

**Dr. Francisco Javier Soria López**

Director de la División de Ciencias y Artes para el Diseño  
Universidad Autónoma Metropolitana – Unidad Xochimilco

**INFORME FINAL DE SERVICIO SOCIAL**

El Colegio de México

Centro de Estudios de Asia y África

Período: 4 de septiembre de 2020 – 14 de marzo de 2021

Proyecto: La Historia de la Arquitectura Asiática

Clave: XCAD000845

Responsable del proyecto: Dr. Amaury A. García Rodríguez

Asesor interno: Mtro. Luis García Galiano de Rivas

Braulio Hernández Morales

Matrícula: 2163028931

Licenciatura: Arquitectura

Teléfono: 5555812448

Celular: 5580574503

Correo electrónico: brxvhm@gmail.com

## Índice

<b>Introducción</b>	1
<b>Objetivos</b> generales	2
<b>Actividades</b> realizadas	4
<b>Metas</b> alcanzadas	7
<b>Conclusiones</b>	9
<b>Fuentes</b> de consulta	11

## Introducción

Los espacios arquitectónicos de exposición de arte suelen ser sitios de intercambio de conocimiento y experiencias estéticas como la contemplación y la reflexión. Asimismo, dichos espacios constan de condiciones especiales de iluminación y ventilación de acuerdo con el tipo de obras que se presentan en ellos, al tiempo que crean una experiencia de recorrido y curaduría generalmente lograda por un equipo de expertos en arte, arquitectura, diseño de interiores, museografía y un largo etcétera, dependiendo del contenido que se esté presentando.

Sin embargo, los museos y galerías de arte son espacios presenciales de exposición, es decir, el visitante debe ir en persona para experimentar las exposiciones permanentes y temporales *en* las salas de los museos. Esto se ha vuelto muy difícil en la época de la pandemia por COVID-19, donde se ha requerido implementar acciones de “distanciamiento social”, aislamiento en casa y reducir al mínimo las actividades que impliquen reunir personas en un espacio cerrado y con ventilación “recirculada” o deficiente, como lo son las salas de los museos, dadas las condiciones especiales de climatización e iluminación en las que deben resguardarse las obras de arte. Esta situación afectó directamente a todos los ámbitos de la vida “normal” después de marzo de 2020, siendo los museos, teatros, cines y escuelas los primeros espacios en cerrar, lo que obligó a plantear alternativas para continuar difundiendo el arte y la cultura “a distancia”, “en casa”.

En este contexto y tomando en cuenta las ventajas que ha ofrecido la tecnología en este convulso período (clases, trabajo y hasta reuniones sociales a través de videoconferencia desde cualquier lugar, trámites a través de medios electrónicos, *chats* individuales y grupales, intercambio de información y noticias de manera instantánea y un muy largo etcétera), las experiencias museográficas también dieron el paso a ser *virtuales*: las salas de museos dejaron de ser forzosamente presenciales y dieron la oportunidad de ser visitadas desde cualquier lugar y dispositivo conectado a Internet. Los acercamientos al resolver este reto han sido varios y variados: desde la utilización de redes sociales como *Instagram* y *Facebook*, pasando por la habilitación de sitios web específicos para las

exposiciones con las obras fotografiadas o escaneadas y acompañadas de “textos de sala”, hasta la utilización de la Realidad Virtual y la Realidad Aumentada para llevar el espacio del plano físico y tangible al espacio virtual – de cierta forma intangible – a través de recorridos virtuales que emulan salas de exposiciones reales o crean espacios imaginarios donde el usuario puede, en distintos niveles, interactuar con las obras y los espacios donde están siendo presentadas.

