de quien toma su nombre.

Además de las exposiciones temporales, el museo ofrece visitas guiadas, cursos, conferencias, conciertos, espectáculos, talleres infantiles, así como actividades especiales para sus afiliados. Cuenta con una agradable cafetería y tienda - librería.

La colección del museo permite apreciar artes decorativas de distintas procedencias, materiales y estilos del siglo XVI al XIX. Los géneros que la conforman son platería, cerámica, mobiliario, textiles, escultura y pintura. También alberga arte plumario, lacas, marfiles, carey, estampa, vidrio y esmaltes.

4.2.3 Recursos

El museo Franz Mayer obtiene recursos a través de un patronato del mismo nombre. Éste a su vez organiza conciertos privados y renta los espacios para eventos a diversos organismos culturales. El patronato además realiza trabajo constante con la campaña amigos del museo, que invita al público visitante a formar parte de los amigos del museo

por medio de una colaboración anual a cambio de entradas gratuitas a las exposiciones y consultas ilimitadas de los materiales que alberga la biblioteca.

4.2.4 Mantenimiento del Museo

Los recursos obtenidos mediante el patronato permiten a los administradores y empleados del mismo, mantener en óptimo estado el inmueble a través de un monitoreo y mantenimiento constante. Por medio de avanzada tecnología el museo es monitoreado día y noche para mantener constantes tanto el clima como la iluminación, así como el control de organismos nocivos y humedad.

El inmueble que ocupa el Museo Franz Mayer se encuentra en condiciones óptimas de mantenimiento y se lleva un estricto control de conservación.

4.2.5 Descripción del inmueble

El inmueble cuenta con dos patios; el claustro es un patio abierto que alberga la cafetería, dos salas temáticas, salas de exposiciones temporales, biblioteca, un auditorio, una bodega de la colección permanente y la bóveda que alberga el fondo reservado; además este patio tiene plantas, árboles y una fuente al centro. Su entrada principal (la que usa el público) da al oriente, sobre la plaza de la Santa Veracruz. Traspasando la puerta, que es de dos hojas de vidrio de 19 mm de espesor, se encuentra el área destinada para tienda y librería. Al entrar, virando hacia la derecha se encuentra un vestíbulo con la taquilla, servicios sanitarios, módulo de información y los accesos al claustro hacia el poniente y al museo que alberga las colecciones de exhibición permanente hacia el oriente, el paso al mismo es un corredor donde se

encuentra el guardarropa a la derecha y la sala de exposiciones temporales a la izquierda. Esta sala es el segundo patio y esta cubierto, de una altura aproximada de 10 m y una superficie aproximada de 20 x 15 m, (esta sala es la que se piensa utilizar para el montaje de la exposición que proponemos). Las salas de exhibición permanente se encuentran alrededor por tres de los lados de la sala de exposiciones temporales formando una "U", ocupando los dos niveles del edificio. Parte del inmueble se encuentra hasta metro y medio por debajo del nivel del callejón de san Juan de Dios, lo cual lo expone de manera directa a la acción de la humedad de los mantos freáticos y en riesgo de inundación si llegara a fallar el drenaje colindante. Por su ubicación, rodeado de avenidas transitadas, el Museo esta expuesto a los vapores directos de la combustión de los motores de automóviles, camiones de pasajeros y microbuses. Por lo angosto del callejón de San Juan de Dios y su cercanía con el Museo Nacional de la Estampa, las paredes de este lado permanecen a la sombra la mayor parte del tiempo. Cuenta con dos bodegas de tránsito, una para piezas de gran formato y otra para las pequeñas. Una de estas bodegas esta al costado norte del patio cubierto, destinado a las exposiciones temporales. El promedio del espesor de los muros es de 80 cm y están hechos principalmente de cal y piedra (véase anexo 2).

4.2.6 Condiciones generales de conservación del inmueble

Acerca del estado de conservación del inmueble que alberga al Museo Franz Mayer tenemos:

Para el control de la contaminación se utiliza aire lavado que pasa por varias etapas de filtrado: el primero es el forzado del paso del aire por una cortina de agua en diferentes áreas del ducto de inyección, pasa el aire, se prehumidifica y retiene una gran cantidad de sólidos; la segunda etapa es seca y el aire pasa por filtro de material sintético en forma de cono

que fuerza el aire, lo estatiza y retiene otra gran cantidad de material sólido; el tercer filtro es igual al segundo, con una eficiencia de 35 %; al bajar por el ducto el cual está forrado y aislado, llega a las salas, se topa con refractores que hacen que el aire salga disperso y no en chorro para evitar dañar las piezas.

Para el control de plagas se realiza una revisión anual previa al periodo de proliferación de insectos, se ponen trampas y en caso de ser necesario se fumiga.

Las ventanas permanecen cerradas para tener un control y una constante en la temperatura y la humedad relativa al interior del Museo. El monitoreo y control de estas condiciones esta a cargo del equipo de restauradores del propio Museo y se realizan todo el tiempo.

El mantenimiento del inmueble esta a cargo de arquitectos. El edificio está sobre pilotes de control, los cuales se revisan y nivelan dos veces al año por personal especializado.

Las caídas de agua (gárgolas) funcionan correctamente, haciendo el trabajo de evacuación del agua hacia el interior en áreas de absorción.

La iluminación esta controlada y se monitorea todo el tiempo. Los focos son probados individualmente en un laboratorio y se busca que tengan una emisión baja de radiación UV, todo en función de los objetos a exhibir, para objetos cuyo material sea más delicado como son los textiles o papel, se tiene un control más estricto que para los objetos de material inorgánico. La distancia y el ángulo de apertura de las luminarias, así como el tiempo que la obra es expuesta a la luz, son los factores que determinan el tipo de foco a utilizar.

Para tener controladas las condiciones de temperatura, humedad relativa e iluminación, se monitorean las salas y los objetos con un termómetro láser y un monitor ultravioleta

3 Colectivos

de diseño con lo
Mexicano

que mide en microwatts-lumen. Para las piezas cuyo material constitutivo es más sensible se busca que no haya emisión ultravioleta alguna. También se hacen mediciones en luxes. La ambientación (climatización) artificial trabaja las 24 horas del día, los 365 días del año. Se mantiene también una atmósfera positiva para impedir la entrada del aire contaminado por los accesos principal y del claustro a las salas de exhibición.

La vigilancia y seguridad del inmueble se controla por medio de alarmas y circuitos cerrados de televisión normal y de rayos infrarrojos, a las cinco de la tarde se apagan todas las luces que tengan contacto con las colecciones, se hacen recorridos de seguridad, hay cambios de turno y se firman actas de entrega.



5. Manejo de Colecciones

Conservación, evaluación y condiciones expositivas.

Embalaje y almacenaje de las colecciones.

Como ya se mencionó anteriormente, es importante la conservación preventiva de las piezas que conforma nuestra colección. El objetivo de este análisis es darle un adecuado manejo, almacenaje y exhibición conforme a los materiales de los que están hechas las piezas para evitar daños en la mayor medida posible.

Otra parte primordial del cuidado de la colección es el correcto registro de las piezas para saber exactamente dónde se encuentran, ya sea en bodega o en sala, y de esta manera evitar pérdidas o extravíos así como manipulación innecesaria que ponga en riesgo los bienes culturales que se están manejando.

“Es necesario conocer tanto la naturaleza de los materiales que conforman al objeto, como su comportamiento ante las diferentes condiciones ambientales, esto nos llevará a un mejor control de condiciones para su preservación”. (Ramos, 2000: 5)

La exposición que proponemos está conformada de un total de 52 piezas, 33 reproducciones de carteles sobre papel, de las cuales son 18 carteles de 60 x 90 cm del colectivo 'Mexinbat' y 15 carteles de 73 x 103 cm del colectivo '¡Ábrala que lleva bala!'; 19 figuras tridimensionales de vinil de 7.6 x 5.6 cm pertenecientes al colectivo Dunny Azteca y 10 animaciones en formato digital del colectivo 'Mexinbat'.

Tenemos así que en la colección hay dos tipos de materiales, los carteles son de papel, que es un material orgánico, y el vinil, el cual es un plástico.

5.1 Obra sobre papel

El papel es un soporte de origen vegetal, de naturaleza celulósica y de fabricación artificial. Se trata de hojas delgadas, originalmente elaboradas con pasta de trapos u otras fibras, molidas, blanqueadas y disueltas en agua, las que luego se hacen secar y endurecer mediante procedimientos especiales.

Como ya habíamos indicado, una parte de nuestra colección la conforman impresiones sobre papel, la propuesta para la reproducción de los carteles es que se realice en fecha cercana al montaje de la obra, esto con el fin de evitar que la colección permanezca demasiado tiempo almacenada. “Se recomienda tener el menor contacto posible con el papel. Manipularlo con las manos limpias y utilizar guantes de algodón, blancos y limpios, y que se almacene de tal manera que puedan ser vistas las obras y transportadas evitando su manipulación directa.” (Glaser, 1997: 1) Esto debido a que la suciedad y la grasa de las manos pueden provocar cambios químicos en el papel, si se le manipula directamente, causando que la pieza sufra deterioros.

Otro aspecto importante que hay que regularizar, es la exposición de la obra a la luz ya que esta “causa la decoloración de ciertos medios, también puede oscurecer o debilitar el papel. Los daños causados por la luz son acumulativos e irreversibles.” (Glaser, 1997: 1), por ello se recomienda evitar que la colección sea expuesta permanentemente a la luz, también es necesario que se controle la emisión de rayos ultravioleta de los focos que iluminarán las piezas y evitar en medida de lo posible que la luz incida directamente sobre el objeto.

La selección de materiales apropiados para el embalaje, el almacenaje y el montaje, es de suma importancia, ya que el papel es un material frágil. Se deben elegir materiales con Ph neutro, esto es, libre de ácidos o tintes que puedan alterar la química del papel. Las obras siempre deben envolverse de manera individual aunque vayan a ocupar un mismo contenedor, el cual debe ser, preferiblemente de madera tratada o de metal.

5.2 Aspectos técnicos propios del vinil:

Un plástico es un producto compuesto por un polímero al cual se le agregan diversos aditivos. Es un material capaz de transformarse a partir de calor y presión. Se dividen por tipos de acuerdo a sus propiedades físicas y químicas, las cuales están dadas por la composición del polímero que los conforma. (<http://www.vinildecorativo.com/pvc.htm>). El vinil es un termoplástico sensible, tiene flexibilidad, una ligera elasticidad, pero no rebota. Se reblandece con el calor y es soluble en ciertos solventes.

Las principales causas que pueden deteriorar el vinil son : físicas, químicas, cambios químicos, contacto con materiales de limpieza, solventes, adhesivos y ataque biológico.

Si bien la colección que manejaremos la conforman totalmente materiales nuevos, éstos no quedan exentos de posibles deterioros. Como medidas básicas de conservación preventiva tomaremos en cuenta, apoyándonos en el manual de Normas básicas para la conservación preventiva de los bienes culturales en museos (Ramos, 2005) los siguientes puntos:

Mantenimiento del inmueble

Control ambiental

Control de la luz

Control de agentes biológicos

Recomendaciones para la preservación de las colecciones
Áreas específicas de recepción, de embalaje, de aislamiento, de trabajo y de almacenamiento.

Normas para el manejo y manipulación durante la instalación de la obra

Registro de la obra (ver formato ficha de registro)

Mantenimiento de la obra

Seguridad, tomando en cuenta los casos de siniestros, vigilancia en las salas y sistemas de seguridad destinados

a la protección.

Iluminación general

Almacenamiento de obra dentro del inmueble

Manejo y traslado de obra

5.3 Iluminación general

La iluminación es la cantidad de luz que incide sobre un objeto, y se mide en luxes. El lux es la iluminación de una superficie que recibe un lumen en cada metro cuadrado, siendo el lumen la unidad de flujo luminoso.

Para evitar daños causados por la luz, se recomienda que los objetos sensibles no reciban más de 600.000 lx/h al año. Que los objetos muy sensibles no más de 150.000 lx/h al año, y que los objetos hipersensibles reciban menos 15.000 lx/h al año. Para objetos insensibles a la luz no hay recomendaciones especiales.

Para las exhibiciones es importante llevar un estricto control de la luz que iluminará los objetos. Existen parámetros generales que engloban a los distintos materiales para lograr una buena iluminación sin poner en riesgo las piezas que se exhibirán. Las recomendaciones generales son: Evitar que los rayos solares incidan directamente sobre los objetos, neutralizar la luz natural ocasionada por grandes ventanales utilizando vidrios polarizados, filtros para rayos ultravioleta o cortina, los cuales pueden ser colocados en las ventanas, en las vitrinas o en los objetos mismos (en caso de ser acuarelas, libros, estampas o textiles). Tampoco se deben utilizar lámparas incandescentes en vitrinas y en caso de no poder evitar su uso deben mantenerse lo más alejadas posibles de los objetos expuestos. También debe preferirse el uso de lámparas fluorescentes o la luz de halógeno, puesto que reducen los rayos UV. Los rayos ultravioleta pueden ser eliminados mediante filtros especiales o iluminando los

objetos mediante reflejos de luz sobre una pared blanca, ya que este color absorbe los rayos UV. También se deben utilizar sensores de luz para medir las radiaciones en los objetos o un luxómetro.

Los filtros que se usan para controlar la luz y sus efectos sobre los materiales pueden ser filtros anticalóricos, filtros para UV, filtros para IR y filtros neutros. Los cuales sirven para regular el calor emitido por la fuente de luz, para filtrar los rayos UV e IR y para reducir la intensidad de la luz sin alterar sus propiedades, respectivamente.

A fin de lograr uniformidad en la iluminación, se recomienda que la luz artificial sea recibida por el objeto por vía indirecta. Otra recomendación igualmente importante es apagar las luces durante el tiempo que el Museo esté cerrado al público.

Se deben utilizar sistemas de control de luz específicamente en aquellas áreas salas que contengan colecciones con materiales muy sensibles, sólo se encenderá la luz por pocos minutos y con muy baja intensidad.

Afortunadamente, como ya se mencionó con anterioridad (Véase 4.2.4) el Museo Franz Mayer se rige por estrictas medidas preventivas y éstas son perfectamente adecuadas para preservar todas las piezas que se utilizarán en esta exposición.

