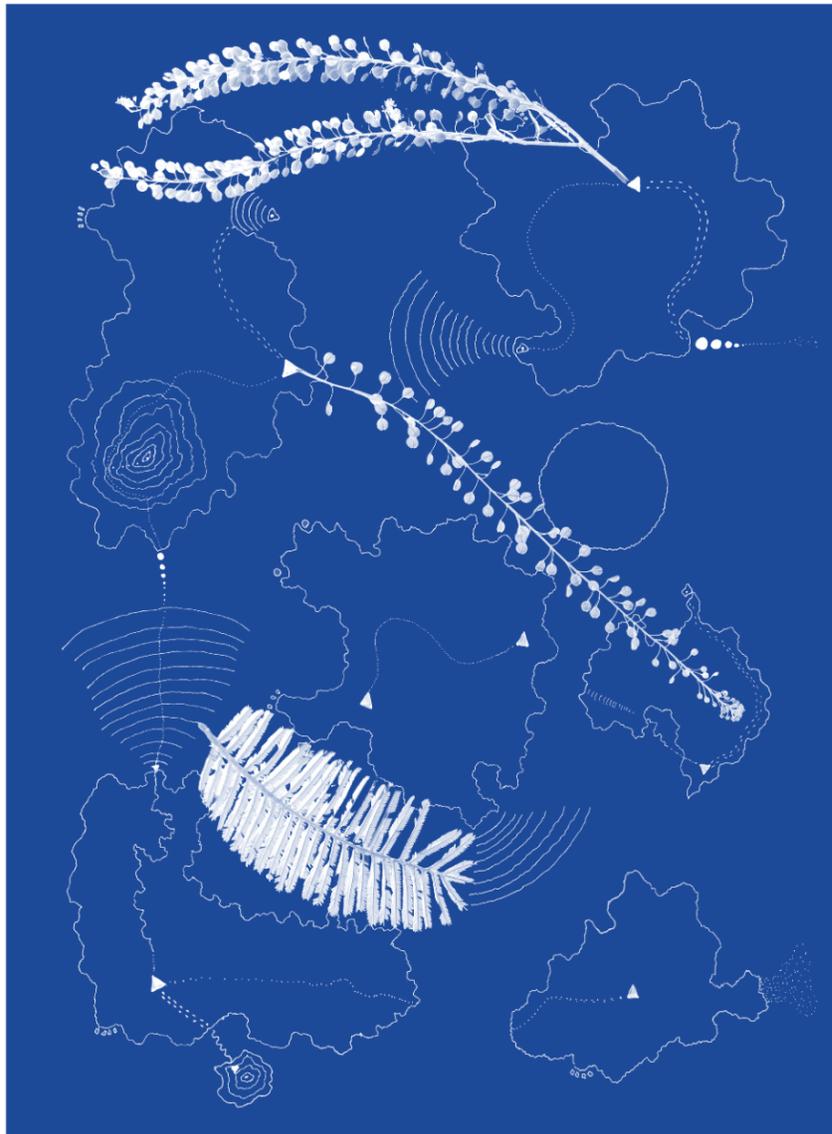


HACIA UN MUSEO NÓMADA



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE ARQUITECTURA

FEDERICO MARISCAL Y PIÑA

Tesis que para obtener el título de arquitecta presenta:

Sandra Ivette Maya Reyes

NC. 308117040

Sinodales:

Mtro. en Urb. Jesús Enrique Salazar Valenzuela

Arq. Fernando Rivas Ladrón de Guevara

Mtra. Karla Rodríguez Hamilton

Ciudad Universitaria, CD. MX.

2023



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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

AGRADECIMIENTOS.

Creo que los aprendizajes se entretajan y se comprenden con el paso de los años. Concluir una carrera universitaria es un desdoblamiento de uno mismo con el conocimiento, en dónde además de aprender una profesión, también se aprenden nuevos modos de vida.

Agradezco la oportunidad que tuve de estudiar en la UNAM, al llegar aquí el abanico de posibilidades se extendió, la posibilidad de elegir, aprender a decidir son los factores que más marcaron esta época.

Agradezco a mis amigos que fueron pilar en mi formación, sin ellos entender otros mundos no hubiera sido posible (ni tan divertido). Gracias a mi hermana no de sangre, pero de camino Ariana Palacios, a mis queridos Benjamín Cortes, Oscar Sánchez, Micaela Hernández, Diego Peregrina, Eliot Cano, Abigail Pérez, Alejandro Piscina, por ser y estar todo este tiempo. Gracias a mis amigas que conocí en el intercambio Ana João Teixeira, Natalia Villaseñor, Fernanda Aedo y Blanca Ávila, fueron fuente de amor e inspiración.

Agradezco profundamente al Mto. Enrique Salazar por toda la paciencia, por su calidad humana y guía para concluir este trabajo.

A la Universidad de Uruguay UDELAR por apoyarme en mis primeros pasos en este documento. Al Dr. Ronan Bolaños y a la Dra. Diana Ramiro por su asesoría en el desarrollo de este documento.

Y sobre todo agradezco a mi madre por siempre creer en mí, a mis hermanas por su apoyo y a mi padre por su fuerza.

ÍNDICE

Resumen.....	6
Introducción.....	7
Objetivo general.....	8
Objetivos específicos.....	8
Argumentos.....	9
¿Por qué se eligió el tema? Hipótesis.....	9
CAPÍTULO 1	
OPERACIÓN Y FUNCIÓN DE MUSEOS CONTEMPORÁNEOS.....	10
1.1 Museo y determinantes contemporáneas.....	11
1.2 Globalización, identidad y cultura.....	16
1.3 Capitalización de la cultura Industrias culturales IC.....	24
1.4 El museo y su interacción con su contexto global.....	30
CAPÍTULO 2	
CASOS DE ESTUDIO, GESTIÓN EN MUSEOS CONTEMPORÁNEOS.....	32
2.1 Museo como HUB. Referente: Gerardo Mosquera.....	33
2.1.1 Desarrollo de museo como HUB.....	35
2.1.2 Museo de arte moderno Medellín Colombia y su impacto social.....	38
2.1.3 El <i>rizoma</i> para crear museos.....	40
2.2 Museo Abierto. Redes p2p y Web 2.0. Referente: Mediamusea, M. ^a Soledad Gómez Vílchez.....	41
2.2.1 Las redes P2P y Web 2.0 para Museos Abiertos.....	44
2.2.2 Adaptándonos a una vida simultánea.....	48
2.3 Platoon Cultural Development.....	49
2.3.1 The global creative Alliance. Platoon en Seúl.....	52
2.3.2 The global creative Alliance. Platoon en Berlín.....	57
2.3.3 The global creative Alliance. Platoon Hub México.....	61
2.3.4 Gestión cultural de platoon. Conversación con Masumi Rioja. Gestora cultural de platoon México.....	63
2.4 ¿Qué tienen en común estas tres gestiones de museo?.....	66

CAPÍTULO 3

EXPLORACIÓN ARQUITECTÓNICA HACIA UN MUSEO NÓMADA	68
3.1 La exploración del museo.....	69
3.1.1 ¿Cómo se vive un museo?	72
3.1.2. Cruzaste el camino, llegaste.	74
3.1.3. Mientras estas ahí. Un acercamiento íntimo.	76
3.2. ¿Cómo se interpreta el espacio físico de un museo?	78
3.2.1 Acercamiento 1. El nomadismo callejero	79
3.2.2 Acercamiento 2. Entretejer la estructura.....	82
3.2.3. Acercamiento 3. La sombrilla.....	85
3.2.3. Acercamiento 4. La base más estable. El triángulo.....	88
3.3 Cualidades del museo.	91
3.4 El museo es multifacético.....	99

CAPÍTULO 4

PROPUESTA CONCEPTUAL DE UN MUSEO NÓMADA	101
4.1 Propuesta conceptual de gestión: Plataforma digital.....	102
4.2 Propuesta conceptual: Plataforma itinerante.	107
4.3 Un recolector de historias.	118
CONCLUSIÓN.....	120
BIBLIOGRAFÍA.	124
CRÉDITO DE IMÁGENES.....	129

Resumen.

La siguiente investigación busca entender cómo se posiciona un museo bajo las determinantes contemporáneas globales, en ellos encontramos factores de identidad y cultura envueltos en cambios vertiginosos otorgados por las nuevas dinámicas del mundo digital. Analizando cómo esto ha impactado a centros expositivos en su gestión y estructura interna, evaluando también la importancia de su participación en la industria cultural, y como la globalización modifica nuestros hábitos sociales, posturas ideológicas y maneras de relacionarnos; incidiendo directamente en la expresión cultural que resguarda un museo.

Se identificaron tres casos de estudio que han adoptado medios digitales para su desarrollo y a su vez integrado conceptos derivados del internet para estructurar su manera de gestionar museos en la actualidad. Conceptos como: *Museo como HUB*, *áreas de silencio*, *formas de trabajo p2p*, *web2.0*, *alianzas internacionales*, *eventos divergentes*, aparecen en el mapa de creación de museos, generando proyectos internacionales que integran museos de instituciones privadas y públicas en diferentes partes del mundo. Demostrando que los espacios expositivos están cambiando y favoreciendo su expansión multicultural hacia una sociedad contemporánea más abierta.

Además de la investigación de estos promotores culturales, me basé en las teorías de Francesco Careri sobre *Walkscapes: El andar como práctica estética*, asistí a diferentes museos, centros culturales, eventos, ferias de arte, galerías, etc. Con el fin de crear una postura personal del cómo se habita un museo, como son sus espacios, los recorridos para llegar a ellos, las situaciones que lo cobijan, las ofertas artísticas en sus múltiples expresiones, conocer personas interesadas en seguir creando y manifestando sus puntos de vista. Me coloqué como un personaje que explora estos lugares para sensibilizarme con las necesidades actuales y ofrecer una propuesta de museo que responda al contexto presente, manifestando también siete cualidades espaciales que surgieron en esta exploración

Con la información recolectada se conceptualizó un museo nómada que comparte una doble estructura. La primera una plataforma digital para su gestión, desarrollo, comunicación y organización y la segunda una plataforma itinerante, es decir un objeto arquitectónico desmontable, creado a partir de un módulo replicable, utilizándolo como soporte para actividades culturales, en diferentes lugares y épocas del año.

Introducción.

El proyecto Un museo nómada, nació por la motivación de crear un esquema de museo que responda a nuestra sociedad contemporánea, global, cibernauta y diversa; con un objeto arquitectónico dedicado a la exposición de culturas en distintos formatos, desde las artes visuales, música, performance, cine, debates, lecturas, etc. El punto de partida fue un análisis de tres casos de estudio; el primero se trata del manifiesto *Museo como HUB* por el curador Gerardo Mosquera, el segundo sobre gestión de museos abiertos por *Mediamusea* y el tercero *Platoon Alliance*, una plataforma de origen alemán que a partir de encuentros, debates y exposiciones en distintas partes del mundo conecta a diferentes personas para enriquecer la cultura global.

A partir de esta investigación, también se construyó una postura propia, indagando en los recorridos del cómo se vive la experiencia de asistir a museos, identificar cuáles son los acontecimientos importantes que además del espacio físico dan vida a este tipo de edificios. Se formuló una narración de esta mirada identificando cualidades para crear espacios expositivos.

Con esta base se creó la propuesta del museo, conformada por dos estructuras de operación, la primera será una plataforma digital que gestione, administre, comunique y realice la divulgación de los eventos anuales donde se instalará el museo, en el cual participarán artistas, arquitectos, diseñadores, curadores, gestores culturales, y patrocinadores que deseen ser parte de las muestras, con temáticas que aborden temas de interés colectivo.

La segunda estructura es un objeto arquitectónico nómada, conformado por 3 diferentes módulos, donde a partir de la repetición del mismo se construye el conjunto.

Es llevado a diferentes lugares y será instalado durante 2 meses una vez al año en la ciudad seleccionada, para llevar a cabo sus muestras y actividades.

Será de carácter temporal con la intención de dejar huellas, recuerdos y preguntas a las personas que lo visiten y participen.

Todo es temporal y todo cambia, construir un espacio arquitectónico que refleje esta idea puede ayudar a conservar una experiencia significativa en las personas, lo cual, puede enriquecer la cultura y nuestra forma de comunicarnos.

La construcción temporal será también un contraste con la interacción del museo digital, en este la comunicación es efectiva, fluida y accesible, sin embargo, es importante estimular los sentidos de percepción, ya que nos permiten enlazar lo que sucede en el exterior con ideas propias. De esta manera podremos agregar lucidez y mejorar la convivencia social, permitiéndonos conocer una gama extensa de alternativas, de ideas, costumbres y principalmente vivirlas para aprender de ellas

Objetivo general.

Entender cómo nuestro contexto social actual impacta nuestra manera de hacer arquitectura, aplicado a un museo; dónde también a partir de la exploración individual se puede llegar a definiciones de cualidades significativas que participan en la proyección de un museo.

Conceptualizar un museo nómada modular como posible alternativa a demandas museísticas y culturales actuales que participan entre esferas digitales con colaboraciones sociales.

Objetivos específicos.

Investigar y analizar posturas contemporáneas de hacer museo, y de entender la arquitectura recorriendo lugares. El por qué se propone un museo nómada, apoyado del mundo digital para su gestión.

Proponer en términos generales y conceptuales la gestión y operación de este tipo de museos.

Argumentos.

El producto final de toda investigación de licenciatura es una tesis. Ésta constituye la demostración formal, escrita, de los resultados y conclusiones del estudio realizado, contiene los antecedentes y el seguimiento documentado de la investigación. La tesis se utiliza para alcanzar una titulación, luego de sustentar un examen profesional.¹

¿Por qué se eligió el tema? Hipótesis.

En nuestros días nos hemos enfrentado a cambios en la forma de comunicarnos por medio de herramientas digitales, herramienta que con el paso de los años se hace más presente y necesaria. Nos ha brindado la posibilidad de borrar fronteras espaciales, geográficas, uniéndonos inmediatamente a lo global, impactando la cultura y la manera de expresarla a través de la arquitectura y del arte. Tal movimiento de ruptura hace cuestionarme:

¿Cómo nos adaptamos a estos cambios?, ¿Cómo profundizamos en estos temas para responder con espacios y/o soluciones que entiendan nuestra condición global?, ¿Cómo nos integramos socialmente para producir y construir espacios expositivos que realmente nos acerque con el otro?

Si actualmente la conexión e información es desbordada y de fácil acceso puede aprovecharse para dar soluciones de organización y producción para encuentros de obras artísticas, música, teatro, inclusive arquitectura y moda.

¿Qué pasa si resignificamos esta oportunidad de conexión entre personas a través de espacios temporales y cambiantes?

Desde mi punto de vista la cultura es un elemento clave y subjetivo, del cual consciente o inconscientemente los arquitectos nos involucramos para trabajar con ella. Realizar una búsqueda para entenderla y exponerla me parece un juego de trabajo amplio y explorador que puede ayudar a entendernos, para proponer distintas formas de trabajo y espacios.

¹Unidad 8. Contenido de una tesis.

CAPÍTULO 1

OPERACIÓN Y FUNCIÓN DE MUSEOS CONTEMPORÁNEOS

El siguiente capítulo busca entender el panorama social del desarrollo de los museos, el cómo expresa la cultura, el cómo cada una de sus transformaciones habla de la manera de relacionarnos. Presentando los medios que conocemos actualmente de difusión, la globalización y el choque de culturas que coexisten, y qué, cada vez tienen mayor posición gracias a los medios digitales en los que estamos inmersos.

Comprender hacia dónde se dirige o cómo podríamos aprovechar las vertientes que aparecen en una mundialización de saberes que vivimos dentro de la globalización. Buscando los medios dónde se enfatiza, y cómo eso va moldeando nuestras sociedades, apareciendo diversas realidades que convergen y como cada una afecta a otra sin estar aparentemente conectadas, debido al uso y capitalización de los medios culturales.

1.1 Museo y determinantes contemporáneas

Palabras clave:

Museo | Globalización | Internet | Identidad | Cultura | Local | Sustentabilidad | TIC. | I.C. |

¿QUÉ ES UN MUSEO?

La definición de museo ha evolucionado a lo largo del tiempo. Desde su creación en 1946, el ICOM actualiza esta definición para que corresponda con la realidad de la comunidad museística mundial.

Hoy, conforme a los estatutos del ICOM adoptados por la 22ª Asamblea general en Viena (Austria) el 24 de agosto de 2007: “Un museo es una institución permanente, sin fines de lucro, al servicio de la sociedad y abierta al público, que adquiere, conserva, estudia, expone y difunde el patrimonio material e inmaterial de la humanidad y su ambiente con fines de estudio, educación y recreo.”

Esta definición es una referencia dentro de la comunidad internacional.²

La investigación de esta propuesta arquitectónica y gestión de espacios para museos, busca reconocer hechos que determinan a las sociedades contemporáneas, para proponer estrategias y procedimientos que impulsen la relación entre el público, artistas, curadores y obras, contribuyendo al aprendizaje y construcción de relaciones culturales por medio del museo.

El museo es una institución social que modifica su contenido, dinámicas y métodos de comunicación, con respecto a la sociedad que participa y a las personas que actualmente no participan y desean o podrían involucrarse. Debe ofrecer una comunicación efectiva para abordar a todo el público posible y así exponer objetos, teorías y/o expresiones artísticas de valor para la humanidad y el mundo. Esta institución es una alternativa que nos permite conocer nuestra cultura más inmediata o culturas de otros continentes y los factores que nos relacionan, como la ciencia, la economía, la historia, el arte, etc.

² ICOM. (2007). Definición del museo. 24/08/2007, de Consejo Internacional de los Museos Sitio web: <http://icom.museum/la-vision/definicion-del-museo/L/1/>

Los elementos que nos construyen como cultura y sus relaciones forman complejas e innumerables combinaciones. Cada una de estas partes son estudiadas por diferentes áreas profesionales e ideológicas, teniendo cada una su espacio adecuado y congruente a su clasificación, por esta razón existen diversas ofertas especiales de museos y museología como los digitales, temporales, permanentes, móviles, interactivos, etc. Con diversos contenidos, como museos de arte, antropología, historia, ciencia, culturas populares, museos de sitio, entre otros.

La oferta espacial y de contenido se trabajan en conjunto para crear actividades educativas, por ejemplo, el museo de San Ildefonso de la Ciudad de México contiene exposiciones permanentes y exposiciones temporales, se realizan conferencias, se apoya a la investigación cultural, se organizan talleres, visitas guiadas, ciclos de música y cine, además de recorridos nocturnos. El museo entonces abarca diversas actividades, no es estático, va creando sus propias maneras para prestar/dar a las personas el conocimiento que contiene.

El museo es un sistema de actividades de difusión cultural y como sistema, convergen diferentes áreas que relacionadas entre sí, dan vida a su función. Esta conformación podría entenderse de la siguiente manera:

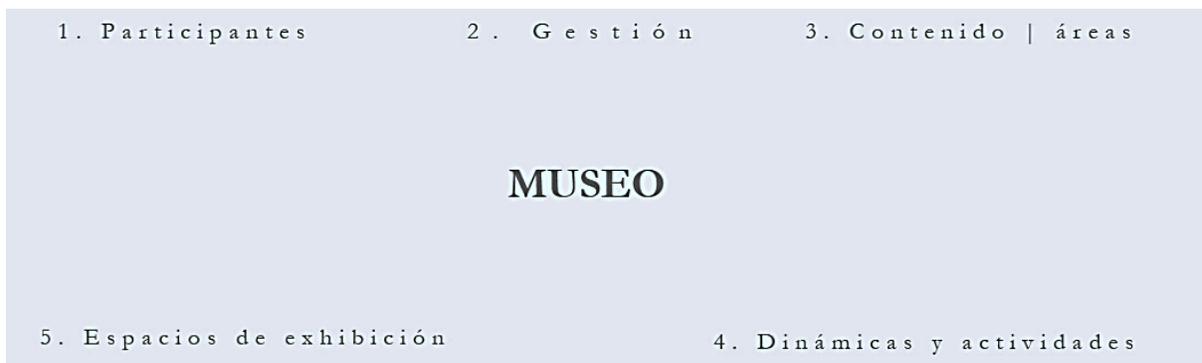


Fig. 2 | Mapa museo



Fig. 3 | Mapa 2 museo

Cada museo crea sus propias herramientas y dinámicas para ofrecer actividades internas. También estudia el público al que desea llegar, ya que al conocerlo con claridad y dentro del margen de sus transformaciones, este conjunto de trabajo museístico otorga conocimiento y experiencias significativas para los asistentes, siendo este el objetivo principal.

El museo ha utilizado distintos recursos para darse a conocer y un detonante que marca como es la comunicación entre museo y asistentes son los recursos gráficos, mediante esta expresión podemos entender las características de cada época, cómo es el caso de carteles. La tipología, imagen y color nos habla de preferencias y atractivos para las personas como los ejemplos que se muestran a continuación:

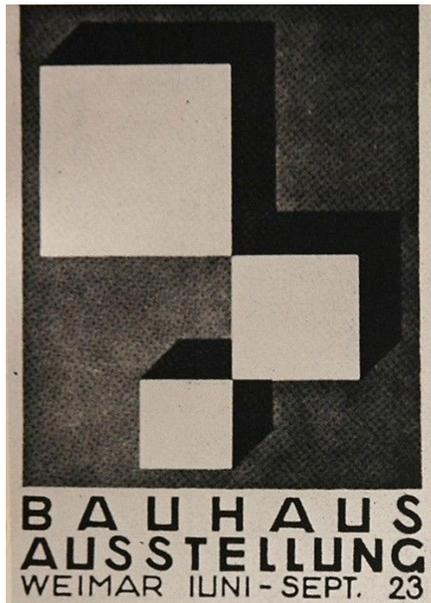


Fig. 4 | Bauhaus
1923
Weimar, Alemania
Imagen tomada de internet.



Fig. 5 | Exposición general española
-Sevilla-Barcelona
1928/1929
Rafael Penagos.
Imagen tomada de internet.



Fig. 6 | Teatro museo Figueras
1974
Salvador Dalí.
Imagen tomada de internet.



Fig. 7 | Fundación Joan Miro, Barcelona
España
2019
Lina Bo Bardi
Imagen tomada de internet.



Fig. 8 | Instituto Cervantes de Brasilia
2022
Niemeyer-Danza Vega.
Imagen tomada de internet.

1.2 Globalización, identidad y cultura.

Las relaciones con la realidad y ficción³ van formando nuestras transformaciones sociales y personales. ¿Qué hacemos? ¿Cómo lo hacemos? ¿Para qué lo hacemos? ¿Quiénes lo hacen? ¿Cuándo se hace? ¿Dónde? son preguntas que planteamos para generar cambios, y las respuestas hacen desempeñar nuestras actividades y roles sociales, produciendo modos de vida, englobándonos a hacer y ser cultura.

El siglo XXI está conformado en su mayoría por la influencia y uso de nuevas tecnologías e Internet. Estas crecientes y transformadoras herramientas desempeñan un papel sumamente importante en nuestra comprensión global, es un punto de partida en común al que pertenecemos las sociedades promedio con desarrollo tecnológico, su aparición ha modificado la metodología de organización y comunicación en nuestra recreación, comercio, economía, medio ambiente y la ejecución de poderes, podría decirse que permeo nuestro sistema de vida. La posibilidad de contar ahora con un ciberespacio ha permitido anular distancias físicas, concentrando la información y saberes en la nube: *“haciendo emerger nuevas formas de ciudadanía, nuevos mitos y nuevos mecanismos de partida social. Los analistas políticos y sociales determinan a este proceso globalización”*⁴.

Lo global se extiende en un espacio geográfico y en ámbitos materiales conexos (Políticos, económicos, sociales, culturales, etc.) y su interrelación alcanza transformaciones mundiales, cuya intensidad aumenta y se manifiesta en una escala geográfica que tiende a ser mundial.

Las tecnologías del procesamiento de la información y de la comunicación son, como observa Manuel Castells, el núcleo de esa transformación revolucionaria cuya esencia radica en “la aplicación de ese conocimiento e información a aparatos de generación de conocimiento y procesamiento de información/comunicación, en un círculo de retroalimentación acumulativo entre la innovación y sus usos”. La base de esta revolución está formada por tres ámbitos tecnológicos estrechamente vinculados, como son la microelectrónica, la informática (software y hardware) y las telecomunicaciones. Los tres experimentan avances formidables desde los años cincuenta y sesenta, pero durante los años setenta la innovación en cualquiera de ellos se transmite y aplica

³ El término procede del latín fictus ("fingido" o "inventado"), participio del verbo fingere. Mundos imaginarios para comprender la realidad desde otra perspectiva.

⁴ Scheiner, Tereza Cristina; (2008). El mundo en las manos: museos y museología en la sociedad globalizada. Cuicuilco, septiembre-diciembre, 17-36.

a los otros dos, de tal forma que, en muy poco tiempo, los cambios tecnológicos y económicos adquieren un ritmo vertiginoso.⁵

La cultura, ciencia, tecnología y política influyen en el comportamiento personal. La información global que recibe cada persona es un aporte colectivo que va extendiendo sus límites. Ahora es posible estar informados sobre distintos temas y saberes mundiales, dónde todo ese mundo de información y progresos tecnológicos no dan cabida a tener un filtro que regule todos los mensajes y herramientas que nos rodean, la vida útil de cada aparato, o software cada vez es más corta, teniendo ciclos de aprendizaje rápidos y efímeros. Esta característica está obligando a configurar nuestra forma de relacionarnos constantemente.

Muchas empresas e instituciones pueden lograr tener un dominio amplio de estos avances, más aún, no todas las instituciones o personas están capacitadas para mantener este ritmo, creando segregaciones que muchas veces a las instituciones sin este dominio han sido empujadas a desaparecer.

Las adaptaciones a estos cambios parten desde lo personal y al contexto que se pertenece, el Internet es ahora parte esencial de la globalización contemporánea ya que conduce a una búsqueda insaciable de extensión de saberes. La búsqueda en cada individuo de lograr cumplir deseos o sueños, por medio de este ciberespacio puede ser posible en medida a las oportunidades de recursos e información, con los que cuenta y si su contexto al que pertenece pueda recibirlo y adaptarlo.

Las oportunidades derivadas de la información accesible abren caminos de libre elección y expresión para cada individuo, sin embargo, existen grupos de poder más fuertes e influyentes que otros, como los países primermundistas a cargo de controlar los vínculos permitidos entre países menos desarrollados. Estas influencias van marcando formas de vivir a grandes masas, donde la saturación y repetición de mensajes hacen que las personas adopten ciertos hábitos colectivos. Los hábitos más comunes o aceptados en masa, son regulados y normalizados para tener un control de los objetos o prácticas de consumo. Sin embargo, siempre existe una oposición a estas normas, ya que muchas veces no son consideradas las culturas que no han alcanzado este nivel de participación global. Esto comienza a generar choques de ideologías y es evidente que no solo la información es necesaria para lograr cambios significativos, ya que se necesitan también de acercamiento y entendimiento a las diferencias culturales y en ellas reconocer las prácticas y recursos de cada sociedad.

⁵ Josep Ibáñez. (2006). Global Globalización e Internet: poder y gobernanza en la sociedad de la información | Globalisation and Internet: Power and Governance in the Information Society. 20 de julio del 2017, de Relaciones Internacionales, 0(4) Sitio web: <http://www.relacionesinternacionales.info/ojs/article/view/38.html> (Pág. 3 y 4)

La comunicación es la base de las influencias sociales ya que a través del lenguaje percibimos y representamos al mundo desde diferentes perspectivas. El lenguaje tuvo un nuevo desarrollo dentro de la tecnología, surgió un nuevo código de comunicación con las imágenes digitales y redes sociales. La comunicación digital logra acercarnos de manera indirecta a cualquier persona; el mundo entonces se volvió inmediato donde la distancia a lugares o personas se puede maximizar o minimizar, dependiendo al uso que deseamos ejercer.

El ser humano, el saber, el capital y por ende el poder de comunicación cada vez son más fluctuantes dentro de contextos sin fronteras, son simultáneos con las actividades que ocurren dentro de lo digital y la realidad material, la dependencia de un espacio determinado para ejercer actividades ya no es del todo necesaria, el espacio de ocupación tendió a disminuir.

La globalización es un universo de diversidades, desigualdades, tensiones, antagonismos, articulaciones y movimientos de integración. Donde los factores (saberes) que desprenden de él, llegan a ser contradictorios dentro de los distintos grupos actuales y ancestrales. Cuando aparecen estas contradicciones ocurre también la hibridación de ideologías, apareciendo nuevas identidades, sucedió hace 500 años con la conquista de México y sucede ahora con la libertad de mercado que entra a cada país. En consecuencia, a estos movimientos, también se pierden prácticas locales y antiguas. Cada vez se suman más cambios que muy difícilmente podemos identificar o pertenecer a solo un grupo, la estructura de la identidad se ha modificado y se modificará en cada civilización, con esta mundialización de hábitos.

La identidad cultural necesita de comunicación, lenguajes, prácticas y apropiación territorial para prevalecer, esto nos permite reflexionar sobre: ¿Cómo estos cambios pueden ser un estímulo para beneficio⁶ de la vida diaria en cada comunidad? ¿Cómo respetarnos entre sociedades distintas, cuándo los cambios son tan rápidos y efímeros que restan importancia y reconocimiento a grupos más vulnerables? ¿Por qué tenemos que abandonar prácticas que estimulan nuestros sentidos y tenemos que adaptarnos solo a la ilusión de lo digital?

