

BAÚL DE LOS RECUERDOS, TÓTEM Y PRISMAS EN EL MHNCA

Daniela Arévalo Mendoza
Francisco Javier Valdez Ventura

Diseño de la Comunicación Gráfica

A PARTIR DE UNA COMBINACIÓN de texturas y figuras que se entrelazan o se desplazan, alumnos de la Licenciatura en Diseño Industrial, División de Ciencias y Artes para el Diseño (CyAD), UAM Xochimilco, participaron en la exposición Patrimonio y biodiversidad. 50 Aniversario, misma que forma parte de la conmemoración (por ese mismo periodo de existencia) del Museo de Historia Natural y Cultura Ambiental (MHNCA). El trabajo, consistió en la elaboración de cinco diferentes piezas de exhibición agrupadas bajo títulos como: "Baúl de los recuerdos", "Tótem" y "Prismas". Los estudiantes pertenecientes al último trimestre del periodo 15-I fueron guiados por la maestra Berthana María Salas Domínguez y Roberto García Sandoval. A continuación, los protagonistas de esta feliz aventura nos cuentan más sobre su proyecto.





Fotografías: Berthana Salas

ED: ¿Que nos puede relatar sobre esta participación? ¿Como surgió este proyecto?

BAS: Todo surgió a partir del interés del propio museo. Ellos se acercaron a la carrera de Diseño Industrial, solicitando apoyo para la intervención en trabajos que ellos tenían en su momento. Obviamente estos procesos son largos, y la invitación surgió desde hace casi un año. Entonces, cuando la solicitud llegó a manos del coordinador de la carrera (el maestro Leonardo Adams Javier), este nos hizo extensiva la invitación. Obviamente se nos hizo un proyecto de lo más interesante, al cual de inmediato dijimos que sí. La siguiente fase fue ponerse en contacto con las autoridades del museo, aunque en ese momento estaban pasando por un cambio de mando, y tuvimos que tener dos o tres reuniones previas para poder entender lo que ellos requerían. Una vez ya con las nuevas autoridades, nos platicaron lo que solicitaban para participar en la sala de exposición temporal para festejar los 50 años del MHNCA. En resumen, nos pidieron la elaboración del diseño de algunos elementos para la exhibición.

ED: ¿Cómo seleccionaron a los alumnos participantes y cuál fue el proceso?

BAS: Los dos profesores a cargo, conducíamos a los dos grupos de terminal y entonces decidimos unirlos. En esta etapa ellos suelen elaborar su proyecto terminal, mientras que adicionalmente nosotros manejamos un sistema al que llamamos "El despacho". Mediante este, la idea es poner en marcha un simulador laboral. Al azar se crean equipos (entre alumnos pertenecientes a dos grupos), y entonces, por ejemplo, se sacan equipos de cuatro personas. Es como cuando entras a trabajar, que te puede tocar con cualquiera (alguien que te cae bien o que te cae mal; alguien que no sabe trabajar o que sí sabe; alguien más líder...). Ellos tienen que formar un despacho con nombre e imagen y todo. Y es a partir de ahí que se les plantean diferentes proyectos. Aprovechando esto, en esta ocasión planteamos el proyecto del MHNCA. Así, cuando nos acercamos nuevamente al museo, nuestros alumnos se presentaron ya como despacho y llegaron (cada equipo) con un proyecto previo, o sea con las primeras propuestas de diseño; si bien antes hicimos una visita y ya con eso se empezó a trabajar con los 11 despachos. **Llevamos así adelante la idea de que nuestros alumnos se enfrenten a la realidad del campo laboral.** Para esto se maneja un convenio entre la Universidad y la Institución, y de esta manera quedan acordadas (y concluidas) las cosas.

ED: En concreto, ¿qué era lo que requería el museo?