5.4 Almacenamiento de obra dentro del inmueble

Es imprescindible contar con un inventario de la obra, para su control dentro y fuera del inmueble. Para ello contamos con fichas de registro (véase 6.2.2). También es necesario cuidar las condiciones ambientales y de manejo antes de ingresar al inmueble, tener bien ubicadas las áreas de re-



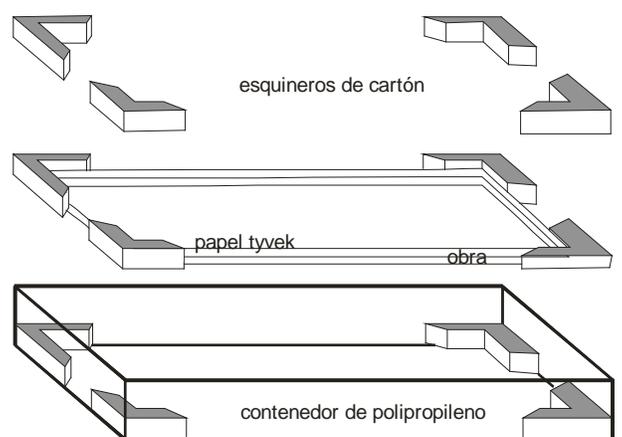
cepción, así cómo las áreas de montaje y manipulación. En nuestro caso, la colección irá debidamente separada por los materiales que constituyen cada colección y por su peso. Se ubicará en una de las bodegas de tránsito del inmueble, la cual está adecuada y específicamente designada para resguardar obras de exposiciones temporales. La obra se retirará de su embalaje para ser montada únicamente bajo supervisión de personal destinado por el museo para ello. Todo el material de embalaje permanecerá resguardado en la bodega de tránsito el tiempo que dure la exposición.

5.5 Manejo y traslado de obra

Para evitar la manipulación directa de nuestros objetos, se propone un embalaje para los carteles de de 60 x 90 cm, otro para los de 73 x 103 cm y otro para las figuras de vinil (Dunnys); se ha considerando que el peso de cada conjunto no implique problemas para su traslado. Seleccionamos materiales químicamente estables para hacer una separación entre obra y obra, en este caso usaremos tyvek que “es un material fabricado con polietileno resistente a la penetración, química y biológicamente inerte, y es antiestático” (<http://www.vallenproveedora.com.mx/catalogo/detalle.php?id=694>). Con el fin de evitar el movimiento de la obra dentro del contenedor, usaremos esquineros de cartón, los contenedores para cada conjunto de las colecciones serán de polipropileno: “material de gran versatilidad y resistencia química, así como también baja densidad, rigidez y resistencia al calor”. (<http://www.pslc.ws/spanish/pp.htm>). Los contenedores serán hechos a la medida en función de la obra que contienen y sobre pedido.

En cuanto al manejo de las figuras de vinil (Dunnys), permanecerán en su embase original, previa revisión de cada uno.

Esquema del contenedor y soportes para embalaje de los carteles



Esquema del contenedor y soportes para embalaje de los Dunnys



6. Registro y Control de las Obras.

Este listado de la obra con la imagen, las medidas y el autor de cada pieza, así como con su respectiva ubicación, nos permite llevar un control más exacto de la localización de la obra en sala y también es útil para la relación del objeto con su respectiva cédula, así como para evitar la manipulación innecesaria de la pieza al conocer su ubicación exacta antes de ser desempa- cada. Ésta cuenta también con una imagen de la obra para evitar posibles confusiones.

6.1 Control de Obra por Áreas Temáticas

Esta lista es independiente de las fichas de registro de colección que se presentarán más adelante y es una guía que le permitirá a quienes monten la exposición llevar un control más riguroso de las piezas.

Para lograr establecer la relación de la obra con el área temática en donde se expondrá se numeraron las mamparas que contendrán obra y a cada espacio designado para montaje se le asignó otro número (véase anexo 14), pero de la distribución hablaremos más adelante

Es así que el control de la distribución de las obras en sala según su área temática es el si- guiente:

Control de obra

3 Colectivos

de diseño con lo Mexicano

Control de Obra Prehispánicos



Beast Brothers
Dunny Azteca
7.5 cm
(Capelo 1, Mampara 3, lugar 1)



Ed Sison
Dunny Azteca
7.5 cm
(Capelo 3 Mampara 4, lugar 5)



Beast Brothers
Dunny Azteca
7.5 cm
(Capelo 1 Mampara 3, lugar 1)



N.A.H.U.A.L.
Dunny Azteca
7.5 cm
(Capelo 4 Mampara 5, lugar 6)



Adrián Longega
¡Ábranla que lleva bala"
103 x 73 cm
(Mampara 3, lugar 2)



Sandra Chávez
¡Ábranla que lleva bala"
103 x 73 cm
(Mampara 5, lugar 7)



Hula+Hula
Dunny Azteca
7.5 cm
(Capelo 2 Mampara 4, lugar 3)



Beast Brothers
Dunny Azteca
7.5 cm
(Capelo 4 Mampara 5, lugar 5)



Fidel Olvera
¡Ábranla que lleva bala"
103 x 73 cm
(Mampara 4, lugar 4)



V.M 06
Dunny Azteca
7.5 cm
(Capelo 5 Mampara 3, lugar 6)

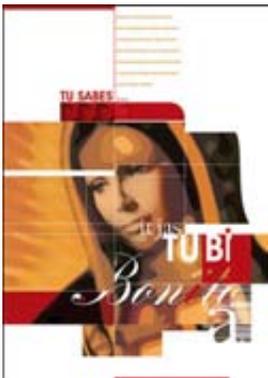
Control de Obra Políticos y Religiosos



Dr. Alderete
Mexinbat
90 x 60cm
(Mampara 5, lugar 10)



Carlos Dufour
Dunny Azteca
7.5 cm
(Capelo 7
Mampara 5, lugar 11)

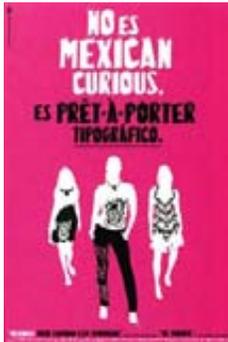


Yeisuan Valenzuela
¡Ábranla que lleva bala"
103 x 73 cm
(Mampara 6, lugar 12)



Adrián Rubio Padilla
¡Ábranla que lleva bala"
103 x 73 cm
(Mampara 6, lugar 13)

Control de Obra Vestimenta y Artesanía



Eduardo Barrera
Mexinbat
90 x 60cm
(Mampara 1, lugar 14)



Artemio
Dunny Azteca
7.5 cm
(Capelo 10)



Jenkah
Dunny Azteca
7.5 cm
(Capelo 8
Mampara 1, lugar 15)



V.M 06
Dunny Azteca
7.5 cm
(Capelo 11)



Ángeles Moreno
¡Ábranla que lleva bala"
103 x 73 cm
(Mampara 1, lugar 16)



Renato Aranda
Mexinbat
90 x 60cm
(Mampara 7, lugar 20)

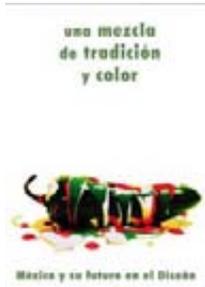


Quique Rangel
Dunny Azteca
7.5 cm
(Capelo 9
Mampara 1, lugar 17)



Kraken
Dunny Azteca
7.5 cm
(Capelo 12
Mampara 7, lugar 21)

Control de Obra Vegetales y Animales



Claudia M Dávalos
¡Ábranla que lleva bala!
103 x 73cm
(Mampara 11, lugar 22)



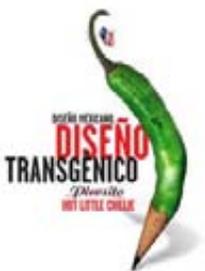
Karramarro
Mexinbat
90 x 60cm
(Mampara 11, lugar 26)



Javier Henríquez Lara
¡Ábranla que lleva bala!
103 x 73cm
(Mampara 11, lugar 23)



Alejandra Barba
¡Ábranla que lleva bala!
103 x 73cm
(Mampara 11, lugar 27)



Alberto Cervantes
¡Ábranla que lleva bala!
103 x 73cm
(Mampara 11, lugar 24)



Luis Zeckua
¡Ábranla que lleva bala!
103 x 73cm
(Mampara 13, lugar 28)



Artemio
Dunny Azteca
7.5cm
(Capelo 13
Mampara 11, lugar 25)



Quique Ollervides
Mexinbat
90 x 60cm
(Mampara 13, lugar 29)



Artemio
Dunny Azteca
7.5cm
(Capelo 13
Mampara 11, lugar 25)

3 Colectivos

de diseño con lo Mexicano

Control de Obra Calaveras y Luchadores



Saner (DSR)
Dunny Azteca
7.5 cm
(Capelo 14
Mampara 10, lugar 30)



César Evangelista
"¡Ábranla que lleva bala"
103 x 73 cm
(Mampara 14, lugar 34)



Sergio Chaboya
"¡Ábranla que lleva bala"
103 x 73 cm
(Mampara 10, lugar 31)



Mocre
Dunny Azteca
7.5 cm
(Capelo 16
Mampara 10, lugar 35)



El Muerto
Dunny Azteca
7.5 cm
(Capelo 15
Mampara 10, lugar 32)



Mocre
Dunny Azteca
7.5 cm
(Capelo 16
Mampara 10, lugar 35)



Dirk Uhlenbrock
Mexinbat
90 x 60cm
(Mampara 10, lugar 33)



Nacho Peón
Mexinbat
90 x 60cm
(Mampara 14, lugar 36)

3 Colectivos

de diseño con lo Mexicano

Mexicano

Control de Obra Varios



Héctor Montes de Oca
Mexinbat
90 x 60cm
(Mampara 14, lugar 37)



Julio Carrasco
Mexinbat
90 x 60cm
(Mampara 15, lugar 42)



Octavio Alonso
¡Ábranla que lleva bala"
103 x 73 cm
(Mampara 16, lugar 47)



Jeroen Klaver
Mexinbat
90 x 60cm
(Mampara 14, lugar 38)



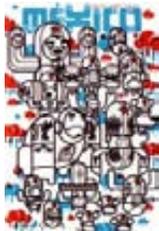
Jose Manuel Morelos
Mexinbat
90 x 60cm
(Mampara 15, lugar 43)



Beatnikmoon
R'and'R crafts
Mexinbat
90 x 60cm
(Mampara 16, lugar 48)



Alejandro
Magallanes
Mexinbat
90 x 60cm
(Mampara 14, lugar 39)



César Evangelista
Mexinbat
90 x 60cm
(Mampara 15, lugar 44)



Oscar Reyes
Mexinbat
90 x 60cm
(Mampara 16, lugar 49)



Modern Dog
Mexinbat
90 x 60cm
(Mampara 15, lugar 40)



Richard Niessen
Mexinbat
90 x 60cm
(Mampara 15, lugar 45)



Mexinbat
(Mampara 17, lugar 50)



Efraín Foglia
Mexinbat
90 x 60cm
(Mampara 15, lugar 41)



Eric Olivares
Mexinbat
90 x 60cm
(Mampara 16, lugar 46)

3 Colectivos

de diseño con lo

Mexicano

Control de Obra Sala de Proyecciones
(Animaciones del colectivo Mexinbat)



3 Hit Combo



Warren Brown



Jorge Calleja



Leonardo Ambriz



Miguel Durán



Rogelio López



Ángeles Moreno



Joselo Porras



Taller Público

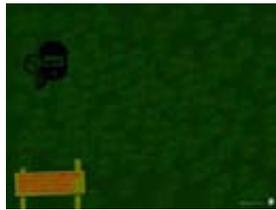


Juan Carlos Vázquez

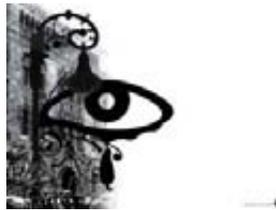
Control de Obra Sala de Proyecciones (Protectores de Pantalla, colectivo Mexinbat)



Alberto Valencia 01



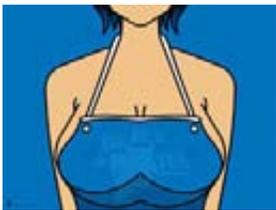
Alberto Valencia 02



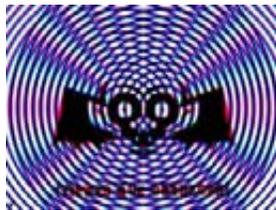
Carolina Rodríguez



Edgar Reyes



Edgar Reyes 02



Edgar Reyes 03



Jose Luis Coyotl 02



Jose Luis Coyotl 01



Guillermo Serrano



Federico Roldán



Luis Muñoz



Luis Muñoz 02



Masa Crítica 02



Masa Crítica



Víctor Martínez

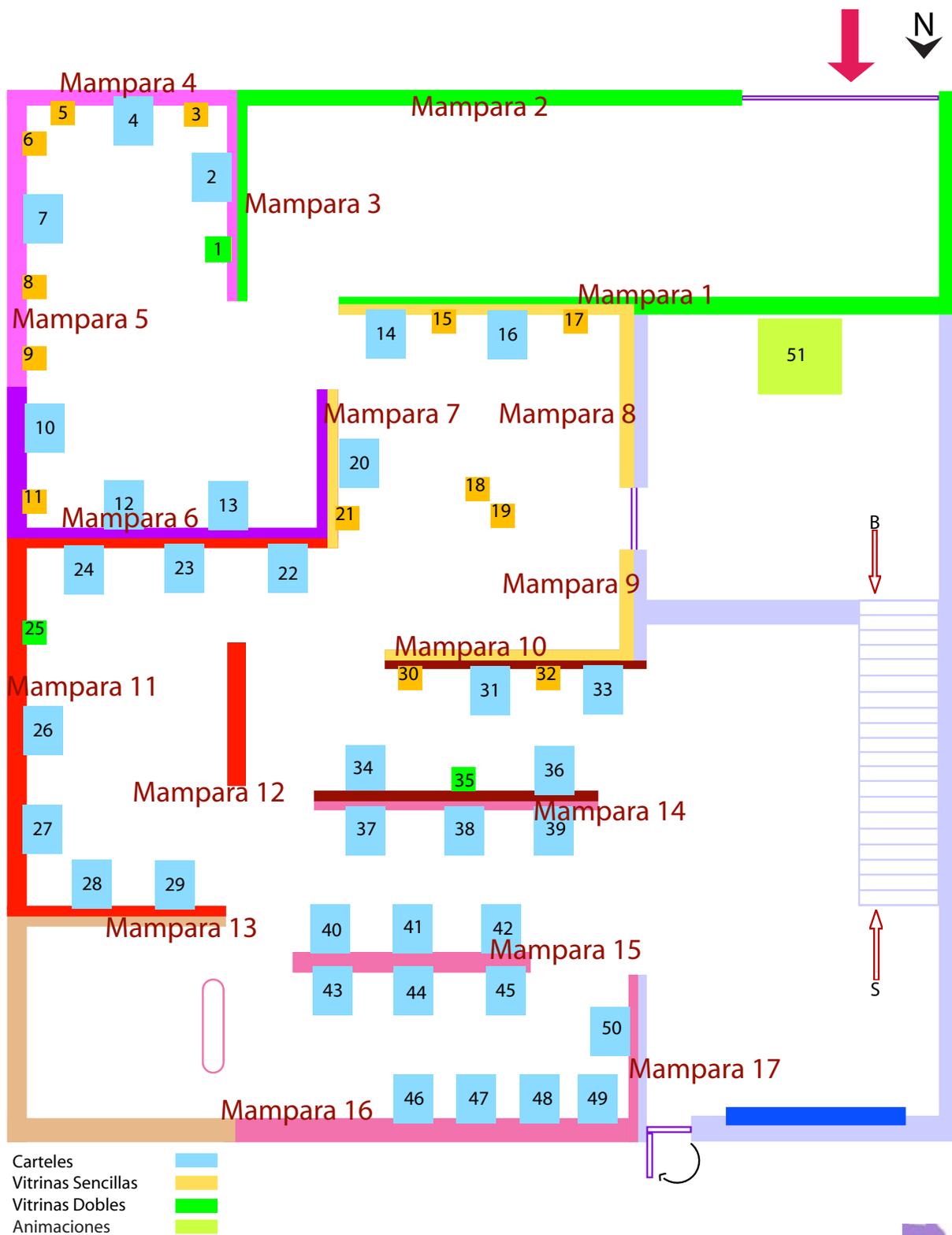


Zoveck

3 Colectivos

de diseño con lo Mexicano

Numeración de Obra y Mamparas



6.2 Ficha de registro

El levantamiento de la ficha de registro nos ayudará a tener un control de cada una de las piezas, así como aportarnos datos y referencias para futuras investigaciones

6.2.1 Justificación de las entradas para ficha de control de obra

Todas las entradas que contendrá la ficha de registro fueron elaboradas con la finalidad de llevar un buen control sobre la "identidad" de las obras, sus características físicas así como los datos de autoría y propiedad de la misma.