El humano busca adaptarse, sin embargo, esta adaptación que vivimos en el siglo XXI tiene un enfoque -en su mayoría- cuantitativo y económico, dejando de lado lo cualitativo y esencial de cada cultura. La esencia de una cultura es lo que “reside en su corazón” con sus mitos, ritos, costumbres, lengua, el ambiente (naturaleza) que lo rodea, etc. Cada esencia tiene riqueza propia.

⁶ Beneficios en nuestra salud emocional, salud física, salud mental.

Para situar un museo es importante comprender el marco social al que responde, siendo la globalización un eje vertebrador de nuestra cultura.

Cuestionarnos es indispensable para ejercer nuestra profesión, preguntas cómo:
¿Qué es globalización?
¿Cómo va definiendo identidades?
¿Cómo se transforma la cultura?
¿Qué pasa con su aprovechamiento tecnológico y su aplicación en nuestros modos de vida?

Nos va quitando capas de condicionamiento que absorbemos inevitablemente con la aceleración de nuestra vida cotidiana; siendo sumamente importante para entender y atender demandas espaciales, dónde estamos en una realidad dónde lo digital abraza en por mayor nuestra manera de relacionarnos.

Para buscar luz, hipótesis o alguna brecha para entender estos cuestionamientos es observar ejemplos de otras áreas de estudio como el arte, ya que a través de ella se ha cuestionado nuestros modos de vida, cómo ejemplo se recolectan algunas acciones performáticas y de instalación artística que adoptan estos temas como crítica y demostración del cómo la globalización nos envuelve, y como nos hace vivir dentro de ella:

Ciudad de México. Francis Alÿs

***Cuentos patrióticos* (1997)**

Documentación fotográfica de una acción

Para esta acción, Francis Alÿs tomó los símbolos patrios más significativos de México para recordar un hecho histórico que definió el curso del Movimiento Estudiantil de 1968. La Ceremonia del desagravio, conocida popularmente como la Marcha de los borregos, marcó el inicio de la represión por parte del Estado: el 28 de agosto del 68, el gobierno del entonces Distrito Federal ordenó a trabajadores de diferentes dependencias a llevar a cabo un acto para presuntamente desagraviar la bandera rojinegra que una noche antes había sido colocada en la asta bandera del Zócalo de la Ciudad de México durante un mitin estudiantil. Sin embargo, el evento tuvo un revés cuando los burócratas comenzaron a gritar «¡somos borregos, somos acarreados!».

En *Cuentos patrióticos*, Alÿs caminó alrededor de la asta bandera del Zócalo al compás de las campanas de la Catedral Metropolitana, seguido sucesivamente por una fila de borregos. La figura del artista guiando a su rebaño encarna la imagen del líder político que impone su ideología y exige la lealtad de sus adeptos, mientras que el ritmo de la marcha recuerda a las manecillas de un reloj que giran incesantemente, como si se tratara del curso de la historia en una repetición constante.

Si el Zócalo capitalino es un símbolo nacional por excelencia y testigo de los diferentes gritos de libertad que promete la democracia, Alÿs adopta también la bandera y la catedral, sin necesidad de mostrarlas en pantalla, para lanzar un cuestionamiento sobre las relaciones que establece un país con su propia identidad e historia. La acción fue registrada en un video en cuyo inicio se puede leer «La multiplicación de los borregos», un enunciado que parece prevenir los efectos que ocasiona la reverencia necia a los símbolos de una nación.⁷



Fig. 9 | Ciudad de México. Francis Alÿs *Cuentos patrióticos* (1997) Imagen tomada de internet.

⁷ Andrea Cuevas. Museo Amparo Sitio web: <https://museoamparo.com/colecciones/pieza/3755/cuentos-patrioticos>

Frontera sur en Sunland Park, Nuevo México.
Instalación. “Muro ‘sube y baja’” (“Teeter Totter Wall”) 2019
Arq. Ronald Rael.
Artista. Virginia San Fratello

Gracias a la iniciativa del arquitecto estadounidense Ronald Rael, el área de Anapra-Sunland Park, en Ciudad Juárez, en la frontera entre México y Estados Unidos, una parte del muro fronterizo se transformó en un juego de ‘sube y baja’ donde niños y grandes de ambos países jugaron juntos.

Esta instalación está basada en los dibujos conocidos como ‘Teeter Totter Wall’ (Muro Sube y Baja) y tiene como propósito demostrar a través de este juego infantil como las acciones que suceden en un lado del muro tienen una repercusión directa en el otro país.

“Usar un sube y baja muestra que somos iguales y podemos estar juntos, jugando y divirtiéndonos” explicó Rael referente a la inspiración para esta instalación. “También el muro corta estas relaciones que tenemos” detalló.⁸

“Una de las experiencias más increíbles de mi carrera y la de Virginia que da vida a los dibujos conceptuales del Muro de Teeter Totter de 2009 en un evento lleno de alegría, emoción y unión en la frontera. El muro se convirtió en un punto de apoyo literal para las relaciones entre EEUU y México, y los niños y adultos se conectaron de manera significativa en ambos lados con el reconocimiento de que las acciones que tienen lugar en un lado tienen una consecuencia directa en el otro lado”⁹



Fig. 10 | “Muro ‘sube y baja’”
 (“Teeter Totter Wall”) 2019
Imagen tomada de internet.



Fig. 11 | Maqueta
“Muro ‘sube y baja’” (“Teeter Totter
Wall”) 2019
Imagen tomada de internet.

⁸ Notigape. 29 de Julio 2019. Imagen tomada de internet.

⁹ Ronald Rael. Texto por Janira Gómez Muños. 31 de Julio 2019. Imagen tomada de internet.



Fig. 12 | Montaje “Muro ‘sube y baja’” (“Teeter Totter Wall”) 2019.
Imagen tomada de internet.

Documental Human Flow (Marea humana) 2017 **Director: Ai Weiwei**

Human Flow (también conocida como Marea humana) es una película-documental estadounidense dirigida por Ai Weiwei y escrita por Boris Cheshirkov, Tim Finch, Chin-Chin Yap. Fue lanzada el 13 de octubre de 2017 y trata la crisis de los refugiados de todo el mundo.

Más de 65 millones de personas en todo el mundo han tenido que abandonar sus hogares para escapar del hambre, el cambio climático y la guerra en el mayor desplazamiento humano desde la Segunda Guerra Mundial. Un viaje dirigido por Ai Weiwei en el que muestra una poderosa expresión visual de esta migración humana masiva. Rodado en el transcurso de un año y lleno de acontecimientos en 23 países, la película sigue una cadena de historias humanas en busca de una nueva vida, que no saben ni cómo ni dónde comenzará. El documental aclara tanto la escala asombrosa de la crisis de los refugiados, como su impacto humano profundamente personal.¹⁰

*“I want the right of life, of the leopard at the spring, of the seed splitting open -
- I want the right of the first man” (Quiero el derecho de la vida, del leopardo
en la primavera, de la semilla abriéndose - quiero el derecho del primer
hombre)¹¹*

¹⁰ Wikipedia, 13 de septiembre 2022. Sitio Web https://es.wikipedia.org/wiki/Marea_Humana#cite_note-2

¹¹ Hikmet, Nazim (1902 -1963). «Quiero el derecho a la vida». Turkish Poet. Consultado el 5 de abril de 2018.



Fig. 13 | Imagen de documental. *Marea humana (Human Flow)*, 2019, Ai Weiwei
Imagen tomada de internet.

Estos ejemplos nos muestran como la falta de libertad que se vive aparta a las personas, las vuelve dependientes de su contexto, limitando sus oportunidades. Los símbolos y conceptos que tomamos para adaptarnos a sociedades, como un muro, una asta bandera, una nacionalidad, una frontera, etc. nos hacen delimitarnos y segregarnos entre sociedades. La identidad va de sentirse parte de un grupo, de una comunidad, sin embargo, anteponer que la *verdad* es sólo única, llega a generar acciones fuertes, muchas veces violentas, des validando necesidades básicas, derechos humanos, encareciendo la calidad de vida; y mientras más nos identificamos con las *verdades únicas* más nos cegamos a la diversidad de pensares y sentires. Apartándonos de experimentar otras realidades.

1.3 Capitalización de la cultura Industrias culturales IC.

La globalización otorga características a la identidad cultural por medios distintos, como es el consumo de bienes y servicios. De esta actividad se desprende el marketing publicitario. Esta influencia impacta a tal grado a las personas que puede convertir algo local en algo mundial, algo viejo en algo nuevo, ayudándolo a prevalecer, sin embargo, existe otra cara que convierte algo sagrado en algo mundano y viceversa, extendiendo múltiples modificaciones en sus significados.

La publicidad hace lo necesario para comprender y sintetizar lo fundamental de cada expresión cultural y rasgos psicológicos promedios de un humano (características generales cognitivas). Un ejemplo de este esfuerzo es el neuromarketing que realiza estudios de percepción dónde un anuncio es dado a una persona, es estudiando por medio de lectura de ondas cerebrales, con el objetivo de identificar 3 factores del cerebro: la memoria, emoción y atención. Es un refinado mecanismo de investigación y manipulación, ya que hace más asertivo y estimulante cada mensaje, para llegar a las personas y cumplir su fin de consumo.

Noam Chomsky Lingüista, filósofo estadounidense nos explica 10 bases de manipulación de masas que abarca diferentes técnicas cómo:

- 1.-Estrategias de distracción –inundación de información.
- 2.-Crea problemas, reacción y solución, dejando crecer problemas, para dar soluciones heroicas, en vez de resolver problemas previos o de raíz.
- 3.-Gradualidad, condicionar cambios con planes estratégicos aplicados en lapsos largos de tiempo. Así la aceptación es llevada por un proceso cronológico.
- 4.-Estrategía de diferir, presentar una propuesta que genera un sacrificio a futuro y no en el presente, estimulando la esperanza a ideas de cambios prósperos.
- 5.-Dirigirse al público como menores de edad.
- 6.-Utiliza más el aspecto emocional mucho más que el sentido crítico de los individuos, llegando al inconsciente, estimulando deseos.
- 7.-Mantener al público en ignorancia. Baja calidad de educación dada a las clases populares.
- 8.-Estimular al público a ser complaciente con la mediocridad. Crear modas sin trasfondo.
- 9.-Reforzar la autoculpabilidad. Hacer creer que es él el problema, figurando un panorama estrecho analizando los problemas solo desde una perspectiva y no desde la influencia de lo global y social.
- 10.- Conocer a los individuos más de lo que se conocen a ellos mismos.

Estas técnicas engloban la manera de cómo los grupos con mayor poder logran mantener su liderazgo y la cultura es el medio de educación social inmediato y menos analizado en nuestro día a día, nos alimentamos de él porque fue una forma de vida dada, normal y aceptada.

Antes de hacer mundiales los productos y servicios a las civilizaciones, los grupos sociales ancestrales tenían grandes vínculos con su lugar natal, era desde su origen dónde creaban sus propias herramientas, procesos y productos. Tenían maneras específicas para relacionarse entre ellos, se relacionaban con lo espiritual y lo mágico auto significaban su comunidad pasando de generación en generación las creencias por medio de su lengua, alimentación, organización y creatividad, contaban con experiencias sensoriales tangibles.

Cuando comenzaron los intercambios de productos y bienes favoreció la extensión del desarrollo humano, relacionada *por su capacidad de crear y mantener articulaciones por la aceptación de diferencias*¹². Obteniendo beneficio de ello, ya que complementa y cubre necesidades básicas y superficiales.

Todos los factores que nos hacen pertenecer a la sociedad desde prácticas comunes y sagradas son identificados también por las industrias culturales (IC), cine, televisión, radio, discografías, etc. En el caso de esta industria, otro medio de educación y poder, mientras más identificación siente una sociedad hacia lo que consume, más recursos económicos genera y gana, esta economía se desarrolla y evoluciona año tras año.

Por ejemplo en 2007 representó el 3,4% del PIB mundial y su valor alcanzó la suma de 1,6 billones de dólares, esto es, casi el doble que los ingresos generados por el turismo internacional en ese mismo año¹³ Se estima por ejemplo que las industrias culturales y creativas aportan alrededor del 2,6% del PIB en la Unión Europea y el 6,4% en los Estados Unidos¹⁴ Asimismo en 2008, el valor de las exportaciones mundiales de bienes y servicios creativos alcanzó la suma 592 mil millones de dólares, lo que implica una tasa de crecimiento anual del 14% en el período 2002-2008.¹⁵ Además, las industrias culturales y creativas son uno de los sectores más dinámicos de la economía global con un

¹² Scheiner, Tereza Cristina; (2008). El mundo en las manos: museos y museología en la sociedad globalizada. Cuicuilco, septiembre-Diciembre, 17-36.

¹³ Informe sobre la economía creativa 2008 (Resumen), Conferencia de las Naciones Unidas sobre Comercio y Desarrollo (UNCTAD), 2008, pág. 9. (http://unctad.org/es/docs/ditc20082ceroverview_sp.pdf – página numerada 63).

¹⁴ Informe sobre la economía creativa 2010, Conferencia de las Naciones Unidas sobre Comercio y Desarrollo (UNCTAD), 2010, pág. 61). (http://unctad.org/es/Docs/ditctab20103_sp.pdf).

¹⁵ Informe sobre la economía creativa 2010, Conferencia de las Naciones Unidas sobre Comercio y Desarrollo (UNCTAD), 2010, pág. 21).

ritmo de crecimiento en torno al 17,6% en el Oriente Medio, 13,9% en África, 11,9% en América Latina, 9,7% en Asia, 6,9% en Oceanía y 4,3% en América del Norte y Central¹⁶

La distribución de productos y servicios culturales crece exponencialmente con ayuda y a través de los medios tecnológicos, su demanda y consumo responde a una doble naturaleza económica y cultural de desarrollo, crea una fuente de valor agregado para generar empleos, recursos fiscales e ingresos a cada país y cada emprendedor creativo será el coordinador para que estos mecanismos funcionen.

Todos consumimos cultura, es imprescindible no hacerlo, solo que la concentración enfocada a lo popular que produce el mayor capital es el objetivo principal de la industria cultural.

La estimulación y bombardeo de información ha evolucionado con las herramientas tecnológicas, nos venden experiencias procesadas que todos “deberíamos sentir”, más aún, dentro de todo este universo de variantes prevalecen culturas únicas, que de igual manera tienen el derecho de habitar y practicar sus propias costumbres, si tienen un arraigo con su forma de vida es porque su riqueza comprende la vida desde otro panorama.

La hibridación social logra evoluciones tan poderosas que modifican, entornos ambientales-naturaleza, modos de vida, lenguaje, salud, desarrollo tecnológico, educación y cada elemento que forma la vida debería ser ejercido en plenitud.

Ahora en este mundo globalizado y diverso ¿cómo podremos lograr seguridad y permanencia a dichas culturas e identidades?

Se necesita de estas diferencias culturales para que una sociedad completa pueda progresar y desarrollarse por eso con esta oportunidad global es sumamente importante establecer formas sustentables de desarrollo y relación para reintegrar las culturas del mundo.

García Canclini argumenta: “No es posible garantizar la sustentabilidad sin el enfrentamiento de las convergencias y divergencias entre el saber global- que configura cada grupo social como componente de una humanidad contemporánea- y el saber local que define las identidades fundamentales de cada grupo.” La relación que deviene entre lo local y global. La UNESCO por su parte en 1997 ya hablaba sobre el riesgo de igualar el desarrollo al crecimiento económico, atribuyendo a la cultura una simple función instrumental. Estas

¹⁶ Media and Entertainment Outlook, PricewaterCoopers, 2008.

situaciones que demeritan unos valores por otros crean segregaciones y no permiten que la participación sea democrática con respeto a sus prácticas culturales.

Los acuerdos para llegar a sociedades sustentables requieren de posiciones éticas y buscar que el fin no resida plenamente en lo económico centralizado, si no en darle lugar a la economía local, respetando la naturaleza de cada lugar.

El museo al ser un espacio con base a estos objetivos: Promoción de diferencias, equidad entre distintas culturas, participación, aprovechamiento de tecnologías y nuevos elementos digitales, tiene responsabilidades sociales que marcarán las relaciones con el mundo globalizado, con las ventajas y desventajas que esta sociedad contemporánea de la información, y llegar acuerdos sociales sustentables.

Lo que mueve a los mundos es la interacción de las diferencias, sus atracciones y rechazos.

La vida es pluralidad. La muerte es uniformidad.

Al reprimir diferencias y peculiaridades, al eliminar diferentes culturas y civilizaciones el progreso debilita la vida y fortalece la muerte, nos empobrece y mutila.

Cada visión del mundo que se extingue, cada cultura que desaparece, disminuye la posibilidad de vida.

Octavio Paz, 1950. El Laberinto de la Soledad.



Fig. 14 | Pesebre. Tilcara, Argentina, 2017



Fig. 15 | Llama. Purmamarca, Argentina, 2017



Fig. 16 | Murales. Valparaíso. Chile, 2017



Fig. 17 | Casas. Valparaíso. Chile, 2017



Fig. 18. Candombe, Montevideo Uruguay, 2016



Fig. 19 | Candombe, Montevideo Uruguay, 2016



Fig. 20 | Iglesia, Xiloxochico, Cuetzalan, Puebla, México.
2017



Fig. 21| Mercados. Oaxaca. 2017

1.4 El museo y su interacción con su contexto global

En la propuesta hablo de generar un museo que corresponda y albergue diversas culturas y en su mayoría de menor participación que busca abrir paso a la riqueza de cada cultura, busca ser un papel en blanco para ser dibujado con su contenido, para ofrecer conocimiento de una manera didáctica, nos hace falta enfrentarnos a las diferencias, a lo que no nos es común para ser flexibles y respetar diferentes modos de vida.

En el capítulo tomo como una rama la “manipulación” de las psiques, es un punto de partida del cómo se ha construido nuestras realidades, sin embargo, en esta propuesta no se desea persuadir a las personas, se propone una comunicación recíproca, una propuesta y gestión que reconozca a los participantes como engranaje del sistema de repartir conocimiento, y no solo convencer o querer entretener, propiciando el intercambio entre participe, gestor y tema, dejando abiertamente el resultado.

El museo quiere llegar, pero también la personas que participen logren experimentar, la relación con el museo es sinérgica.

Nuestro contexto inmediato puede ser abrasivo, simultáneo, aguerrido, lleno de contradicciones y sucesos constantes que nos moldean e influyen en nuestra manera de actuar y sentir, si prestamos más atención o posturas ante esto podemos incidir en nuestra construcción social, tomando como lugar un museo como ese espacio para experimentar y conocer.

CAPÍTULO 2

CASOS DE ESTUDIO, GESTIÓN EN MUSEOS CONTEMPORÁNEOS

El segundo capítulo presenta una investigación enfocada en comprender propuestas de gestión museográfica que se han adaptado a los diferentes cambios culturales de nuestra época. Para tomar como referencia los conceptos bajo los cuales se crean proyectos para espacios y eventos expositivos.

Teniendo en común factores de globalización, Tecnologías de información y comunicación (TIC) e identidad. Tomando los siguientes tres casos de estudio:

1. Manifiesto. Museo como HUB

Autor: Gerardo Mosquera.

País: Estados Unidos

Año:2008

2. Investigación. Museos p2p y Web 2.0.

Autor Mediamusea, M.^a Soledad Gómez Vílchez

País: España.

Año:2009

3. Plataforma, colectivo. Platoon

Autor: Platoon Cultural Development

País: Berlín, Alemania

Año:2016

2.1 Museo como HUB.

Referente: Gerardo Mosquera.

Palabras Clave:

Pluralismo | Diversidad | *Áreas de silencio* | múltiple | Descentralizado | Rizoma|

Gerardo Mosquera es un curador e historiador de arte, nacido en Cuba (1945). Fue uno de los organizadores de la primera Bienal de Arte en la Habana Cuba en 1984, desde ese punto ha trabajado en 70 países del mundo, como curador y teórico. Ha publicado diversos libros tratando diversos temas como: el Arte en América Latina, internacionalismo, artistas latinos en Europa, perspectivas internacionales de arte y cultura, globalización, arte contemporáneo, gestión de museos contemporáneos, etc. En la actualidad es Asesor de la Academia de Bellas Artes de Países Bajos, y miembro de los consejos editoriales de las revistas: Art Nexus, Atlántica, Calabar, Ideas & Ensayos, Nka y Third Text.

La actividad artística actual se desarrolla en correlación a los cambios sociales y debido a estos cambios también ha modificado la forma de habitar sus espacios culturales.

Estos cambios de habitar enfrentan una demanda constante entre la población de las ciudades de primer mundo, sin embargo, una nueva demanda comienza a surgir en las ciudades menores o zonas rurales. Esta inversión de la demanda ha causado un replanteamiento sobre la gestión cultural.

Es común que una ciudad concentre los intereses que la mantienen activa. Centraliza el espacio, las actividades, la población, el equipamiento, los servicios y entretenimiento. La mancha urbana de muchos países como la Ciudad de México ha integrado cada vez más lugares periféricos que anteriormente no tenían conexión con su centro. Este mecanismo afecta la manera en que vivimos y proponemos espacios para habitar y transportarnos, desde el elemento básico como vivienda hasta el equipamiento de desarrollo cultural.

Gerardo Mosquera al igual que arquitectos y urbanistas con esta situación del cambio vertiginoso y expansivo de las ciudades comenzó a desarrollar análisis y propuestas para espacios del ámbito cultural, que crece en dos direcciones los lugares (Ciudades) y en la concentración de información móvil a través de la tecnología (Internet). Observa como la actividad artística de ciudades menores, comienzan un nuevo tipo de organización, exposición y propuesta, el internet es un puente entre los lugares, las personas y obras. Estos grupos que emergen tienen una propuesta artística bajo el concepto glocal que significa pensar en local y actual a nivel internacional. Estos lugares los había catalogado como “espacios de silencio”, ya que antes de este intercambio con el Internet, no llegaba a

conseguir un impacto fuera de su contexto inmediato, y actualmente tienen la posibilidad de expandirse con otras comunidades de su país o fuera de él.

El centro o ciudades modelo exponen cánones muy puntuales sobre las corrientes de creación artística y al aparecer las nuevas voces de las áreas de silencio comienzan a trabajar bajo corrientes diferentes en contenido y técnica a las del canon de la ciudad principal, diversificando la oferta artística. Estos nuevos sujetos culturales crean ciudades múltiples con sus propuestas y cada uno busca el camino para comunicar y exponer su trabajo.

La construcción de este esfuerzo se hace plural y la relación del arte con su contexto desde el punto de vista de Mosquera la haya en el pluralismo:

- “Sí, es cierto. Homi Bhabha tiene una idea muy crítica acerca del pluralismo, porque ve el pluralismo como una tolerancia de actividades pero que están “disempower” (se les quita poder). Sin embargo, lo que a mí me parece positivo es un pluralismo activo, no esté pluralismo neutralizado y como de supermercado, que es la crítica al multiculturalismo, donde todos están, pero cada uno en su sitio y no nos mezclamos. Es una estructura tipo mosaico. Me interesa un pluralismo en acción, activo y con agencia.”¹⁷

El pluralismo entonces otorga a estas comunidades diversas identidades por acción (participación y mezcla) desde su contexto y no por representación o imitación al canon del centro.

El valor agregado de una exposición se convierte en la independencia de museos, centros culturales y galerías, donde el espacio que contiene físicamente las obras está siendo sustituido por la nube digital.

Anteriormente sucedió una primera ruptura por grupos artísticos cuando comenzaron las intervenciones urbanas, como el graffiti o las instalaciones efímeras de contenido político principalmente. Estas rupturas han surgido a causa similar a la actual, buscar una comunicación más directa entre el artista, su mensaje (obra), el público y colegas ya que muchas veces esta relación es truncada por el elitismo en que el arte se ve sumergido, proclamando exclusividad.

¹⁷ Carol Illanes y Daniel Reyes León. (Julio 2014). Matar al padre: entrevista a Gerardo Mosquera. Enero 2017, de Arte y crítica Sitio web: <https://arteycritica.org/entrevistas/matar-al-padre-entrevista-a-gerardo-mosquera/>

Estas alternativas de buscar cada espacio para cada obra configuran la manera no solo del espacio que expone, sino la forma de introducir y llegar a diversos públicos e indudablemente el Internet se presta como un escenario en blanco dónde colocas “algo” como es el caso de una obra de arte, y depende de los intereses y conexiones de las personas para llegar hasta el artista u organización.

2.1.1 Desarrollo de museo como HUB.

Esta situación abre paso a nuevos paradigmas de organización y gestión de los museos: Un museo como *Hub*. El concepto de la palabra *Hub* en su significado técnico, es un concentrador que distribuye un equipo de redes, permitiendo la conexión y transmisión de otros equipos y dispositivos, los paquetes de datos en todas direcciones. La institución ahora deberá estar preparada, para contener, enlazar y principalmente actuar desde contextos fuera de ella. Es un modelo de concebir un nuevo museo, propuesto por Mosquera. Esta estructura de gestión comienza a implementarse en algunos museos, la primera es un agregado al Nuevo Museo de Arte Contemporáneo en NY en 2006.

El Museo como HUB es una asociación conformada por cinco organizaciones internacionales de arte. Es un nuevo modelo de práctica curatorial y colaboración institucional establecida para mejorar nuestra comprensión del arte contemporáneo. Tanto una red de relaciones y un sitio físico real ubicado en el quinto piso del Centro de Educación del New Museum. El Museo como eje, es un espacio flexible, social, diseñado para atraer a la audiencia a través de estaciones de trabajo multimedia, áreas de exposición, proyecciones, simposios y eventos. Los países que integran este museo son:

- 1.-New Museum of Contemporary Art (New York City, E.U.U.)
- 2.-Insa Art Space, (Seúl, Corea del Sur)
- 3.-Museo Tamayo Arte Contemporáneo (Ciudad de México, México)
- 4.-Casa de la Galería de Arte Contemporáneo (El Cairo, Egipto).
- 5.-Van Abbemuseum (Eindhoven, Países Bajos).

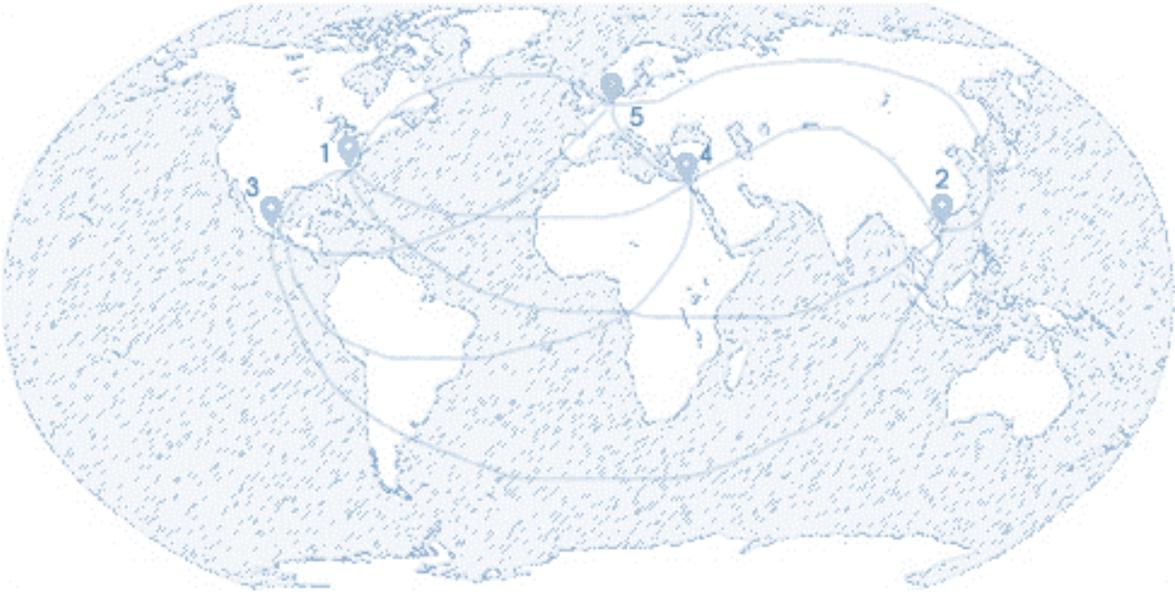


Fig.22 | Mapa de Países integrados a Museum as HUB, New Museum, NY.

A lo largo del año inaugural, cada organización abordará el tema del "vecindario" en relación con aspectos específicos de la ciudad o región en la que se encuentran.

Los socios del Hub encargarán a artistas importantes para sus objetivos institucionales para abordar el tema con un enfoque en proyectos discursivos e interactivos. La introducción de cada organización, los proyectos y artistas que se presentarán en los próximos meses ocuparán el espacio del Centro de Educación y el sitio Web.