### **Objetivos generales**

El proyecto que ocupa a este informe se encargó de llevar una exposición de estampas japonesas de finales del siglo XIX y principios del XX halladas en la Casa Popenoe, perteneciente a la Universidad Francisco Marroquín en la ciudad de Guatemala al plano *virtual*, aprovechando las ventajas de los medios digitales al construir un sitio web con las imágenes de las xilografías en alta resolución, fichas informativas sobre las obras expuestas y contextualización de las mismas a través de hipervínculos que complementarán la información para el usuario; asimismo se realizó una sala de exposición que puede ser recorrida a través de realidad aumentada al estilo de un mapa virtual como los de *Google Maps*, ofreciendo al usuario la posibilidad de recrear, de cierta manera, la experiencia de una sala de exposición tradicional apreciando las obras desde distintos puntos de vista en una suerte de “columpiamiento<sup>1</sup>” y en el contexto de un recorrido curatorial realizado durante el proceso de concepción de la exposición: Una dinámica de “proximidades variables<sup>2</sup>” para la apreciación estética de las obras en lo individual – con sus detalles particulares y también como parte de un todo – y en conjunto – las obras como parte de una sola exposición –. El usuario tiene la oportunidad de “deambular” por el espacio virtual y no necesariamente está obligado a seguir el recorrido proporcionado por la curaduría, muy similar a un comportamiento en un museo donde, si bien hay un recorrido determinado, también puede realizarse de manera libre y aleatoria.

---

<sup>1</sup> Mandoki, K. (2006)

<sup>2</sup> Ídem, p. 36

Por lo tanto, la sala virtual de exposiciones retoma las posibilidades de replantear, ampliar y mejorar la experiencia de visitar un museo gracias a las tecnologías de la información.

Al haber planteado un recorrido, núcleos temáticos y curaduría similar a la de una sala “tradicional” de exposiciones, se invita a los visitantes a vivir una experiencia museográfica como la que ya conocen, al tiempo que se aprovechan los beneficios de la tecnología.

Por otro lado, esta exposición exhibe por primera vez 24 xilografías japonesas de la Casa Popenoe adquiridas por la señora Helen Barsaloux (Popenoe) durante el siglo XX al editor japonés Watanabe Shōzaburō. Estas estampas no habían sido expuestas al público con un criterio curatorial puesto que no habían sido valoradas bajo el escrutinio de un equipo de expertos y estaban guardadas en los archivos o, en algunos casos, colgadas en los cuartos de baño de la Casa Popenoe.

Además, la colección de estampas de *shin-hanga* (nuevo grabado) de la Casa Popenoe es única en América Latina, comparándose tan solo con la colección del Art Institute de Chicago y otras entidades de arte en Estados Unidos. Es por esto que se vuelve importante crear un espacio de acceso libre a todas las personas de las comunidades afectadas por esta exposición, de tal forma que la apreciación de estas estampas sea lo más extendida posible.

Por último, este proyecto también permite una estrecha colaboración entre tres importantes instituciones de educación superior: La UAM Xochimilco, El Colegio de México y la Universidad Francisco Marroquín, en Guatemala; así también da la oportunidad de que dichas instituciones continúen con sus labores de preservación y difusión de la cultura para las comunidades en las que se encuentran y, al ser esta una exposición por internet, para muchas otras comunidades que visiten el sitio web donde estará alojada.

## Actividades realizadas

Se sostuvieron diversas reuniones de trabajo en tres etapas. En la primera fase se llevó a cabo un reconocimiento de las obras disponibles y un análisis sobre su temporalidad, estado de conservación, dimensiones, técnica y un discernimiento sobre si la xilografía se trataba de una reproducción o era un trabajo original. Derivado de ello se obtuvo una lista con las características y observaciones sobre las obras que incluía fotografías de cada una.

Se contextualizaron las obras de acuerdo con el tiempo en el que fueron elaboradas: Japón de finales del siglo XIX e inicios del XX, así como el estado de las artes, la sociedad, su economía, política y organizaciones sociales en ciudades y pueblos. Se analizaron las expresiones artísticas de la época en Japón y en Europa, encontrando que había un nuevo intercambio de conocimientos y estilos artísticos entre ambos mundos: el impresionismo comenzaba a inspirarse en lo visto en la Exposición Universal del año 1867 en París, y el arte Japonés incorporó elementos y técnicas del impresionismo en el naciente *Shin-Hanga*.