La ficha de registro cuenta con cuatro apartados principales que se desglosan en datos específicos y que nos permiten identificar el objeto, ubicarlo en un contexto, establecer sus características únicas y evaluar su estado de conservación. La ficha también cuenta con un espacio para adjuntar la imagen de la pieza y para anotar los datos de la exposición en la que se presenta.

A continuación se presentan los datos desglosados que conforman el registro:

1. Datos institucionales 1 Para identificar el Museo o el espacio donde se montará la exposición.

2. Datos institucionales 2 Nombre oficial de la exposición

IDENTIFICACIÓN

3. Objeto: Aquí se deberá poner el nombre con que se conoce de manera familiar el objeto, (libro, juguete, cartel, fotografía, etcétera). Este primer paso es importante para identificar fácilmente de que estamos hablando. (Ver campo a)

4. Colección: Es una referencia importante para tomar en cuenta las implicaciones legales y de protocolo. Además puede ayudar para hacer los guiones museológico y museográfico.

5. Número de Catálogo: El No. de catálogo es para control interno durante su manejo dentro del tiempo de exposición (esto desde que la obra pasa a nuestras manos y hasta que se entrega al propietario).

6. Ubicación original en el museo El lugar al que pertenece, con especificaciones del inmueble, bodega, estante, caja, etc. Para poder localizarlo en próximas peticiones.

El lugar que ocupa en bodega o en sala, con especificaciones de la mampara, vitrina u otro, indicando entre que otras piezas se encuentra. Para control de obra durante el tiempo en que este bajo nuestro resguardo.

DATOS GENERALES

7. Título: En caso de tenerlo, si no tiene título se colocará s/t (sin título). Esto servirá como referencia para clasificación y facilitar la localización.

8. Tema: En caso de que las piezas a exhibir no tengan título el mencionar el tema servirá para ubicarlas dentro de un tipo de representación (paisaje, bodegón, retrato, vida cotidiana, etcétera). En caso de objetos no artísticos o de diseño (por ejemplo objetos de uso cotidiano: muebles, vestimenta, juguetes, etc.), no se llenará este campo y la referencia se tomara del campo 1 (objeto).

9. Fecha y lugar de realización: Referente importante para su ubicación en el tiempo y el espacio. En caso de desconocer los datos se pondrá desconocido. En el caso de la fecha, si no se tiene dato exacto se pondrá el siglo o Ca. (circa).

10. Técnica o procedimientos: Referencia a su manufactura, con fines de conservación y documentación.

11. Materiales de factura: Con fines de documentación y conservación (para tomar en cuenta los cuidados que se deben de tener con la pieza en el embalaje, traslado y montaje).

12. Autor: El nombre del creador, o del taller responsable de su manufactura. En caso de no conocerse este dato se pondrá desconocido y se saltaran los campos 13 y 14. En caso de suponer la autoría se escribirá atribuido a con la referencia documental correspondiente.

13. Nacionalidad: Del autor, como remitente territorial en donde nació y se desarrolló.

14. Fechas de nacimiento y defunción: Del autor, como remitente temporal en que el autor vivió. Junto con el campo 11 nos ayuda a comprender las influencias estilísticas, de las soluciones formales y las tecnologías empleadas.

15. Origen del objeto: Lugar donde se elaboró, desde su diseño, fabricación y terminados.

16. Métrica: (Alto, Ancho, Profundidad, Diámetro, Espesor, Peso) Datos importantes para fines de documentación, museográficos y de embalaje.

DATOS ADICIONALES

17. Sellos, timbres, marcas distintivas: En caso de tenerlos, por ejemplo si les fueron colocados por el fabricante, o el coleccionista.

18. Edición, serie: Datos que nos ayudan a conocer los ejemplares reproducidos o si es parte de un conjunto.

19. Observaciones: Cualquier dato no contemplado en los campos anteriores.

20. Descripción: Del objeto, para reforzar la identificación y darnos una idea de su forma y elementos que lo componen.

21. Estado de Conservación:

Bueno, regular, malo, muy malo Para saber si están en condiciones de ser exhibidos o si se requiere de restauración antes de montarlos.

22. Observaciones y comentarios finales: Explicación con más detalle del estado de conservación de la pieza.

RECUADRO

23. Fotos, dibujos, otros: Para reconocer de manera gráfica el objeto.

6.2.2 Diseño de formato para ficha de control de obra

A continuación adjuntamos el diseño de nuestro formato de ficha de control de obra que consta de dos páginas, la cual responde a las necesidades y características de nuestra colección además de tres ejemplos de llenado de la misma:

Ficha de control de obra

Datos institucionales:		Datos institucionales:	
IDENTIFICACION		Imágenes / fotografías: (campo a)	
Objeto (campo 1)			
Colección: (campo 2)			
No. de catálogo: (campo 3)			
Ubicación: (campo 4)			
DATOS GENERALES			
TITULO: (campo 5)			
TEMA: (campo 6)			
FECHA Y LUGAR DE REALIZACION: (campo 7)			
TECNICA o PROCEDIMIENTOS DE MANUFACTURA: (campo 8)			
MATERIALES DE MANUFAXCTURA (campo 9)			
AUTOR: (campo 10)			
NACIONALIDAD: (campo 11)			
FECHA DE NACIMIENTO Y DEFUNCION: (campo 12)			
ORIGEN DEL OBJETO: (campo 13)			
METRICA: (campo 14)			
ALTO:		ANCHO:	
PROFUNDIDAD:		DIAMETRO:	
ESPESOR:		PESO:	

DATOS ADICIONALES

SELLOS, TIEMBRES, MARCAS DISTINTIVAS: (campo 15)

EDICION, SERIE: (campo 16)

OBSERVACIONES: (campo 17)

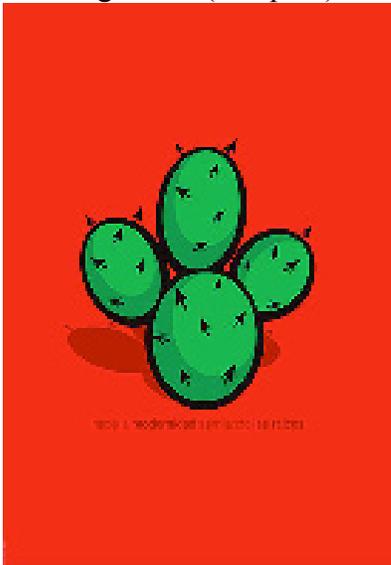
DESCRIPCION: (campo 18)

ESTADO DE CONSERVACION: (campo 19)

- BUENO
- REGULAR
- MALO
- MUY MALO

OBSERVACIONES Y COMENTARIOS:

Ficha de control de obra

exposición: 3 colectivos de Diseño con los mexicanos		Datos institucionales:	
IDENTIFICACION		Imágenes / fotografías: (campo a)	
Objeto: Cartel			
Colección: ¡Ábranla que lleva bala”			
No. de catálogo: AB03 = ¡Ábranla que lleva bala”			
Ubicación: Mampara 11, lugar 23			
DATOS GENERALES			
TITULO: “Hacia la modernidad asimilando las raíces”			
TEMA: Nopal			
FECHA Y LUGAR DE REALIZACION: 2003, México			
TECNICA o PROCEDIMIENTOS DE MANUFACTURA: Impresión digital a plotter/papel bond.			
MATERIALES DE MANUFAXCTURA: Papel y tinta			
AUTOR: Javier Henríquez Lara			
NACIONALIDAD: Mexicana			
FECHA DE NACIMIENTO Y DEFUNCION: Desconocida			
ORIGEN DEL OBJETO: México			
METRICA:			
ALTO: 103 cm		ANCHO: 73 cm	
PROFUNDIDAD: X		DIAMETRO: X	
ESPESOR: X		PESO: X	

DATOS ADICIONALES

SELLOS, TIEMBRES, MARCAS DISTINTIVAS:

No tiene

EDICION, SERIE: Desconocida

OBSERVACIONES:

Ninguna

DESCRIPCION:

En una superficie rectangular vertical de color rojo claro se ve al centro la representación sintética de un nopal, formado por cuatro óvalos verde-azulado claro contorneados en negro y con espinas en forma de flecha en color negro, con una sombra corta proyectada hacia atrás y a la izquierda, color rojo de un tono mas oscuro que el del fondo, en la parte inferior de la figura de lee una inscripción en tipografía pequeña del mismo color que la sombra “hacia la modernidad asimilando raíces”.

ESTADO DE CONSERVACION: (campo 19)

• BUENO X • REGULAR • MALO • MUY MALO

OBSERVACIONES Y COMENTARIOS:

Ninguno

Ficha de control de obra

exposición: 3 colectivos de Diseño con los mexicanos		Datos institucionales:	
IDENTIFICACION		Imágenes / fotografías: (campo a)	
Objeto: Cartel			
Colección: Mexinbat			
No. de catálogo: MB 03 = Mexinbat			
Ubicación: Mampara 16, lugar 46			
DATOS GENERALES			
TITULO: "Manolin y Chilinsky"			
TEMA: Figuras con remisiones prehispánicas "Chac Mool"			
FECHA Y LUGAR DE REALIZACION: 2006, México			
TECNICA o PROCEDIMIENTOS DE MANUFACTURA: Impresión digital a plotter/papel bond.			
MATERIALES DE MANUFACTURA: Papel y tinta			
AUTOR: Eric Olivares			
NACIONALIDAD: Mexicana			
FECHA DE NACIMIENTO Y DEFUNCION: Desconocida			
ORIGEN DEL OBJETO: México			
METRICA:			
ALTO: 60 cm		ANCHO: 90 cm	
PROFUNDIDAD: X		DIAMETRO: X	
ESPESOR: X		PESO: X	

DATOS ADICIONALES

SELLOS, TIEMBRES, MARCAS DISTINTIVAS:

No tiene

EDICION, SERIE: Desconocida

OBSERVACIONES:

Ninguna

DESCRIPCION:

En una superficie rectangular vertical de color blanco se encuentra al centro la representación sintetizada de un “Chac Mool” de perfil de color claro, con la cabeza al lado izquierdo del cartel y girada hacia el frente, sobre su mano un chile del tipo “jalapeño” color rojo translucido que se combina con el fondo verde de la figura principal por transparencias, en la base una inscripción en dos líneas, la superior se encima en la figura., del mismo color que el chile y dice “manolo y / chilinsky”.

ESTADO DE CONSERVACION: (campo 19)

- BUENO X • REGULAR • MALO • MUY MALO

OBSERVACIONES Y COMENTARIOS:

Ninguno

Ficha de control de obra

exposición: 3 colectivos de Diseño con los mexicanos		Datos institucionales:	
IDENTIFICACION		Imágenes / fotografías: (campo a)	
Objeto: Figura coleccionable			
Colección: Dunny Azteca			
No. de catálogo: DA03 (DA= Dunny Azteca)			
Ubicación: Capelo 9, Mampara 16, lugar 17			
DATOS GENERALES			
TITULO: Sin título			
TEMA: "Charro"			
FECHA Y LUGAR DE REALIZACION: ca.2005-2007, México (diseño decorativo)			
TECNICA o PROCEDIMIENTOS DE MANUFACTURA: Vaciado en caliente por extrucción			
MATERIALES DE MANUFACTURA: Vinil y tinta			
AUTOR: Enrique Olivares (diseño de decoración)			
NACIONALIDAD: Mexicana			
FECHA DE NACIMIENTO Y DEFUNCION: Desconocida			
ORIGEN DEL OBJETO: México			
METRICA:			
ALTO: 7.5 cm		ANCHO: 5.6 cm	
PROFUNDIDAD: 5.6		DIAMETRO: X	
ESPESOR: X		PESO: X	

DATOS ADICIONALES

SELLOS, TIEMBRES, MARCAS DISTINTIVAS:

No tiene

EDICION, SERIE: Desconocida

OBSERVACIONES:

Ninguna

DESCRIPCION:

En una superficie rectangular vertical de color blanco se encuentra al centro la representación sintetizada de un “Chac Mool” de perfil de color claro, con la cabeza al lado izquierdo del cartel y girada hacia el frente, sobre su mano un chile del tipo “jalapeño” color rojo translucido que se combina con el fondo verde de la figura principal por transparencias, en la base una inscripción en dos líneas, la superior se encima en la figura., del mismo color que el chile y dice “manolo y / chilinsky”.

ESTADO DE CONSERVACION: (campo 19)

• BUENO **X**

• REGULAR

• MALO

• MUY MALO

OBSERVACIONES Y COMENTARIOS:

Ninguno

7. Guión Museológico

El guión museológico es una herramienta que nos sirve como un índice desglosado, para un óptimo manejo de nuestra obra y para desarrollar una secuencia lógica y organizada de nuestra exposición. En él se refleja una síntesis de la investigación que respalda a la exposición de manera ordenada y relaciona directamente los temas con las piezas que los ilustrarán.