A partir de marzo, cada socio se hará cargo del espacio Hub por un período de dos meses con trabajos, documentación, proyecciones y discusiones. Los comentaristas invitados a cada proyecto -los académicos en la residencia conocidos como Hub Fellows-, los participantes en la Escuela Nocturna (una escuela temporal en forma de seminarios mensuales de fin de semana) y los visitantes del museo- activarán el espacio y añadirán capas de posibilidades al proyecto.”¹⁸

Habría que pensar en museos centrífugos en lugar de centrípetos, transformados de un espacio donde se muestra el mundo en una acción en el mundo. Así, en vez de hallar el arte hacia un espacio aurático, el museo podría actuar en el sitio mismo donde ocurre la práctica artística. Sería un museo como hub,

¹⁸ New Museum. (2016). About Museum as Hub. Enero 2017, de New Museum. Museum as Hub Sitio web: <http://www.museumashub.org/about>

descentralizado, en movimiento, diseminado por todos lados; una entidad dinámica que participaría simultáneamente en una diversidad de proyectos en diferentes lugares. El nivel de intervención resultaría muy flexible y casuístico, consistiendo sobre todo en proyectos comunes de colaboraciones con otras instituciones, grupos artísticos, asociaciones informales e individuos, en diversos grados de participación. Las actividades incluirían: muestras, comunicaciones, blogs, eventos, arte urbano, arte en la red, talleres, publicaciones, encuentros, debates” ... “Este museo como un hub desarrollaría así una red internacional de acciones e intercambios con los que estaría conectado dinámicamente, interviniendo en un flujo de información, proyectos y actividades de varias maneras y en distintas direcciones. El museo tendría su propia comunidad en expansión de artistas, curadores, educadores, activistas, y otras instituciones por todo el orbe”.¹⁹

¹⁹ 4 publicado en la revista *Brumaria* N 8: cuyo contenido se agrupó bajo el título *Arte y Revolución*, en el marco de la *DOCUMENTA* de Kassel de 2007

2.1.2 Museo de arte moderno Medellín Colombia y su impacto social.

Otra institución que ha apropiado y ajustado este modelo, es el MAMM (Museo de Arte Moderno de Medellín, Colombia.) Esta ciudad en los años 80 's y 90' s vivía un desborde de violencia tan alto que era considerada de las ciudades más peligrosas para vivir en el mundo en dicha época, causada principalmente por el narcotráfico. Esta situación empujó a realizar grandes esfuerzos en la década del 2000-2010 para superar esta situación y precisamente las instituciones culturales y movimientos artísticos fueron pilares para este progreso, creando espacios públicos incluyentes, como el *Parque Explora* que dio la oportunidad de tener espacios para la experimentación artística que estaba sucediendo en Medellín.



Fig. 23 | Exterior Museo de Arte Moderno de Medellín, Colombia.
Foto recuperada de Internet.

Los grupos artísticos que vivieron los años más violentos de Medellín, continuaban con su labor de trabajo cultural a modo de resistencia, ya que era una alternativa para jóvenes y niños que deseaban participar en actividades alternas. Poco a poco estos grupos creaban festivales, eventos, exposiciones, talleres, etc., dónde el flujo de participación fue moldeando el aprendizaje de trabajo comunitario.

Al bajar este índice de violencia los grupos de resistencia persistirán ahora con más fuerza, por el apoyo de la institución, fue un punto de partida para cambiar el proceso de

aprendizaje. En este caso se necesitaba ampliar estas redes de trabajo, propiciar aún más su desarrollo, y su postura social que estaba tomando. Las instituciones como el MAMM en su departamento de aprendizaje a cargo de Jorge Bejarano Barco incluyeron en estos cambios trabajos en ambas direcciones: los grupos y colectivos independientes e instituciones. Los objetivos de comunidad y para lograr que esta actividad en conjunto fuera realizable se apoyó de laboratorios de experimentación como LabSurLab e Interfaz, creado así también proyectos prototipo: “El puerto, Medellín” con la participación del El Museo de Arte Moderno de Medellín, El Museo de Antioquia, y Medellín Ciudad Inteligente en junio del 2013.

Estos avances en la gestión y aprendizaje fueron orientados también a las herramientas digitales, apropiación de espacios públicos, abordando problemas locales que estaban afectando su ciudad e incluso su país, reforzando la construcción de confianza entre las personas que trabajan independientemente y los espacios culturales consolidados, se asume el cambio de pasar del “miedo a la esperanza.”²⁰

Estos proyectos que en 2010 comenzaron a tomar fuerza en el caso de Colombia, surgen por la necesidad de cambios sociales, políticos y seguridad incluyeron este modelo de Museo como Hub, más aún en a la actualidad persisten este tipo de programas que han demostrado que la cultura es un factor viable para abordar en épocas de crisis e inestabilidad, para dar un giro de cómo habitamos los espacios, el cambio de aprendizaje y cómo repercute en el estilo de vida de una sociedad.

²⁰ Elisabeth Luengo. (22 de noviembre del 2012). Los museos en la educación. El museo como Hub. Jorge Bejarano, Museo de Arte Moderno, Medellín. Enero 2017, de Espacios convergentes Sitio web: <https://espaciosconvergentes.blogspot.mx/2012/11/i-los-museos-en-la-educacion-el-museo.html>

2.1.3 El rizoma para crear museos.

Esta propuesta de museo se asemeja al concepto de rizoma, concepto tomado de la biología que alude a la organización que deja la dependencia de un solo centro, la información es intercambiable, su línea de fuga se extiende y busca de autómatas infinitos para existir, la memoria y el recuerdo tienden a desaparecer ya que son actores fugaces, casi como chispazos. Es una posición para crear redes, y aplicando esta idea al desarrollo de museos puede traducirse como entender el museo más bien como apoyo y soporte de la comunicación que se genere y transformando al espacio físico, ya que dejaría de ser el protagonista. Otro punto importante es qué los diferentes puntos de vista que lo conformarían, se abrirán a situaciones azarosas y mutables.

Es una alternativa que se adapta en correlación a su contexto ya que las necesidades de países con altos índices de violencia necesitan de estructuras consolidadas bajo valores que estimulen la confianza y trabajo comunitario, en cambio países con una situación más estable, busca explorar otros ámbitos, sin embargo, la inclusión y apropiación de todos los espacios digitales y físicos otorga riqueza no solo en el aspecto cultural y comercial, si no en el desarrollo personal y social.

2.2 Museo Abierto. Redes p2p y Web 2.0.

Referente: Mediamusea, M.^a Soledad Gómez Vílchez.

Palabras clave:

TIC | Sociedad contemporánea | Museo Abierto | Participación |

Mediamusea es un proyecto cultural independiente que tiene como objetivo el estudio, la investigación y la difusión de las posibilidades de la Web 2.0, las redes sociales y las nuevas tecnologías aplicadas al ámbito de la museología, el patrimonio y la cultura.

Mediamusea trata de ser una vía activa de divulgación de las posibilidades que tiene el sector cultural para acercarse a su público, de las iniciativas y proyectos de innovación realizados por los diferentes museos y de las opciones que las instituciones tienen a su alcance.

Es un proyecto realizado por M.^a Soledad Gómez Vílchez Lda. Maestra en Historia del Arte, Máster en Museología, Experta Universitaria en Formación con Nuevas Tecnologías y Máster en Educación Abierta en Entornos Virtuales. Museóloga y consultora cultural de profesión, actualmente trabajando para el Patronato de la Alhambra y Generalife.

Especializada en nuevas tecnologías, social media e innovación, aplicados a diversos campos como la cultura, el turismo, el patrimonio histórico y científico o la museología.

Docente en masters y posgrados, ha impartido clases en universidades como la de Sevilla, Jaén, Carlos III de Madrid, Universidad Complutenses de Madrid, etc. Conferenciante habitual ha participado en eventos como TEDx La Rioja o la presentación del proyecto Gran Canarias Digital, y en instituciones como la Universidad Internacional de Andalucía, la Fundación OESA, la Asociación de Museólogos y museógrafos de Andalucía, el Museo de Cáceres, la Confederación de Empresarios de Andalucía, la Asociación Española de Comunicación Científica, el Museo Nacional de Ciencia y Tecnología, o el MUSAC de León, entre muchas otras.

Defensora del conocimiento compartido, las licencias libres, la educación abierta y el uso de nuevos medios para difundir la cultura.²¹

²¹ MediaMusea. (2010). Perfil MediaMusea. Noviembre 2016, de MediaMusea Sitio web: <https://mediamusea.com/16-2/>

Las rupturas en la comunicación, globalización y desarrollo vertiginoso dentro de la tecnología actual, conforman sociedades inmersas en el mundo de la información. Las estructuras de las instituciones, gobiernos, medios de consumo se engloban y pertenecen a estas nuevas esferas de relacionarnos.

Los avances con cada institución cultural avanzan conforme a las necesidades y contextos políticos sociales, buscando transformar su presentación ante las sociedades. Cuando dio inicio el museo tomaba un papel privado, dónde el resguardo del patrimonio y cultura pertenecía únicamente a grupos cerrados. Posterior a esto en el siglo XVIII el cambio figuró en un museo público que tenía la posibilidad de mostrarse a grupos de estudiosos y eruditos. Creció el número de asistentes cuándo el museo abrió sus puertas para todo el público a la llegada de un museo Universal a mitades del siglo XIX y principios del siglo XX. Y conforme pasan los años las sociedades demandan más su derecho a la información como los 50 años restantes del siglo XX, ya que un museo didáctico incluyó en sus exposiciones actividades alternativas que lograron generar más inclusión e interés por parte del público. Y la búsqueda de un museo abierto, en la actualidad.

Cada cambio de paradigma anterior al que vivimos con esta nueva *revolución tecnológica*²² podía ser directamente manipulable por sus creadores ya que su presentación siempre cedía el control a la institución. Ahora esto dio un giro dónde el mismo asistente demanda tener mayor participación y acción en su relación con un museo. Es por eso que definir las demandas que crecen sin un control fijo necesitan ser atendidas, identificando los puntos de quiebre que hace distinta esta sociedad a la cercana sociedad del siglo XX.

A continuación, se muestra una tabla comparativa de las características con relación a los museos tradicionales y museos abiertos.

²² AYRES; R. La próxima Revolución Industrial. Ediciones Gernika, 1984.

MUSEOS TRADICIONALES	MUSEOS ABIERTOS
Monólogo	Diálogo
Tiende a localidad física	Aspira además a la globalización virtual
Suele presentar una única vía para acceder al conocimiento	Presenta varios canales de información
El museo es el único generador de contenidos	El visitante puede opinar y generar contenido
El visitante puede ser receptor pasivo	El visitante es una pieza activa de comunicación
Suele circunscribirse al ámbito del museo, con escasa presencia web	Amplia difusión de actividades y páginas web
Interactividad con el visitante, parcial y controlada	Permite nuevas vías de comunicación
Se acerca al visitante sólo de actividad en actividad, dificultando la fidelización	Da continuidad a su labor didáctica y comunicativa, favoreciendo la fidelización
Mide la aceptación de sus actividades mediante encuestas presenciales e in situ	Mide la aceptación de sus actos mediante reflexiones abiertas, anónimas y meditadas
Evalúa su éxito en función de valores objetivos (número de visitantes y de actos/actividades)	Mide su éxito añadiendo además componentes subjetivos (opiniones libres y abiertas)

Fig. 24 | Tabla comparativa de museos tradicionales y museos abiertos. Tomada de Internet, Mediamusea.

Con la información de la tabla anterior, como primer factor encontramos generaciones sociales distintas en esta época, analfabetas digitales²³, inmigrantes digitales²⁴ y la generación que domina a la perfección este medio, nativos digitales²⁵, características de grupos que necesitan trabajar en conjunto, para hacer más útiles los centros culturales, integrando cada grupo y no perder posibles desarrolladores culturales.

Todos estos grupos ahora serán parte de este modelo de museo abierto, dónde los antiguos consumidores que eran pasivamente activos, solo asistían y escuchaban, ahora tendrán la posibilidad de ser participantes activos. Es entonces que el museo debe tomar medidas, que no solo incluya su estructura propaganda digital-ya que esa es una de las posibilidades- si no encontrar plataformas adecuadas de resguardo de información, obras artísticas, artículos, experimentos, eventos, etc. Con el objetivo de poder ser retomadas, consultadas y compartidas con libertad.

2.2.1 Las redes P2P y Web 2.0 para Museos Abiertos.

La palabra **p2p** es un acrónimo en inglés: “Peer to peer”, utilizado en español, traducido como trabajo de “Par a Par” refiriéndose a la comunicación compartida entre iguales, cada ordenador (Computadora) se convierte en un punto (nodo) que contiene, genera y distribuye información, para crear una red de trabajo, donde cada punto o nodo trabajan bajo la misma jerarquía. Es un sistema de trabajo que nace en 1990 dónde el trabajo se descentraliza, para ser compartido, como ficheros (archivos) música, vídeos, películas, libros, etc.

El trabajo en red tiene diferentes maneras de organizarse y programarse, p2p es una de las maneras, inclusive dentro de las redes p2p, existen diversas clasificaciones dependiendo de su grado de centralización como las totalmente centralizadas (Las que cuentan con un distribuidor principal y total), Híbridas (Contiene diversos centros que no guardan información, sin embargo la distribuyen y cada nodo tiene la labor de resguardar el contenido) y descentralizadas, las que permiten que el nodo se vuelva, generador, cliente y servidor, además de mantener el anonimato la identidad de cada participante.

²³ PRENSKY; M. Digital Natives, Digital Immigrants. On the Horizon, NCB University Press, Vol. 9 No. 5, October 2001.

²⁴ Por inmigrante digital se entiende aquella persona que ha tenido que adaptarse a las exigencias de las nuevas tecnologías, pero que no ha nacido y crecido con ellas. PRENSKY. Op.Cit.

²⁵ Por analfabeto digital se entiende aquella persona carente de la instrucción básica para desenvolverse en un entorno de comunicación digital.

Algunas de las ventajas de estos programas es que al ser un trabajo colaborativo la inversión y recursos económicos se aportan equitativamente entre los usuarios, y mientras más participación o número de integrantes la red funcionará mejor. Más aún este tipo de trabajo presenta problemas de seguridad y legitimidad de información debido a que la reproducción y distribución de información errónea no puede ser comprobada debido al anonimato, así como el plagio o entrada de malware a los equipos.

Este panorama general de una red p2p, más allá de su uso tecnológico es retomado como forma de organización para centros culturales y así prestar un verdadero servicio público dentro de la sociedad de la información.

Centrándose en concreto en su utilización por parte de los museos y centros de arte. Este concepto se hace imprescindible como medida de avance y mejora global, haciendo suyos los principios de socialización y participación. Con las siguientes actividades:

- Generar contenidos.
- Archivos descargables: cuadernos didácticos, información sobre piezas, resultados de investigaciones... etc.
- Podcast de audio: entrevistas, conferencias, etc.
- Video blogs de las actividades y actos del museo.
- Imágenes de las piezas del museo a alta resolución.
- Creaciones artísticas del público.
- Obras derivadas.
- Material generado por los visitantes del museo, incluyendo sus propias fotografías de la visita al museo.
- Compartir recursos.
- Compartir experiencias.
- Comunicar activamente.

Asumir la filosofía P2P conlleva una serie de beneficios para los centros culturales que se materializan en:

- Accesibilidad.
- Flexibilidad en la organización y distribución de contenidos.
- Mejora de la relación con el público.

- Economización y abaratamiento de costes frente a otros sistemas de distribución y publicación.
- Vías abiertas de conocimiento para profundizar en los elementos menos conocidos del museo o de su organización.
- Mayor difusión pública y acercamiento a nuevos sectores de la sociedad.
- Desarrollo de nuevas relaciones con el público.
- Retroalimentación con el usuario.
- Mejora de imagen pública.
- Facilita la labor de los profesionales de los museos al intercambiar recursos entre sí.²⁶

Esto es una propuesta en torno a un modelo de museo del futuro, abierto y social, en el que los diferentes entes que intervienen participen de forma igualitaria en la construcción y difusión del conocimiento.

Se plantea el modelo de Museo Abierto como consecuencia de una evolución social, para acabar relacionando ambas realidades y mostrar la filosofía **p2p** como el elemento vertebrador de un museo social adaptado a los requerimientos de las nuevas generaciones de público.

La comunicación, a todos los niveles, se convertirá en el elemento protagonista de esta etapa de rápidas transformaciones.

²⁶ M.^a Soledad Gómez Vílchez. (2009). Museo P2P. 21 de julio 2009, de Mediamusea, Sitio web: <https://mediamusea.com/2009/06/12/museos-p2p/>

Por otra parte, **La web 2.0** o web social supone un progreso en los sistemas de comunicación y destaca su principal característica de crear comunidad en red, las páginas de internet a las que pertenecemos, como redes sociales y blogs tiene este soporte dónde cada persona genera su propia información y se interrelaciona a través de conexiones como etiquetas, links, etc. Se va entretejiendo acorde a los intereses personales y/o académicos y profesionales. La mayor parte de nuestro consumo se ve ligado de esta manera, las compras, la salud, cada elemento se va conectando y funciona de apoyo para nuestro día a día. Este cambio de relación surgió en 2003 y desde ese año, se va transformando y sumando este tipo de actividades

El museo bajo estos conceptos se convierte en una red en la que no hay clientes ni servidores establecidos, sino que **se valen de una serie de encuentros que actúan igualmente como clientes o como servidores de los otros nodos que componen la red.**

De tal manera se plantea el acceso rápido y eficaz a documentos y archivos multimedia, creando colaboración y creación compartida, participación, aprendizaje informal o comunidad cultural.

2.2.2 Adaptándonos a una vida simultánea.

Es natural para nuestra sociedad actuar bajo estas redes de comunicación, ya que se ha buscado tener mayor eficiencia y practicidad en nuestro día a día. Inclusive personas que vivieron sus primeros años de vida sin TIC y softwares están comenzando a integrarse a estos medios.

La idea de una sociedad libre está basada por el derecho y poder de información, y ahora con la presente vida simultánea que tenemos se hace más inmediata y posible dicha libertad.

La libertad ayuda a las sociedades a tener una vida íntegra, otorga motivación, ayudando a enfrentar miedos que rompen esquemas, comprendiendo y discutiendo diversidades, hace posible la autenticidad e identidad. Cuando las personas tienen este goce y se valen por sí mismas sus oportunidades llegan a empoderar lo que más le conviene como sociedad.

En su origen y aún en la actualidad estas premisas de libertad mediadas por la tecnología hacen parecer al mundo una especie de utopía muy estable, sin embargo, existe un arduo trabajo y percances que necesitan resolverse, discutirse y analizarse. Aún existen mucha información falsa, empresas y personas que desean controlar en una sola dirección lo que es “mejor” y no, falta de compromiso y arraigos culturales.

Desear mejorar desde las instituciones culturales es ver que su gestión está relacionada con base a las filosofías p2p y web 2.0, es una situación que ya no podemos ignorar y no basta con solo verlos como un ideal, o cómo un problema resuelto, lo importante ahora es apoyarse de estas formas de gestión para continuar con este ritmo de inclusión y participación ya que también día con día surgen nuevas demandas, nuevos temas, nuevas formas de trabajo, nuevos artistas, profesionales creativos, personas interesadas, nuevas tecnologías, aplicaciones y plataformas.

Buscar siempre esa gestión libre con respecto a la cultura y arte, obliga a la actualización constante de una institución.

2.3 Platoon Cultural Development.

Palabras clave:

Alianzas de cultura global | Acciones | Encuentros | Divergente

Platoon es una organización de alianza cultural global. Cree en una cultura capaz de abrir caminos para transformaciones contemporáneas contundentes, abiertas, de pensamiento libre, radical y visionario.

El pensamiento moldea nuestro comportamiento y cultura, es por ello que su propuesta va de un trabajo mediático que incluye diálogos abiertos como debates y simposios. Aumentando posibilidades de generar distintas posturas, opiniones, críticas e intervenciones, generando proyectos prácticos cuya meta es transformar nuestra realidad, involucrando todo el potencial de personas creativas apropiándose de la tecnología para lograr este cambio “La idea es llevar la tecnología a un nivel emocional”.

Atacar el mundo desde acciones pequeñas, es la definición de Platoon (pelotón), aunque en esta situación no es la referencia de una unidad militar, se retoma como metáfora de un grupo de personas reunidas para intervenir un lugar o personas desde un sentido de inspiración y comunicación. Platoon ha demostrado que al tener la oportunidad de conectarse con las personas y recursos adecuados producen impactos con su contexto. Otro reflejo logrado por el colectivo de incidir en la población, es creando espacios temporales de encuentro dónde participan estas comunidades receptoras y creadoras.

Tom Bueschemann, Marcello Dato y Christoph Frank desde el año 2000 comenzaron esta alianza cultural en Alemania. Dónde fue el punto de partida para artistas, creadores y creativos de cualquier área profesional para comenzar esta red de transformación.

All social processes are determined by economic interest.
Attractiveness and consumability are expected and offered.

Everything is pleasant, entertaining, understandable, calculable, and in conclusion: Positive.

Everything is “Attractive”.

This philosophy of service has infiltrated all areas of life. The resulting consumerism determines our thoughts, emotions, and actions: Our culture.

A Shift in perception has occurred: illusion is becoming increasingly more beautiful and the reality uglier. Reality is rejected and ignored. The illusion becomes a worldview.

“Hyper-reality” arises.

Within hyper-reality life is pleasant, comprehensible, and entertaining and the risks are calculable: life is consumable.

And boring.

More and more people can't and won't submit to this illusion. Life is not consumable. Reality is so many levels the exact opposite: Unpleasant, demanding, aggressive, incalculable, incomprehensible. And interesting.

Platoon does not ignore these ingredients of life but rather highlights them.

Hyper-reality gets contrasted.

Platoon poses questions, irritates, inspires, thoughts, and conveys reality.

Platoon does not entertain. Platoon communicates.²⁷

²⁷ Platoon. (2016). About Platoon. November, 2016, de Platoon Org. Sitio web: <http://www.platoon.org/mexico/>

El proceso de una sociedad está determinado por intereses económicos. Son atractivos y consumidos, esperados y ofrecidos. Todo es agradable, entretenido, entendido, calculable y, en conclusión: Positivo.

Todo es atractivo.

Esta filosofía de servicio ha infiltrado todas las áreas de la vida. Dando como resultado un consumo que determina nuestros pensamientos, emociones y actos: Nuestra cultura.

Ocurre un cambio de percepción: La ilusión comienza a crecer, es más hermosa que la realidad. La realidad comienza a ser rechazada e ignorada. Entonces la ilusión se convierte en el mundo.

Y con ella la hiperrealidad.

Dentro de la hiperrealidad la vida es agradable, comprensible, entretenida y los riesgos calculables: la vida es establecida

Y aburrida.

Más y más personas no pueden y no quieren pertenecer a esta ilusión. La vida no está resuelta. La realidad se construye en muchos niveles, es exactamente lo contrario: desagradable, demandante, agresiva, incalculable, incomprensible

Es interesante.

Platoon no ignora estos ingredientes de la vida y los hace destacar.

La hiperrealidad es contrastante.

Platoon posee preguntas, desacuerdos, inspirados en la verdad y conveniencias de la realidad.

Platoon no es entrenamiento, Platoon comunica.

2.3.1 The global creative Alliance. Platoon en Seúl

La primera intervención temporal fue Platoon Kunsthalle en Seúl, en 2009, como centro de operaciones en Asia. El edificio se construyó con 28 contenedores de carga, con el fin de reflejar su ideología, la unidad básica que trabaja en conjunto para crear un todo, además la flexibilidad y movilidad con el espacio de trabajo.

Arquitectos: Platoon, Graft Architects

Ubicación: Seoul, South Korea

Diseño conceptual: Platoon Cultural Development

Arquitecto ejecutivo: U-il Architects & Engineers

Diseño Interior: URBANTAINER, Korea

Consultoría Arquitectónica: Graft Architects + Baik Jiwon

Ingeniería, prefabricados: Ace special container, Korea

Ingeniería estructural: MIDAS IT, Korea

Estructura: M. Cabestany

Contratista principal: Hyojung Construction & Development, Korea

Programa: Áreas de exhibición, Restaurante y Bar, Salón de Eventos, Estudios de Artistas,

Librería, Oficinas/ Estudios, Sala de Workshop, Bar en terraza.

Sala principal: 272m²

Área total: 415 m²

Proyecto: 2009



Fig. 25 | Vista del exterior. Imagen tomada de internet.

Dentro de las instalaciones los formatos de las exposiciones abarcaban desde ciclos de cine nocturno, conciertos, presentaciones multimedia, talleres, paneles de debate y charla, exhibiciones artísticas y eventos especiales. El edificio también incluía espacios de estudios para artistas de subcultura nacional e internacional y ellos obtienen becas para realizar los proyectos.



Fig. 26 | Activación: Performance.
Imagen tomada de internet.



Fig. 27 | Activación: desfile.
Imagen tomada de internet.



Fig. 28. Eventos realizados en 2009, Moda, música y performance. Imagen tomada de internet.

El espacio temporal fue el medio para salir del mundo digital, realizando intervenciones reales para convivir con el desarrollo cultural y no depender solo de la network. Cada elemento online y físico tiene una función de cumplir con la idea total de comunicar y crear, borrando la idea de proyectos enfocados al entretenimiento. De hecho, los integrantes de platoon clasifican al entretenimiento como un distractor y no como un gestor de ideas.



Fig. 29 | Activación: Música.
Imagen tomada de internet.



Fig. 30 | Activación: Trabajo colaborativo.
Imagen tomada de internet.



Fig. 31 | Activación: Prefomance.
Imagen tomada de internet.



Fig. 32 | Activación: Proyecciones.
Imagen tomada de internet.



Fig. 33 | Eventos realizados en 2009, Charlas, música, cine, teatro y trabajo colaborativo. Imagen tomada de internet.

2.3.2 The global creative Alliance. Platoon en Berlín

El segundo edificio temporal se construyó en 2012 en Berlín, con los mismos principios y diferentes temas. A diferencia del primer edificio temporal construido en Seúl, este proyecto fue construido con 33 contenedores.

La curaduría interna de Platoon y curadores invitados, se han encargado de dar coherencia a las exposiciones en cada intervención

Arquitectos: Platoon cultural Development.

Ubicación: Berlín, Alemania.

Área: 435m²

Año del Proyecto: 2012



Fig. 34 | Acceso principal Imagen tomada de internet.



Fig. 35 | Vista del proceso de montaje.
Imagen tomada de internet.



Fig. 36 | Vista del proceso de montaje.
Imagen tomada de internet.



Fig. 37 | Vista del proceso de montaje.
Imagen tomada de internet.



Fig. 38 | Espacio activado.
Imagen tomada de internet.

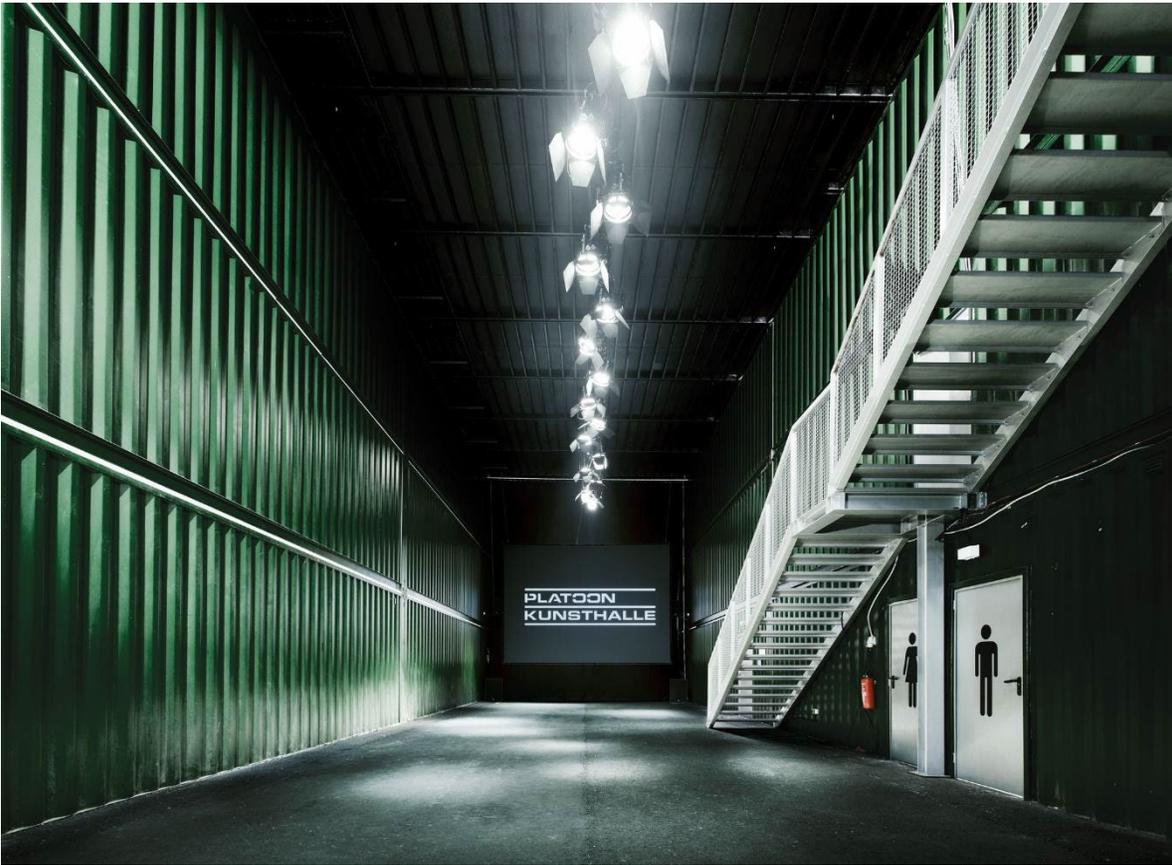


Fig. 39 | Vista interior. Imagen tomada de internet.