BAS: Bueno el museo nos pidió dos proyectos. Al principio, uno que involucraba diseñar, en las áreas exteriores, juegos para los niños. Ello porque sucede que los pequeños llegan con mucha energía y después no se están quietos en el museo. Existe una problemática importante y es que actualmente los niños están acostumbrados a que los museos infantiles sean interactivos, pero en el MHNCA no se puede tocar... Ligado con ello, lo otro que nos pidieron fue diseñar algunos módulos de exhibición que justamente fueran interactivos, para que los chiquitos pudieran tocar algo en ciertos puntos de la exposición. Eso fue solo el principio, pues además había que plantearse el seguir el guion científico para la conmemoración de los 50 años, mismo que incluye cómo se forman los museos de ciencias naturales en el mundo, la situación en México, con qué animales cuenta nuestro país desde el Pleistoceno, etcétera. Ante este panorama, los alumnos se dividieron los proyectos por temas que atendieran a ese guion, y así fueron fluyendo las propuestas.





El túnel. Fotografías: Rigel Covarrubias

ED: ¿Hasta dónde llegó el proceso con los alumnos?

BAS: En lo que fue el proyecto: presentaciones previas, bocetos, ilustraciones, todos los despachos tuvieron el visto bueno. Desafortunadamente, por la inexperiencia de los chicos, por la premura en los tiempos de entrega, o por los sucesos vividos en la misma universidad, de los 11 proyectos, se escogieron solo 7. Pero los equipos que quedaron fuera, se integraron a los equipos encargados de los proyectos que se tenían que entregar. De ahí fue que de esos 7 proyectos finales, llegaron a su plena conclusión 5. Los que fueron expuestos.

ED: ¿Cuáles son estos proyectos y en qué consiste cada uno de ellos?

BAS: El primer proyecto, "El baúl"; es un gabinete de curiosidades. Es el que se encuentra exactamente en la entrada de la exposición. Los propios alumnos fabricaron el mueble y el escritorio. Todos los cortes se hicieron aquí en la UAM-X, en las máquinas del taller. Lo que se llegó a hacer allá fue solo montar.

En cuanto a "El volcán", se tuvo que pedir la ayuda de un fotógrafo profesional, para poder obtener fotos de un huipil. Acudimos al Instituto Nacional Indigenista para poder fotografiarlo, pero fuimos advertidos de que no podíamos tocar la pieza. Ellos eran quienes manipulaban el huipil para las tomas.

Para "El túnel" invertimos dos semanas trabajando jornadas enteras, pero constituyó una muy buena experiencia para los alumnos, al trabajar ya en condiciones reales.

“El tótem” se colocó en la parte final del recorrido, debido a que como ya se dijo el museo pide que no se toque nada, pero esta pieza constituye la gran excepción, pues fue generada específicamente para tocarse. La idea original fue ponerle texturas a los animalitos para que los niños reconocieran las “pieles” del jaguar, un ave o un cocodrilo. Se pensó en usar pieles reales o bien sustituir los faltantes con impresión en vinil.

En cuanto a “Los prismas” estos quedan ya como un espacio de montaje permanente; solo se le cambian las imágenes.

ED: ¿Qué expectativas y qué logros derivaron entonces de estos proyectos?

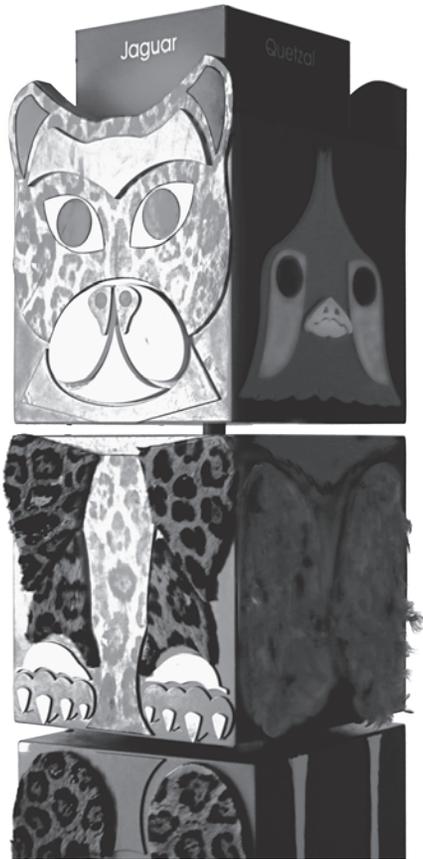
BAS: Por supuesto, para los alumnos no es lo mismo el simplemente obtener una calificación, que manejar un proyecto como tal, pues aquí el museo pone los recursos, manda el material, y ellos tienen que trabajar construyendo lo diseñado.

