

El carrusel: objeto de creación y estudio desde la arquitectura y las instalaciones artísticas

THE CAROUSEL, OBJECT OF STUDY AND CREATION FROM ARCHITECTURE AND INSTALLATION ART

Gonzalo Enrique Bernal-Rivas*

Resumen: Se señala la relevancia que el carrusel ha tenido para la arquitectura y las instalaciones artísticas. Por un lado, se destaca como objeto de creación arquitectónica, particularmente destacable por la restauración de piezas antiguas; y también como interés de estudio desde la teoría, como se aprecia en la obra de Constant Nieuwenhuys, Peter Cook, Cedric Price, Ron Herron, David Braithwaite, Rem Koolhaas y Robert Kronenburg. Por otro lado, se hace énfasis en su incidencia en la producción de instalaciones artísticas, donde en ocasiones integra rasgos propios de la arquitectura a su discurso. Esto se observa en trabajos realizados en diferentes latitudes en las últimas tres décadas, como *Carousel* (1988), de Bruce Nauman; *Lavatio Corporis* (1994), de SEMEFO; *Golden Mirror Carousel* (2014), de Carsten Höller; y los textos derivados de ellas..

Palabras clave: teoría del arte; historia del arte; creación artística; obra de arte; arte contemporáneo; arquitectura; diseño urbano; diseño arquitectónico

Abstract: This text intends to point out the relevance that carousels have had for architecture and for installation art. On one hand, carousels are highlighted as objects of architectural creation, particularly in the restoration of old pieces; and also as objects of study from architectural theory as seen in the work of Constant Nieuwenhuys, Peter Cook, Cedric Price, Ron Herron, David Braithwaite, Rem Koolhaas and Robert Kronenburg. On the other hand, carousels are remarked as objects of creation and study in the production of installation art, integrating sometimes characteristic features of architecture into its discourse. This can be observed in some pieces made in different countries in the last three decades such as *Carousel* (1988) by Bruce Nauman, *Lavatio Corporis* (1994) by SEMEFO, and *Golden Mirror Carousel* (2014) by Höller, and the texts derived from those works.

Keywords: art theory; art history; artistic creation; works of art; contemporary art; architecture; urban design; building design

* Universidad de Guanajuato,
México
Correo-e: artkitectonic@gmail.com
Recibido: 28 de junio de 2021
Aprobado: 1 de junio de 2022



Para observar la importancia que el carrusel ha tenido para la arquitectura y las instalaciones artísticas, conviene hacer un breve recorrido por la historia de este juego mecánico. Othón (2011) indica que el rastro más antiguo que existe de un carrusel es un bajorrelieve bizantino del 500 d.C., en el que se observan personas en cestas que cuelgan alrededor de un poste. En el 1100 d.C., el carrusel se usaba para que los soldados de territorios que correspondían a países actuales como Turquía practicasen cómo montar a caballo y atacar al enemigo usando espadas de madera. De hecho, el término viene del napolitano '*carosello*' y quiere decir 'pequeña batalla'. Durante las Cruzadas, el carrusel llegó a Europa, donde se escondía en los castillos y también se usaba como herramienta para que los nobles se entrenaran usando lanzas para ensartar aros mientras cabalgaban. Entonces, su mecanismo consistía en un poste que sostenía caballos de madera con cadenas y lo hacían girar animales.

Con el paso del tiempo, explica Othón, el carrusel dejó de usarse para fines bélicos. En 1673, Rafael Folyarte registró la patente en Inglaterra con el nombre de merry-go-round (Musée des Arts Forains, 2017). El carrusel se extendió por el Viejo Continente, aunque era de uso exclusivo para la nobleza. En Francia, por ejemplo, durante el reinado de Luis XIV (1643-1715), se empleaba para llevar a cabo torneos denominados le *manège* (la doma), en los que dos equipos se lanzaban bolas de barro perfumadas.

Desde entonces, y hasta nuestros días, el carrusel ha sido un objeto al que se le ha prestado atención desde la arquitectura. Una manera de confirmarlo es observar la restauración de las más longevas de estas atracciones; por ejemplo, la del carrusel del príncipe Guillermo IX, de Hessen-Kassel, que de acuerdo con la National Carousel Association (s/f) es el más antiguo que se conserva. Data de 1780, cuando se instaló para el soberano en el parque Wilhelmsbad, ubicado en la ciudad de Hanau, Alemania. Fue

diseñado por el arquitecto Franz Ludwig von Cancrin y se ubicó en una colina artificial para ocultar su mecanismo, parecido a un molino, debajo de él. Originalmente, tenía dos carruajes y dos caballos individuales. Cuando fue reconstruido, en 1882, se agregaron dos carruajes y cuatro caballos. Según la National Carousel Association (s/f), una leyenda local explica que, en sus inicios, el carrusel funcionaba impulsado por hombres y que luego de su reconstrucción estos fueron sustituidos por un caballo y una mula ciega. Debido a asentamientos de la plataforma y el techo, dejó de operar en 1932. Según la revista *National Geographic* (2018), en 2010 se efectuaron nuevas composturas y desde entonces funciona gracias a tres motores eléctricos.