Fig. 40 y 41 | Oficinas. Imágenes tomada de internet.

2.3.3 The global creative Alliance. Platoon Hub México

El año dual México-Alemania llegó en julio del 2016 junto con Platoon Hub México, siendo esta la tercera intervención internacional del colectivo y la primera en América, con la intención de que esta ubicación abriera vínculos entre culturas de distintos continentes: Europa, Asia y América hasta ahora.

En México se concentra gran energía creativa influenciada por un pasado prehispánico que continúa impactando en el presente. Tiene una mezcla cultural rica con diversidad interna y externa, su cultura ha logrado mantenerse siempre activa mostrando distintos escenarios dentro del país y precisamente estos resultados de hibridación son características que buscan las personas creativas, que su contexto inmediato vibre e inspire. “Nos gustó estar aquí físicamente, después de Berlín y Seúl; hemos visto que México es respetado por todas las naciones del continente y su población joven tiene una vitalidad y energía que no encuentras fácil”²⁸, agrega Dato.

En cada sede Platoon se adapta a los lugares que interviene y en México fue posible gracias al apoyo del Ministerio Federal de Relaciones Exteriores de Alemania. Esta intervención temporal se realizó en la colonia Juárez de la Ciudad de México, en un inmueble de dos niveles sin uso, tenía un aire de viejo que acomodaba perfectamente con el objetivo de platoon, reinventar y dar pauta a nuevas oportunidades de **cambio**. Además, se adaptaron dos mil cajas blancas para crear el mobiliario flexible interno y seguir con la idea de un contenedor, ahora en una escala distinta.



Fig. 42 | Diálogos, Acuerdos de trabajo. Imagen tomada de internet.

Las actividades enfocadas a un discurso global continuaron en los eventos. Las exhibiciones de la tecnología combinada con el arte como el videomapping, esculturas de luz, moda y cine fueron algunos de los formatos que tuvieron vida hasta noviembre del mismo año 2016.

²⁸ Virginia Bautista. (2016). Platoon. Combate cultural. Excélsior.

Hacer lazos entre México y Alemania a través de la economía creativa siempre estuvo presente en los objetivos. Alemania es un país altamente influyente para el mundo, su historia social y política ha vivido episodios abruptos y esa misma razón la ha hecho evolucionar. Al igual que México contiene una cultura múltiple interna. Estas semejanzas son puntos de partida para trabajar en conjunto ambas naciones, para entender ¿Cómo sucede? ¿Cómo se ejerce? ¿Qué nuevas ideologías sociales y políticas surgen? ¿Qué nuevas propuestas artísticas, tecnológicas, arquitectónicas, conocimiento, etc. nacen? ¿Qué recursos son necesarios para realizar esos proyectos, diálogos y vínculos? si se logran deslucir estos puntos pueden también surgir nuevos entendimientos globales que molden y den integración a la vida cotidiana, dando por entendido que la realidad es el reflejo de lo que piensan y por ende la manera en que atendemos una situación.

Cuándo comenzaron los encuentros la vitalidad de ellos radicaba en el diálogo de los creadores o colegas que, unidos bajo una temática, qué realmente era una pregunta, como, por ejemplo:” ¿La realidad es aburrida?” o “¿La ciudad es nuestra?”” se pretendía analizar la pregunta y acorde a las diferentes perspectivas que conviven, crear, entendiendo desde lo colectivo y llevar los proyectos a la realidad, es por esta razón que Platoon se considera un **centro cultural vivo**.

Apropiarse de estos temas de debate y expresarlos para compartir esta información ha llevado a conectar más personas, actualmente ya pertenecen más de 8 mil creativos de 53 países distintos y se espera que en medida de su crecimiento continúen estos encuentros.



Fig. 43| Espacio de exhibición Col. Juárez. CDMX. Imagen tomada de internet.

“Entendemos que vivimos en un mundo de tecnología, pero no estamos aquí sólo para consumir, sino para crear. Queremos dar la oportunidad a la gente de hacer posible lo que quiere”, indicó el artista.²⁹

²⁹ Virginia Bautista. (2016). Platoon. Combate cultural. Excélsior.

2.3.4 Gestión cultural de platoon.

Conversación con Masumi Rioja. Gestora cultural de platoon México

Con el fin de conocer más sobre la gestión cultural y cómo lograr proyectos nómadas e internacionales conversé con la gestora cultural de Platoon México. En esta conversación Masumi explica los argumentos y posturas que la organización toma para crear los eventos de encuentro.

Cómo se describe anteriormente, Platoon es un movimiento contemporáneo, con visiones futuras, reconociendo lo que construyó una cultura social para replantearse y evolucionar, Esta conversación se llevó a cabo el 12 de octubre del 2017 en un evento de edición especial de, Platoon en el centro de la Ciudad de México, en un estacionamiento intervenido, dónde se presentaron piezas sonoras, un lugar que parecía olvidado pero que al presentarse las piezas cobro vida.

Esta conversación se desarrolló de una manera abierta y fluida, dónde Masumi cuenta su experiencia y visión de proyecto en México.

Sandra Maya: ¿Cómo se integra el proyecto en nuestro contexto social actual?

Masumi Rioja: *Platoon es consciente de su momento histórico, por un lado, crece un avance tecnológico sumamente evolucionado, pero, por otro lado, un radical alejamiento de los objetivos de realización del bien común y que han sido históricamente el motor del progreso social.*

Estas agitaciones y cambios constantes comienzan a desbordarse y es casi imposible recuperar o potencializar la información que ofrece.

En contraste a esta situación Platoon integra una sociedad compuesta por diversas personalidades y conocimientos dando como resultado un ambiente flexible, transparente, buscando infraestructuras adecuadas y con capacidad de impulsar el discurso acompañado de actividades.

Sandra Maya: ¿Cómo lograron extender el proyecto, es decir, hacer posible su realización, y en este caso particular posicionarse de Alemania a México?

Masumi Rioja: *Crea un sistema subversivo con lo que propone, trabajaron con el presidente de Alemania por la evolución del bien común. Legislaciones, seguridad a partir de 19948 ya no hay límite categoría A y B después de la caída del muro de Berlín.*

Dichos proyectos son financiados por las relaciones exteriores de Alemania en México y además trabaja a partir de las conexiones humanas, es decir el capital humano. Cumple una estructura de trabajo, dónde se apoya de la institución y deja abierto a los recursos que se suman, teniendo presente el no abusar del

capital humano, valorar a los colegas que participan, mediando los recursos humanos y lo que platoon puede ofrecerles.

También genera organizaciones civiles para que los parámetros de construcción resguarden y den seguridad a las personas en cada evento. “Yo tengo y apporto esto, y necesito de la participación e integración de otros elementos” No pueden hacerse revoluciones radicales o totalmente inclinado a una postura de “izquierda” o “derecha” es por ello que se acerca a las instituciones para generar cambios dentro de ella, buscando respetar sus ideologías.

La Revolución es ir a cada país, encontrar lo mejor de cada país y adoptar lo mejor y más abrupto de cada uno.

No puedes decidir por las personas, pero sí darles las herramientas necesarias para su seguridad.

Desde un aspecto romántico, Alemania le regalaba este formato para desarrollar vínculos con México, ya que reconoce su potencial cultural.

Sandra Maya: *¿Cómo fue la respuesta de México ante este tipo de proyectos?*

Masumi Rioja: *Las primeras respuestas de estos formatos al instalarse en México -en algunos casos- fueron negativas, al no sentirse en un contexto capaz de desenvolver proyectos de este tipo como en Alemania, aún existe negación con las capacidades culturales y humanas mexicanas, surgen choques culturales, por las diferencias que se enfrentan conocido como crash cultural, por esta razón se proponen espacios neutros y flexibles, los proyectos abiertos retan a recuperar la confianza de un sitio, los encara.*

El Clash cultural en México se ve caracterizado por el temor a lo colonizado, ser mexicano es estar en el punto medio por la mezcla, la belleza de tener combinación de ambas razas. Al darnos cuenta de lo que se sufrió, y todas las fortalezas, olvidando esta parte del colonizador invasiva, pensando más en la negación y desconfianza. Cuando en realidad se busca aprender de otras culturas. Ser libres.

Sandra Maya: *¿La imagen de platoon se muestra también en su uniforme, puedes contarnos más de esto?*

Masumi Rioja: *Su uniforme fue del ejército estadounidense de la segunda guerra mundial que no fueron utilizados, están fabricados de una tela muy resistente al agua, la transición de su uso, el uniforme estaba hecho “para matar ahora es hecha para crear”*

Sandra Maya: ¿Podrías hablarnos abiertamente de platoon y visión?

Masumi Rioja: *Platoon te trata como tú quieres ser tratado, lo que tú ya eres, evolución de tus colegas. Es un gestor cultural, para conectar personas, inspirar personas, vincular países. Dan un lugar a cada persona, da responsabilidades a las personas para motivarlas, con una persona con criterio, los elementos son la confianza, uno mismo y los objetivos de las personas. “Yo soy grande, en medida que los otros son grandes “Debe tener algo que aportar, la gema de cada persona “Yo me empodero para empoderar a los otros”*

“¿Cómo potencializar un espacio?” con las ideas y actividades, intenta que las personas se quiten el poder y al mismo tiempo se quiten la arrogancia.

La cultura es una necesidad y derecho, se necesitan más instituciones de investigación, no solo de universidades o complementos. En la actualidad se han generado productores alternativos, subterráneos, ya que también hay culturas que llegan a limitar o cerrar la curiosidad.

Una de las posiciones es pensar “Siempre radicales, nunca consecuentes” (Walter Benjamín.) Los ejercicios y actividades realizadas son parte de la búsqueda de ser congruentes constantemente, un análisis cada día, nunca darte por hecho o terminado, reconociendo que estamos en constante creación y formación, y esta postura te libera de la arrogancia, evita el estar cerrado, evita el volverte obsoleto ya que mientras estás abierto, más te alimentas es mantenerse curioso y mantener la curiosidad en las personas.

Platoon No se trata de arte, de música, blah, blah, blah, sino de cultura “Todo acto humano es cultura” “Todo acto humano fuera de la supervivencia es cultura”
Bryan Nino.

¿Qué valor tiene toda la cultura cuando la experiencia no nos conecta con ella?

Walter Benjamin

2.4 ¿Qué tienen en común estas tres gestiones de museo?

Los 3 diferentes ejemplos investigados nacen en países diferentes, abordando e interpretando desde visiones que comparten estar en constante evolución y propuesta de museos, los cuales podrían tomarse los siguientes puntos:

- Mejoramiento y desarrollo de las instituciones de museos y grupos independientes actuando en conjunto.
- Desarrollo cultural global.
- Desarrollo cultural local.
- Dialéctica y participación activa. Conectar distintos estratos, acuerdos y trabajo en conjunto.
- Debatir y proponer nuevas soluciones a los conflictos de sociedades contemporáneas enfocadas al contexto tecnológico -social.
- Ofrecer un nuevo modelo y metodología de gestionar el desarrollo cultural.
- Propiciar autonomía a los participantes
- Dejar de mostrarse como entretenimiento y buscar más la conexión entre diferentes grupos y participantes.
- Descentralizar los proyectos de cultura.
- Abrirse a nuevas interacciones entre el público y el museo
- Trabajo en red
- Adaptarse a la vida digital.

Los puentes entre creadores se convierten cada vez más amplios, al poder reconocernos como seres globales, locales y cibernautas, nos abre una puerta de posibilidades que podemos profundizar cada vez más y aplicarlo a instituciones tanto sociales como privadas museísticas.

CAPÍTULO 3

EXPLORACIÓN ARQUITECTÓNICA HACIA UN MUSEO NÓMADA

A lo largo de la investigación asistí a diferentes museos, eventos culturales dentro y fuera de la ciudad de México, tratando de comprender desde una experiencia tangible y sensitiva, cómo se desarrollan los eventos artísticos, como son las ofertas museísticas, las galerías de arte, etc.

Lo que me llevó a recorrer lugares expositivos inusuales, tales como los presentados por la galería Guadalajara 90210 en la ciudad de México. Esta galería trabaja con espacios poco convencionales, como intervenir una obra negra de un edificio para crear un parque escultórico temporal, con el proyecto *El pabellón de las escaleras* en 2018.

Otro ejemplo de lugares fuera de un museo tradicional fueron eventos realizados en ex fábricas, como el proyecto de Z.Y.A.N.YA. en el norte de la Ciudad. Ofrece un centro cultural con espacios de trabajo para artistas, arquitectos, etc. Teniendo conexiones también con la alcaldía, prestando sus espacios para crear talleres, un ejemplo fue la realización de un mural conmemorativo a Juan O ‘Gorman, creado en la ex fábrica y montado posteriormente en el centro cultural de la alcaldía.

También eventos en museos fijos como es el caso del Museo Anahuacalli de Diego Rivera se han activado cada vez más con eventos nocturnos como Mutek y jornadas de festivales.

Estas diferentes experiencias de recorridos las tomo como oportunidad para interpretar de una manera personal cómo se viven estos recorridos y encuentros, ser ese usuario participe activo dentro de espacios culturales para conceptualizar una idea de museo nómada.

3.1 La exploración del museo.

Palabras clave:

Walkscapes | Recorridos | Encuentros | Conexiones | Observar | Formas |

Tal como describe Franceso Careri en Walkscapes: El andar ha producido arquitectura y paisaje. Del mismo modo, el andar (*marche*) designa un límite en movimiento, que en realidad no es más que lo que solemos llamar frontera. Esta va siempre a la par de las franjas, los espacios intermedios, los contornos indefinibles que solo podemos ver realmente cuando andamos en ellos. El andar pone también en manifiesto las fronteras interiores de la ciudad y revela las zonas identificándolas. De ahí el bello nombre de Walkscapes, que define muy bien el poder revelador de esta dinámica, poniendo en movimiento todo tu cuerpo – el individual, pero también el social- con el fin de transformar el espíritu de quien a partir de ahora ya sabe mirar. Un propósito como este conlleva un auténtico conocimiento “político”-en el sentido primordial de la palabra-, un modo de considerar el arte, el urbanismo, y el proyecto social a una distancia igual y suficiente entre ellos, con el fin de dilucidar con eficacia estos vacíos de los que tanta necesitamos para *vivir bien*.³⁰

En el ejercicio de explorar museos, surge una narración con 3 momentos importantes que nos llevan a descubrir un museo. De cierta manera es colocarse en el papel de un personaje, el de una *buscadora* para ampliar la visión de lo que se puede encontrar.

Esta narración comienza con el trayecto de llegar, en esta experiencia se buscó la ruta más atractiva, y desconocida, creando marcas en el mapa para visitar en uno dos días las galerías, museos y eventos que ofrece la ciudad, buscando los horarios de apertura para caminar de un lugar a otro, buscar atajos para tomar bici, muchas veces también tomando transporte público, aunque mi preferencia es ser un transeúnte, ya que de esta manera descubro más pausadamente el recorrido, las calles, las personas de cada colonia, encontrar situaciones a lo largo del recorrido también me parece atractivo. Encontrar tal vez más lugares para visitar, una panadería que no había visto, un puesto extraño de antigüedades, encontrar gente tomando el espacio público para bailar, la diversidad de la ciudad es sorprendente y surrealista mientras caminas en silencio y observando lo que te rodea.

³⁰ Walkscapes: El andar como práctica estética. Aitor. Franceso Careri. Editorial GG, publicado el 27 de mayo 2014, Pág. 10.

La segunda parte de la narración trata de llegar, de encontrarte con la oferta cultural, puede ser espacio como mencionaba al inicio del capítulo, una ex fábrica, un edificio en construcción, un parque, una institución museística, una galería, una plaza pública, una casa vieja olvidada o remodelada, un estacionamiento, una terraza, un sótano, casi cualquier espacio puede ser intervenido para eventos culturales y eso también es lo interesante, lo vivo y multifacético que en realidad es el campo cultural y la efervescencia de intercambios de saberes.

Y, por último, después de esta interpretación de recorridos, de conectar con personas, hay un momento de introspección con lo aprendido, de integración propia ¿Qué me deja esta película? ¿Qué sentí al escuchar el concierto? ¿Qué me evoco esta pintura? ¿Comparto ese punto de vista con el artista o realmente me antepongo a su opinión? ¿Me siento conforme con mi realidad? Es enriquecedor tener esa conversación con uno mismo, ya que nos abre el panorama cada vez más.

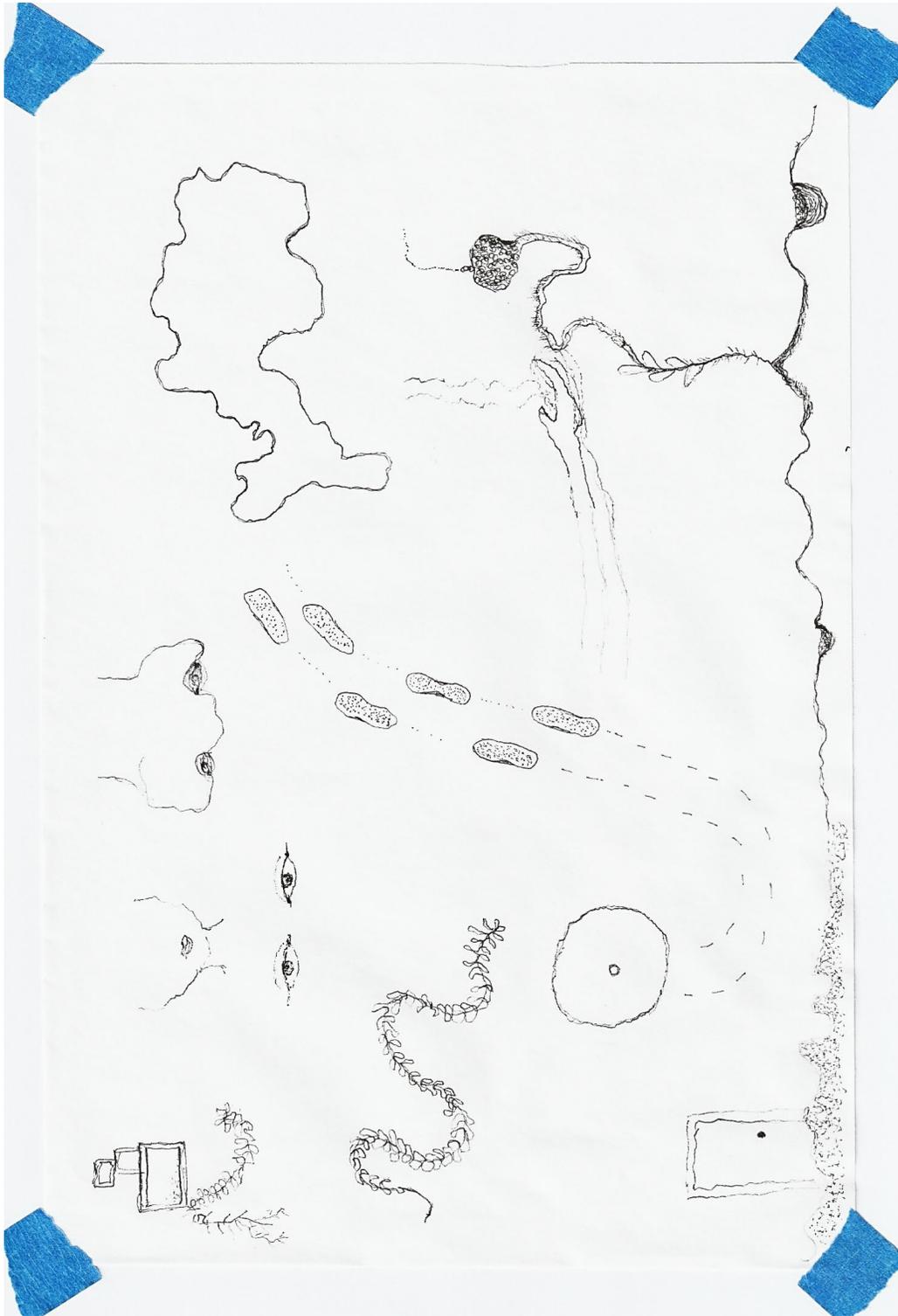


Fig. 44| Dibujo: ideas sobre explorar un museo. Pluma sobre papel mantequilla

3.1.1 ¿Cómo se vive un museo?

El museo es una puerta dónde la rebeldía encuentra un lugar, otorgando pertenencia y aprendizaje.

Desde que comienza el recorrido para llegar, abre otras posibilidades, ya que en la mayoría de los casos la ubicación de museos se encuentra en puntos centralizado y gentrificados de las ciudades. Es entonces cuando el usuario toma rutas, diferentes medios de transportes públicos o privamos para llegar.

Cuando inicia el trayecto se abren puertas para apreciar los matices cambiantes diferentes al contexto inmediato.

Vivir en la Ciudad de México, por ejemplo, recalca este espectro. Pasas de una colonia o delegación a otra y la configuración enmarca diferentes situaciones que se atraviesan antes del encuentro con un museo, y es desde esos puntos donde comienza la apertura de búsqueda a las sorpresas que configuran el camino. Cuando las personas se pierden, preguntan a otras por la calle *tal*, ya está rompiendo una burbuja dada, sin querer comienza una exploración que colateralmente forma maneras de habitar una ciudad.

Es entonces cuando el museo se vuelve un pie para generar vivencias diferentes y aleatorias para las personas.

Aunque recorrer trayectos es un ejercicio constante, cuándo el punto final es un museo por lo regular es un acto voluntario y curioso, que hace más fácil la apertura para que el trayecto también influya en el enriquecimiento de cada persona. Transitando un camino fluctuante, no calculable, que extiende a diversificar saberes preconcebidos.

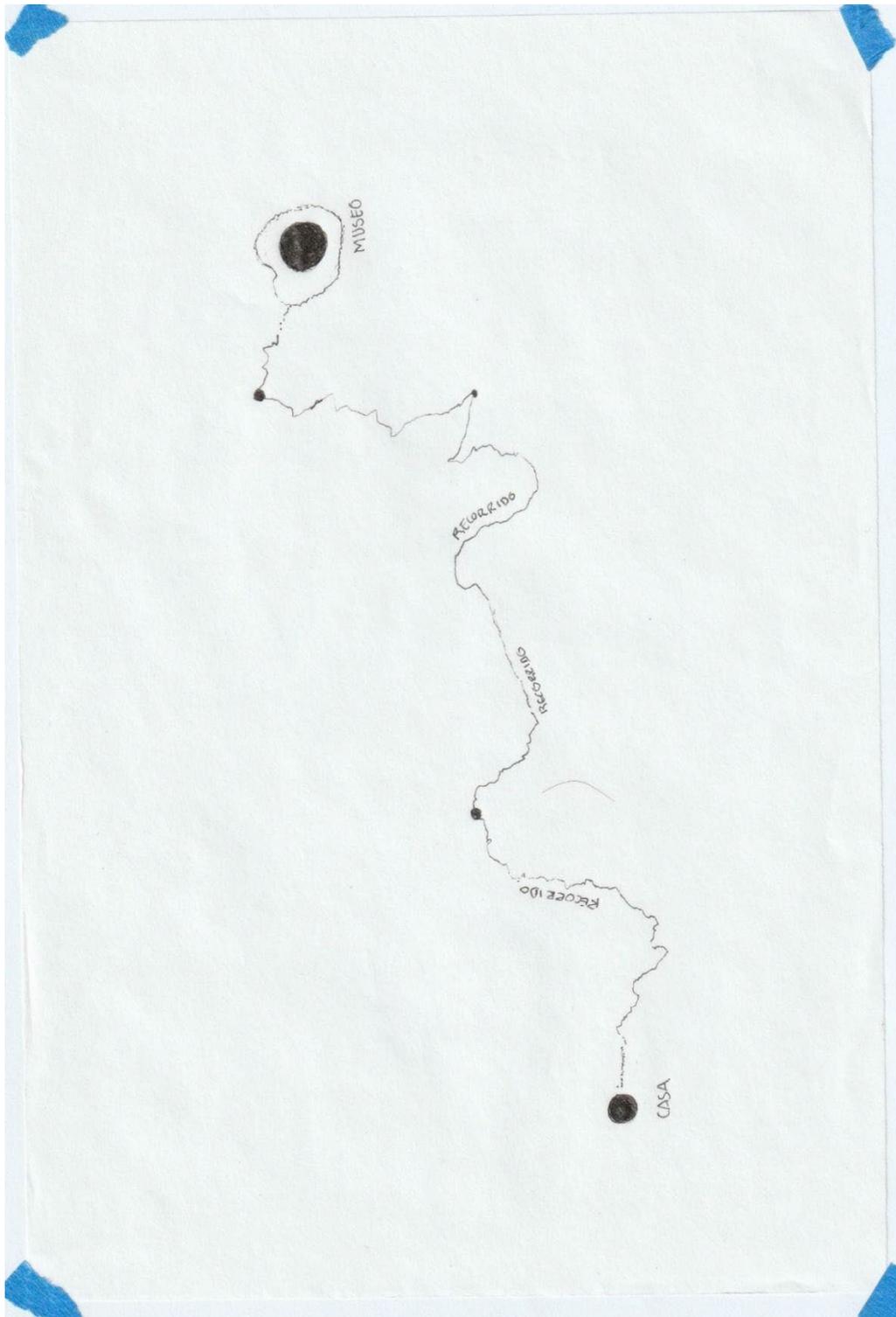


Fig. 45 | Ruta de visitas a museos.

3.1.2. Cruzaste el camino, llegaste.

Llegas, te recibe un edificio, una institución, tal vez un espacio nómada, o quizás un lugar adaptado para exposiciones, de cualquier característica que el espacio ofrece, ya sea por gusto u obligación los ojos de las personas y todos sus sentidos, ahondarán este lugar y contenido.

Al llegar se da un tiempo de apreciación, de visitar lugares de otros tiempos y espacios, también formas de ver distinto, de cierta manera más accesible, no se tiene que cruzar un país o hablar otro idioma, más bien en este lugar llega esa información para ser compartida, así muchas voces pueden ser escuchadas y no solo por el medio hablado, se lee, se observa y se recorre.

Este punto me parece importante, ya que son las personas que coinciden y activan el lugar, al interactuar, dialogar u opinar abren nuevos escenarios. Ha sido así desde el principio, sin embargo, en la actualidad la manera de entender un museo reconoce e impulsa más esta particularidad, cuándo el público es tomado en cuenta como activador, y no como un ente que camina por espacios blancos y rígidos.

Es en estos momentos que el intercambio de ideas se vuelve indispensable.

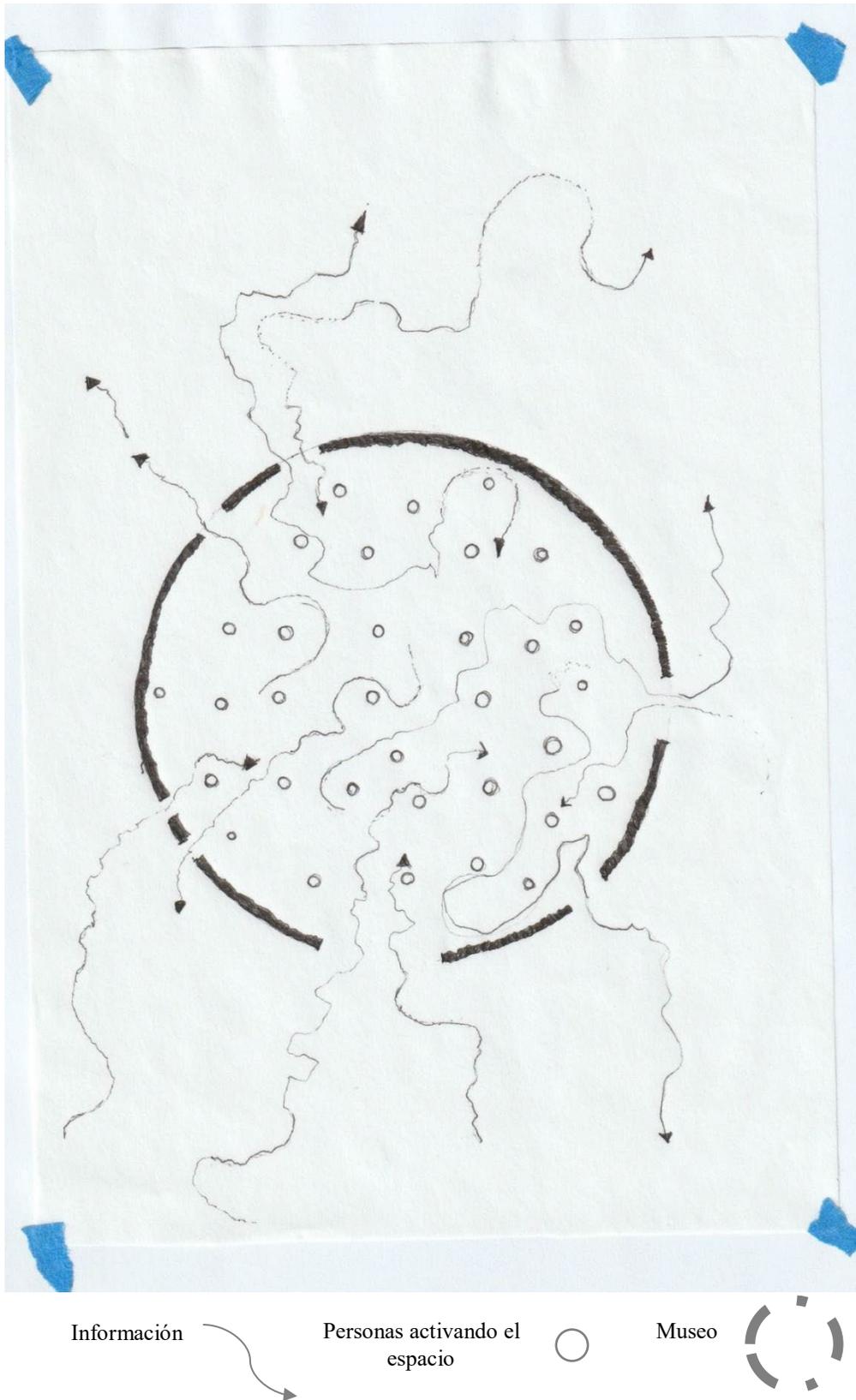


Fig. 46 | Diagrama de intercambio de ideas en un museo.