Se exploró la razón por la cual estas xilografías llegaron a Guatemala, específicamente a la Casa Popenoe. Se descubrió, a través de reuniones con Martín Fernández-Ordóñez, curador de esta casa de cultura, que la segunda esposa de William Popenoe, Helen Barsaloux, fue una importante marchante de grabados japoneses durante el tiempo que estuvo trabajando para el Art Institute de Chicago, y por lo tanto ella misma tenía su colección particular, que mantenía en su casa en Guatemala. Esta mujer construyó, con el tiempo y a través de una estrecha correspondencia con los editores japoneses de xilografía – como el ya mencionado Watanabe Shōzaburō – una colección de la que han llegado hasta nuestros días 10 reproducciones de *ukiyo-e* del siglo XVIII y 25 de *shin-hanga*, que datan de entre 1919 y 1937. Estas últimas son el objeto de la exposición.

En la segunda fase comenzó a estructurarse la exposición, teniendo claro que sería virtual, dadas las condiciones de confinamiento. Enseguida se estableció un primer acercamiento al guión curatorial, que constó de la introducción, el contexto, la interacción del público con las obras y su clasificación a través de filtros

tales como la originalidad de las piezas, su estado de conservación y una eventual clasificación dentro de los ejes temáticos y del discurso curatorial.

Después de este proceso, se seleccionaron 24 piezas de la colección que fueron confirmadas como originales por Amaury García Rodríguez, Doctor en Historia del Arte y director del Centro de Estudios de Asia y África de El Colegio de México, quien coordina el proyecto de investigación y el catálogo de la colección de la Casa Popenoe. Se eligieron obras de Kawase Hasui, Ohara Koson, Yoshida Hiroshi, Itō Shinsui, Tsuchiya Kōitsu, Yoshikawa Kanpō y Kasamatsu Shiro. A su vez, las estampas se dividieron en tres temas principales: Paisajes, retratos y estampas de pájaros y flores.

Esto dio lugar a cuatro núcleos temáticos: “La colección de estampas japonesas modernas de la Casa Popenoe”, “El nuevo grabado japonés”, “El paisaje en la obra de Kawase Hasui” y “Ohara Koson y el regreso a las fuentes chinas”.

En reunión con el asesor interno del Servicio Social, el Mtro. Luis García Galiano, se comentó la importancia de una buena curaduría: una que “presente una reflexión”, que haga una pregunta para despertar la inquietud del espectador. Esto, por supuesto, se presentaría también a través de la conformación del espacio virtual de exposición: el recorrido, los remates y elementos visuales, la paleta de colores, la forma del espacio, las formas de composición del arte y arquitectura japonesa y la reinterpretación e implementación de esto en la sala. Por otra parte, se hizo la reflexión sobre cómo estaban diseñadas para verse las estampas en cuestión, pues esto afectaría la colocación de las piezas en la exposición, aunque fuera virtual. Por lo tanto, la interacción del usuario con el medio virtual de exposición debía considerar todos estos aspectos para crear una buena experiencia de exposición.

En la tercera fase se terminó de ordenar la exposición, puliendo algunos puntos relevantes de los núcleos temáticos y la selección de obras, así como realizando precisiones al respecto de las piezas. También hubo una reunión con el departamento de diseño web e informática de la Casa Popenoe para acordar la forma en la que se hospedaría la exposición en un sitio web especialmente diseñado para esta y los requisitos que debe cumplir, desde los elementos informativos y