Museología



GUIÓN MUSEOLÓGICO

TEMA	SUBTEMAS	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	OBJETOS	MOBILIARIO
Uso de iconos extraídos de la cultura mexicana aplicados de diferente manera.	<p>Introducción: En ésta se presenta la exposición al público y se explican los conceptos de mexicanidad y de nacionalismo, así como el fenómeno de los colectivos.</p>	Que el espectador comprenda los conceptos que se manejarán a lo largo de la exposición.	*****	3 mamparas
	<p>Iconos Prehispánicos: Todos aquellos cuya imagen refiera a algún elemento cultural que pertenezca a alguna cultura anterior a la conquista de México. Esto sin entrar en detalles de ubicación geográfica o temporal específica.</p>	Que el asistente conozca los iconos inspirados en culturas prehispánicas.	3 carteles 7 dunnys	3 mamparas 6 vitrinas
	<p>Iconos Políticos y Religiosos: Todos aquellos cuya imagen refiera a algún elemento de la idiosincrasia mexicana o que nos remitan a la fe católica, así como los que representen a algún personaje o situación de la escena política nacional.</p>	Que el público se familiarice con los iconos de origen político y religioso.	3 carteles 1 dunny	3 mamparas 1 vitrina

GUIÓN MUSEOLÓGICO

TEMA	SUBTEMAS	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	OBJETOS	MOBILIARIO
<p>Uso de iconos extraídos de la cultura mexicana aplicados de diferente manera.</p>	<p>Iconos Vestimenta y Artesanías: Todos aquellos que nos remitan a vestimenta típica y a artesanías a través de la forma y el color que las caracteriza.</p>	<p>Que el público sepa que existen iconos reconocibles en la cultura por un tipo de decorado específico.</p>	<p>3 carteles 5 dunnys</p>	<p>4 mamparas 5 vitrinas</p>
	<p>Iconos Vegetales y Animales: Todos aquellos que representen la flora y la fauna característica del país y que incluso llega a formar parte del paisaje.</p>	<p>Que el visitante aprecie que el paisaje, los alimentos e incluso los animales pueden ser reconocidos como representativos de un país o de una cultura.</p>	<p>7 carteles 2 dunnys</p>	<p>4 mamparas 1 vitrina</p>
	<p>Iconos de Calaveras y Luchadores: Todos aquellos que representen calaveras y a la lucha libre con lo atractivo de sus máscaras.</p>	<p>Que el espectador reconozca los iconos populares extraídos de la lucha libre y del folklor de la muerte.</p>	<p>4 carteles 4 dunnys</p>	<p>3 mamparas 3 vitrinas</p>
	<p>Iconos combinados: Todos aquellos que se presenten combinados, esto es, que utilicen dos o más iconos para su composición.</p>	<p>Que los asistentes aprecien de manera más clara como un icono puede cambiar drásticamente su significado cuando se le descontextualiza y se mezcla con nuevos elementos</p>	<p>13 carteles 1 tipografía (63 dingbats) 10 animaciones 17 protectores de pantalla</p>	<p>4 mamparas Sala de proyecciones (tapanco)</p>

8. Diseño Museográfico

La museografía es una disciplina que abarca diversos aspectos tales como el planteamiento arquitectónico de los edificios o los aspectos administrativos, pasando por la instalación climática y eléctrica de las colecciones, es de carácter técnico, físico y material, se mueve en el plano práctico y concreto de los hechos. Es todo lo relacionado con la realización de exposiciones, lo que el público podrá apreciar en sala.

El diseño museográfico se encarga de todos aquellos aspectos relacionados con los colores, formas y gráficos que se manejan para montar una exposición, y así darle un sentido y una intención a la misma. Se encarga, también, de crear un ambiente propicio para la contemplación de la obra y de darle un estilo propio a toda la exhibición.

8.1 Gama Cromática

Los colores nos afectan psicológicamente y nos producen ciertas sensaciones. Todo color posee un significado propio. Es de resaltar que estas emociones, sensaciones asociadas, corresponden a la cultura occidental, ya que en otras culturas, los mismos colores, pueden expresar sentimientos totalmente opuestos.

Debido al colorido de las obras que se presentarán en la exposición Tres Colectivos de Diseño con



lo Mexicano, para el diseño de mamparas, vitrinas y cedularios se recurrió únicamente al uso de tres colores:

El color predominante en la exposición será el blanco, esto porque el montaje para la exposición maneja un concepto de limpieza y sobriedad y el color blanco utilizado como base nos provee de luz y discreción y permitirá al público apreciar la obra sin competir visualmente con ésta, además de que es un color que estimula la imaginación creativa.

El segundo color será el violeta. Este es un color que se asocia al misticismo y a la imaginación gracias a que combina la energía del rojo, un color cálido, con la tranquilidad del azul, un color frío. El violeta inspira la creatividad y su contraste con el blanco no sólo nos permite

3 Colectivos de diseño con lo Mexicano

manejar un ambiente tranquilo, sino que además es un alto contraste que resultará elegante y que es muy propicio para la contemplación.

El rosa mexicano se utilizará como un acento de color, un brillo intenso que se usa en pequeñas proporciones dentro de la sala y que proveerá a la gama cromática de mayor brillo y dinamismo ante los ojos del espectador, ya que, como todos los colores brillantes, el rosa mexicano es un color que denota juventud y que conserva la energía del rojo. (<http://www.desarrolloweb.com/articulos/1503.php>)

8.2 Diseño de Logotipo

Dado que estamos trabajando con tres colectivos diferentes y a que tratamos de no dar mayor peso en la exhibición a ninguno, para el diseño del logotipo se decidió no incluir ninguno de los íconos que se manejaron en los diversos trabajos, sin embargo la intención era representar a colectivos mexicanos, así que se recurrió a un elemento fácilmente reconocible como nacional: la imagen geográfica de la República Mexicana.

La combinación del violeta y del rosa mexicano para el logotipo de la exposición refleja pasión, intensidad y luz, razón por la que este contraste fue elegido para identificar una muestra de diseño mexicano, llena de vida y de color.



8.3 Diseño de Cedularios

Los cedularios son importantes para cualquier exposición, pues estos proveen de la información adicional que se pretende transmitir y que las obras no dicen por sí mismas. Debido a esto es que resulta sumamente importante diseñar cédulas que no sólo sean funcionales y sencillas, sino que también sean estéticas y que inviten a su lectura, permitiendo al espectador leerlas sin tener que forzar la vista y para esto la tipografía juega un papel importante.

De las miles de posibilidades tipográficas que se pueden encontrar hoy en día, para la elección de la fuente adecuada se revisaron principalmente fuentes tipográficas sans serif, es decir, que carecen de patines en sus bases. Las sans poseen una excelente legibilidad, son muy estéticas y nos hablan más de modernidad que las serif. Encontramos entre éstas a la llamada "Myriad"; siendo esta la elegida porque permite una lectura ágil, además de que es estilizada y resulta agradable a la vista. (Malean, 1987: 53).

Otro aspecto importante en el diseño de cedularios es el contraste fondo-tipografía, pues si éste no es el correcto no importa que tan grande o adecuada sea la letra, será muy difícil leerla.

Dado que los puntajes tipográficos tienen relación con las distancias desde las que se observan y los contrastes de color también, estos fueron consideradas para el diseño de los cedularios.

8.3.1 Cédulas de Objeto

Para continuar con la línea estética y cromática, en las cédulas de objeto se añadieron dos placas con el diseño del logotipo repetido de la exposición, una en la parte superior y otra en la inferior, además de que esto enmarca la caja tipográfica y evitará que las cédulas se pierdan con el blanco de las mamparas.

El tamaño de cada cédula será de 10 x 13 cm. Se considera un tamaño mediano para las cédulas para que éstas no se pierdan ya que existen objetos de gran formato y para que la tipografía empleada pueda utilizarse a un tamaño adecuado para su correcta lectura. Éstas se colocarán a 1.20cm sobre el nivel del suelo.

Para la redacción de estas cédulas (así como para las instrucciones de los juegos en el área lúdica) se utilizará la tipografía Myriad de 20 puntos, equivalente a unos 3mm aproximadamente, que permitirá su correcta lectura sin forzar la vista a una distancia aproximada de 50cm de la cédula a los ojos del espectador.

El contraste fondo-tipografía para éstas cédulas será blanco-negro que es el que posee mayor legibilidad.

8.3.2 Cédula Introdutoria, Cédula Conclusiva y Cédulas Temáticas

Para la redacción de éstas cédulas se utilizará la tipografía Myriad de 90 puntos en altas para los títulos, equivalente a unos 2.2cm aproximadamente; y de 90 puntos en altas y bajas para los textos, equivalente a 1.6cm aproximadamente lo que permitirá su correcta lectura sin forzar la vista a una distancia aproximada de 120cm entre la cédula y los ojos del visitante. El horizonte visual para éstas cédulas se situará a 150cm del piso, al igual que el de las obras. (podríamos anexar aquí imágenes del estudio ergonómico que tenemos del libro de arquitectura)

El contraste fondo- tipografía para la lectura de estas cédulas será violeta-blanco debido a la bicromía predominante utilizada en el diseño de toda la exposición y a que éste posee un excelente nivel de contraste que permite una lectura sencilla y cómoda.

Las cédulas temáticas así como la cédula introductoria y la conclusiva se pondrán en mamparas individuales que estarán totalmente pintadas de color violeta y donde únicamente se colocará el texto impreso en vinil autoadherible en color blanco.

Estas cédulas se rigen bajo los mismos principios de diseño para preservar el estilo visual y proveer de unidad a la exposición.

Diseño de Cédulas de Objeto



Diseño de Cédulas Temáticas



8.4 Antropometría Y Ergonomía

Antes de hacer cualquier propuesta de mobiliario, circulación y en fin, lo que tenga que ver con el espacio físico que ocupara nuestra exposición, tenemos que tomar en cuenta dos aspectos importantes, estos son la antropometría y la ergonomía.

Es importante considerar el espacio en el diseño de una sala de exposición en cuanto a forma y accesibilidad, hacer un análisis previo nos dará como resultado las dimensiones correctas para el montaje de la obra, así como para planear recorridos adecuados para el visitante.

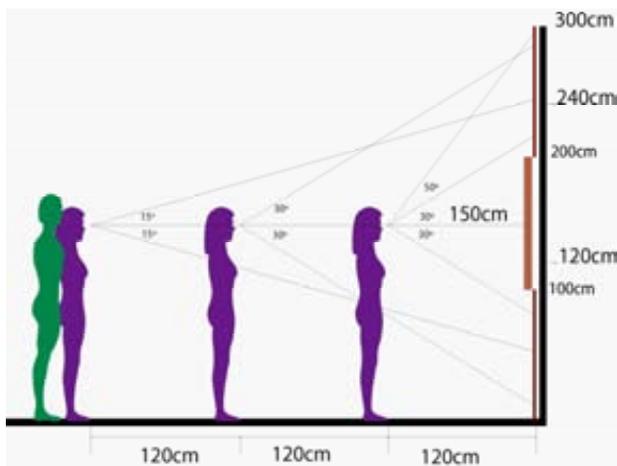
La Antropometría nos habla de los mínimos y máximos de las medidas humanas dependiendo las etnias y las razas. Estudia las dimensiones de los cuerpos humanos y su relación métrica con el entorno. Utiliza el tamaño máximo del cuerpo humano como pauta o medida básica para establecer las medidas de escaleras, pasillos y puertas.

La Ergonomía trata de crear ambientes agradables para el usuario en relación con los objetos y el espacio que lo ro-

dea. La hay correctiva (que se aplica cuando es necesario adaptar un objeto existente para hacerlo apto o funcional) y la preventiva (que se encarga de planear la construcción del espacio y/u objeto para máximo aprovechamiento del usuario).

La sala donde se montará la exposición es muy amplia, ya que cuenta con una superficie de 22 x 20m y una altura de 11m, dimensiones que en sí mismas son un reto, pero que, en función de la obra y del concepto reticente con el que se manejó todo el desarrollo museográfico, resulta una ventaja. La amplitud del espacio permitió diseñar el recorrido con distancias adecuadas para la apreciación de las obras, que son de considerables dimensiones, sin que se vieran amontonadas, por el contrario, gracias al tamaño del lugar se pudo dar suficiente aire entre cada obra y se pudo conseguir la limpieza y estética deseadas. Esto también benefició para que la distribución de las mamparas dejara un espacio correcto para el tránsito de los asistentes, así como la creación de espacios como el muro del artista y del participante. Además, gracias a la considerable altura de la sala se pudo llevar a cabo el proyecto del tapanco, que además de contener la sala de proyecciones y el área interactiva, aprovecha

el espacio superior y provee de un segundo nivel, lo que hace más dinámico y atractivo todo el espacio de la exposición (véase anexo 2



Para la distribución de los espacios se consideró la media de altura para un hombre adulto en 1.70m, para las mujeres en 1.60m y para los niños en .90m según los estándares mexicanos. Es por esto que el horizonte visual se considera a 1.50m.

La dimensión establecida como media para la anchura del cuerpo humano es de 65.5cm, incluyendo en ésta la vestimenta invernal que es la más voluminosa, es por ello que las medidas admisibles para pasillos de simple o doble circulación están entre 91.4 y 172.7cm, respectivamente.

8.5 Mobiliario

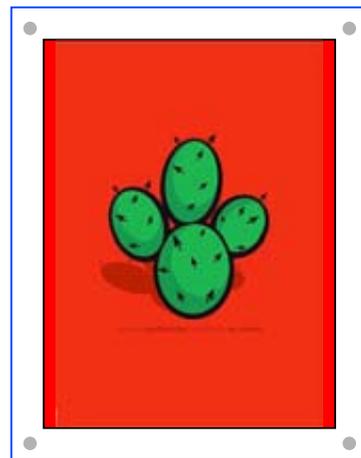
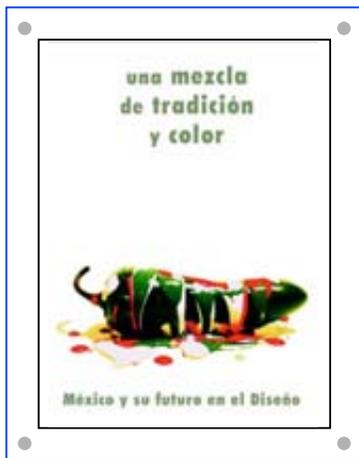
Para las formas de las mamparas, vitrinas y cedularios las más adecuadas resultaron ser las geométricas, líneas horizontales en las mamparas e inclinadas en las vitrinas predominan en los diseños, esto para hacerlos simétricos y permitir así una lectura ordenada, además de evitar una tensión innecesaria en el campo visual de los visitantes.

Además de las mamparas, el mobiliario para esta exposición constará de 16 vitrinas para exhibir los dunnys, estas vitrinas estarán compuestas de una base y un capelo. Para la exposición también se propone la construcción de un tapanco.