Ahora, no es la primera experiencia que tenemos con este sistema de trabajo; esta **es la tercera réplica que tenemos. En las anteriores trabajamos con un fabricante de robots** como material didáctico. Se nos pidió participación para elaborar un prototipo que auxiliara al fabricante a ofrecer mayor conocimiento sobre la robótica, aunque para niñas, digamos de 7 a 9 años. Para el ganador, el fabricante se comprometió a comprar ese proyecto, lo cual cumplió. Entonces, esa también es la parte que estamos buscando: que los chicos se integren a una realidad. De esta manera, al estar los alumnos en el museo debían de cumplir con una serie de requisitos de presencia, de puntualidad y de rendimiento, y ya nos simplemente preocuparse porque les pusieran “falta” o asistencia, sino más bien era verlos comprometidos con el trabajo.

Baúl de los recuerdos



Tótem



ED: ¿Cuáles fueron otras dificultades para concluir con éxito el proyecto?

BAS: Algunos paros en la universidad nos retrasaron, así que tuvimos que idear un plan pidiendo que el museo mandara camionetas para transportar todo el trabajo que se tenía avanzado (fueron dos horas de jugar "Tetris" para que todo lograra entrar en el transporte); y tuvimos que terminarlo en el museo, donde, por cierto, la iluminación no era muy buena.

Los muebles fueron trasladados, previamente protegidos, en camionetas que no eran las adecuadas, pero eran las únicas con que contaba el museo. Ya en el museo, por supuesto no existían las mismas condiciones de trabajo que en el taller. No olvidemos que es parte del patrimonio nacional, así que en el exterior del recinto se tuvieron que acondicionar áreas de trabajo en las que, además, se tenía prohibido ensuciar; se tenían que mantener un área limpia y ordenada, que tampoco estorbara a otras personas. Y algo que no debían olvidar los estudiantes era cuidar el código de comportamiento.

El lugar de trabajo aportó también un nuevo problema, el clima, pues el museo sufre problemas de humedad. Por las condiciones en las que se encuentra llega a veces a inundarse; sin embargo, se protege con lonas a las salas, y a ciertas piezas exhibidas que requieren más cuidado.

No obstante, y pese a los inconvenientes, se cumplieron los propósitos del proyecto y, ante todo, se aprendió a trabajar en equipo. Se creó gran empatía, no solo entre los compañeros estudiantes, sino también para con los colaboradores externos.

Entre las anécdotas divertidas recordamos el arribo de un bisonte de aproximadamente 400 kilos al museo, y aunque ajeno al trabajo que realizaban, un grupo de estudiantes ayudó a que lograra entrar el animal.

Trabajar en el museo, también les brindó la oportunidad de aprender cómo se montan otras exposiciones; cómo se arman los dioramas, etcétera; creo que ese fue uno de los privilegios de estar ahí.

A los alumnos se les pidió también un estudio de cotización de material (obviamente dejando de lado la mano de obra), mismo que los coordinadores del proyecto debían entregar, a su vez, al Museo, pero como es de humanos errar, por ejemplo olvidaron incluir en sus cotizaciones cosas pequeñas como lijas, thinner y estopa. Aprendiendo entonces, de la "mala manera", a que en una cotización cuenta hasta el mínimo detalle.

ED: ¿Hubo algo por lo que usted diría que sin eso no se hubiera podido lograr?

BAS: Todos los involucrados debíamos olvidar a la familia y las cosas exteriores. Sin el compromiso de la mayoría no hubiera funcionado. Son proyectos difíciles, pero lo que importa es la experiencia que al final ganan los alumnos, y cumplir con las expectativas de calidad de trabajo que exigen las instituciones, como esta con la que trabajamos.

El volcán



ED: ¿Y con qué tipo de materiales trabajaron?