directamente intrínsecos a la exposición como lo son las obras, hasta el lenguaje de diseño que se está buscando alcanzar. De igual manera, se expusieron las opciones en las que podía llevarse a cabo el diseño de la sala de exposición virtual: a través de un software de realidad aumentada llamado “Blippar”, donde con un teléfono inteligente o tableta se puede interactuar con diversos objetos; un motor de videojuegos multiplataforma denominado “Unity”, que podría desarrollar un espacio virtual para recorrer con el teclado y el ratón de la computadora; o con SketchUp con Vray y un “plugin” para subir el modelo tridimensional a una plataforma llamada “Sketchfab”, que a su vez puede insertarse en una página web. Se dejó al criterio propio elegir las herramientas para trabajar, de las cuales escogí utilizar Sketchup y Vray.

En esta reunión también se establecieron algunos lenguajes de diseño de la sala virtual, como lo fue la utilización del color “rojo Santo Domingo”, que se empleó en muros de diversas edificaciones en Antigua Guatemala, incluida la Casa Popenoe. Este color es una pintura a base de cal que forma parte del patrimonio cultural de Guatemala<sup>3</sup>.

Por último, se inició con la elaboración de propuestas arquitectónicas para el recorrido virtual, donde se exploraron las opciones y tipologías de distintas salas de exposición, además de que se realizó la consulta de bibliografía pertinente sobre museografía.

Se llevaron a cabo propuestas en AutoCAD que posteriormente fueron modeladas en 3D SketchUp para corroborar la facilidad de recorrido virtual de los espacios propuestos. Así también se sostuvieron reuniones con el asesor interno para revisar el proceso de diseño de la sala, donde se recogieron diversos comentarios y mejoras al diseño, entre ellas, la utilización de las mamparas que forman remates visuales para colocar elementos que se pueden ver en las obras exhibidas pero abstraídos. A través de este método de revisiones, prueba y error se

---

<sup>3</sup> Consejo Nacional para la Protección de la Antigua Guatemala (1998).

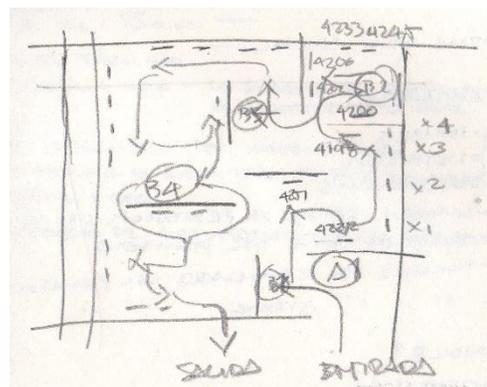
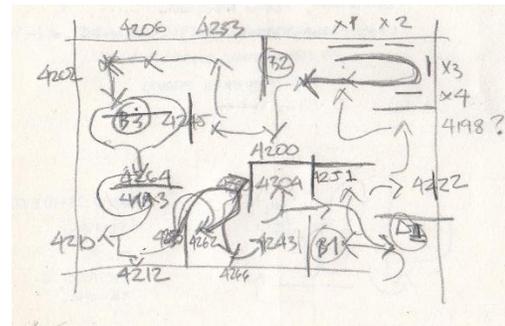
llegó a la solución final de la sala, que será presentada en el sitio web de la exposición.

### Metas alcanzadas

Habiendo determinado los núcleos temáticos, el discurso curatorial y los elementos arquitectónicos y artísticos obtenidos a través del estudio de las obras y los espacios, se trabajó en propuestas para el área de exposición virtual. Como he mencionado anteriormente, se buscó emular una sala de exposiciones tradicional, puesto que la intención de la exposición es acercar las estampas japonesas modernas al mayor número de personas posible, así como aumentar las posibilidades de contextualización e información que ofrece una sala de museo o galería de arte sobre las obras expuestas.