8.5.1 Diseño de Mamparas

Las mamparas son estructuras rectangulares blancas de 2.44m de altura por distintos largos, hechas de madera tri-play con recubrimiento. Estas no sólo son soportes para las obras, sino que tienen una gran importancia para la estética de toda la exposición y es debido a ello que se buscó diseñar mamparas que fueran funcionales, pero también que agradaran a la vista sin desviar la atención de los gráficos, que deben ser el centro de atención del espectador. Para romper con la estaticidad del blanco se diseñó una pleca con el logotipo repetido de la exposición, esta pleca estará colocada a 80 cm sobre el nivel del piso.

Diseño de mamparas



3 Colectivos de diseño con lo Mexicano

8.5.2 Diseño de Vitrinas

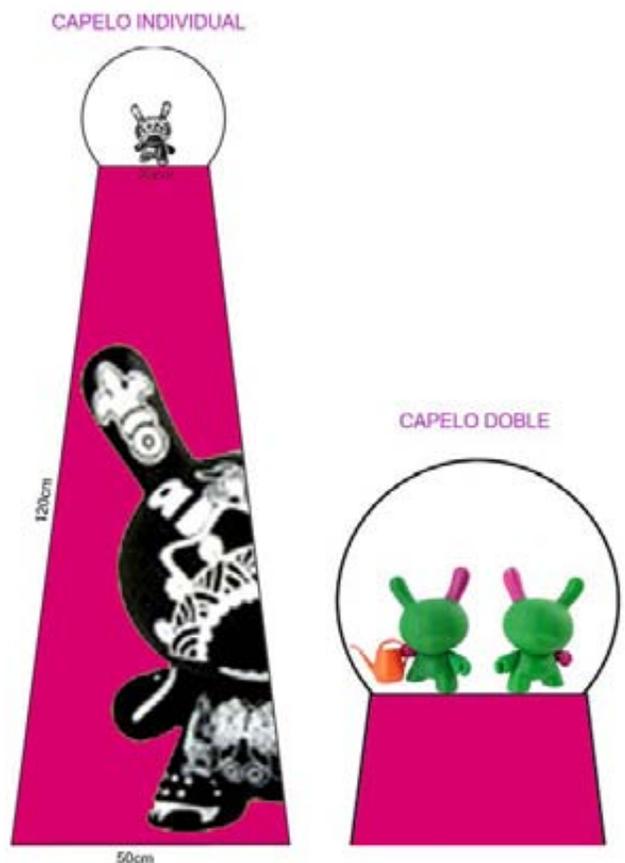
El color rosa mexicano se utiliza para dar un acento dentro de la gama cromática manejada en la exposición, por lo que ese será el color base de las vitrinas, las cuales también llevarán la impresión sobre vinil autoadherible de la figura perfilada del dunny que contienen, esto para darle presencia a la pequeña figura que guardan. El ubicar la vitrina brillante frente a una mampara blanca será un acento visual que brindará dinamismo al diseño lineal de las mamparas.

La propuesta de diseño para las vitrinas se realizó considerando el tamaño de las piezas que exhibirán (7.5cm. de altura, aprox.), por lo que tendrá una altura de 1.20m en la base más los 25cm de altura del capelo. Esto para que los visitantes puedan observar la figura que estará dentro de la vitrina sin agacharse o adoptar una posición incómoda además de que la altura no es excesiva considerando que también asistirán niños a la exposición. Como medida extra para permitir que las personas aprecien todos los detalles del muñeco, se incluyó un motorreductor por debajo de la base superior que hará girar la figura, esto para evitar que el espectador deba rodear la vitrina para observar todos los ángulos del dunny.

Las vitrinas, tendrán un diseño piramidal de base cuadrada que le dará mayor soporte. La medida de esta base será de 50cm para que tenga mayor estabilidad y la tapa de 20cm, que es espacio suficiente para contener uno o dos dunnys. Esta base será una estructura de listón de madera de pino cubierta de contrachapeado de madera de pino de 6mm de espesor. El capelo será de vidrio de un espesor aproximado

de 3mm e irá sobre la base para proteger del polvo a las piezas a exhibir. Las vitrinas tendrán un motorreductor de 1rpm atornillado a la tapa de la base, la cual tendrá también pequeñas perforaciones de 1/8 de pulgada para permitir la ventilación de las piezas. El cableado bajará por el interior de la base y estará oculto.

Diseño de Vitrinas



8.5.3 Tapanco

Se propone la construcción de un contenedor para la sala de proyecciones en donde se proyectarán de manera infinita las distintas animaciones que forman parte de la colección. Éste contenedor será un tapanco que llevará la sala de proyecciones en su interior y un área de interactivos con computadoras en la parte superior. El tapanco será una estructura metálica de 6 x 6m de planta y una altura de la cubierta de 3.10m, contará con una escalera que dará acceso al público a la planta alta desde el área lúdica y con una entrada que permitirá el acceso a la sala de proyecciones desde el área de vestimenta y artesanías. Para la construcción de este tapanco dentro del edificio que alberga al Museo Franz Mayer se debe tramitar el permiso correspondiente ante el Departamento de Monumentos y Sitios Arqueológicos del INAH (ver formato "Solicitud para autorización de obra 7 INAH-00-008" en el anexo 1).

Sobre este tapanco, en el área de interactivos, se montará una mesa con forma de "U" cuadrada, sobre la cual se colocarán seis computadoras (véase anexo 2), así mismo se contará con sillas para que los asistentes puedan sentarse a utilizar los interactivos programados en las computadoras.

Además de su doble función, la inclusión de esta estructura provee a la exposición de un nuevo nivel que resulta muy atractivo para los visitantes y que le permitirá a los mismos apreciar las instalaciones de la exposición desde una perspectiva diferente una vez que se encuentren en la parte superior de éste.

8.6 Montaje

Para el montaje de la obra gráfica, siguiendo con los lineamientos de elegancia y reticencia recurrentes en la exposición, se buscó que este no opacara a la obra pero que, al mismo tiempo, le diera presencia y resultara estético, es por esto que se decidió montar la obra entre dos vidrios de 4mm de espesor cada uno, mismos que se unirán por medio de conectores redondos de metal de 4 x 10cm que, a su vez, sostendrán los montajes a la mampara dejando entre ésta y los vidrios un espacio de 5cm aproximadamente. Entre los conectores y el vidrio habrá una rondana de foam en forma circular que evitará que ambos tengan contacto directo y que, con la fuerza aplicada para fijar los conectores, los vidrios se quiebren. Los conectores irán fijos a la parte trasera de la tapa de las mamparas y se colocarán antes de cerrar las mismas.

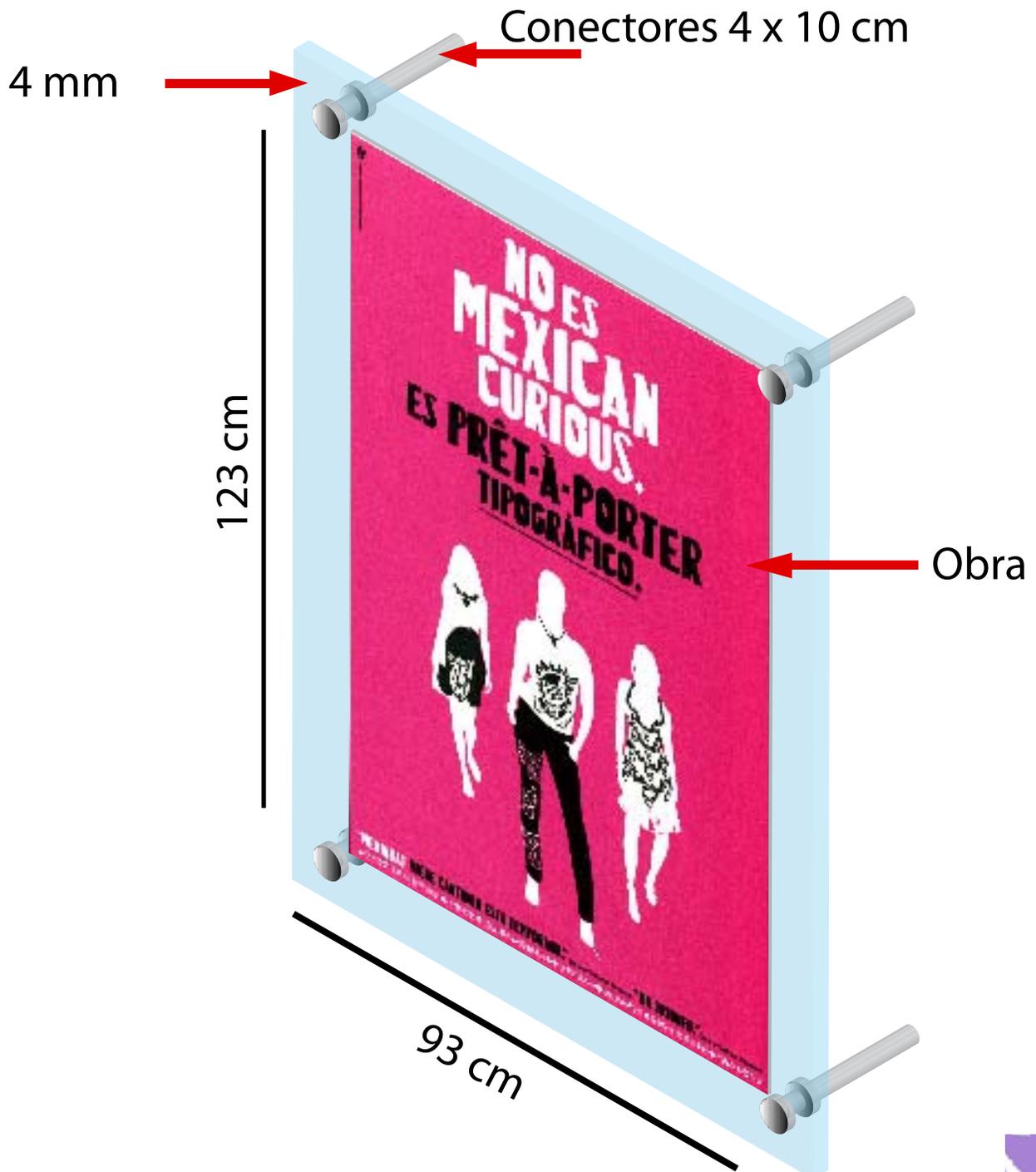
La transparencia del soporte y la distancia entre la obra y la mampara son otro elemento dinámico que rompe con lo lineal del diseño museográfico pero que, a su vez, lo respeta y resalta de manera muy atinada.

Para los carteles de ¡Ábranla que lleva bala!, cuya medida es de 103 x 73cm, y para los de Mexinbat, cuya medida es de 90 x 60cm los vidrios tendrán un tamaño de 123 x 93cm. Los carteles se centrarán entre estos y se sostendrán únicamente con la sujeción de los dos vidrios unidos.

3 Colectivos

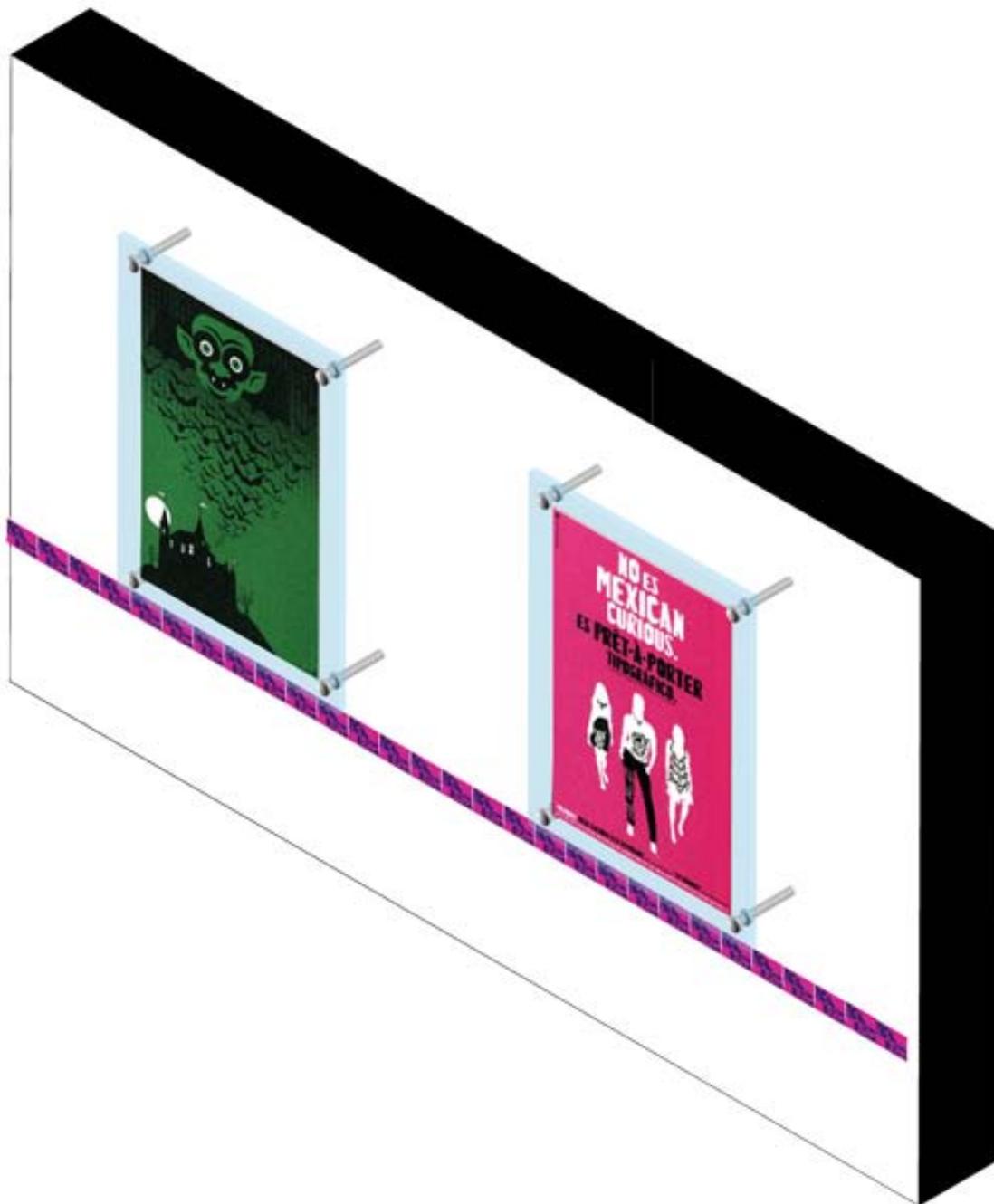
de diseño con lo
Mexicano

Montaje de Carteles



3 Colectivos de diseño con lo Mexicano

Montaje en Mamparas



8.7 Los espacios designados para tránsito

Para la exposición de Tres Colectivos de Diseño con lo Mexicano, los espacios fueron especialmente planificados para todas aquellas áreas que conectarán uno y otro tema dentro de la sala de exhibición, que no contarán con obra y que serán sometidos a una intensa carga humana.