3.1.3. Mientras estas ahí. Un acercamiento íntimo.

Explorar y habitar van de la mano. Cuándo digo exploración de un museo ¿hablamos solo de lo tangible? Exploración es recorridos, es ser observador. *Ser observador* Poner el cuerpo presente al estar frente una pieza o un acto, nos engrandece la pupila, nos hace tener un foco a lo que acótese, es otra puerta por abrir.

Este hecho también encara a las personas, ya que cada individuo tiene su propio filtro de *realidad*, cada cual con su propia manera de interpretar es sumamente única, dada por sus experiencias, conceptos adquiridos, anécdotas, sentimientos que vive a cada momento, permitiendo que el mensaje que recibe lo lleve a una nueva conjetura, o reafirme su idea de *verdad*.

Es en esos momentos dónde cobra sentido el recorrido, el artista, los medios y recursos que hacen posible una pieza y exposición.

Lo que evoca, lo que impacta en la persona da un cierto aliento, tal vez una esperanza, o quizás una desolación. Esta conexión que se experimenta entre visitante, expositor, pieza es la clave para continuar con proyectos culturales. Al final la conexión hace posibles transformaciones individuales y por ende colectivas

¿Qué observas cuándo observas?

También pienso que el observador se convierte en un observador de sí mismo cuando se vuelve consciente del contenido, de sus conjeturas que dibujan su pensamiento.

El explorar a partir de la experiencia individual para el encuentro con el otro y que el andar por llegar se vuelva silencio para volverse a transformar.

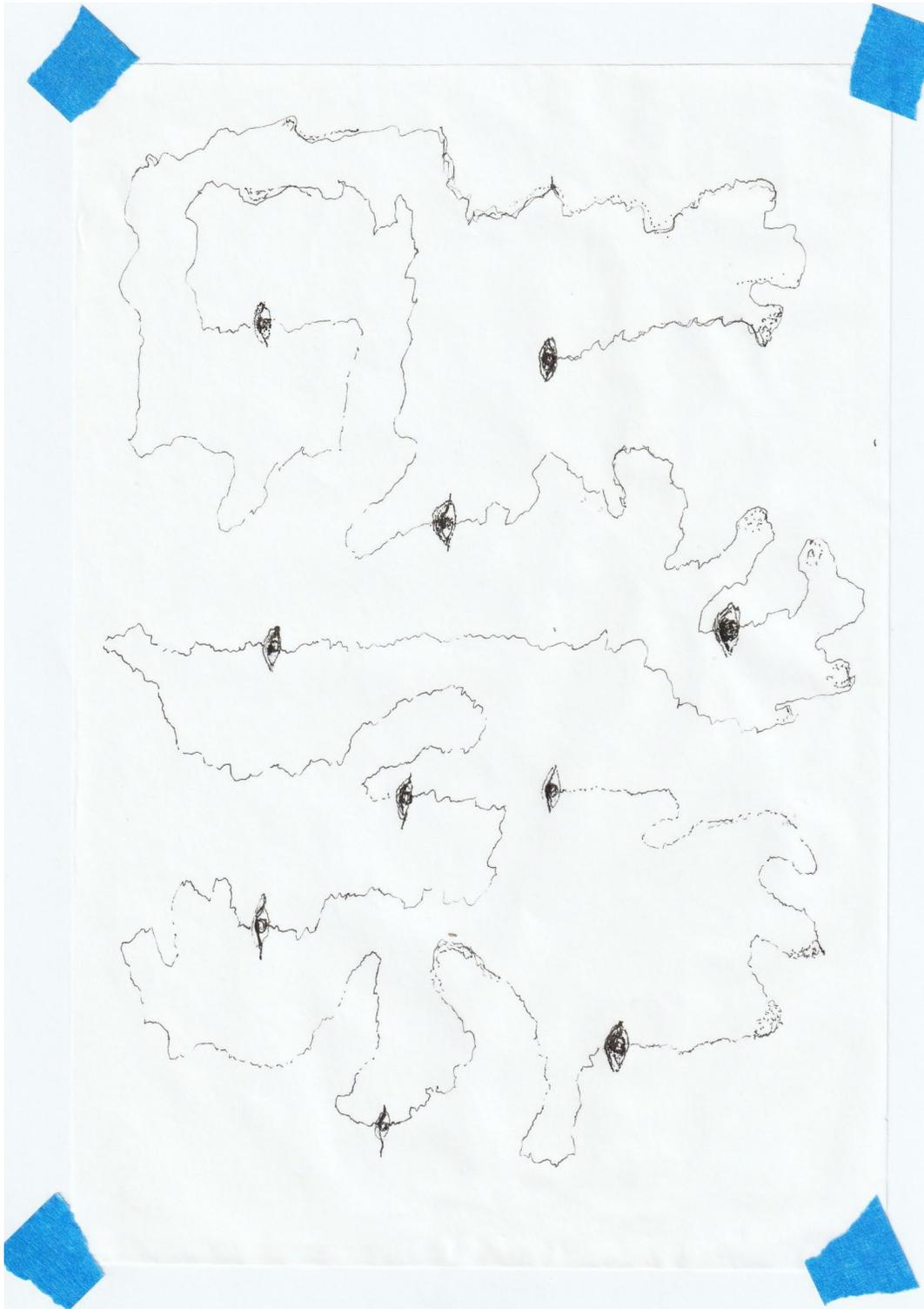


Fig. 47 | Dibujo: Conexiones y saberes.

3.2. ¿Cómo se interpreta el espacio físico de un museo?

Palabras clave:

Nómada | Cubierta | Estructura | Refugio | Actividades | Contenido | Naturaleza
| Espacio público | Espacio abierto |

Configuramos los espacios acordes a lo que percibimos y a lo que necesitamos contener, es entonces cuando el desplazo de las personas, sus movimientos, sus prácticas destinan el contenedor, esta parte es sumamente importante porque el espacio se ve como una herramienta, no como un condicionador, en esta arquitectura se busca que las actividades den forma al aspecto arquitectónico, como si fuese un ente que rige y su contenedor toma la forma que necesita recibir.

Reconocer las diversidades de espacios para exposiciones abre distintas posibilidades para ser abordado.

En las siguientes páginas se indagaron 4 acercamientos formales en maquetas y análogos de cómo podría ser el museo, tomando como eje principal obtener un módulo replicable que pueda tomar cualidades espaciales cambiantes, desde escala, disposición, composición y materialidad.

Estos acercamientos tienen la función de conceptualizar formalmente el espacio físico del museo.

3.2.1 Acercamiento 1. El nomadismo callejero

Pensando en lo nómada, dónde ahora el museo toca sitios particulares y se desdobra para albergar encuentros, el primer pensamiento fueron los mercados sobre ruedas que se han existido a lo largo de la historia o en las carpas de circo que viajan de ciudad en ciudad para ofrecer performance.

Revisando sus características físicas principales de ambos, hablamos de un textil, extensible, ligero fungiendo como resguardo básico que otorgar sombra y protección de lluvia moderada, su soporte se compone de una estructura delgada principalmente de metal o la tensión de la misma tela crean el espacio.

La primera idea fue extender el papel e imitar esta cueva. Se colocaron 2 espacios para poder tener apertura de patios y diversas entradas.

Explorando después su estructura, tomando los triángulos como base estable que pudiera ser base de la cubierta de textil.

Análogo formal:



Fig. 48| Imagen recuperada de internet «[Architecture without Architects](#)» (1964) de [Bernard Rudofsky](#). Imagen tomada de internet.

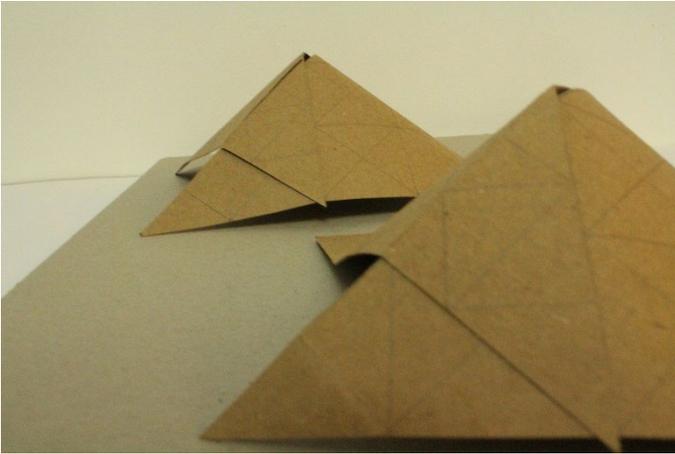


Fig. 49 | Vista frontal

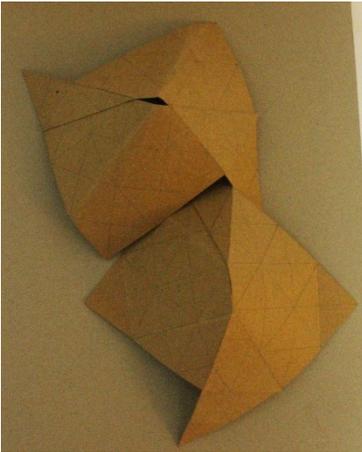


Fig. 50 | Vista en planta

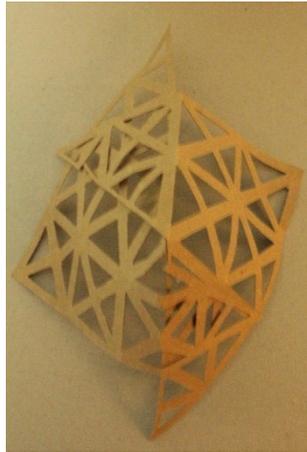


Fig. 51 | Vista en planta,
estructura

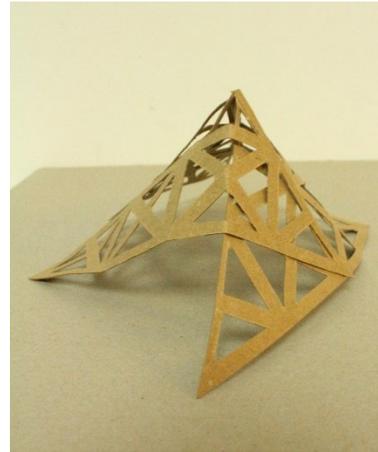


Fig. 52 | Vista frontal, estructura

Sucesión de bocetos. Maquetas de trabajo

Acercamiento 1. El nomadismo callejero

Esta forma es noble, en el sentido que sigue preceptos de construcción que han sido naturales para las personas, sin embargo, en el sentido operativo de un museo, delimita estrictamente a tener áreas amplias libres, sin posibilidad de adaptarse a diferentes espacios, también corre el riesgo que al instalarlo por su escala necesite de maquinaria, qué en este caso queremos evitar. Ya que la construcción principalmente deberá ser ejecutada por personas.

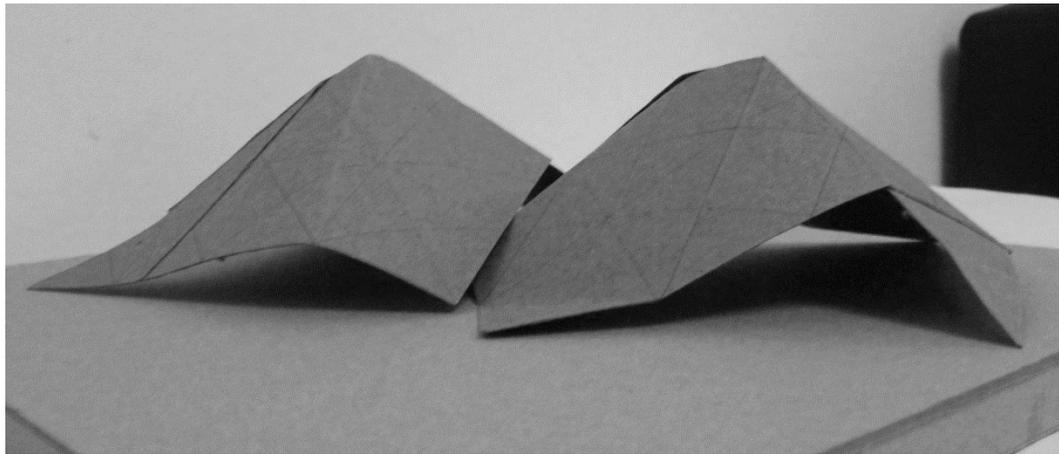


Fig. 53 | Vista Isométrico

3.2.2 Acercamiento 2. Entretejer la estructura

Pensando en los pliegales y flexibilidad, se tomó como referente la naturaleza y su manera tan exacta de conformarse. Imaginé una estructura autoportante que pudiera entretejerse por medio de “escamas” que formarían arcos a modo de cubierta del edificio.

Análogo formal:



Fig. 54 y 55 | Sculptural Cedar. Giles Miller. Imagen tomada de internet.



Fig. 56 | Detalle del tejido de los arcos



Fig. 57 | Disposición de arcos separados



Fig. 58 | Vista frontal

Sucesión de bocetos. Maquetas de trabajo

Acercamiento 2. Entretejer la estructura

El beneficio de tener el módulo a una escala humana, manipulable y fácil de trasladar, puede convertirse en una pieza arquitectónica más artesanal, esta sensación puede ser bastante agradable a la vista, al generar diferentes sombras, texturas, abrirse o cerrarse, también la disposición de los arcos puede emplazarse en distintos escenarios, ya sean en plazas, callejones o entre árboles. Me parece un buen ejercicio de composición arquitectónica, sin embargo, retomando el programa de actividades del museo esperado, requiere algunas demandas que tal vez puedan competir entre ellas, es decir que el protagonista puede volverse el objeto y podría no ser tan flexible para otras actividades como charlas, proyecciones o encuentros que alberguen más de 100 personas.



Fig. 59 | Vista escamas

3.2.3. Acercamiento 3. La sombrilla

Retomando del acercamiento 2, la cualidad de tener un módulo escala humana pensé en un objeto cotidiano como las sombrillas, mismas que también se usan en mercados; más como objetos auxiliares, con un eje vertical que sostiene una copa otorgando protección y sombra, qué curiosamente también me remite a un árbol, aunque son dos conceptos que parecen alejados entre sí, comparten el principio de tener un puntal y una cubierta. Tomando esto como módulo pueden ser repetidos innumerables veces hasta formas espacios más amplios, las columnas también podrían ser soportes de otros mobiliarios de exposición y la cubierta podría llegar a extenderse ampliamente.

Análogo formal:



Fig. 60 | Frei Otto. Imagen tomada de internet.



Fig. 61 | Pasarela Boubotanik, Biodiseño de inspiración botánica, 2005, Dr. Ferdinand Ludwig. Imagen tomada de internet

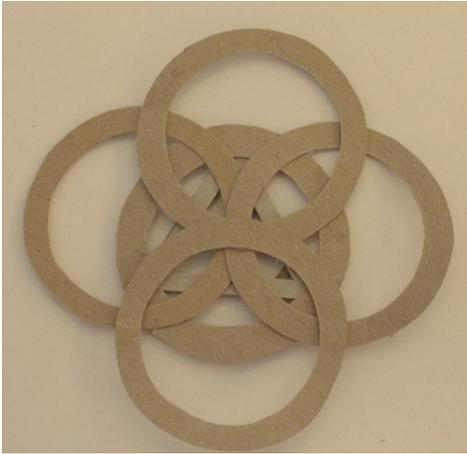


Fig. 62 | Cubierta



Fig. 63 | Cubierta y base de triángulo.

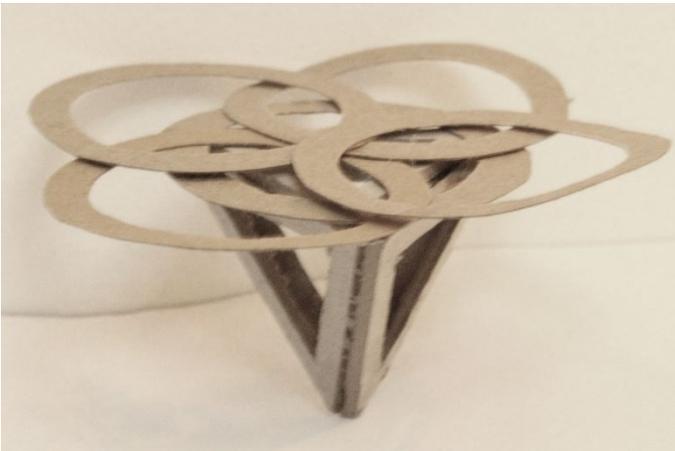


Fig. 64 | Elemento armado.

Sucesión de bocetos. Maquetas de trabajo

Acercamiento 3. La sombrilla

La interpretación o forma que se destiende en el espacio público con estas sombrillas, es un buen indicador para propiciar actividades libres, sin algún tipo de designación central salvo el uso de un lugar; esto por un lado es sumamente beneficioso para localidades que necesiten impulsar sus espacios públicos, sin embargo al hablar del museo quedarían cabos sueltos, o más bien necesitaría de más espacios auxiliares cerrados, para charlas, conciertos, organizaciones o juntas de equipo que de cierta forma requieren mayor privacidad, el museo entonces necesitaría un equilibrio entre esa soltura de habitar el espacio abierto y otorgar contención que requieren otras actividades, es decir obtener el equilibrio entre el espacio abierto y cerrado.

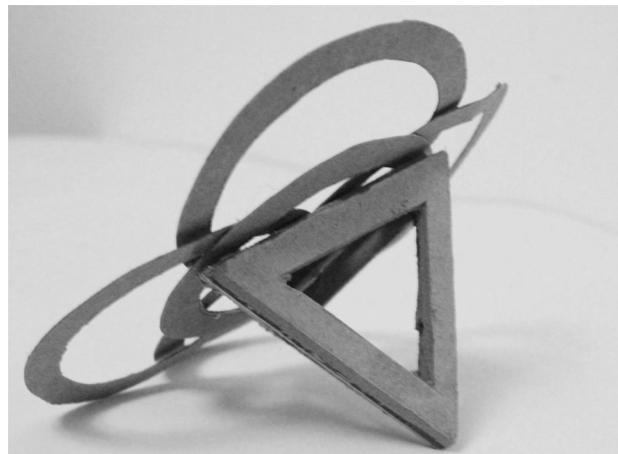


Fig. 65 | Elemento armado.

3.2.3. Acercamiento 4. La base más estable. El triángulo

Buscando cumplir los distintos equilibrios formales recurrí al triángulo como módulo. Al observar las estructuras tridimensionales, al descomponer los módulos anteriores, decidí regresar a esta forma simple, que al multiplicarla pudiera obtener espacios permeables entre sí, y a su vez con la posibilidad de cerrarlos con otro material, además el triángulo podría adoptar otras figuras como el cubo.

Análogo formal:



Fig. 66 | Bird Observation Tower | gmp · von Gerkan, Marg and Partners Architects | Photograph by Heiner Leiska. Imagen tomada de internet.

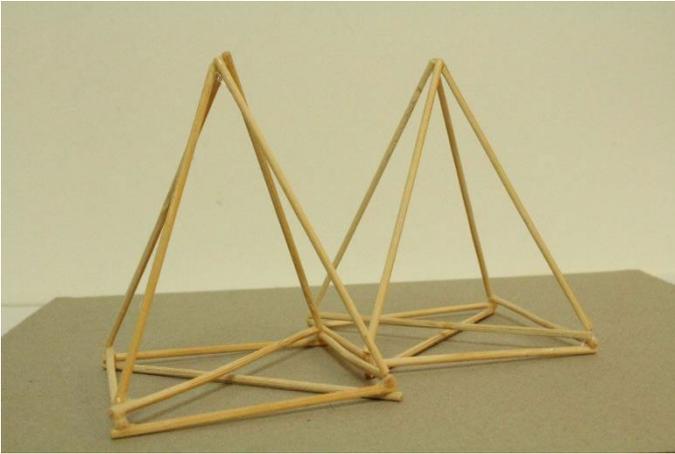


Fig. 67 | Vista módulos.

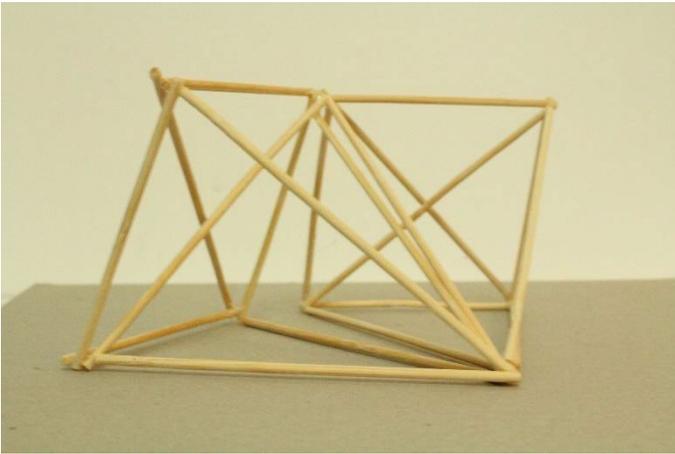


Fig. 68 | Vista módulos 2.

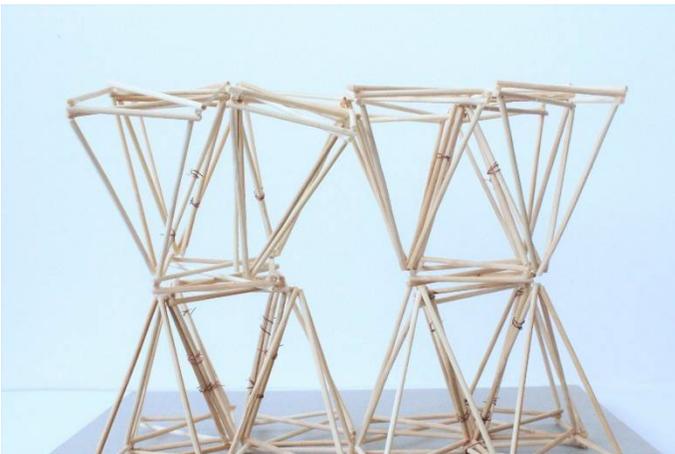


Fig. 69 | Vista formando columnas.

Sucesión de bocetos. Maquetas de trabajo



Fig. 70 | Vista, detalle de uniones

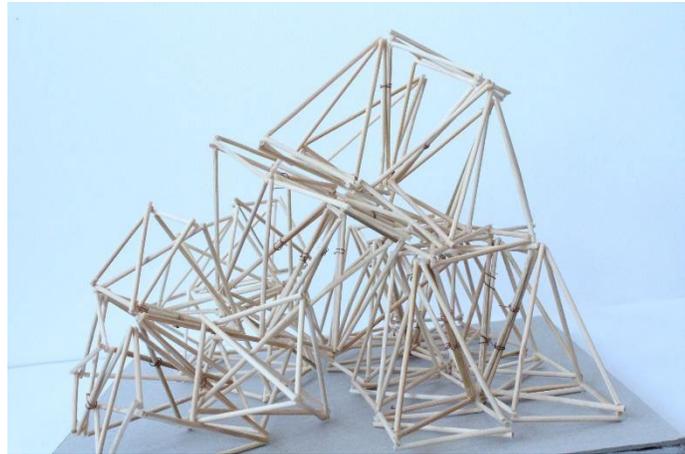


Fig. 71 | Vista módulos 3

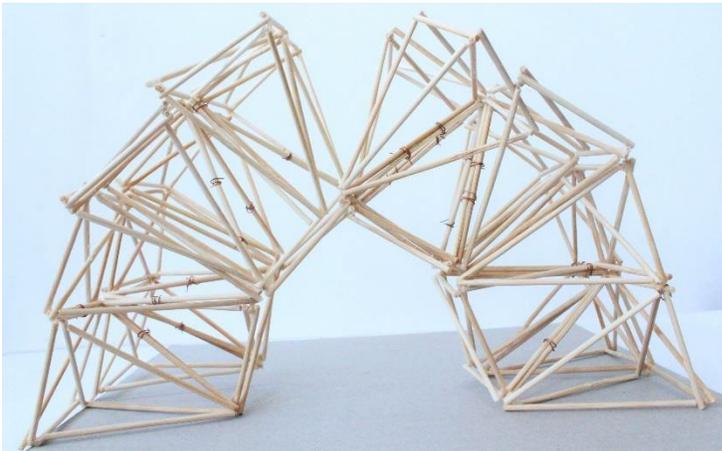


Fig. 72 | Vista formando arcos.

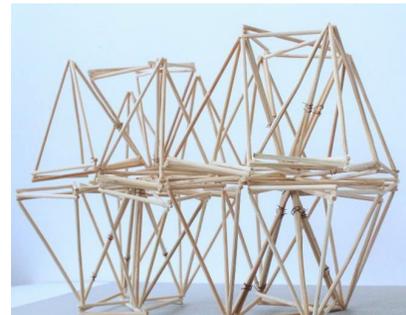


Fig. 73 | Vista formando columnas 2

Sucesión de bocetos. Maquetas de trabajo

3.3 Cualidades del museo.

Palabras clave:

Vivir | Cambiar | Componer | Ser | Prefabricar | Construir | Permitir |

Conforme se desarrollan las investigaciones, exploraciones a museos y las formas del espacio físico, se moldearon cualidades a manera adjetivos y acciones que son de suma importancia para generar el proyecto de museo nómada.

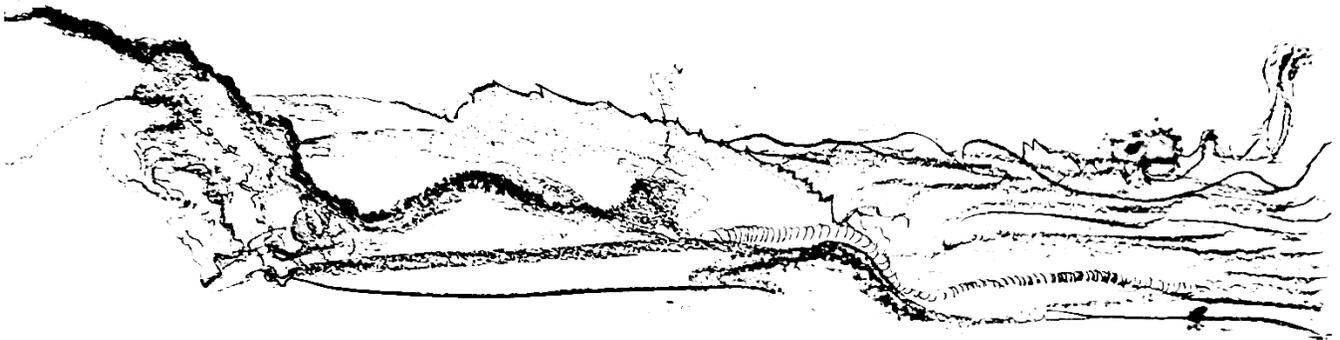


Fig. 74 | Paisaje imaginario de cualidades para el museo.

MOVIMIENTO para VIVIR

El museo es nómada, se mueve de ciudad en ciudad y a su vez contiene espacios que se abren y cierran, creando lugares temporales internos que corresponden a las actividades programadas. Las personas y la información compartida también se mueven de su lugar de origen para participar y construir las obras bajo las temáticas que el museo expone.