Asimismo, y a petición del equipo de la Casa Popenoe, se integraron elementos arquitectónicos y plásticos de la época de la Casa, como el uso de vigas de madera y tabique rojo en la cubierta, arcos, vanos de ventana abocinados; muros con pintura de cal blanca en interiores y con rojo Santo Domingo en exteriores y en los remates visuales. El piso también está inspirado en los elementos que pueden encontrarse en la casa. En el exterior se propuso un rodapié en color blanco, también se colocó en los vanos de las ventanas.

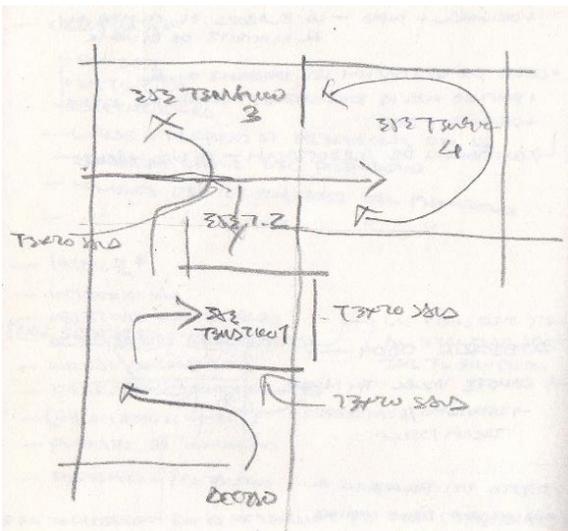
Se llegó a un par de soluciones tentativas en planta arquitectónica y en modelo tridimensional: la primera de ellas constó de una planta cuadrada con las obras colocadas sobre los muros virtuales y



Bocetos iniciales de la primera propuesta.

con diversas “mamparas” que hicieran las veces de remates visuales donde se colocarían los textos de sala y las obras. El recorrido sería en una especie de zigzag y contrario al sentido de las manecillas del reloj: El usuario entraría y vería de frente el título de la exposición; posteriormente, a su izquierda, encontraría el primer texto de sala, para después entrar de lleno en la materia de la exposición. Sin embargo, esta solución resultó problemática para ser recorrida en realidad aumentada, pues la forma del recorrido se volvió conflictiva y demasiado intrincada, lo cual no permitía apreciar las obras correctamente y generaba una experiencia frustrante en el usuario.

La segunda solución adoptó una morfología en forma de “L” invertida, generando dos pasillos perpendiculares en cuyos muros se colocarían las obras. Se



Boceto de la segunda propuesta.

retomó la idea de los remates visuales proporcionados por mamparas en el camino del recorrido, pero se eliminó la necesidad de zigzaguear para apreciar las piezas; de esta forma la circulación será más libre y fácil de navegar en el sitio web donde se inserte, siendo mucho más amigable con las personas usuarias del espacio virtual. Esta solución permitió que el recorrido se haga más fácilmente y que las obras puedan ser apreciadas de mejor

manera, pues hay más espacio entre el espectador y las xilografías, lo que permite el “columpiamiento” del que hablé en la introducción, las cédulas pueden ser apreciadas con mayor detalle y la información complementaria es más accesible.

La iluminación del interior de la sala para apreciar las obras está basada en la forma tradicional de iluminar una exposición a través de “spots” luminosos sobre las obras e iluminación general para las circulaciones de la sala.

Para el recorrido se tomaron en cuenta en todo momento los cuatro núcleos temáticos y quedaron divididos por las mamparas con los textos de sala. Se aplicó

el color rojo Santo Domingo en diversos muros para mantener presente el contexto de la exposición y también se generaron abstracciones de elementos presentes en las xilografías para colocarlos en los remates visuales. Esto generó un sentido de cohesión e identidad en la exposición, más allá de solo presentar piezas de xilografía.

## **Conclusiones**

En conjunto, la sala de exposiciones cumple con el objetivo de emular una sala presencial que podría encontrarse en un museo o una galería, al tiempo que sirve como elemento “extra” en el marco de una presentación de obras inéditas en América Latina. Sirve como objeto para difundir la cultura y profundizar en el contexto de las piezas que se presentan en ella, además de que permite una interacción más directa con las obras que en una exposición presencial.