La entrada a la sala de exhibición es predeterminada y tiene un ancho de 404cm, lo que permite el libre tránsito de más de dos personas al mismo tiempo ya sea que todas entren o salgan al mismo tiempo o que se crucen aquellas que están ingresando a la sala y las que ya se retiran de la misma.

El espacio mínimo existente entre mamparas es de 200cm en áreas donde no se encuentra colocada ninguna pieza de la colección.

El acceso a la sala de proyecciones es de 200cm para permitir el ingreso de una o más personas al mismo tiempo.

Con éstas medidas se permite que los visitantes circulen alrededor de la sala sin que se invada su zona proxémica. Los pasillos son igualmente adecuados para personas que

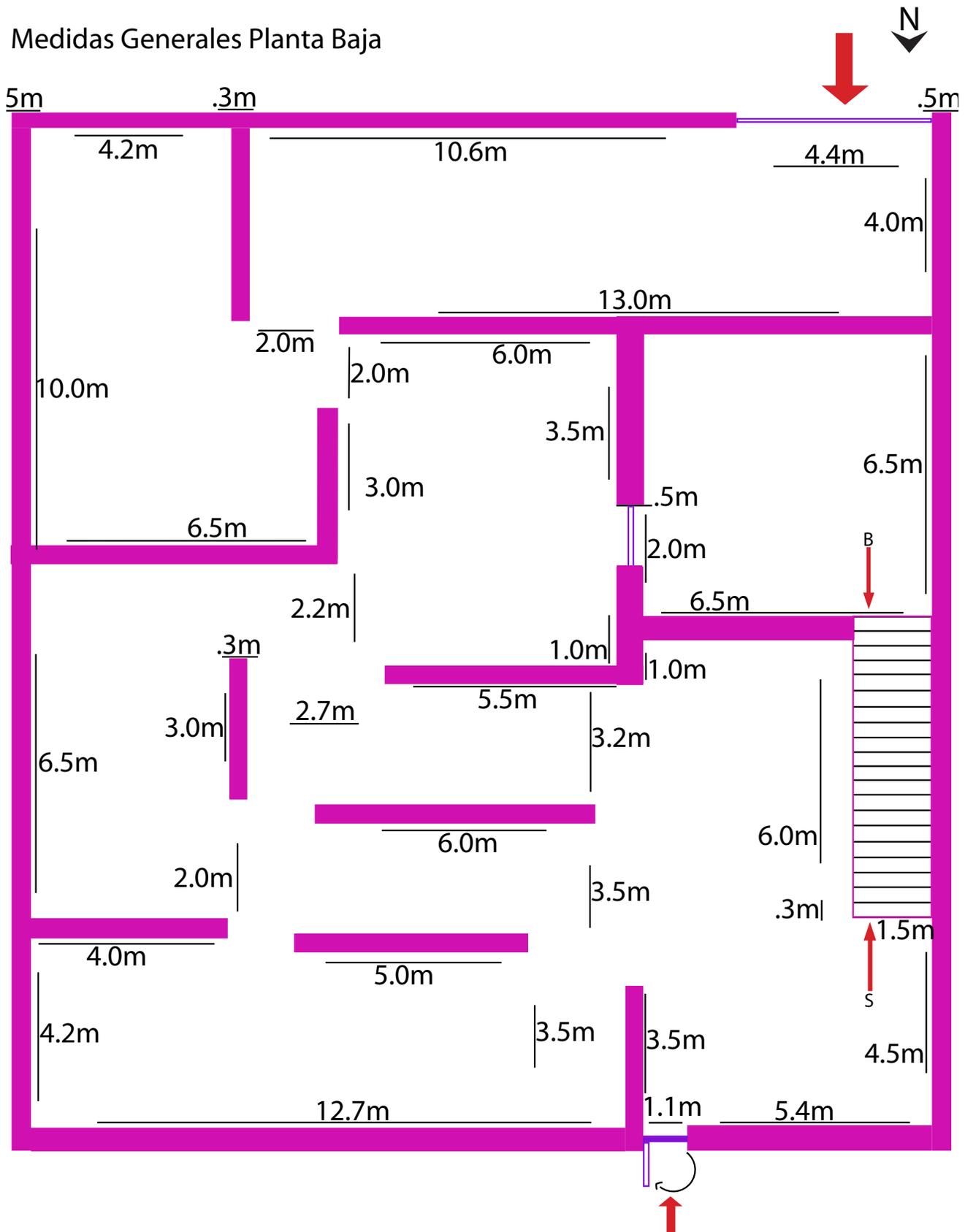
utilicen muletas, ya que éstas requieren de una holgura de 152cm para transitar libremente.

El mínimo requerido para una escalera de doble circulación es de 121cm por lo que el ancho de las escaleras es de 150cm para dar libertad a que sea utilizada por más de una persona al mismo tiempo en cualquiera de los dos sentidos.

8.7.1 Los espacios designados para la apreciación de la obra

El espacio mínimo entre dos mamparas que contienen obra es de 300cm, dado que la distancia ideal para la apreciación de una obra de gran formato es de 102cm, permite que los visitantes puedan observar simultáneamente las obras de ambas mamparas sin que choquen entre sí y al mismo tiempo permiten que entre ellos transiten más personas. La obra estará colocada en una diagonal que no permita que una y otra queden directamente de frente, lo que proveerá de mayor libertad a los visitantes para detenerse a admirar la obra sin ser interrumpidos por los demás asistentes. (Plazola, 2001 :44-49)

Medidas Generales Planta Baja



8.7.2 Altura de la obra sobre las mamparas

En la exposición se manejarán dos medidas de cartel, sin embargo el tamaño del montaje será constante para ambos 123 x 93cm, y serán colocados a 88cm aproximadamente sobre el nivel del piso, esto para mantener el horizonte de la obra a 150cm. para que puedan ser correctamente apreciados a una distancia aproximada de 1.20m, como ya se había mencionado anteriormente.

8.8 Planos de la exposición y propuestas de recorrido

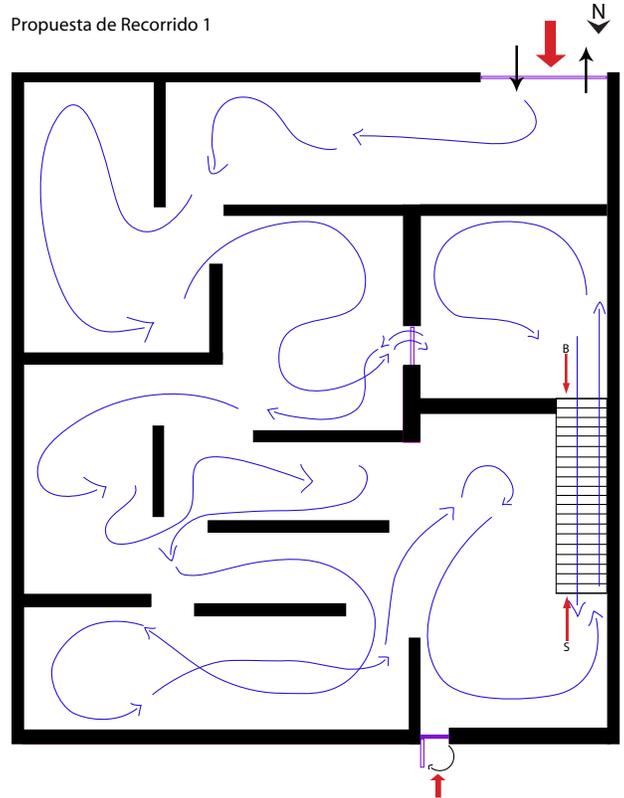
Para poder llevar un correcto control de la ubicación espacial de toda la sala, se crearon planos sintéticos que reúnen datos sobre ubicación y organización de la obra en sala, además de las áreas temáticas, mobiliario y cedularios.

Dentro de éstos planos también se encuentran las propuestas de recorrido, analizadas según la ubicación estratégica de las mamparas, que si bien sugieren un orden preestablecido, dan la suficiente libertad para que el espectador trace su propio recorrido sin afectar con esto su apreciación y entendimiento de las obras presentadas.

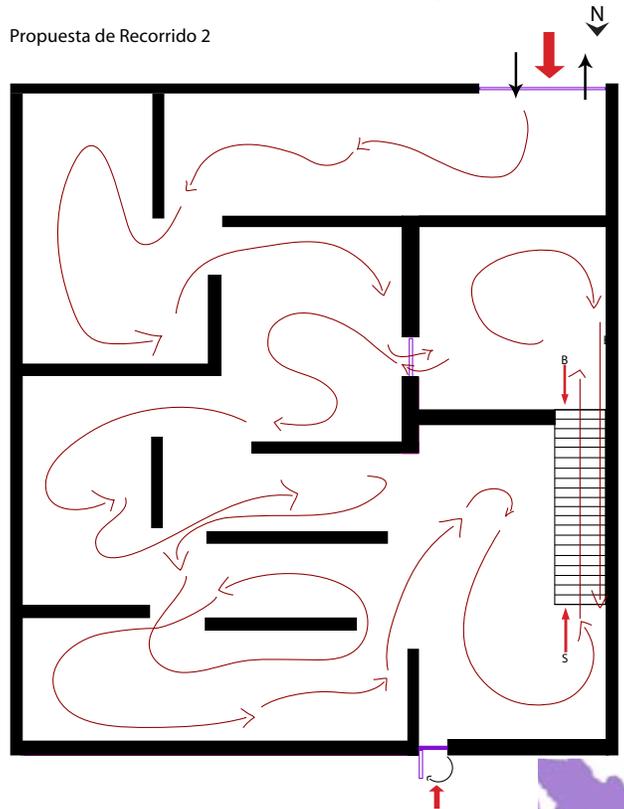
8.9 Guión Museográfico

El guión museográfico nos sirve para ordenar de manera precisa cada componente de lo que queremos decir en nuestra exposición, es una herramienta metodológica donde queda claro cómo materializar nuestros temas y objetivos. La idea es que nos sirva para darle una estructura y coherencia al discurso, para crear un vínculo entre la colección y el visitante del museo.

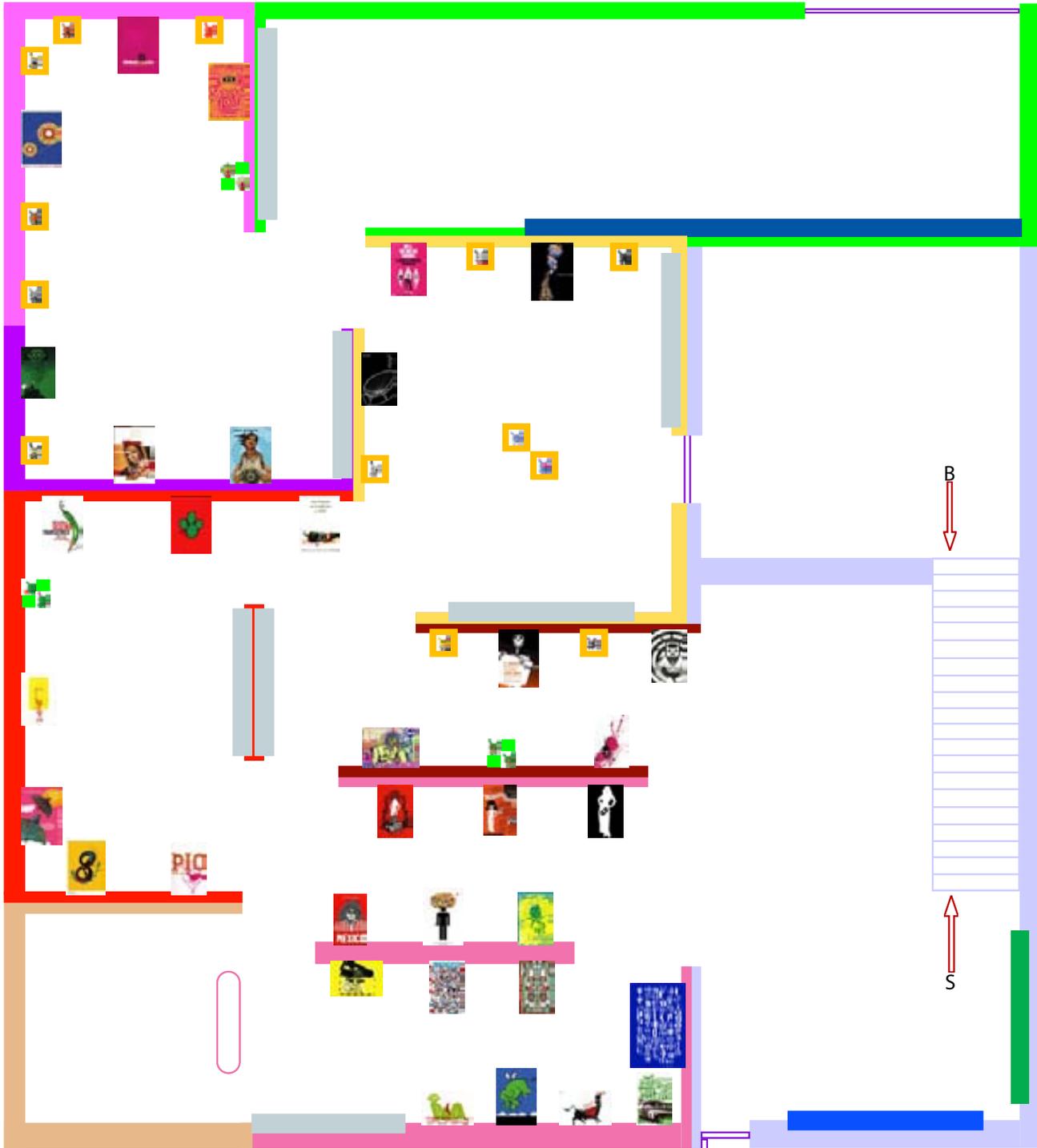
Propuesta de Recorrido 1



Propuesta de Recorrido 2



Ubicación de Obra, Mobiliario, Cédulas y Áreas Temáticas



- | | | |
|---------------------|---------------------------|---------------------------|
| Cédula Introdutoria | Área Político-Religioso | |
| Cédulas Temáticas | Área Vestimenta-Artesanía | |
| Cédula Conclusiva | Área Vegetales-Animales | |
| Área Introdutoria | Área Muerte-Luchadores | Área Lúdica e Interactiva |
| Área Prehispánico | Área Mixtos | Muro del Participante |
| | | Muros del Artista |

GUIÓN MUSEOGRÁFICO

TEMA	SUBTEMAS	OBJETOS	CÉDULAS	MOBILIARIO
Uso de iconos extraídos de la cultura mexicana aplicados de diferente manera.	Introducción	*****	1 Cédula introductoria	3 Mamparas
	Iconos Prehispánicos:	3 carteles 7 dunnys	1 Cédula temática 9 Cédulas de objeto	3 Mamparas 6 Vitrinas
	Iconos Políticos y Religiosos	3 carteles 1 dunny	1 Cédula temática 4 Cédulas de objeto	3 Mamparas 1 Vitrina
	Iconos Vestimenta y Artesanías	3 carteles 5 dunnys	2 Cédulas temáticas 8 Cédulas de objeto	4 Mamparas 5 Vitrinas
	Iconos Vegetales y Animales	7 carteles 2 dunnys	1 Cédula temática 9 Cédulas de objeto	4 Mamparas 1 Vitrina
	Iconos de Calaveras y Luchadores	4 carteles 4 dunnys	1 Cédula temática 8 Cédulas de objeto	3 Mamparas 3 Vitrinas
	Iconos combinados	13 carteles 1 tipografía (63 dingbats) 10 animaciones 17 protectores de pantalla	1 Cédula temática 15 Cédulas de objeto	4 Mamparas Sala de proyecciones (tapanco)
	Área lúdica e interactiva	1 Rompecabezas 1 Memorama 6 computadoras (2 programas interactivos)	*****	3 Mamparas 1 Tapanco
	Conclusión	*****	1 Cédula conclusiva	1 Mampara

9. Espacios Complementarios

Estos espacios están desarrollados para reforzar los temas presentados en la muestra y para que el público se sienta parte de la exposición animándolos a interactuar con ella, creando con esto un vínculo más personal.