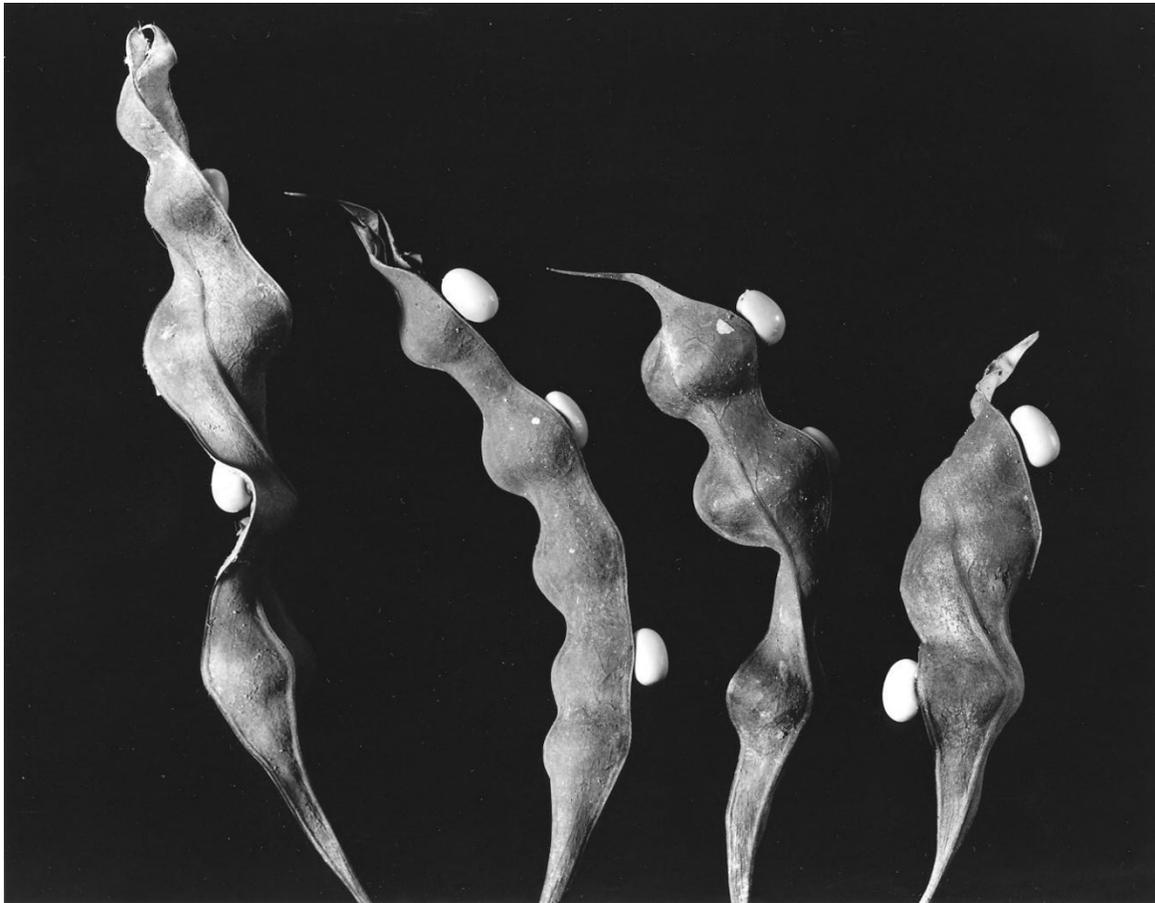


Fig. 75 | Zompante, colorín. *Erythrina sp.* Cecilia Salcedo. Imagen tomada de internet.

FLEXIBILIDAD para CAMBIAR

La flexibilidad es una habilidad que se desarrolla con el movimiento y a su vez el movimiento necesita de la flexibilidad para adaptarse a diferentes formas, esta habilidad cubre la necesidad de las actividades, ya que son distintas a lo largo de la estancia del museo, así obtenemos un ambiente flexible en pensamiento y en distribución espacial.



Fig. 76 | Cecilia Salcedo. Imagen tomada de internet.

PLIEGUES para COMPONER

Los pliegues son cualidades físicas necesarias para doblar y desdoblar elementos estructurales que componen el módulo del museo, esto facilitará su traslado, que al poder abrirse y cerrarse posibilitará el montaje del módulo.

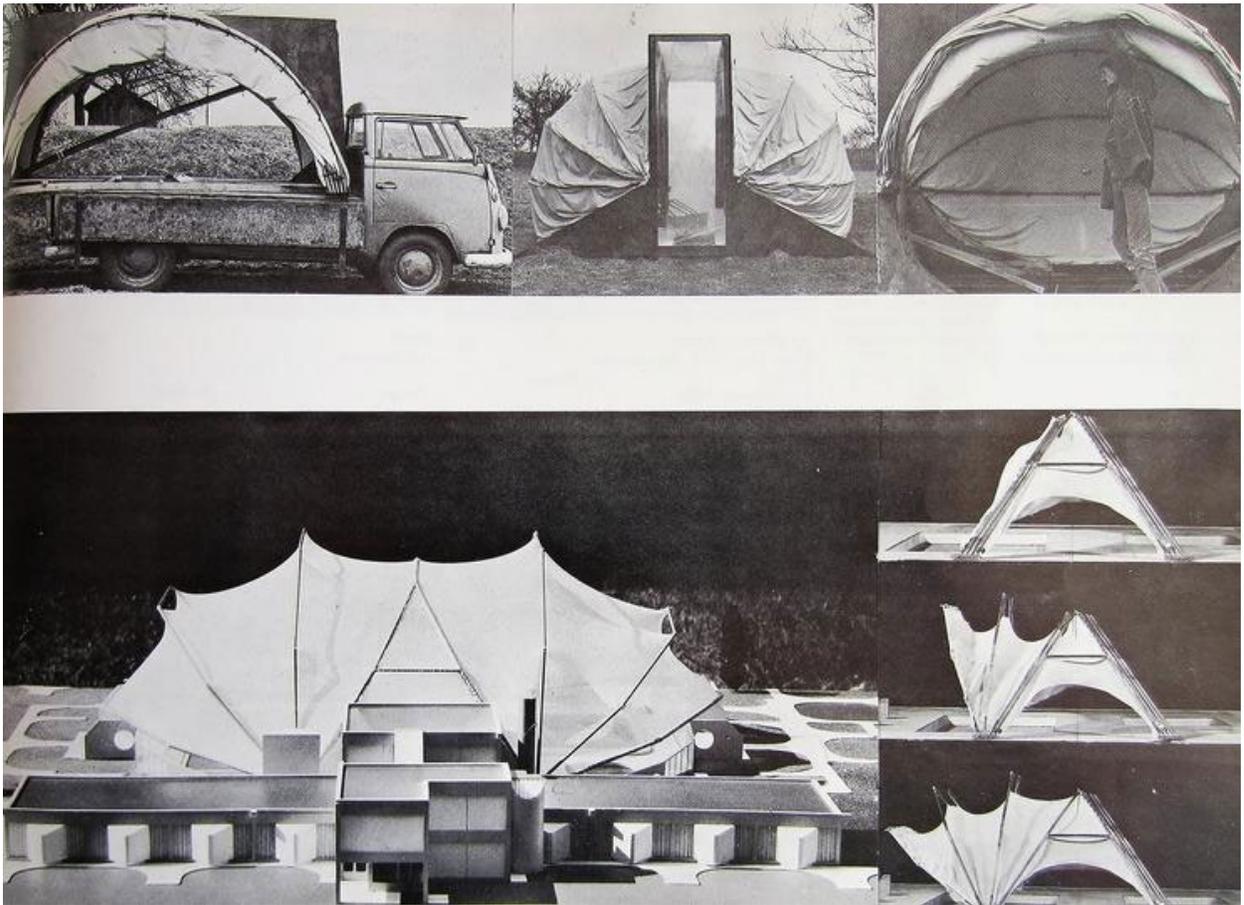


Fig. 77 y 78 | Frei Otto. Imagen tomada de internet.

LIGEREZA para SER

La Ligereza se toma como una característica visual y de peso propio de la estructura, lo primero ofrece un espacio neutro para ser intervenido, es por ello que el edificio no compite por un protagonismo, su estructura buscará realzar lo que contiene: las piezas expuestas, las personas actuando en el espacio, los films, la música, las charlas, etcétera.

Lo segundo es por practicidad, ya que un elemento desmontable requiere de un peso fácil de soportar por un equipo de trabajo humano y así depender poco de maquinaria especializada.



Fig. 79 | Haus Rucker Co., Oasis no. 7, installed at documenta 5, Kassel, Germany, 1972. Imagen tomada de internet.

COMPACTO para PREFABRICAR

Los elementos que conforman el módulo corresponden a medidas estándar y ergonómicas para que pueda ser fabricado y transportado fácilmente.

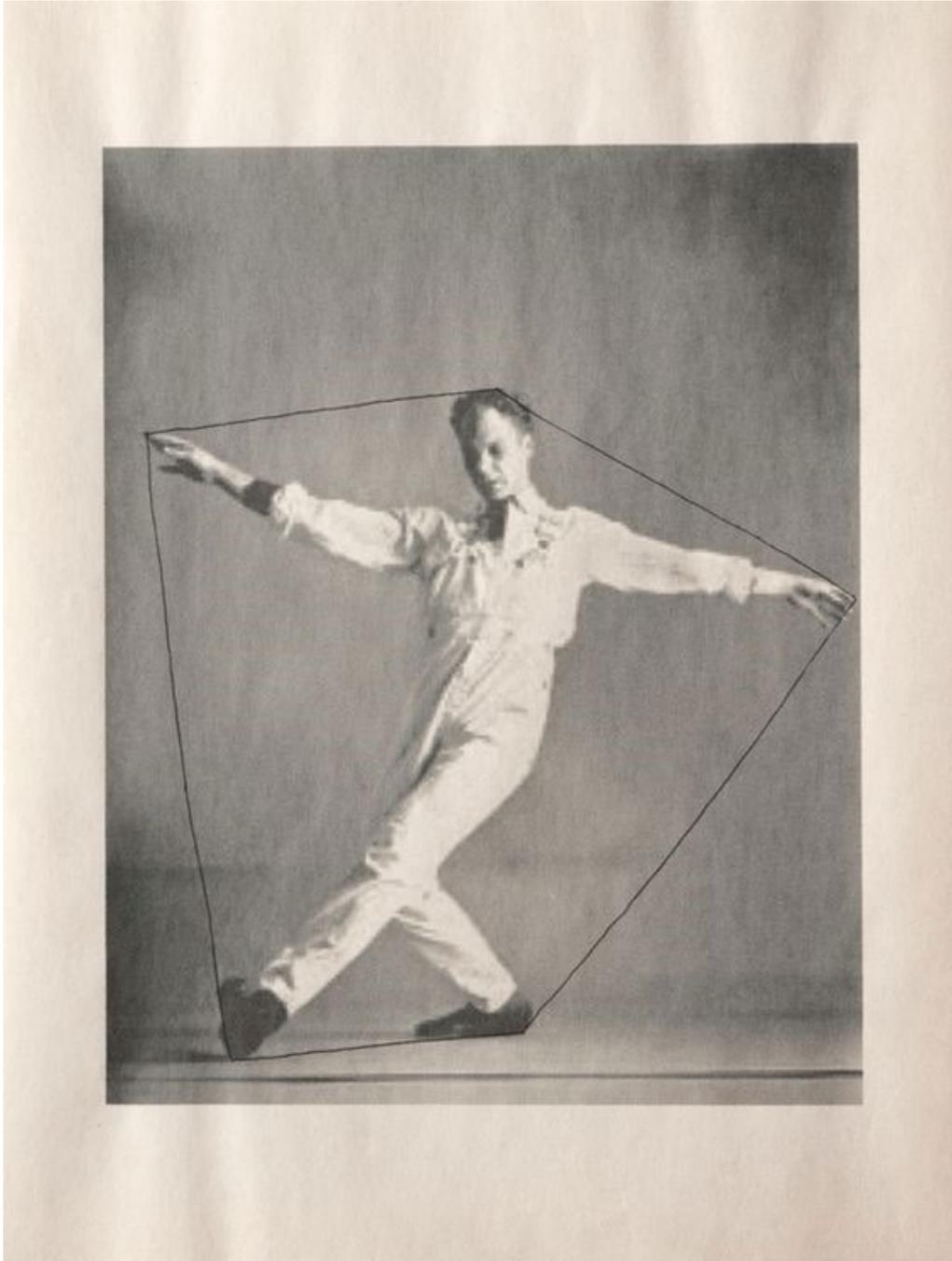


Fig. 80 | Artwork by Nancy Brooks Brody. Imagen tomada de internet.

REPLICABLE para CONSTRUIR

La suma de un módulo con otro módulo construye el conjunto del edificio, hasta llegar a dimensiones mayores, óptimas para las actividades y la demanda de usuarios. El módulo se comportará como lo hacen las células de un organismo vivo.



Fig. 81 | Artwork by Nancy Brooks Brody. Imagen tomada de internet.

TRANSPARENCIA para PERMITIR

Esta cualidad tiene que ver con la iluminación y ambientación del edificio, ya que su cubierta está diseñada para permitir la entrada de luz natural con diferentes grados de transparencia. Ubicadas estratégicamente para aportar al recorrido de la museografía la curiosidad y énfasis en la exposición, cuando esto sea requerido. También aborda el tema de orientación del edificio para que esta planeación de iluminación sea óptima.

A su vez también se contará con un diseño de iluminación artificial para los recorridos y eventos nocturnos.



Fig. 82 | Plastique Fantastique / Loud Shadows / 2017 / Image © Marco Canevacci. Imagen tomada de internet.

3.4 El museo es multifacético.

Las adecuaciones a espacios y diversidad de formas para diseñar, son infinitas, la capacidad de adaptación nos ha brindado poder habitar bajo conceptos distintos, previendo lo que es *mejor*, adecuado o contrario a los objetivos buscados.

Los límites que planteamos al diseñar son sumamente necesarios, y es dónde la paradoja aparece, el límite es una base o punto de partida que acota las posibilidades, aprender a reconocer estos límites nos ayuda a propiciar lo buscado, sin embargo, también hay que saber cómo trabajar con ellos.

Con la realización de maquetas y búsqueda de análogos, fue como poner a prueba y error las ideas que surgieron por estar sumergida en información tanto de consulta, como de experiencia de asistir a museos.

La construcción de pensamiento es paralela a la construcción de las formas que podemos ofrecer.

Contar con cualidades claras que sirven de apoyo para construir un museo nómada da paso a seguir de interpretaciones y esto apoya a no caer solo en la estética de la forma, más bien buscar la estética simple de la vivencia en el museo, y en medida de componer con estas cualidades se podría afinar el resultado de un edificio cambiante e itinerante.

CAPÍTULO 4

PROPUESTA CONCEPTUAL DE UN MUSEO NÓMADA

En este capítulo final se muestra un desarrollo a nivel conceptual de la propuesta de un museo nómada que responde a una gestión cultural digital. Dónde a partir del módulo arquitectónico diseñado y las cualidades de museo anteriormente definidas se gestó esta idea.

NÓMADA.

“En griego *nomos* significa “pasto” y el “nómada” era un jefe o un aciano del clan que dirigía la distribución de los pastos [...]. El verbo *nemein* - “pasturar” “pacer”, “disponer” o “esparcir”- tiene desde los tiempos de Homero otro significado: “distribuir, “repartir”, “dispensar”, referido sobre todo a las tierras, los honores, la carne y la bebida. Nemesis se refiere a la “administración de justicia” y por tanto también a la “justicia divina”. Nomisma significa moneda corriente”. De ahí la palabra “numistática” [...]. De hecho todos nuestros términos monetarios -capital, provisión, pecunia, bienes muebles, esterlinas, e incluso la misma noción de crecimiento- tienen origen en el mundo pastoral”

Chatwin, Bruce *The Songlines*, Viking, Nueva York, 1987
(Versión castellana *Los trazos de la canción*, Península, Barcelona, 2007).

4.1 Propuesta conceptual de gestión: Plataforma digital.

Palabras clave:

Gestión | Espacio digital | Colaboración | Enlazar | Comunicar |

A partir de las investigaciones de esquemas de trabajo de redes abiertas, descentralizar el conocimiento e indagar diversas culturas se plantea un esquema de museo que cuenta con una doble estructura de función, una plataforma digital y una plataforma itinerante que juntas dan vida a un espacio expositivo, cambiante y diverso. En los siguientes gráficos se ejemplifica su operación y desarrollo.

Estructura de gestión de un Museo Nómada:

	Fin	Desarrollo	Inicio
Función.	Posibilidades del módulo al termino de intervención	Encuentros y eventos. Desarrollo de actividades	Ejecución y construcción Preparar el terreno
Participación y organización.	El museo podrá cambiar a otras ciudades	Proyecciones Debates Exposiciones Presentación musical	Recibir los materiales y módulos Ensamblar los módulos
Inscripción para actividades del museo.	Desmantelarse y desplazar algunas piezas a otros museos o espacios públicos.	Talleres	Construcción de Cimentación Subestructura Muros móviles Cubierta.
Conexión. Entre creadores, asociados, lugares y eventos.	Donación del módulo para otro uso.	Reunir información y crear material para mantener comunicación por sitio web y llevar una sincronía con los encuentros del museo	Instalaciones Eléctricas Sanitarias Hidráulicas
Comunicación y Consulta. Información en diversos formatos.			
Asociados.	Plataforma digital	Plataforma itinerante	Planificación de eventos
Instituciones públicas.			Delimitar los temas de interés a tratar. Acorde a la situación o búsqueda de cada lugar y participantes
Instituciones privadas	Equipo de Trabajo	Plan de construcción.	Conexiones, relaciones de capital humano para la organización.
Asociaciones civiles.	Equipo de trabajo que pertenece directamente al museo.	Descubrir el terreno que será intervenido	Coordinar actividades en tiempos determinados
Artistas independientes.	Socios que se inscriben para formar parte de proyectos específicos y temporales	Observación y adaptación de ideas para la propuesta del proyecto del Museo Nómada.	Propuesta de eventos
Persona civil	Arquitectos	Juego, búsqueda de combinaciones y disposición de módulos.	
	Ingenieros	De ser necesario ajustar los materiales propuestos.	
	Museógrafos	Crear espacios adecuados para las actividades.	
	Curadores	Definición del plan de construcción.	
	Artistas		
	Personas interesadas en el proyecto		

Fig. 83 | Estructura de gestión del museo nómada.

FUNCIONAMIENTO DEL MUSEO NÓMADA

PLATAFORMA DIGITAL

ORGANIZAR

- colaboradores
- producciones
- actividades
- exposiciones

GESTIONAR

RECURSOS ECONÓMICOS

PÚBLICOS:

- instituciones
- gubernamentales
- museos consolidados
- asociaciones civiles

PRIVADOS

- galerías
- ferias de arte
- coleccionistas
- industrias culturales
- marcas de patrocinio

EXPOSICIONES

ARTES VISUALES: pintura, escultura, ilustración, dibujo.

ARQUITECTURA Y DISEÑO

DISEÑO DE MODA Y TEXTIL

PERFORMANCE: teatro y danza

MÚSICA

MULTIMEDIA: cine, cortometrajes, largometrajes, documentales y video mapping

INVESTIGAR

- temáticas contemporáneas
- temáticas que abordan los colaboradores
- ciudades de intervención
- técnicas y procesos necesarios para las producciones
- consolidar proyectos

COMUNICAR-

- producciones
- piezas artísticas
- redes sociales
- eventos
- actividades

PLATAFORMA ITINERANTE

ALOJAR Y HABITAR

- personas (colaboradores, equipo de trabajo y público)
- piezas y producciones artísticas
- música
- herramienta y equipo necesario de montaje

COMUNICAR VISUALMENTE

- exhibición de piezas
- exhibición multimedia

COMUNICAR VERBALMENTE

- workshop
- debates
- pláticas
- talleres

OFRECER EXPERIENCIAS

- aprender de diferentes culturas
- participar en actividades
- despertar los sentidos

PERMITIR ESCUCHAR-

- música
- performance
- debates
- workshop

Fig. 84 | Funcionamiento de gestión del museo nómada.

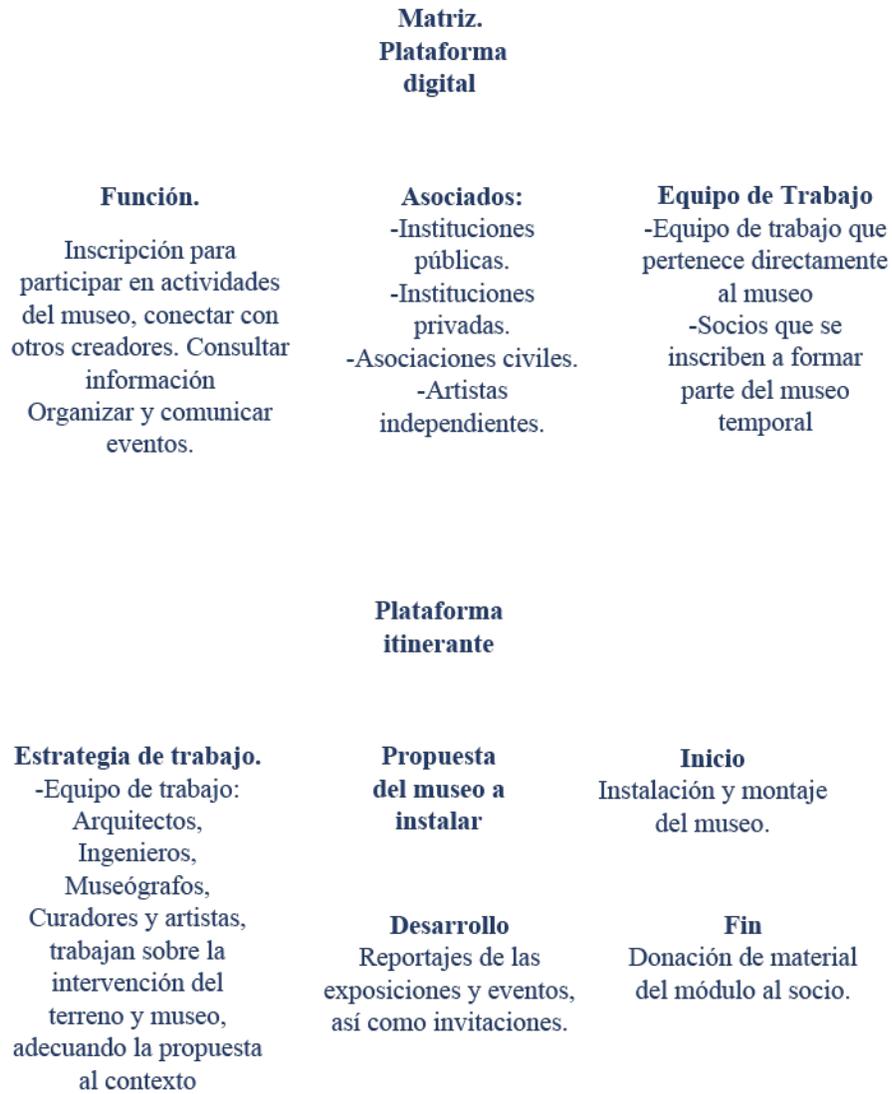


Fig. 85 | Ciclo de vida del museo nómada.

La propuesta del museo, es un proyecto de divulgación cultural y artística que, con base a la investigación de las sociedades y de los museos contemporáneos llega a una propuesta arquitectónica y de gestión museística. Concretando los siguientes objetivos:

1.-Adentrar el museo simultáneamente a sitios online y espacios públicos. Estos lugares nos brindan la oportunidad de comunicarnos, compartir y desarrollar ideas que construyen nuestra vida diaria.

El proyecto del museo trabaja con una estructura doble.

La primera es un sitio online (Página web y redes sociales) en la cual, un equipo de trabajo integrado por curadores, artistas, gestores culturales, museógrafos, comunicólogos, administradores, etcétera, organizan y difunden proyectos de artistas y otros exponentes que aquí llamaremos colaboradores.

En este portal online la inscripción es libre al público y trabaja con temáticas de interés contemporáneo, local o de impacto social.

El conjunto de colaboradores y producciones es vinculado con instituciones tanto públicas como privadas, mismas que podrán brindar financiamiento al museo, que sumado también a la comercialización de producciones se obtienen los recursos económicos para materializar el museo temporal. Está, la del museo temporal es la segunda estructura del proyecto.

Anualmente el equipo de trabajo define un lugar para construir el museo e intervenir lugares que requiera reforzar su entorno social y dónde el contexto permita difundir el trabajo de los colaboradores.

Estas dos estructuras trabajan en conjunto para crear el proyecto del museo

2.- Crear impactos en la vida cotidiana durante y después de la intervención itinerante

Las actividades programadas para la instalación temporal, están relacionadas con temáticas de interés contemporáneo, previamente establecidas por el equipo de trabajo y por las propuestas de los colaboradores.

Las temáticas invitan al público a cuestionarse sobre su entorno inmediato para analizar y desarrollar actividades, generando experiencias diferentes de su vida cotidiana.

El museo es de carácter temporal con la intención de dejar huellas, recuerdos y preguntas a las personas que lo visiten y participen.

3.-Ser un museo abierto. Promoverá el diálogo y la producción artística entre diferentes culturas.

El museo se define como “Abierto” ya que la metodología de trabajo se crea a partir de la participación, entre el equipo de trabajo, colaboradores y el público de los lugares dónde se instale el museo. Además, se llevarán a cabo debates y charlas para enriquecer las producciones, con temas relacionados a la ciudad que resguarda temporalmente el proyecto.

Al integrarse los diferentes participantes, locales y externos se buscará crear una combinación de ideologías y técnicas de producción para dar pie al flujo constante de pensamiento y creación.

La oportunidad de conocer estos trabajos de diferentes formatos ayuda a conocer lugares y personas, siendo este el punto que construye el museo, la participación y la combinación.

4.-Alcanzar el equilibrio entre los aspectos fundamentales que materializan un proyecto arquitectónico y museístico:

- **Las personas**
- **La naturaleza:**
El cuidado del medio ambiente y contexto general dónde se instalará el museo.
- **Economía: Activación económica y rentabilidad del proyecto.**
La transformación temporal de los paisajes urbanos y naturales que marcará el proyecto tendrá un gran compromiso y responsabilidad con el contexto, natural, económico y humano, por lo tanto, los materiales de construcción deberán cumplir las siguientes metas:
 - Bajo impacto ambiental
 - Bajo costo
 - Producción prefabricada
 - Seguro
 - Confortable, agradable y digno para realizar las actividades museísticas.
 - Servicios e instalaciones necesarias y adecuadas

La materialidad final del proyecto será ligera, ya que al ser un edificio de carácter efímero la demanda de consumo energético y material disminuye, utilizando solo lo indispensable y necesario para la vida útil del museo.

4.2 Propuesta conceptual: Plataforma itinerante.

Palabras clave:

Módulo | Exposiciones | Gestión | Nómada |

Con los ensayos proyectuales realizados se llegó a una síntesis de un módulo llegando a un tetraedro con 3 escalas diferentes, con el fin de hacer ensambles que puedan otorgar más estabilidad a la estructura y a su vez diferenciar espacios que necesita un museo para lograr recorridos acordes a las muestras artísticas.

Los módulos son los siguientes:



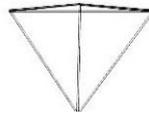
MODULO A:

Formado con bambú de 12 cm de diámetro exterior y 9 cm de diámetro interior
Longitud: 6 m



MODULO B:

Formado con bambú de 9cm de diámetro exterior y 6 cm de diámetro interior
Longitud: 3m



MODULO C:

Formado con bambú de 6cm de diámetro exterior y 3 cm de diámetro interior
Longitud: 1.5m

Fig. 86-88 | Módulos generadores del museo nómada.