El uso de las tecnologías de la información en la arquitectura es cada vez mayor: gracias a ellas hemos pasado de dibujar a mano y necesitar enormes talleres para realizar nuestros proyectos a necesitar un equipo reducido de personas con una computadora, se han ampliado las posibilidades de diseño e incluso ya se utiliza el diseño asistido por computadora, como lo que han creado Frank Ghery o Zaha Hadid; y hoy en día puede prescindirse del uso de maquetas para mostrar el funcionamiento espacial de proyectos gracias a los recorridos virtuales y los *renders*. Este proyecto ha aprovechado las ventajas de dichas tecnologías aplicándolas para crear una sala virtual de exposiciones en un contexto de pandemia donde se ha necesitado ser creativo y resiliente para proponer nuevas formas de acercarse a la vida diaria, en este caso, la apreciación del arte.

En el proceso de trabajo de este proyecto tuve la oportunidad de aprender mucho más sobre el mundo de la arquitectura y el arte japonés: este es un mundo muy poco explorado por los planes de estudio de las universidades occidentales, lo que provoca una visión sesgada e incompleta hacia las formas de hacer arquitectura. Haberme empapado en el contexto temporal, artístico y arquitectónico

de las estampas japonesas modernas me permitió profundizar y reflexionar sobre el lenguaje del diseño al que quería llegar con la sala de exposiciones y el mensaje que quería comunicar con dicho diseño. El producto final es resultado de estas exploraciones y reflexiones.

## Fuentes de consulta

- Achig, M., Paredes, M., y Barsallo, M. (2015). *Estudio y propuestas de color para la arquitectura del Centro Histórico de Cuenca - Ecuador*. *Estoa*, 5(8), 81-91. DOI: 10.18537/est.v005.n008.08
- Chávez Guerrero, J. (1994). *La interacción de la Obra Artística, el Diseño Museográfico y los Espacios Arquitectónicos. Una propuesta de integración con el espectador* (1ª ed., pp. 34-64). México: UNAM - ENAP - DEP.
- Consejo Nacional para la Protección de la Antigua Guatemala (1998). *Consideraciones en torno a la pintura utilizada en residencias particulares en la ciudad de la Antigua Guatemala*. pp.1-3
- Feller Ives, C. (1979). *The Great Wave: The Influence of Japanese Woodcuts on French Prints* (4ª ed., pp. 7-22). New York: The Metropolitan Museum of Art.
- Galindo, B. (2021). *Consulta sobre el rojo antigüeño* [Email].
- Gentles, M. (1959). Modern Japanese Prints. *The Art Institute of Chicago Quarterly*, 53(1), 13-17.
- King Binelli, D., González Riquelme, A., y Martín Chávez, A. (2009). *Arquitecturas de recorrido* (1ª ed., pp. 15-26). México: UAM Xochimilco.
- Magaña, J. (1997). El Color en Antigua. *El Periódico*, p. 20.
- Mandoki, K. (2008). *Estética cotidiana y juegos de la cultura: Prosaica I* (2ª ed., pp. 35-39). México: Siglo XXI.
- Michener, J. (1979). *Japanese Prints: From the early masters to the modern* (9ª ed., pp. 175-250). Rutland, Tokio: Charles E. Tuttle Company.
- Munsterberg, H. (1982). *The Japanese print: A Historical Guide* (1ª ed., pp. 153-182). Nueva York, Tokio: Weatherhill.
- Statler, O. (1972). *Modern Japanese prints: An art reborn* (11ª ed., pp. 35-44; 147-162; 183-188). Rutland, Tokio: Charles E. Tuttle Company.
- Volk, A. (2007). Modern Japanese Prints at Yale. *Yale University Art Gallery Bulletin, Japanese Art at Yale*, 160-16