9.1 Espacios Lúdicos e Interactivos

La propuesta lúdica incluye juegos en 3D tales como un 'rompecabezas' y un 'memorama' en una primera sección, así como juegos interactivos multimedia que permitan al visitante entender el mensaje principal de la exposición y relacionar las coincidencias iconográficas reunidas en grupos en una segunda sección. El visitante podrá rastrear los antecedentes de los íconos presentados en la muestra y determinar si son de origen prehispánico, político, religioso o popular y por qué son tomados por los diseñadores como representativos de la cultura mexicana (véase anexo 15).

Los juegos interactivos del área lúdica están planeados como complemento para permitir al espectador unir las imágenes presentadas a lo largo del recorrido con la carga cultural que llevan en sí mismas. Además darán al visitante una herramienta más para involucrarse de manera más personal con la exposición y con las obras.

9.1.1 Rompecabezas

La mecánica es igual a la de cualquier rompecabezas sólo que éste será de gran formato. Se trata de una estructura de madera de 122 x 122 cm con un collage de imágenes de dunnys.

9.1.2 Memorama

La mecánica es la del clásico juego de memoria. Este estará formado por veinticuatro cuadros de madera de 12 x 12 cm en una estructura de madera. En él habrá doce imágenes diferentes de las obras en exposición, impresas en vinil autoadherible con el nombre de su creador. Los cuadros de madera girarán sobre su propio eje para permitir al visitante rotarlos con facilidad.

9.1.3 Interactivos

La exposición contará con seis computadoras en las que habrá dos diferentes juegos interactivos que será un complemento para que el público relacione los iconos presentes en la muestra con su referente cultural. El tiempo estimado de juego por persona será de 15 minutos máximo. Esta área se encontrará situada en la parte superior del tapanco y en ella también se reserva un espacio para documentación en donde se colocarán revistas de diseño, el catálogo de la exposición y diversas publicaciones relacionadas con los soportes y corrientes que influenciaron las creaciones presentadas a lo largo de la exposición. Los programas que el espectador podrá manejar serán los dos siguientes:

9.1.3.1 Interactivo 1 "¿quién soy?"

En éste la pantalla mostrará un ícono al azar de los presentados en la muestra y tres imágenes de los posibles orígenes culturales que tiene. Cuando el espectador presione la imagen correcta aparecerán en ésta los datos sobre qué es y de qué parte de la cultura mexicana ha sido extraído.

9.1.3.2 Interactivo 2 “Diseña tu Dunny”

Programa creado para que el visitante haga su propio diseño sobre una base digital 2D de un dunny en blanco, utilizando diversos motivos para personalizar su creación. El diseño terminado se enlazará con una base de datos que permitirá enviarlo al correo electrónico de quien lo realice.

9.2 Actividades Alternativas

Como complemento para la exposición Tres colectivos con lo mexicano se proponen actividades en las que el público participará directamente y en las que contará con la suficiente libertad para hacer de su visita a la exposición una experiencia más personal, enriquecedora y divertida. Las actividades propuestas son las siguientes:

9.2.1 El muro del participante

Esta actividad se desarrollará sobre una mampara forrada con papel en la que los visitantes podrán dejar un recuerdo gráfico de su asistencia a la exposición. Para esta actividad habrá plumones de agua de colores disponibles para los usuarios. El papel será remplazado periódicamente y los anteriores se colocarán en las mamparas libres del área lúdica para que de esta forma el paso de los asistentes permanezca durante el tiempo que la exposición se encuentre abierta al público y pueda ser admirada por visitantes posteriores.

Esta actividad también tiene como función apoyar al libro de comentarios, ya que permite al público plasmar sus impresiones a cerca de lo que acaba de ver en la sala, además de que fomenta la creatividad de los mismos y les permite sentirse parte de la exposición.

9.2.2 El muro del artista

En éste trabajarán varios diseñadores invitados cuyas obras forman parte de la muestra. La idea es que realicen un diseño en presencia de los visitantes durante las horas en las que la exposición se encuentre abierta. Programados en diferentes fechas, la presencia de los diseñadores permitirá a los visitantes admirar el proceso creativo de los diseñadores, además de que la muestra se enriquecerá con nuevos trabajos creados específicamente en y para la exposición. Esto servirá como una atracción extra para los visitantes que se realizará en los días de mayor afluencia, como por ejemplo los sábados.

Durante los días en que los muros no tengan actividad artística estarán abiertos para que el público se acerque a ellos normalmente, pero cuando los diseñadores se encuentren trabajando el área se delimitará con cordones y una señalización que diga: “Cuidado, diseñadores trabajando”. Esto permitirá al espectador observarlos trabajar sin interrumpirlos.

10 Difusión

Para tener una exposición exitosa es importante hacer que el público al que se quiere llegar la conozca, más allá de la promoción existente en el museo para los visitantes regulares, es necesario recurrir a otros medios para llegar a más personas.

Es debido a lo anterior que también será necesario realizar la propaganda para distintos medios. Los impresos para la difusión de la exposición Tres Colectivos con lo Mexicano están enfocados a los medios de difusión más vistos actualmente, como la internet y los parabuses. También se hará venta de artículos promocionales en la tienda del museo.

10.1 Diseño de impresos de difusión en distintos soportes

Los soportes sobre los que se manejarán los impresos de difusión son carteles, pendones, postales (impresas y electrónicas) e invitaciones de mano.

El diseño del logotipo permite la inversión de los colores en el contraste y el manejo del mismo en dos variantes que son el de fondo violeta y el de fondo rosa mexicano. Para la tipografía se propone como constante el blanco, ya que sobre ambos colores tiene un excelente contraste, aunque se aprecia mejor sobre fondo violeta, por lo que se manejaron para distintas condiciones de lectura. La variante del fondo violeta fue elegida para aquellos impresos que se encontrarán al aire libre y expuestos a la luz directa del sol, cómo lo son los carteles y el pendón, esto debido a que el color rosa

puede resultar muy brillante cuando la luz le da directamente, especialmente si ésta es intensa, además de que puede traer algunos problemas de lectura en exterior por la misma razón. Sin embargo esta variante se utilizó para los impresos que no se exhibirán al aire libre como lo son la invitación a la inauguración y los flyers (postales) que se repartirán en distintos puntos.

La tipografía utilizada en estos promocionales es la misma que se utilizó para los cedularios de la exposición y que es la Myriad en distintos puntajes.

10.2 Conferencia de prensa

Para el día de la inauguración se propone una conferencia de prensa para la presentación a los medios a cargo del museógrafo y los artistas de la muestra que puedan asistir.



Frente



Reverso



Exposición de Diseño Gráfico Contemporáneo
del 18 de Enero al 18 de abril del 2009.

Contaremos con la presencia de reconocidos diseñadores
trabajando en vivo en las instalaciones de la exposición.



Av. Hidalgo 45 Centro Histórico.

www.franzmayer.org.mx

Exposición de
Diseño Gráfico Contemporáneo
del 18 de Enero
al 18 de abril del 2009.



Av. Hidalgo 45 Centro Histórico

Postal



The poster features a large, stylized graphic of a hand holding a pen, with the number '3' integrated into the design. The text is arranged in a vertical stack on the right side of the graphic.

**Colectivos
de diseño con la
Mexicana**

Exposición de
Diseño Gráfico Contemporáneo
del 18 de Enero al 18 de abril del 2009

Contaremos con la presencia de reconocidos diseñadores
trabajando en vivo en las instalaciones de la exposición.

 Av. Hidalgo 45 Centro Histórico. www.franzmayer.org.mx

Difusión



Artículos Promocionales

Encendedor



Taza



Pluma plegable



Bibliografía

Alducín Abitia, Enrique, Los valores de los mexicanos, México, Fomento Cultural BANAMEX, 1989.

Avila Palafox, Ricardo, Identidades, nacionalismos y regiones, México, Universidad de Guadalajara, 1993.

Basave Benítez, Agustín, México mestizo. Análisis del nacionalismo mexicano en torno a la mestizofilia de Andrés Molina Enríquez, México, FCE, 1993.

Béjar Navarro, Raúl, El mito del mexicano, México. Orientación, 1968.

Béjar Navarro, Raúl, El mexicano, aspectos culturales y psicosociales, México, UNAM, 1979.

Béjar Navarro, Raúl y Héctor Manuel Capello, Bases teóricas y metodológicas en el estudio de la identidad y el carácter nacionales, México, UNAM, 1990.

Bonfil Batalla, Guillermo, "Notas sobre civilización y proyecto nacional", Cuadernos Políticos, México, no. 52, octubre-diciembre, 1987, pp. 21-31.

Bonfil Batalla, Guillermo, México Profundo. Una civilización negada, México, CIESAS, 1987.

Bonfil Batalla, Guillermo, "Nuestro patrimonio cultural: un laberinto de significados", en Enrique Florescano, (Comp.), El patrimonio cultural de México, México, FCE-CNCA, 1993, pp. 19-40.

Bonte, Pierre e Izar, Michael, Diccionario Akal de Etnología y Antropología, Ediciones Akal, Madrid, 1996.

Castro y Castro, Fernando, "Etnia, Estado y Nación, Ensayo sobre las identidades colectivas en México" en Identidad Nacional, Fundación Miguel Alemán, fundación Metropolitana, México, 2002.

Castro García, "Identidad nacional y nacionalismo en México", Sociológica, año 8, núm. 21, enero, abril 1993, pp. 31-63.

De la Peña, Francisco, Los Hijos del Sexto Sol, INAH, 2002.

Florescano, Enrique, (comp.) El patrimonio cultural de México, FCE, México, 1993.

Flores Olea, Víctor, México entre las naciones, México, Cal y Arena, 1989.

Flores Olea, Víctor, "Identidad nacional: Los rostros en movimiento", La Jornada Semanal, México, no. 186, 3 de enero, 1993, pp. 21-26.

García Canclini, Néstor, "Los usos sociales del patrimonio cultural", en Enrique Florescano (comp.), El patrimonio cultural de México, México, FCE-CNCA, 1993, pp. 41-62.

García Canclini, Néstor, "Políticas culturales e integración norteamericana: una perspectiva desde México", en Culturas en Globalización, Caracas, Nueva Sociedad, 1996, pp. 13 -40.

García Castro, Margarita, "Nacionalismo y globalización. El debate multicultural. Entrevista con Néstor García Canclini", Sociológica, México, no. 21, UAM A, ene.-abr., 1993, pp. 257-270.

Giménez Gilberto, "Apuntes para una teoría de la identidad nacional", Sociológica, año 8, núm. 21, enero-abril 1993, pp. 13-29.

Gutiérrez, José Luis, "En torno a la definición del nacionalismo mexicano", Sociológica, año 8, no. 21, enero, abril 1993, pp. 87-101.

Instituto Americano para la Conservación de Obras Artísticas e Históricas (IAC), Consejos sobre la conservación de obras de arte sobre papel, 2007
<http://www.spanishprintmakers.com/spanish/conserva.htm>

INAH, Guía para la protección y conservación de los bienes culturales de carácter religioso, México, 2007.

Juárez Romero, Juana, "El proceso de construcción de la nación como confrontación entre mayorías y minorías", en Manuel González Navarro y Guillermo Delahanty Matuk (Coords), Psicología política en el México de hoy", México, UAMI y UAMX, 1995, p. 89-101.

Ladrón de Guevara, Moisés (Coord.), Política cultural del Estado mexicano, México, SEP-Centro de Estudios Educativos, 1983.

Lafaye, Jacques, "Prolegómenos a todo estudio por venir de la identidad nacional mexicana: reflexiones críticas", Biblioteca Memoria Mexicana, México, no. 3, UAM Xochimilco, 1994, pp. 25-36.

Llinás Alvarez, Edgar, Revolución, educación y mexicanidad: la búsqueda de la identidad nacional en el pensamiento educativo nacional, México, UNAM/CESU, 1978.

Meyer, Jean, "Religión y Nacionalismo", en Cecilia Noriega Elío (ed.), El nacionalismo en México, VIII Coloquio de Antropología e Historia Regionales, México, El Colegio de Michoacán, 1992, pp. 703-718.

Monsiváis, Carlos, "Notas sobre el Estado, la cultura nacional y las culturas populares", Cuadernos Políticos, México, no. 30, oct.-dic., 1981, p. 33-44.

Monsiváis, Carlos, "Penetración cultural y nacionalismo (el caso mexicano)", en Pablo González Casanova (Coord.), No intervención, autodeterminación y democracia en América Latina, México, Siglo XXI, 1983, pp. 75-89.

Monsiváis, Carlos, "Cultura urbana y creación intelectual", en Pablo González Casanova (Coord.), Cultura y creación intelectual en América Latina, México, Siglo XXI, 1984, pp. 25-41.

3 Colectivos

de diseño con lo
Mexicano

Monsiváis, Carlos, "La cultura popular en el ámbito urbano," en *Comunicación y Culturas Populares en Latinoamérica*, México, Gustavo Gili, 1987, pp. 113-133.

Monsiváis, Carlos, "Identidad nacional. Lo sagrado y lo profano," *Biblioteca Memoria Mexicana*, México, no. 3. UAM Xochimilco, 1994, pp. 37-46.

Monsiváis, Carlos, "El nacionalismo y el país de las franquicias," en Carlos Lugo Galera, Hugo Villalobos y Rodolfo Coronado (Comps.), *México, ¿Un proyecto nacional en crisis?* México, UIA, Universidad Autónoma de Aguascalientes, 1996, pp. 19-32.