Esquema general del módulo:

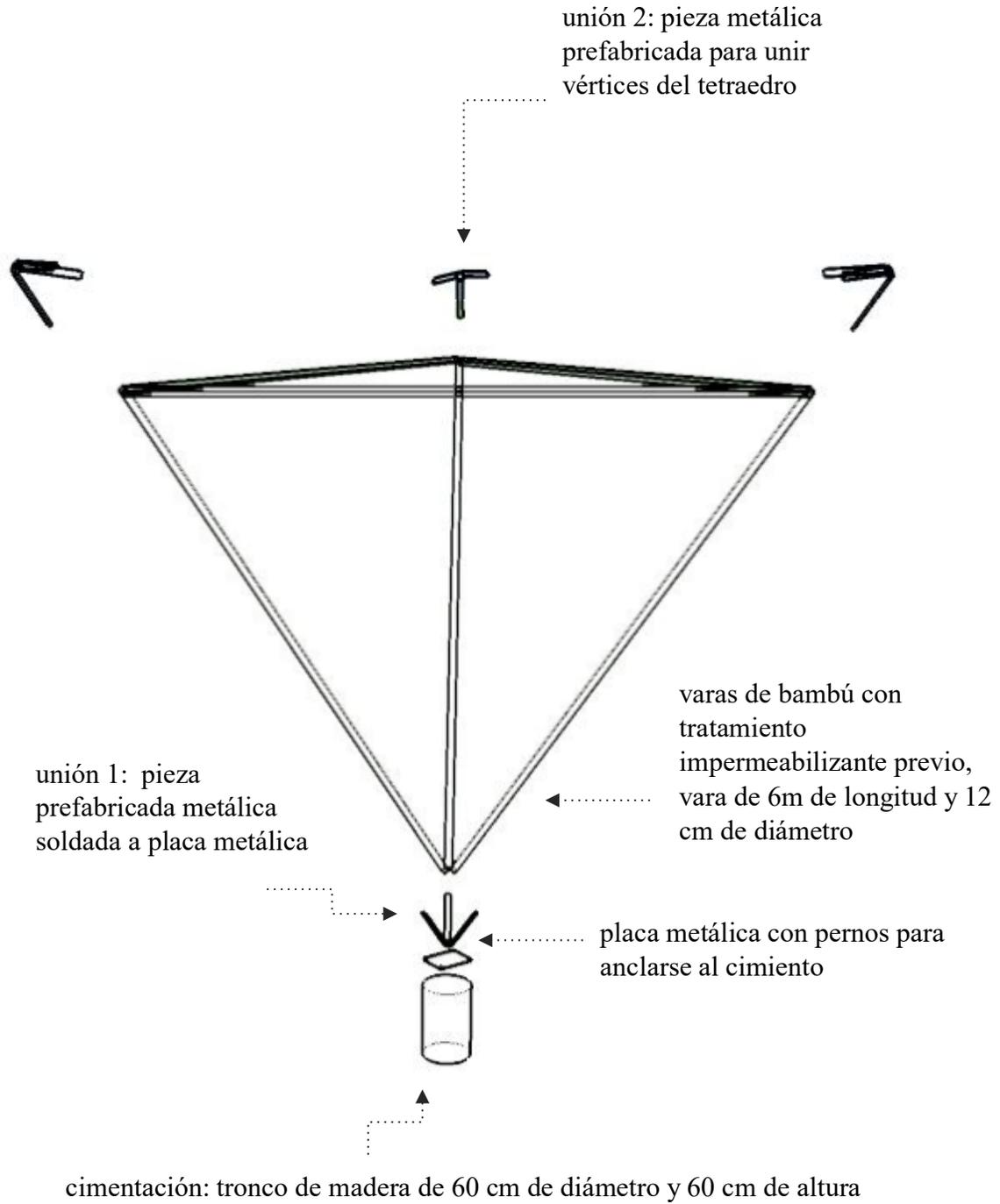
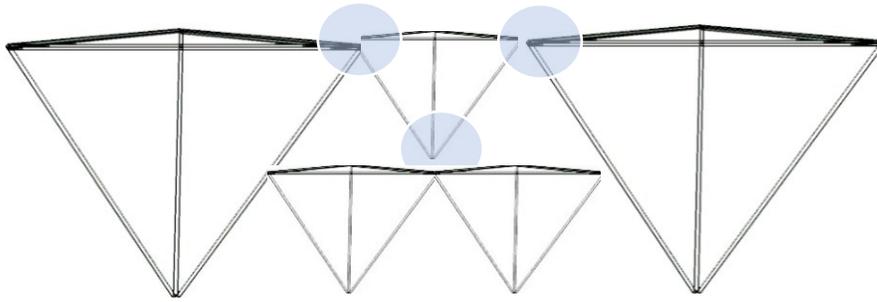


Fig. 89 | Elementos que conforman el módulo

Uniones entre módulos

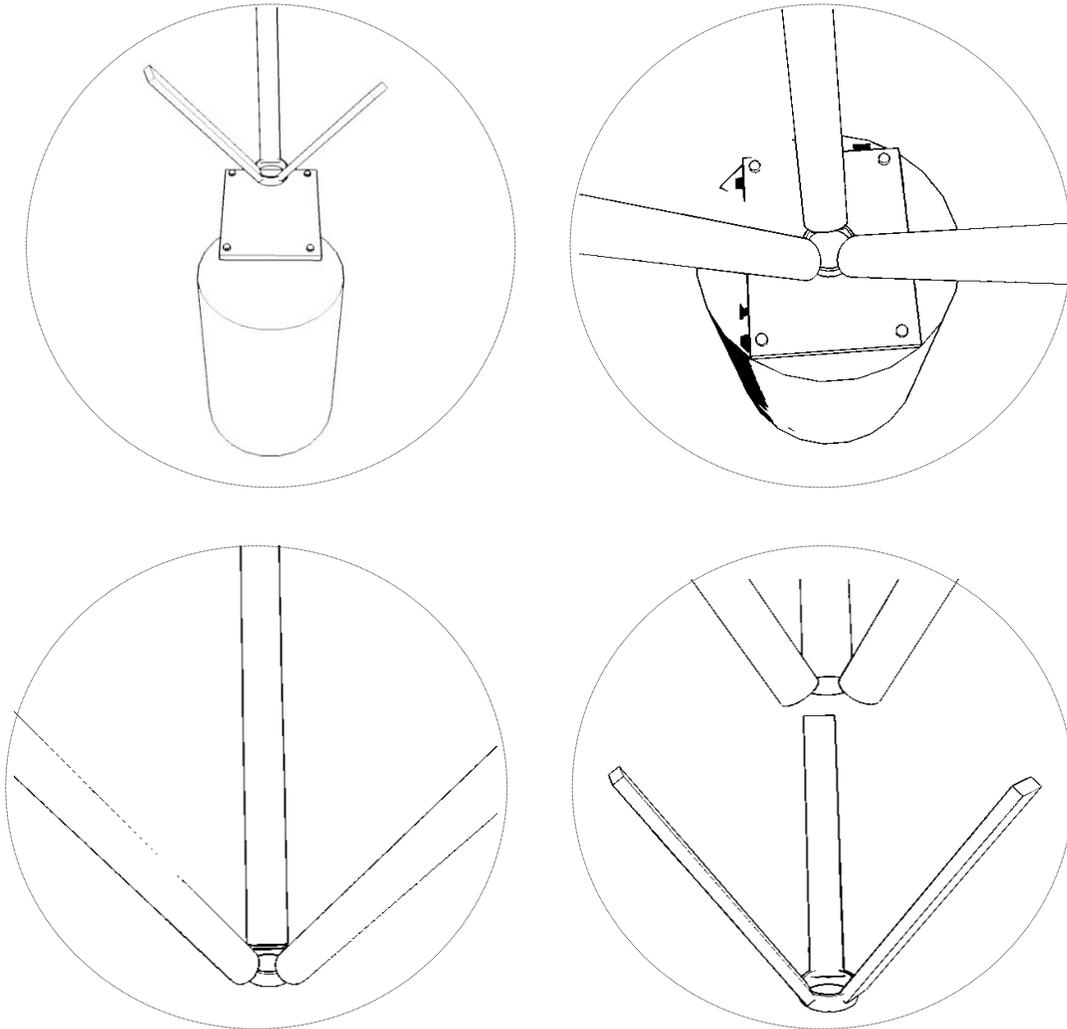


Una posibilidad de uniones entre módulos será por medio de atados con cuerda, o uniones especiales para cada combinación de vértices.

Fig. 90 | Ensamble de diferentes módulos.

Esquema de uniones

Pieza prefabricada de unión, ya mencionada, soldada a placa metálica para fijarla con pernos al soporte de tronco de madera.



Detalle de unión de vértices módulo A. Vara de 8 cm de Diámetro y 6 m de longitud.

Pieza prefabricada de metal, compuesta por un anillo de 10 cm de diámetro y varas metálicas de 50 cm de longitud de 2x6 cm para recibir bambú (El bambú queda embutido en esta pieza).

Fig. 91-94| Conexiones entre elementos.

Esquema de cubierta:

La propuesta dos es utilizar el bambú más delgado posible, atándolo de extremo a extremo, generando celosías.

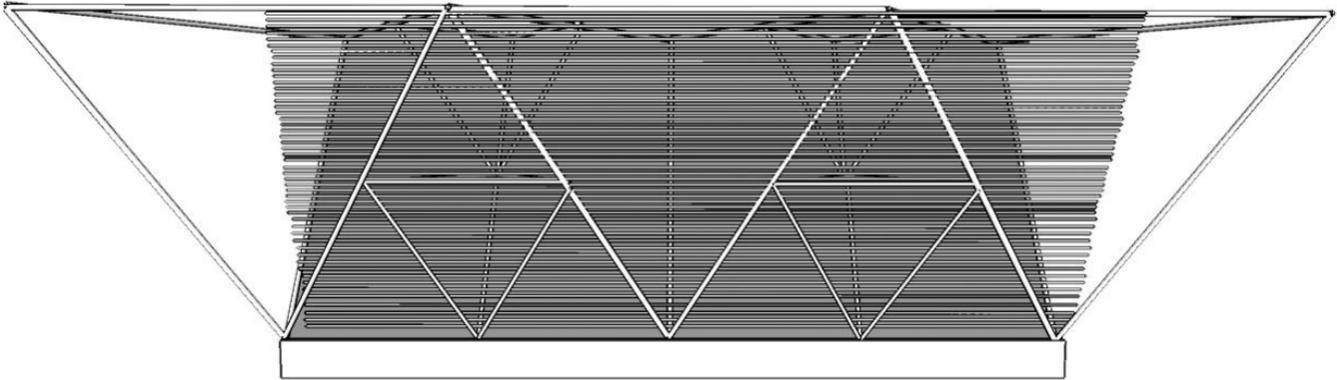


Fig. 95 | Alzado esquemático longitudinal.

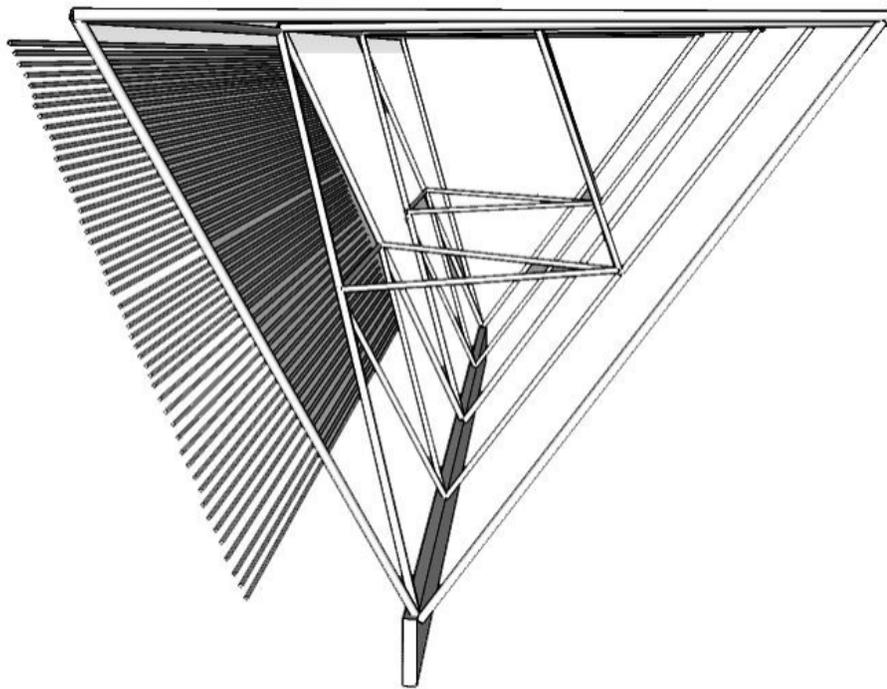


Fig. 96 | Alzado esquemático transversal.

Suma de módulos para conformar el edificio y programa arquitectónico:

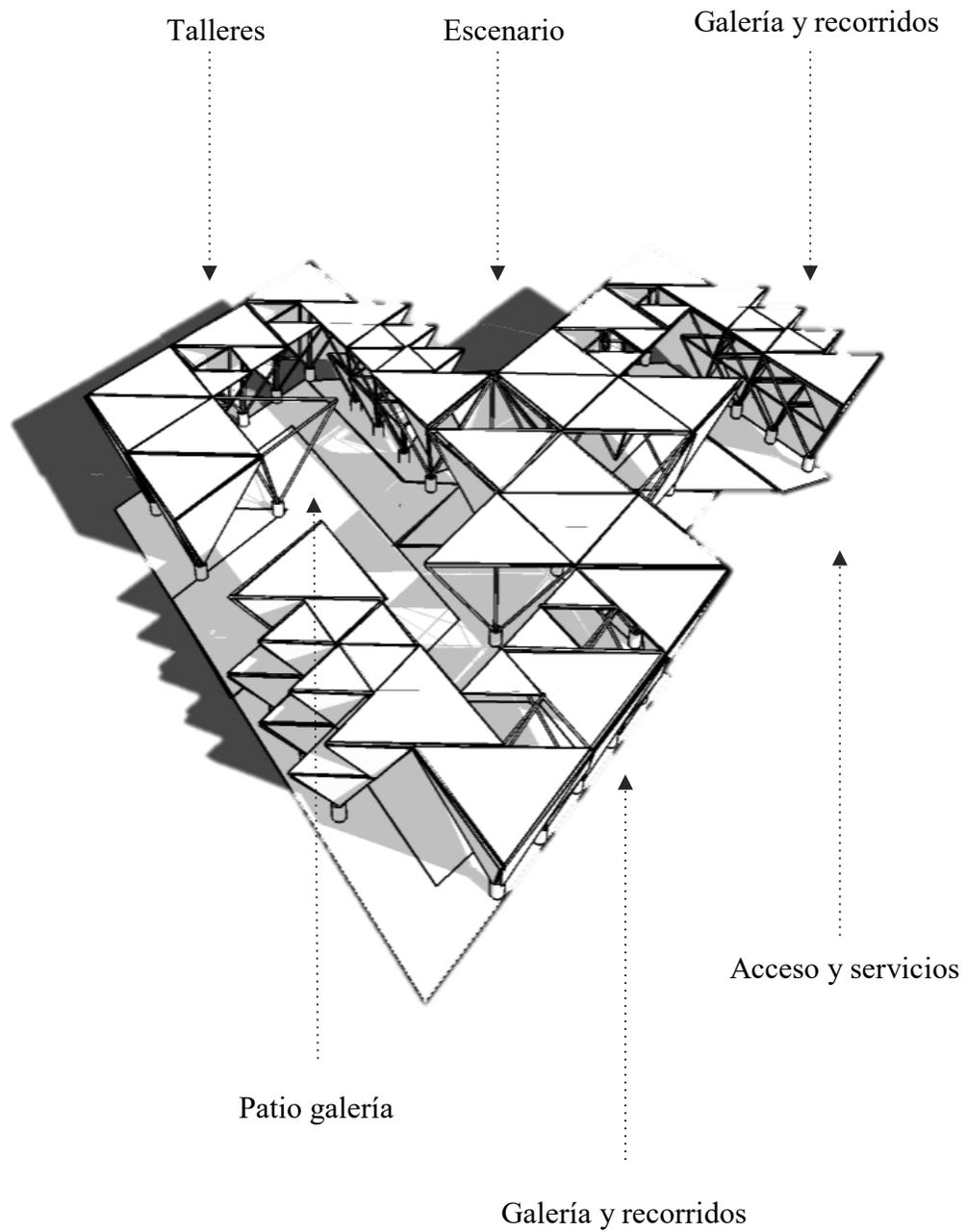


Fig. 97 | Isométrico esquemático de conjunto.

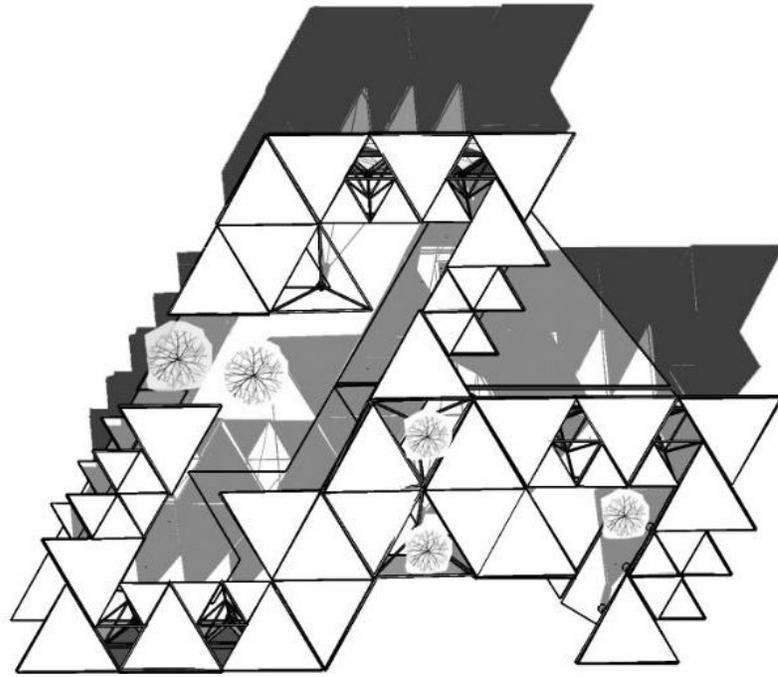


Fig. 98 | Planta esquemática de techos.

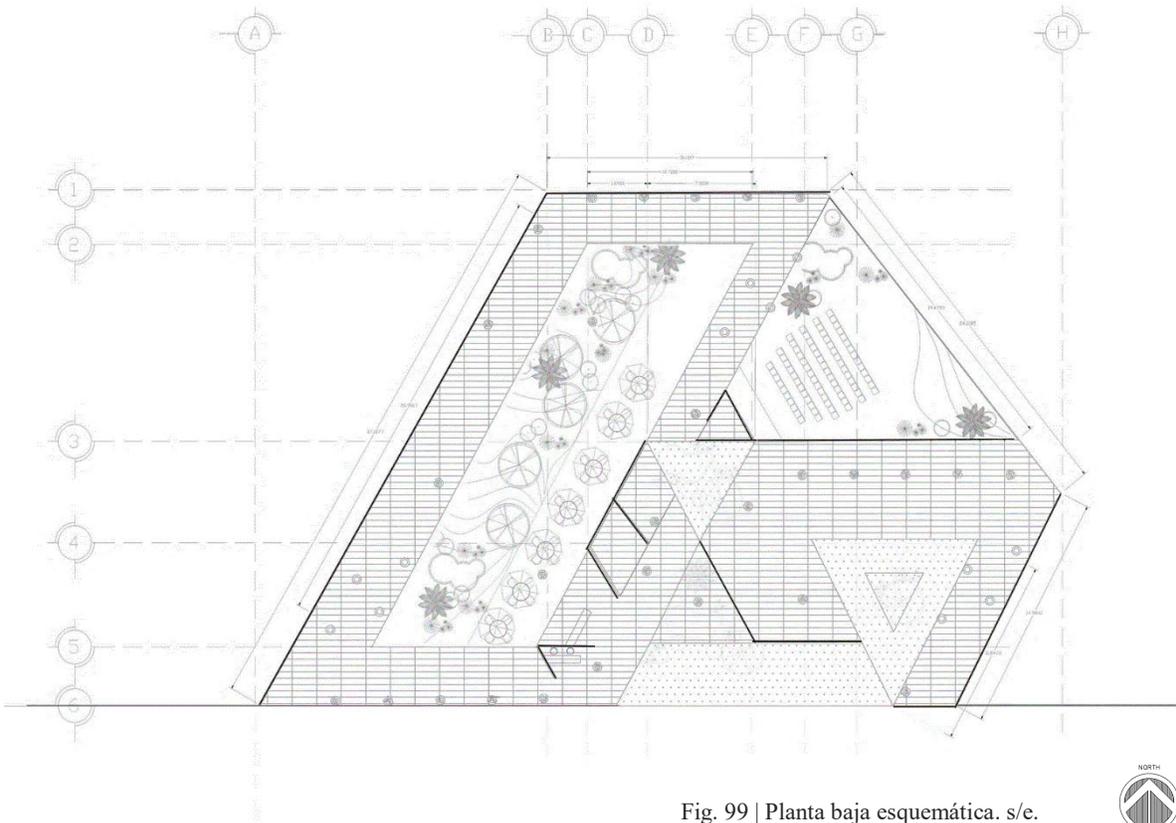


Fig. 99 | Planta baja esquemática. s/e.



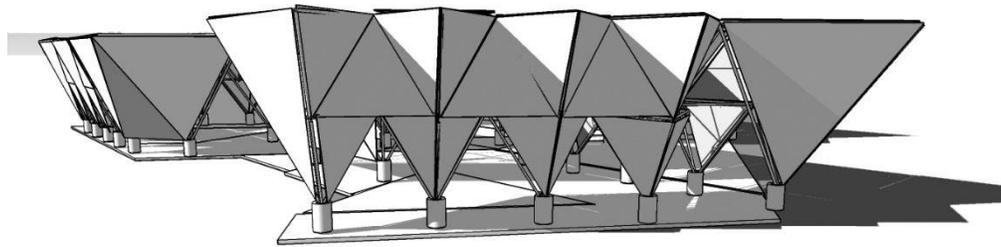


Fig. 100 | Alzado esquemático transversal.

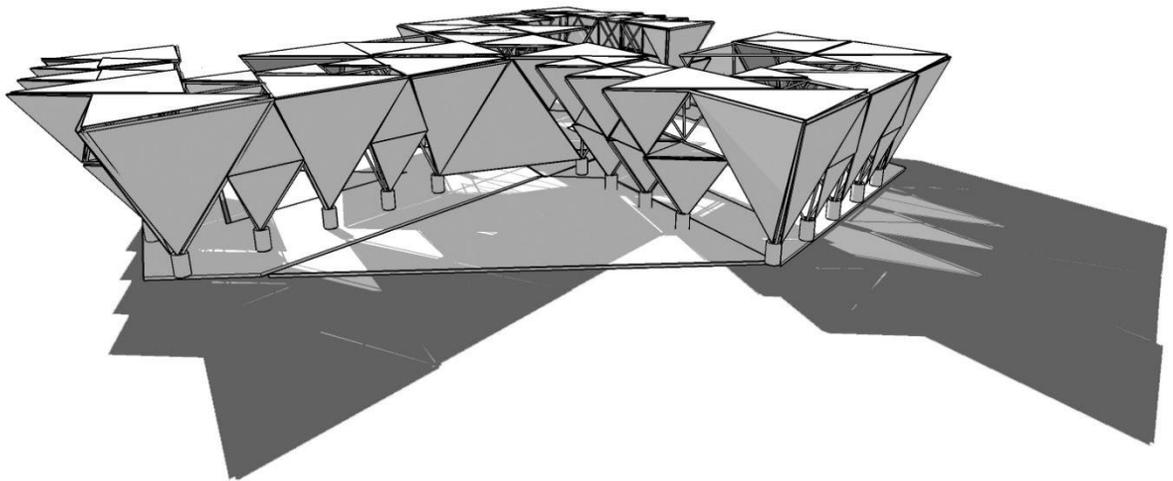


Fig. 101 | Isométrico de conjunto.

“La naturaleza no utiliza los hilos más largos para tejer sus patrones, por lo que cada pequeño trozo de su tela revela la organización de todo el tapiz”

Richard P. Feynman

Esquema de museo a una escala mayor.

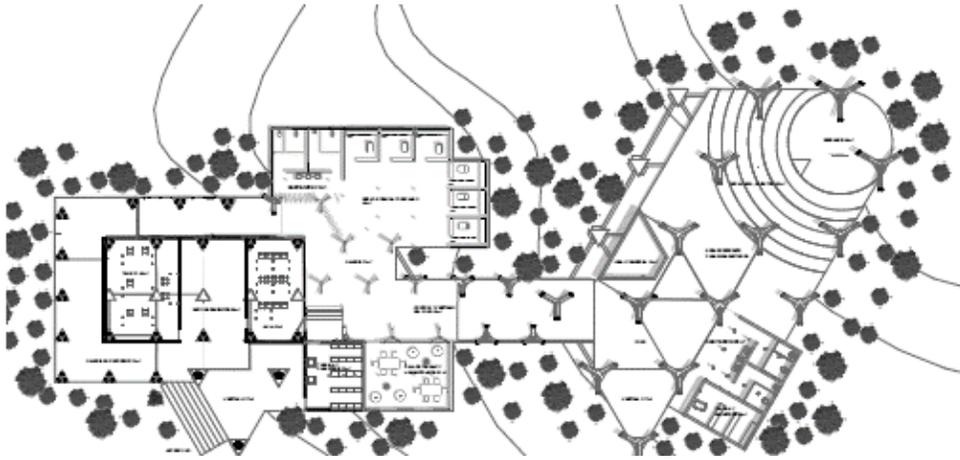


Fig. 102 | Planta baja de conjunto. s/e.

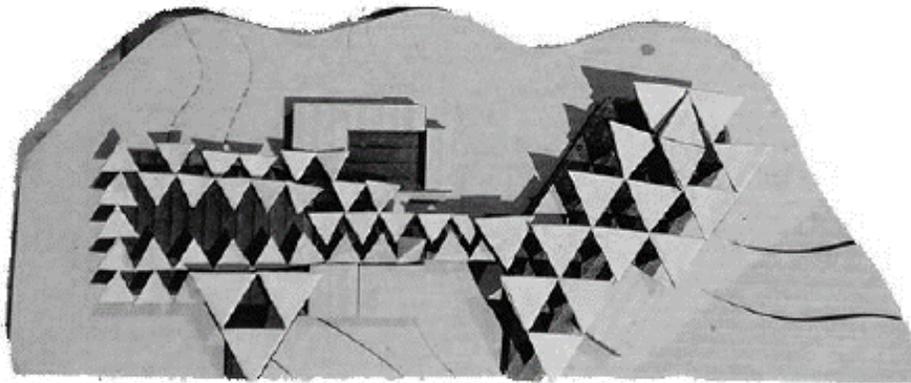


Fig. 103 | Maquetas de trabajo esc. 1:200



Fig. 104 | Vista del escenario



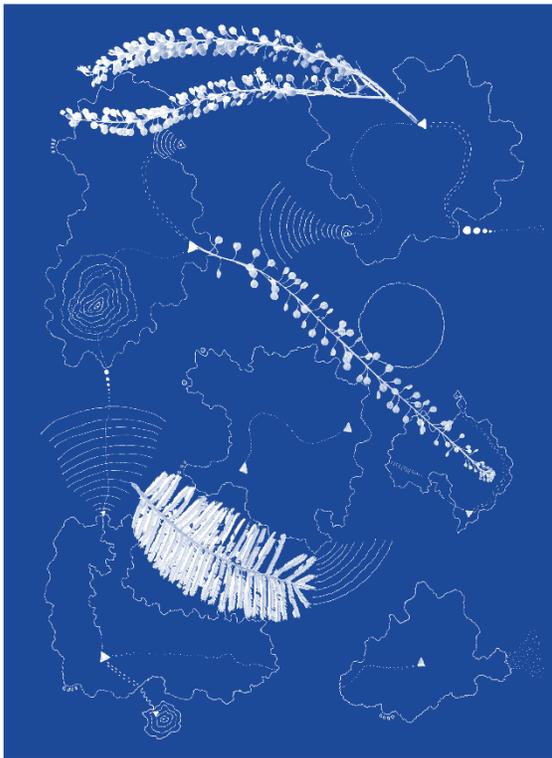
Fig. 105 | Vista del acceso al escenario.

4.3 Un recolector de historias.

La propuesta del museo propone incidir en las personas en los medios y herramientas dónde convivimos. Estar conectado al mundo digital es una realidad paralela de nuestro día a día y a su vez comenzamos a valorar cada vez más las conexiones físicas, apropiarnos del espacio público desde el goce, recreación y aprendizaje es un derecho a cuidar.

Me gustaría ver a este edificio como un ser vivo que camina por diferentes lugares, acogiendo desde su gestión virtual lo que puede maso menos esperar de sus lugares de intervención, y que, al llegar a situarse en diferentes localidades, el azar y asombro pueda tener oportunidad de aparecer con las actividades internas y exposiciones.

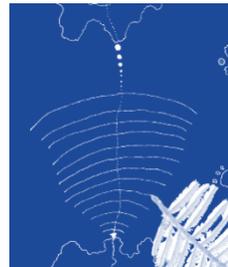
Mapa de intervenciones ficticias de un museo nómada



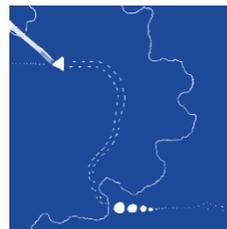
territorios



El triángulo
representa el
museo



Comunicaciones e
interacciones



Las huellas de
personas
trasladándose



Las hojas
representan la
naturaleza de cada
lugar que llega el
museo

CONCLUSIÓN.

Lo expuesto anteriormente permite concluir que nuestra condición global nos enlaza a realidades simultáneas, hoy en día nuestro desarrollo individual y colectivo nos hace participar en ciudadanías que van más allá de una nacionalidad, estamos expandiéndonos también en un mundo digital. Un mundo que ha roto fronteras físicas, permitiendo simular en un espacio no tangible nuestros saberes, identidades, ideas y participación. Ha actuado también como una herramienta positiva al enfrentarnos anteriormente a un confinamiento, permitió que el mundo de cierta forma no se detuviera del todo. Hoy en día tenemos nuevas oportunidades de modos de vida, que conforme pasa el tiempo su aceleración de crecimiento y desarrollo apunta a integrarnos cada vez más a esta realidad. Las instituciones de toda índole y en esta investigación aplicada a un museo, se han visto empujadas a participar a estos cambios, que, ejerciendo una constante actualización puede adaptarse como medio de organización, gestión y desarrollo, como se mostró en los 3 diferentes ejemplos dados, incluso antes de la aparición de la pandemia del 2020.

El reconocimiento de esta realidad y analizados los ejemplos de gestión museística que han identificado los puntos de crisis y las segregaciones de sociedades, se han apoyado del mundo digital y estudio del mismo para dar respuestas como margen de trabajo aplicado a los museos. Lo cual, además de ser subsecuente del contexto, ha buscado tomar una postura y dar propuesta para los espacios expositivos, viéndolos como punto de conexión entre sociedades y dejar atrás el entretenimiento o estados de jerarquía que pueden llegar a generar mayor segregación. Al contrario, este tipo de gestiones y propuestas tiene intenciones de integrar y entender que cada elemento participe: persona, lugar, objeto de exposición, temática a abordar, para crecer en una red que impulse la valorización de cada parte, reconoce el sistema completo, que es indispensable para su función, viéndose a sí mismo como un agente integrador de culturas propiciando la diversidad.

Las conclusiones que retomo para aplicar a desarrollo de museos son las siguientes:

- Mejoramiento y desarrollo de las instituciones de museos y grupos independientes actuando en conjunto.
- Desarrollo cultural global.
- Desarrollo cultural local.
- Dialéctica y participación activa. Conectar distintos estratos, acuerdos y trabajo en conjunto.
- Debatar y proponer nuevas soluciones a los conflictos de sociedades contemporáneas enfocadas al contexto tecnológico - social.
- Ofrecer un nuevo modelo y metodología de gestionar al desarrollo cultural.
- Propiciar autonomía a los participantes
- Dejar de mostrarse como entretenimiento y buscar más la conexión entre diferentes grupos y participantes.
- Descentralizar los proyectos de cultura.
- Abrirse a nuevas interacciones entre el público y el museo
- Trabajo en red
- Adaptarse a la vida digital.
- Aprendizaje e intercambio de saberes.