BAS: Principalmente con tableros o madera del tipo MDF (Medium Density Fibreboard) y acrílico, ya que estos eran los únicos materiales que el museo podía ofrecer; lo cual obligó a que otra vez los alumnos se enfrentaran con la realidad de entregar un producto de buena calidad únicamente con los materiales que estuviesen disponibles.

ED: ¿Y la conclusión de este proyecto para los alumnos corresponde la evaluación de un trimestre?

BAS: No; cada uno de ellos, aparte, tienen su proyecto terminal. Este proyecto, en específico, inició en el trimestre 13-P, en el que la carrera apoyó a los alumnos de décimo trimestre con un viaje. En él se les llevó a conocer los museos interactivos de Querétaro, San Luis y León, ello contando con el apoyo de los profesores Leonardo Adams, Mario Godínez y Alejandro Pichardo, quienes son especialistas en museografía.

ED: ¿Y cuál es entonces el balance del rendimiento de los alumnos?

BAS: En general fue un buen trabajo por parte de nuestros alumnos.



En entrevista aparte, los alumnos participantes aseguraron que, además de sentirse satisfechos con lo realizado, **aprendieron que el compromiso resulta elemental para poder sacar adelante un proyecto como el que enfrentaron**. La experiencia les sirvió para aprender a calcular y administrar tiempos, pero todo el proyecto fue una buena oportunidad para transitar desde la selección de ideas hasta su conclusión. Además opinan que este tipo de trabajo de “simulador” solo tiene el nombre, ya que, entre otras cosas, debieron esforzarse al máximo para presentar bocetos, modelos y *renders* a los directivos del museo para su previa autorización.

No obstante, el trabajo en equipo logró que el diseño de su despacho fuera elegido para entrar a la exhibición, y no sólo eso, su trabajo se eligió para quedarse permanentemente en las instalaciones del museo, lo cual los llena de satisfacción, pues ello es la prueba de que entregaron un trabajo bien realizado. Así por ejemplo, teniendo en mente la idea de permanencia, una pieza tuvo que sufrir ajustes en los engranes (para que funcione a la perfección), y los dejaron intencionalmente un poco duros, con el propósito de que el mecanismo tenga un mayor tiempo de vida.

En voz de Javier, el mensaje que concluye la charla con todo el equipo es el siguiente:

Aprovechen oportunidades como esta. Dejen de lado el tema de la falta de pago o excusas similares como la carga de trabajo o el exceso de tareas. La experiencia y conocimiento que adquieres al afrontar estos proyectos, aun siendo estudiante, es inmensa. Porque solo así te das cuenta de las fallas del diseño: a la hora que lo construyes y no funciona como pensabas..., entonces hay que hacer modificaciones para poder sacarlo adelante. Y a los profesores les pedimos que ofrezcan opciones similares y que en verdad den oportunidad al alumno para adquirir conocimiento y herramientas que le permitan defenderse en el mundo laboral. Lo deseable es que las dudas que tiene todo egresado no sean más grandes que las que tenía siendo todavía un estudiante.



Los alumnos que participaron en cada proyecto fueron:

Gabinete: Responsables: Arturo Figueroa, Karla Pérez, Luis Cancino. Apoyo: Yuri Vega, Angélica Jacuinde.

Prismas: Responsables: Abelardo Domínguez, Julián Rodríguez. Apoyo: Itzamná Díaz, Stephanie Zamora.

Tótem: Responsables: Giannina Pizano, Alfredo Maldonado. Apoyo: Iván Jaramillo, Daniela Millán.

Túnel: Responsables: María Larrondo, Ismael Canales, Nalleli Mojica. Apoyo: Antonio Buerba.

Mapa: Responsables: Christian Vera, Irinea Pérez. Apoyo: Irving Calvo, Jorge Ibarra.

Volcán: Responsables: María Rodríguez, Gabriela Juárez. Apoyo: Juan Jiménez, Óscar Rodríguez.

Huipil: Responsables: Andrea Salyano, Griselda Olivos. Apoyo: José de Jesús Picazo.