Monsiváis, Carlos, "¿Pero hubo alguna vez identidad nacional?" *Centro Cultural Tijuana, Identidades Mexicanas*, México, SEP, 1986.

Montalvo, Enrique, *El nacionalismo contra la nación*, México, Grijalbo, 1985.

Nava, Carmen y Mario Alejandro Carrillo (Coords.), *México en el Imaginario*, México, CEMCA/UAM Xochimilco, 1995.

Palacio de Bellas Artes, Museo, *Iconografía heroica. Gestas nacionales*, catálogo de exposición, México, 1985, pp. 3-11.

Rosales Ayala, Silvano Héctor, "La tentación de existir. Ensayo sobre subjetividad y cultura," *Sociotam*, México, V. VI, no. 2, Universidad Autónoma de Tamaulipas, jul.-dic., 1996, pp. 105-128

Salazar Francisco, "Nación y nacionalismo en México," *Sociológica*, año 8, núm 21, enero-abril 1993, pp. 43-63.

Taylor, Charles, "Identidad y reconocimiento," *Revista Internacional de Filosofía Política*, Madrid, no. 7, mayo 1996, pp. 10-19.

Valenzuela Arce, José Manuel (Coord.), *Decadencia y auge de las identidades. (Cultura nacional, identidad cultural y modernización)*, México, El Colegio de la Frontera Norte, 1992.

Zea, Leopoldo, *Conciencia y posibilidad del mexicano. El occidente y la conciencia de México*. México, Porrúa, 3ª. Ed., 1982, pp. 11-19, 61-62 y 96-98.

Valencia, E, "Sistema Alimentario Mexicano," *Cuadernos de nutrición* 5, México, 1981, pp. 34-41.

S. García Fernández-Villa, M. San Andrés Moya, *Los materiales plásticos de moldeo en las colecciones etnográficas, e históricas y artísticas: problemática de su conservación*, Universidad Complutense de Madrid, Facultad de Bellas Artes. Departamento de Pintura-Restauración,

Regidor Ros, José Luis, *Procesos de creación y conservación de obras de arte*. Universidad Politécnica de Valencia, facultad de Bellas Artes, 2003.

Anexo 1





**INSTITUTO NACIONAL DE ANTROPOLOGIA E HISTORIA
VENTANILLA UNICA
SOLICITUD PARA AUTORIZACION DE OBRA
INAH-00-008**

EXPDTE. No.			
CENTRO INHA			
VENTANILLA No.	FECHA DE RECEPCION		
	DIA	MES	AÑO

TIPO DE OBRA				
MONUMENTO HISTORICO <input type="checkbox"/>	COLINDANTE A MONUMENTO HISTORICO OBRA MAYOR <input type="checkbox"/> OBRA MENOR <input type="checkbox"/>		EN ZONA DE MONUMENTOS HISTORICOS OBRA MAYOR <input type="checkbox"/> OBRA MENOR <input type="checkbox"/>	

UBICACIÓN DEL INMUEBLE O PREDIO			
CALLE	N° EXT.:	N° INT.:	COLONIA O BARRIO
DELEGACION O NUMERO	C.P.	ENTIDAD FEDERATIVA	ZONA DE MONUMENTOS HISTORICOS
NOMBRE DEL INMUEBLE			

DATOS DE LA OBRA SOLICITADA							
A. DESCRIPCION Y ESPECIFICACIONES DE LA OBRA SOLICITADA							
B. AREAS DEL TERRENO POR INTERVENIR EN M2							
TIPO DE INTERVENCION	PLANTA SOTANO	PLANTA BAJA	PRIMER NIVEL	SEGUNDO NIVEL	TERCER NIVEL	CUARTO NIVEL	OTRO
C. DURACION DE LA OBRA							

DATOS GENERALES

PROPIETARIO DEL INMUEBLE O PREDIO				
NOMBRE O RAZON SOCIAL				
DOMICILIO (CALLE, NUMERO, COLONIA)			DELEGACION O MUNICIPIO	
CIUDAD	C.P.	ENTIDAD FEDERATIVA	TELEFONO	FAX Y/O CORRE ELECTRONICO (OPCIONAL)

PERITO RESPONSABLE DE LA OBRA				
NOMBRE				
DOMICILIO (CALLE, NUMERO, COLONIA)			DLEGACION O MUNICIPIO	
CIUDAD	C.P.	ENTIDAD FEDERATIVA	TELEFONO	FAX Y/O CORRE ELCTRONICO (OPCIONAL)

DATOS DEL SOLICITANTE				
NOMBRE O RAZON SOCIAL				
DOMICILIO (CALLE, NUMERO, COLONIA)			DLEGACION O MUNICIPIO	
CIUDAD	C.P.	ENTIDAD FEDERATIVA	TELEFONO	FAX Y/O CORRE ELCTRONICO (OPCIONAL)
			FIRMA	

DECLARACIONES	
BAJO PROTESTA DE DECIR VERDAD Y SABEDOR DE LAS PENAS EN QUE INCURREN LOS FALSOS DECLARANTES, DE CONFORMIDAD CON LO ESTABLECIDO EN EL ART. 247 DEL COODIGO PENAL PARA EL DISTRIO FEDERAL EN MATERIA COMUN Y PARA TODA LA REPUBLICA EN MATERIA FEDERAL.	
DE ACUERDO CON EL ARTICULO 42 FRACCION VI Y VII DEL REGLAMENTO DE LEY FEDERAL SORE MONUMENTOS Y ZONAS ARQUEOLOGICOS, ARTISTICOS E HISTORICOS PUBLICADO EN EL DIARIO OFICIAL DE LA FEDERACION EL DIA 8 DE DICIEMBRE DE 1975, ACEPTO LA REALIZACION DE INSPECCIONES AL INMUEBLE O PREDIO POR PARTE DEL INSTITUTO NACIONAL DE ANTROPOLOGIA E HISTORIS. DE IGUAL FORMA EN CASO DE SER NECESRAIO A JUICIO DEL INSTITUTO, ACEPTO OTORGAR FIANZA QUE GARANTICE A SATISFACCION EL PAGO POR LOS DAÑOS QUE PUDIERA SUFRIR EL MONUMENTO HISTORICO.	
NOMBRE DEL PROPIETARIO	FIRMA
NOMBRE DE LA PERSONA QUE RECIBIO	FIRMA

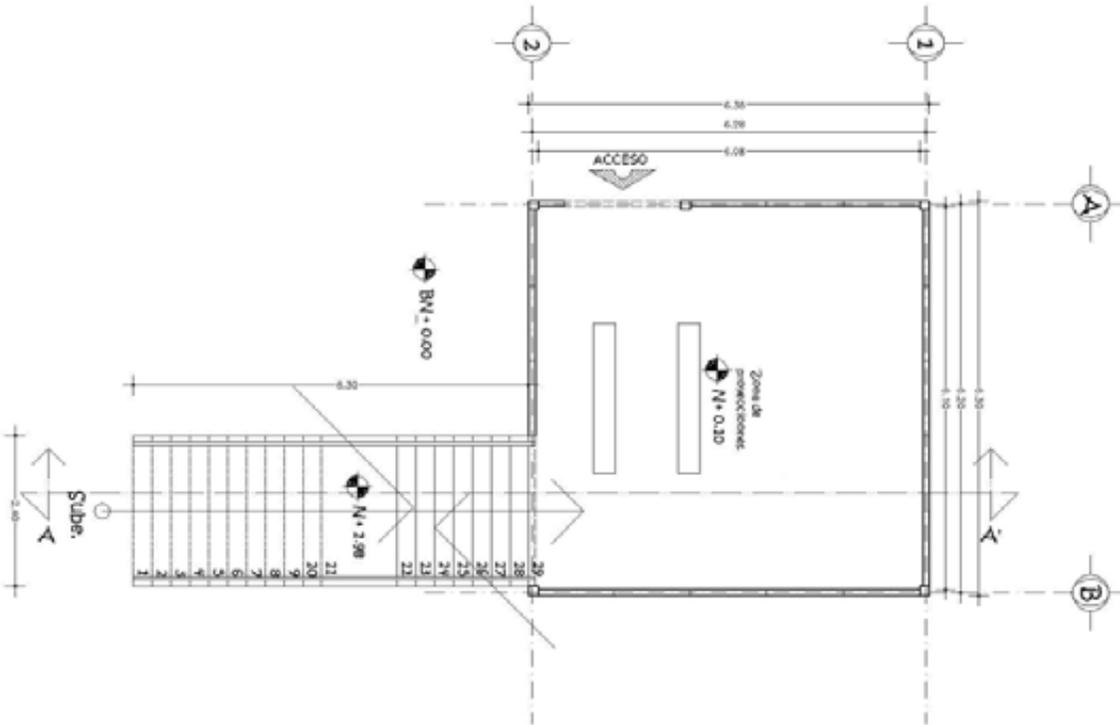
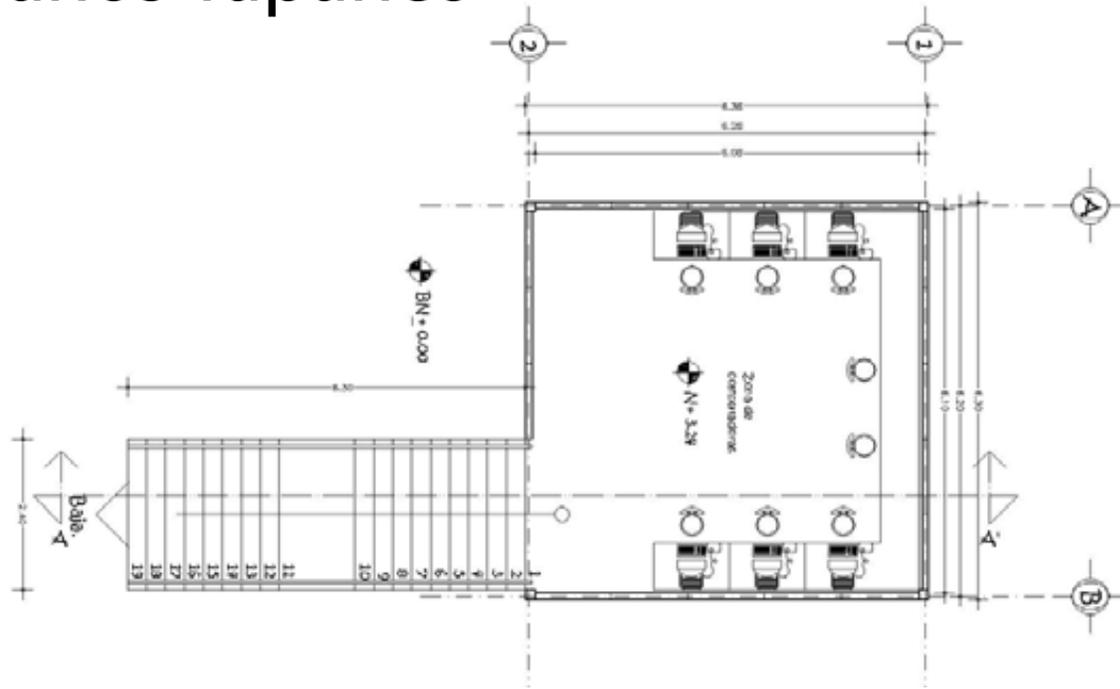
NOTA: ESTA SOLICITUD DEBE SER LLENADA A MAQUINA O CON LETRA DE MOLDE

FECHA DE AUTORIZACION DEL FORMATO : ____/____/____/

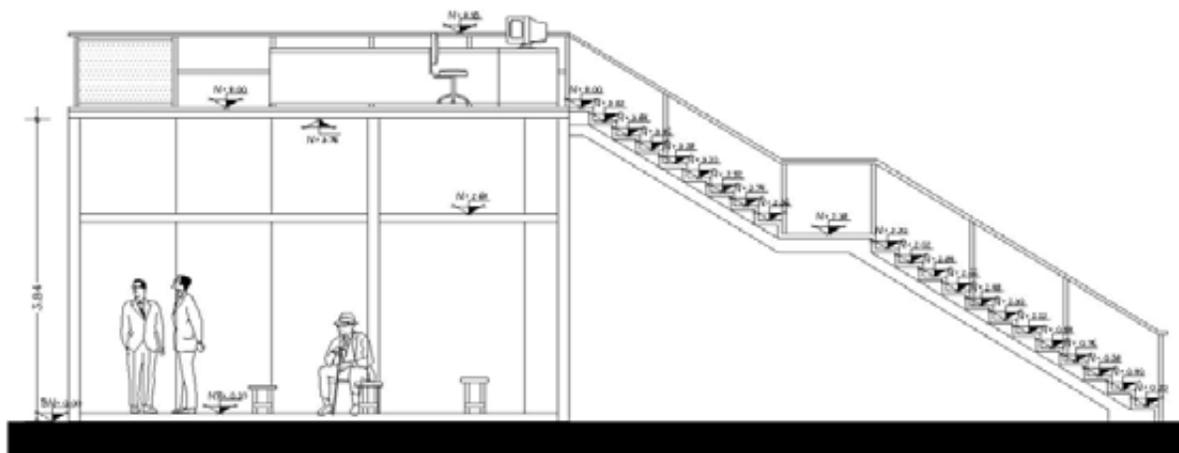
Anexo 2



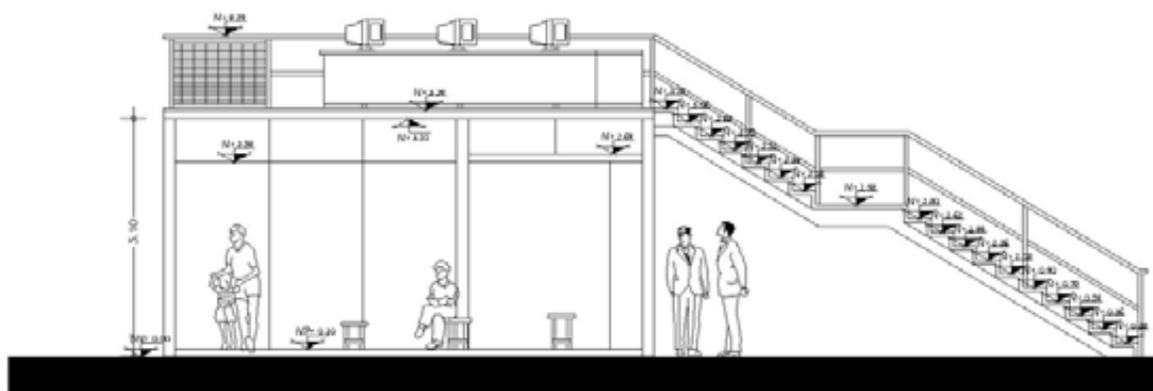
Planos Tapanco



Planos Tapanco



CORTE B-B'



CORTE A-A'

Planos Tapanco