Concluyó también que además de investigar y estudiar los temas anteriores, el acto de salir a las calles y vivir tangiblemente los recorridos a museos e interactuar con las personas da un intercambio para integrar lo que se lee, lo que suponemos, ya que nos encara en un ingrediente importante para el aprendizaje, que es vivir la experiencia, habitarla. Como arquitectos el agudizar nuestros sentidos nos hace comprender el espacio que es en realidad nuestro acertijo y con esta acción tener más herramientas para indagar en las formas de composición arquitectónica, delimitando también lo que consideramos importante de las cualidades espaciales.

La cualidad de un edificio nómada implementa activaciones públicas, invita a las personas a salirse de la línea recta del cotidiano, es como un punto de quiebre con lo previsible, y aunque

comprendiendo que todo es momentáneo, la aparición de un objeto habitable que emerge invita a las personas a activarlo.

El resultado de esta hipótesis de un museo nómada fue un módulo en 3 diferentes escalas que podrían ser llevados y construidos por un grupo de personas, sin la necesidad de maquinaria pesada, al armar un módulo y poner en disposición las combinaciones del mismo pueden ofrecer espacios cerrados para recorridos, espacios abiertos contenidos por el mismo módulo. La ventaja de poder articularse libremente en el espacio puede tener el juego de instalarse tanto en plazas públicas, como llevarlo a ambientes más naturales como bosques, playas, pastizales.

Para entender esta intervención es necesario estar atentos a las condiciones climáticas, para construir el museo en la época más confortables y estables, también saber que su emplazamiento va a llevar a tomar decisiones puntuales como abrir más la fachada, cerrarla, o disponerla en la mejor orientación posible. Lo más enriquecedor que veo en espacios así, es que no están determinados a la incidencia fija de tiempo, más bien son breves, y por tanto su eficacia dependerá de su adaptación efímera.

Guardar memorias e historias, compartirlas y extenderlas, es un ejercicio común en las comunidades y significarlo con un elemento arquitectónico que se pueda activar a través de medios artísticos, borra las fronteras de pensamiento y condicionamiento que llevamos.

La vida es mutable, cambiante y con diversas cualidades que a lo largo del tiempo podremos ir descubriendo si propiciamos los espacios adecuados para ello.

BIBLIOGRAFÍA.

PÁGINAS WEB.

Abigail Quesnel. (2017). Platoon alianza creativa global. Junio 2017, de Coolhuntermx
Sitio web: <http://coolhuntermx.com/platoon/>

Andrei Saveliev (hub system). (2012). Geodesic Hub Connectors. 2016, de Domerama,
Sitio web: <http://www.domerama.com/dome-basics/geodesic-dome-hub-connectors/andrei-saveliev-hub-system/>

Bambuver. (2016). El bambú en general. 2016, de Bambuver, Sitio web:
<http://www.bambuver.com/index.php/productos/planta>

Carol Illanes y Daniel Reyes León. (Julio 2014). Matar al padre: entrevista a Gerardo Mosquera. Enero 2017, de Arte y crítica Sitio web:
<https://arteycritica.org/entrevistas/matar-al-padre-entrevista-a-gerardo-mosquera/>

Unidad 8. Contenido de una tesis:
http://ual.dyndns.org/Biblioteca/Metodologia_Investigacion/Pdf/Unidad_08.pdf

Dave Zepeda. (22 de agosto del 2016). Platoon: Entendiendo al mundo y al arte. 22 de mayo del 2017, de The city loves you Sitio web: <http://thecitylovesyou.com/urban/platoon-entendiendo-al-mundo-y-al-arte>

Elisabeth Luengo. (22 de noviembre del 2012). Los museos en la educación. El museo como Hub. Jorge Bejarano, Museo de Arte Moderno, Medellín. Enero 2017, de Espacios convergentes Sitio web: <https://espaciosconvergentes.blogspot.mx/2012/11/i-los-museos-en-la-educacion-el-museo.html>

Emilio Armando Olivo. (2014). LA ONU DECLARÓ AL BAMBÚ LA “PLANTA DEL MILENIO”. 25 de junio de 2014, de Guadua Bambú Colombia, Sitio web:
<https://guadubambucolombia.com/2014/06/25/la-onu-declaro-al-bambu-la-planta-del-milenio/>

Fernanda Ozollo, Lic. Mónica Matilla. Formulación de proyectos culturales. Primera edición. Mendoza, 2005. Publicación de la Secretaría de Extensión Universitaria y del Departamento de Educación a Distancia de la Universidad Nacional de Cuyo. Sitio web:
https://bdigital.uncu.edu.ar/objetos_digitaes/1098/fproyctosc.pdf

Hipermedula. (18 de julio del 2013). El puerto, Medellín. 17 de julio del 2017, de Hipermedula Sitio web: <http://hipermedula.org/2013/07/el-puerto-medellin/>

Jorge Bejarano Barco. (2010). Proyecto LabSurLab. 19 de julio del 2017, de Cultura digital Sitio web: <http://culturadigital.org.br/project/proyecto-laburlab/>

- Jorge Bejarano Barco. (22 de noviembre del 2012). El museo es un Hub. Mayo 2017, de Slide Share Sitio web: <https://es.slideshare.net/nuevonomada/el-museo-es-un-hub>
- José Eduardo Torres Roja. (2012). El Bambú-Guadua como material de construcción. JUEVES, 19 DE ABRIL DE 2012, de Ingeniería en Arquitectura y diseño industrial, Sitio web: http://ingenieroenarquitecturamedioambiental.blogspot.mx/2012_04_01_archive.html
- Josep Ibáñez. (2006). Global Globalización e Internet: poder y gobernanza en la sociedad de la información | Globalization and Internet: Power and Governance in the Information Society. 20 de julio del 2017, de Relaciones Internacionales, 0(4) Sitio web: <http://www.relacionesinternacionales.info/ojs/article/view/38.html>
- ICOM. (2007). Definición del museo. 24 de agosto del 2007, de Consejo Internacional de los Museos, Sitio web: <http://icom.museum/la-vision/definicion-del-museo/L/1/>
- Issu Alberto Requena. Pensar en el desarrollo cultural local. (junio 2019) sitio web: https://issuu.com/bakuna/docs/pensar_el_desarrollo_cultural_local
- Luis castro. (febrero 2014). Qué son los programas P2P y cómo funcionan. Julio 2017, de About en español Sitio web: <http://aprenderinternet.about.com/od/Multimedia/a/Que-Son-Los-Programas-P2p-Y-Como-Funcionan.htm>
- Platoon. (2016). About Platoon. November 2016, de Platoon Org. Sitio web: <http://www.platoon.org/mexico/>
- Martha Aracelia Alonso Vives. Universidad Carlos Rafael Rodríguez Rodríguez. TURISMO CULTURAL Y DESARROLLO LOCAL. XI Congreso Virtual Internacional Turismo y Desarrollo/ VII simposio virtual Internacional Valor y Sugestión del Patrimonio Artístico y Cultural (Julio 2017) sitio web: <https://www.eumed.net/libros-gratis/actas/2017/turismo/20-turismo-cultural-y-desarrollo-local.pdf>
- M.^a Soledad Gómez Vílchez. (2009). Museo P2P. 21 de julio 2009, de Mediamusea, Sitio web: <https://mediamusea.com/2009/06/12/museos-p2p/>
- New Museum. (2007). New museum as Hub museum, about. Diciembre del 2016, de New Museum Sitio web: <http://www.museumashub.org/about>
- Slide share. Resumen de la ponencia presentada en el congreso internacional los museos en la educación. Madrid España, nov 2012
Sitio web: <https://es.slideshare.net/nuevonomada/el-museo-es-un-hub>
- Toyo Ito. (1995). CIUDAD SIMULADA. Arquitectura en una ciudad simulada. Noviembre del 2014, de TECNE, Sitio web: <http://tecne.com/biblioteca/arquitectura-en-una-ciudad-simulada/>
- Verónica Chávez Aldaco. (Julio 2016). 5 puntos para entender Platoon Hub México. Noviembre 2016, de Chilango Sitio web: <http://www.chilango.com/artes/5-puntos-para-entender-platoon-hub-mexico/>

Virginia Bautista. (2016). PLATOON Cultural Development, combate cultural. Noviembre 2016, de Excelsior Sitio web:

<http://www.excelsior.com.mx/expresiones/2016/06/20/1099844>

Wikipedia. (8 julio 2017). Peer-to-peer. 10 Julio 2017 Sitio web:

<https://es.wikipedia.org/wiki/Peer-to-peer>

LIBROS.

Bernardo Martín. BORBOLETA. Montevideo, Uruguay. Zona libro. 2008

Francesco Careri. Walkspaces: El andar como práctica estética. Barcelona, España, Editorial GG. 2013

Hans Ibelings. Supermodernismo Arquitectura en la era de la globalización. Barcelona: G.G. 1990

Manuel Gausa, Vicente Guallard, Willy Müller, Federico Soriano, Fernando Porreas, José Morales. Diccionario metápolis de arquitectura avanzada. ACTAR. 2001

ARTÍCULOS Y PUBLICACIONES.

Arq. Oscar Hidalgo López. (2011). Manual de Construcción Bambú. 11 de mayo del 2011, de Universidad Nacional de Colombia. Centro de Investigación de Bambú y Madera.

Arq. Tania Cerrón Oyague. (2014). MANUAL DE CONSTRUCCIÓN DE ESTRUCTURAS CON BAMBÚ. Septiembre 2014.

Alberto Cedeño Valdiviezo y Jaime Irigoyen Castillo. (2011). EL BAMBÚ EN MÉXICO. 2016, de UAM. Arquitectura y Urbanismo.

Ana María Guasch. (2005). Una historia cultural de la posmodernidad y del poscolonialismo. Lo intercultural entre lo global y lo local. Junio 2005, de Artes la Revista, Universidad de Antioquia, Facultad de Artes.

Bamboo Space. (2004). Bambú: Recurso Sostenible para estructuras especiales. 2004, de la Universidad Nacional de Colombia. Medellín.

José Sánchez Maldonado, Susana Cabrera Yeto, Ana María Sánchez Tejada. Economía de la Cultura y desarrollo local. XIII Encuentro de economía pública. Almería 2006.

Nicholas Sócrates. (2012). Bamboo Construction. 2012, de Nick Socrates Contemporary Paintings.

República de Perú. (16 de febrero del 2012). Norma 465SDS-011-2012 Norma técnica para construcciones con bambú. 2016, de PerúBambu.

TESIS.

Jonathan Xavier Cabezas Bohórquez. (Complejo recreacional ecoturístico con criterios morfológicos y orgánicos utilizando caña bambú ubicado en la comuna la Aguadita, parroquia colonche cantón Santa Elena provincia de santa Elena para el año 2014). Guayaquil – Ecuador, de UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL FACULTAD DE ARQUITECTURA Y URBANISMO Sitio web:
file:///C:/Users/Sandra/Downloads/TESIS_COMPLEJO.pdf

Student: Chris Davies Supervisor: Pete Walker. (2008). Bamboo connections. 2008, de Department of Architecture and Civil Engineering The University of Bath Sitio web:
<file:///C:/Users/Sandra/Downloads/132409345-Bamboo-Connections.pdf>

Thalía Ramírez Martínez. ¿La no ciudad? CDMX Tesis Facultad de Arquitectura UNAM.2016.

REVISTA DIGITAL E IMPRESA.

Alejandra Villasmil y Diego Parra. (enero 2017). El museo como Hub social, entrevista a Agustín Pérez Rubio. Junio 2017, de Artishock, Revista de Arte Contemporáneo Sitio web:
<http://artishockrevista.com/author/alejandra-villasmil-y-diego-parra/>

Baeza R., Manuel Antonio, Globalización y homogeneización cultural Sociedad Hoy [en línea] 2006, (Primer semestre): [Fecha de consulta: 20 de julio de 2017] Disponible en:<<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=90201002>> ISSN 0717-3512

Barcelata Eguiarte, Diana Elena; (2010). El museo y su arquitectura. Del espacio arquitectónico al espacio de significación. Revista de Arquitectura, enero-diciembre, 68-78.

Freitag, Vanessa; Morales Carmona, Imylce; (2014). Los Museos en el Siglo XXI: nuevos retos, nuevas oportunidades. *Revista Digital do LAV*, abril-, 30-49.

Gerardo Mosquera. Un espacio de Ficción- El museo como Hub: una utopía práctica. 2013. Revista código 74.

Lattanzi, Vito; (2010). Patrimonios, museos y desarrollo local. Sphera Pública, Sin mes, 61-73.

Molano L., Olga Lucía; (2007). Identidad cultural un concepto que evoluciona. *Revista Opera*, mayo-Sin mes, 69-84.

Scheiner, Tereza Cristina; (2008). El mundo en las manos: museos y museología en la sociedad globalizada. Cuicuilco, septiembre-diciembre, 17-36.

Sordo Ibáñez, Laura; (2015). Arquitecturas fugaces. *Revista AUS*, enero-junio, 62-67.

PERIÓDICOS.

ARTURO JIMÉNEZ. (2007). Analizan los retos para los museos del siglo XXI y cómo integrar una red en América Latina. *La Jornada*, 12

Virginia Bautista. (2016). Platoon. Combate cultural. *Excelsior*, 1.

Virginia Bautista. (2016). Platoon. El tiempo de la cultura. *Excelsior*, 3.

VÍDEOS.

Gerardo Mosquera [Centro José Guerrero]. (2014). Entrevista a Gerardo Mosquera realizada por Carlos Garrido (Dpto. de Historia del Arte de la Universidad de Granada) dentro del marco de Lecciones de Cultura Visual en el que Mosquera participó con la conferencia: "Adiós a la Antropofagia: Arte, internacionalización y dinámicas culturales". [Archivo de vídeo]. Recuperado de: <https://vimeo.com/81245372>

Jorge Bejarano Barco [Museomusac]. (21 de septiembre del 2014). Conferencia de Jorge Bejarano Barco en "IV Encuentro sobre Redes Sociales en museos, centros de arte y producción" MUSAC. [Archivo de vídeo]. Recuperado de: <https://vimeo.com/107288884>

Mariana H. [Excelsior TV]. (28 de septiembre del 2016) Platoon Hub México, una incubadora de proyectos culturales. [Archivo de vídeo]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=Oxnd4YN-oc8>

M.^a Soledad Gómez Vílchez [TEDx Talks]. (17 de octubre del 2011) Nuevas fronteras en la cultura el reto de la innovación: M.^a Soledad Gómez Vílchez at TEDxLaRioja. [Archivo de vídeo]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=EizDDfCm-oI>

CRÉDITO DE IMÁGENES.

Fig. 1 | Dibujo. Mapa de intervenciones ficticias de un museo nómada. Formato: pluma sobre papel, hojas silvestres recolectadas en México y Hoja se árbol. Elaboración propia. 2023

Capítulo 1. Operación y función de museos contemporáneos

1.1. Museo y determinantes contemporáneas.

Fig. 2 | Mapa museo. Formato digital. Elaboración propia. 2023

Fig. 3 | Mapa 2 museo. Formato digital. Elaboración propia. 2023

Fig. 4 | Cartel digital. Bauhaus 1923 Weimar, Alemania

Foto recuperada de Internet: Pinterest <https://www.pinterest.es/pin/536421005614016509/>

Fig. 5 | Cartel digital. Exposición general española -Sevilla-Barcelona 1928/1929 Rafael Penagos. Foto recuperada de Internet: Pinterest

<https://www.pinterest.es/pin/352828952040702584/>

Fig. 6 | Cartel digital. Teatro museo Figueras 1974 Salvador Dalí

Imagen tomada de: <https://www.tallerdelprado.com/obra-de-arte/teatro-museo-figueras-8/?v=0b98720dcb2c>

Fig. 7 | Cartel digital. Fundación Joan Miro, Barcelona España 2019 Lina Bo Bardi

Foto recuperada de Internet: <https://www.fmirobcn.org/ca/exposicions/5747/lina-bo-bardi-dibuixa>

Fig. 8 | Instituto Cervantes de Brasilia 2022 Niemeyer-Danza Vega

Foto recuperada de Internet: <https://www.correioabraziliense.com.br/diversao-e-arte/2022/04/5003992-exposicao-no-df-celebra-niemeyer-com-fotos-de-bailarinos-em-brasilia.html>

1.2. Globalización, identidad y cultura.

Fig. 9 | Ciudad de México. Francis Alÿs *Cuentos patrióticos* (1997)

Foto recuperada de Internet: <https://gastv.mx/francis-aly-s-en-la-ciudad-de-mexico/>

Fig. 10 | “Muro ‘sube y baja’” (“Teeter Totter Wall”) 2019

Foto recuperada de Internet: <https://www.travesiasdigital.com/noticias/teeter-totter-wall-el-parque-de-subibajas-en-la-frontera/>

Fig. 11 | Maqueta “Muro ‘sube y baja’” (“Teeter Totter Wall”) 2019

Foto recuperada de Internet: <https://lasillarota.com/estados/2019/7/29/fotogaleria-juegan-al-sube-baja-entre-muro-de-cd-juarez-el-paso-193478.html> Autor: Christian Torres Chávez

Fig. 12 | Maqueta “Muro ‘sube y baja’” (“Teeter Totter Wall”) 2019

Foto recuperada de Internet: <https://www.travesiasdigital.com/noticias/teeter-totter-wall-el-parque-de-subibajas-en-la-frontera/>

Fig. 13 | Imagen de documental. *Marea humana* (*Human Flow*), 2019, Ai Weiwei

Foto recuperada de Internet: <https://viennawurstelstand.com/event/human-flow-von-ai-weiwei-special-screening-im-filmcasino/>

1.3. Capitalización de la cultura Industrias culturales IC.

Fig. 14 | Pesebre. Tilcara, Argentina, 2017. Fotografía propia.

Fig. 15 | Llama. Purmamarca, Argentina, 2017. Fotografía propia.

- Fig. 16 | Murales. Valparaíso. Chile, 2017. Fotografía propia.
Fig. 17 | Casas. Valparaíso. Chile, 2017. Fotografía propia.
Fig. 18 | Candombe, Montevideo, Uruguay, 2016. Fotografía propia.
Fig. 19 | Candombe, Montevideo, Uruguay, 2016. Fotografía propia.
Fig. 20 | Iglesia, Xiloxochico, Cuetzalan, Puebla, México. 2017. Fotografía propia.
Fig. 21 | Mercados. Oaxaca. 2017. Fotografía propia.

Capítulo 2. Casos de estudio, gestión en museos contemporáneos.

2.1.1. Desarrollo de museo como HUB.

Fig.22 | Mapa de Países integrados a Museum as HUB, New Museum, NY.
Imagen tomada de Internet e intervención propia

2.1.2. Museo de arte moderno de Medellín Colombia y su impacto social.

Fig. 23 | Exterior del Museo de Arte Moderno de Medellín, Colombia. Foto recuperada de Internet: <https://www.archdaily.mx/mx/866953/nuestros-lectores-recomiendan-50-obras-de-arquitectura-en-colombia>

2.2. Museo Abierto. Redes p2p y Web 2.0.

Referente: Mediamusea, M.^a Soledad Gómez Vílchez.

Fig. 24 | Tabla comparativa de museos tradicionales y museos abiertos. Tomada de Internet, Mediamusea.

2.3.1 The global creative Alliance.

Platoon en Seúl.

Fig. 25 | Vista del exterior. Foto recuperada de: <http://www.archdaily.com/27386/platoon-kunsthalle-graft-architects>

Fig. 26 | Activación: Performance. Foto recuperada de:
https://www.facebook.com/pg/platoon.seoul/photos/?ref=page_internal

Fig. 27 | Activación: desfile. Foto recuperada de:
https://www.facebook.com/pg/platoon.seoul/photos/?ref=page_internal

Fig. 28. Eventos realizados en 2009, Moda, música y performance. Foto recuperada de:
https://www.facebook.com/pg/platoon.seoul/photos/?ref=page_internal

Fig. 29 | Activación: Música.

Fig. 30 | Activación: Trabajo colaborativo.

Fig. 31 | Activación: Performance.

Fig. 32 | Activación: Proyecciones.

Fig. 33 | Eventos realizados en 2009, Charlas, música, cine, teatro y trabajo colaborativo.

Fotografías 29- 33 recuperadas de:

https://www.facebook.com/pg/platoon.seoul/photos/?ref=page_internal

2.3.2. The global creative Alliance.

Platoon en Berlín

Fig. 34 | Acceso principal. Foto recuperada de internet: <http://www.archdaily.mx/mx/02-220126/sala-de-arte-platoon-berlin-platoon-cultural-development>

Fig. 35 | Vista del proceso de montaje

Fig. 36 | Vista del proceso de montaje

Fig. 37 | Vista del proceso de montaje

Fig. 38 | Vista Activación del museo

Fig. 39 | Vista interior. Fotografías 31-35 recuperadas de: <http://www.archdaily.mx/mx/02-220126/sala-de-arte-platoon-berlin-platoon-cultural-development>

Fig. 40 y 41 | Oficinas. Fig. Bar. Fotografías recuperadas de: <http://www.archdaily.mx/mx/02-220126/sala-de-arte-platoon-berlin-platoon-cultural-development>

2.3.3. The global creative Alliance.

Platoon Hub México

Fig. 42 | Diálogos, Acuerdos de trabajo. Foto recuperada de internet:

<https://coolhuntermx.com/platoon/>

Fig. 43 | Espacio de exhibición Col. Juárez. Foto recuperada de internet:

<http://www.excelsior.com.mx/expresiones/2016/06/20/1099844>

Capítulo 3. Exploración arquitectónica hacia un museo nómada

3.1. La exploración del museo.

Fig. 44 | Dibujo: ideas sobre explorar un museo. Pluma sobre papel mantequilla. Elaboración propia. 2023.

Fig. 45 | Ruta de visitas a museos. Pluma sobre papel mantequilla. Elaboración propia. 2023.

Fig. 46 | Diagrama de intercambio de ideas en un museo. Pluma sobre papel mantequilla. Elaboración propia. 2023.

Fig. 47 | Dibujo: Conexiones y saberes. Pluma sobre papel mantequilla. Elaboración propia. 2023.

3.2. ¿Cómo se interpreta el espacio físico de un museo?

Fig. 48 | Imagen recuperada de internet «*Architecture without Architects*» (1964) de Bernard Rudofsky <https://cajondearquitecto.com/2013/12/18/visual-architecture-without-architects/>

Fig. 49 | Vista frontal, maqueta papel kraft. Elaboración propia. 2016

Fig. 50 | Vista en planta, maqueta papel kraft. Elaboración propia. 2016

Fig. 51 | Vista en planta, estructura, maqueta papel kraft. Elaboración propia. 2016

Fig. 52 | Vista frontal, estructura, maqueta papel kraft. Elaboración propia. 2016

Fig. 53 | Vista Isométrico, maqueta papel kraft. Elaboración propia. 2016

Fig. 54 y 55 | *Sculptural Cedar*. Giles Miller. Fotografías recuperadas de internet: <https://www.fubiz.net/2016/09/15/sculptural-cedar-installation-in-the-middle-of-nature/>

Fig. 56 | Detalle del tejido de los arcos, maqueta papel kraft. Elaboración propia. 2016

Fig. 57 | Disposición de arcos separados, maqueta papel kraft. Elaboración propia. 2016

Fig. 58 | Vista frontal, maqueta papel kraft. Elaboración propia. 2016

Fig. 59 | Vista escamas, maqueta papel kraft. Elaboración propia. 2016

Fig. 60 | Frei Otto. Foto tomada de Internet:

<https://mayrachavezhernandez.wordpress.com/frei-otto/>

Fig. 61 | Pasarela BAUBOTANIK, Biodiseño de inspiración botánica, 2005, Dr. Ferdinand Ludwig. Foto tomada de Internet: <https://www.archdaily.mx/mx/979485/baubotanik-el-sistema-de-diseno-de-inspiracion-botanica-que-crea-edificios-vivos>

Fig. 62 | Cubierta, maqueta papel kraft y cartón gris. Elaboración propia. 2016

Fig. 63 | Cubierta y base de triángulo, maqueta papel kraft y cartón gris. Elaboración propia. 2016

Fig. 64 | Elemento armado, maqueta papel kraft y cartón gris. Elaboración propia. 2016

Fig. 65 | Elemento armado, maqueta papel kraft y cartón gris. Elaboración propia. 2016

Fig. 66 | Bird Observation Tower | gmp · von Gerkan, Marg and Partners Architects | Photograph by Heiner Leiska. Foto tomada de Internet:

<https://archello.com/story/1693/attachments/photos-videos/2>

Fig. 67 | Vista módulos, maqueta madera. Elaboración propia. 2016

Fig. 68 | Vista módulos 2, maqueta madera. Elaboración propia. 2016

Fig. 69 | Vista formando columnas, maqueta madera. Elaboración propia. 2016

Fig. 70 | Vista detalles de uniones, maqueta madera. Elaboración propia. 2016

Fig. 71 | Vista módulos 3, maqueta madera. Elaboración propia. 2016

Fig. 72 | Vista formando arcos, maqueta madera. Elaboración propia. 2016

Fig. 73 | Vista formando columnas 2, maqueta madera. Elaboración propia. 2016

3.2. Cualidades del museo.

Fig. 74 | Paisaje imaginario de cualidades para el museo. Pluma sobre papel mantequilla. Elaboración propia. 2023.

Fig. 75 | Zompante, colorín. *Erythrina sp.* Cecilia Salcedo. Del libro: La espina y el fruto. Jardín Etnobotánico de Oaxaca, pág. 14, editorial Artes de México, año 2006. Foto recuperada de internet:

<https://www.sinembargo.mx/06-10-2019/3656392/comments>

Fig. 76 | Cecilia Salcedo. Del libro: La espina y el fruto. Jardín Etnobotánico de Oaxaca, pág., editorial Artes de México, año 2006. Foto recuperada de internet:

<https://sucedioenoxaca.com/2017/06/18/abre-ver-con-el-alma-escribir-con-la-mirada-de-cecilia-salcedo/>

Fig. 77 y 78 | Frei otto Foto recuperada de internet:

Fig. 79 | Haus Rucker Co., Oasis no. 7, installed at documenta 5, Kassel, Germany, 1972. Foto recuperada de internet: <https://www.pinterest.es/pin/397090892120802683/>

Fig. 80 | Artwork by Nancy Brooks Brody. Mercé Dibujo, 2011. Tinta sobre papel periódico 11 x 8 1/2 pulg. Foto recuperada de internet: <http://www.nancybrooksbrody.com/merce5>

Fig. 81 | Artwork by Nancy Brooks Brody. Foto recuperada de internet: <https://www.pinterest.es/pin/324329610670457878/>

Fig. 82 | Plastique Fantastique / Loud Shadows / 2017 / Image © Marco Canevacci. Foto recuperada de internet: <https://realismoutopico.tumblr.com/post/185009344957/plastique-fantastique-loud-shadows-2017>

Capítulo 4. Propuesta conceptual de un museo nómada.

4.1. Propuesta conceptual de gestión. Plataforma digital.

Fig. 83 | Tabla de estructura de gestión del museo nómada. Formato digital. Elaboración propia. 2023.

Fig. 84 | Funcionamiento de gestión del museo nómada. Formato digital. Elaboración propia. 2023.

Fig. 85 | Ciclo de vida del museo nómada. Formato digital. Elaboración propia. 2023.

4.2. Propuesta de plataforma itinerante.

Fig. 86-88 | Módulos generadores del museo nómada. Formato digital. Elaboración propia. 2016.

Fig. 89 | Elementos que conforman el módulo. Formato digital. Elaboración propia. 2016.

Fig. 90-93 | Conexiones entre elementos. Formato digital. Elaboración propia. 2016.

Fig. 94 | Ensemble de módulos y tipos de uniones entre ellos. Formato digital. Elaboración propia. 2016.

Fig. 95 | Alzado esquemático longitudinal. Formato digital. Elaboración propia. 2016.

Fig. 96 | Alzado esquemático transversal. Formato digital. Elaboración propia. 2016.

Fig. 97 | Isométrico esquemático de conjunto. Formato digital. Elaboración propia. 2016.

Fig. 98 | Planta esquemática de techos. Formato digital. Elaboración propia. 2016.

Fig. 99 | Planta baja esquemática. s/e. Formato digital. Elaboración propia. 2016.

Fig. 100 | Alzado esquemático transversal. Formato digital. Elaboración propia. 2016.

Fig. 101 | Isométrico de conjunto. Formato digital. Elaboración propia. 2016.

Fig. 102 | Planta baja de conjunto. s/e. Formato digital. Elaboración propia. 2017.

Fig. 103 | Maqueta de trabajo esc. 1:200. Papel Kraft y corrugado. Formato digital. Elaboración propia. 2017.

Fig. 104 | Vista del escenario. Formato digital. Elaboración propia. 2017.

Fig. 105 | Vista del acceso al escenario. Formato digital. Elaboración propia. 2017.

Fig. 106 | Dibujo. Mapa de intervenciones ficticias de un museo nómada. Formato: pluma sobre papel, hojas silvestres recolectadas en México y Hoja se árbol. Elaboración propia. 2023