Según el Musée des Arts Forains, el carrusel llegó a las ferias en la segunda mitad del siglo XIX. De acuerdo con información recopilada por la National Fairground and Circus Archive (s/f), de la Universidad de Sheffield, el británico Thomas Bradshaw mostró por primera vez en público una de estas atracciones que funcionaba a de vapor en 1861 y la patentó en 1863.

Desde la teoría, se han hecho importantes aportaciones relacionadas con la arquitectura portátil dedicada a la recreación, como es el caso de la feria. Una de ellas fue el proyecto utópico de urbe *Nueva Babilonia*, concebido por Nieuwenhuys Constant (Museu d'Art Contemporani de Barcelona, 2008). Esa ciudad, presentada por primera vez en 1963, sería habitada por el *homo ludens*, una especie de seres humanos que no tendría la necesidad de trabajar y contarían con tiempo libre para jugar, crear y modificar su entorno. Además, poseería una naturaleza nómada integrada por una red de espacios, llamados sectores, que se conectarían entre sí y podría reconfigurarse de acuerdo con el deseo de sus habitantes. *Nueva Babilonia* tuvo una importante influencia en arquitectos como Rem Koolhaas.

También ciertos colectivos, como el inglés Archigram, se interesaron por el estudio de la

arquitectura subversiva. Uno de sus miembros fundadores, Peter Cook, propuso Plug-in City en 1964, el proyecto de una megaestructura urbana caracterizada por su flexibilidad y temporalidad. En ella, explican Riley, Deyong, De Michelis et al. (2002), varios nodos con vida útil variable albergarían diferentes actividades humanas y se conectarían a una grúa pensada para tener una duración de cuarenta años.

Otro miembro de Archigram, Cedric Price, concibió *Fun Palace* (1964), pensado para erigirse en Londres y tener una duración de diez años. Destaca en ese proyecto un conjunto de actividades simultáneas entre las que se podía elegir una, de la misma manera que ocurre en las ferias. El folleto promocional del *Fun Palace* (1964) dice:

Elige qué quieres hacer — o mira a alguien más haciéndolo. Aprende a manipular herramientas, pintura, bebés, maquinaria, o simplemente escucha tu melodía favorita. Baila, habla o elévate a donde puedas ver cómo otras personas hacen que las cosas funcionen. Siéntate en el espacio con una bebida y sintoniza con lo que está pasando en otra parte de la ciudad. Intenta iniciar un motín o comenzar a pintar — o simplemente recuéstate y mira el cielo [La traducción es mía] (Price y Littlewood, 1964) ¹

Un tercer proyecto de Archigram es *Walking City*, planteada en 1964 por Ron Herron, otro miembro fundador del colectivo. Se trata, señalan Riley, Deyong, De Michelis et al. (2002), de un conjunto de dispositivos itinerantes de gran tamaño con diferentes usos, los cuales se conectaban mediante pasillos retráctiles integrando una ciudad móvil, interés por el traslado que comparte con la feria ambulante.

1 “Choose what you want to do – or watch someone else doing it. Learn how to handle tools, paint, babies, machinery, or just listen to your favorite tune. Dance, talk or be lifted up to where you can see how other people make things work. Sit out over space with a drink and tune in to what’s happening elsewhere in the city. Try starting a riot or beginning a painting – or just lie back and stare at the sky”.

Otra aproximación a la feria desde la teoría de la arquitectura fue hecha en el libro *Fairground architecture*, escrito en 1968 por el arquitecto inglés David Braithwaite, que según Walker (2015), presenta un análisis estético y técnico de varios juegos, individualmente.

Más tarde, Rem Koolhaas escribió *Delirious New York. A Retroactive Manifesto for Manhattan*, publicado en 1978. Entre las secciones que integran ese texto destaca “Coney Island: The Technology of the Fantastic”, en la que el autor describe la evolución de ese barrio, desde su descubrimiento en 1609 un día antes que Manhattan (aunque poblado originalmente por indios canasie) hasta la apertura del nuevo acuario de Nueva York en 1957, pasando por la creación de los tres grandes parques de diversiones que lo conforman: Steeplechase Park, abierto en 1897; Luna Park, inaugurado en 1903; y Dreamland Park, fundado en 1904 (Koolhaas, 1994). Steeplechase Park destaca por incluir una instalación recreativa relacionada con el carrusel. A mediados de la década de 1890, se construyó aquí una pista mecánica de caballos que atravesaba gran parte de la isla y conectaba algunas otras atracciones, entre ellas, una rueda de la fortuna. Los caballos eran similares a los de carreras en dimensiones y forma, y los visitantes podían controlar la velocidad a la que avanzaban. El juego estaba abierto 24 horas al día y fue muy exitoso.

Más recientemente, en Reino Unido, se ha continuado el estudio de esta clase de arquitectura. Un ejemplo son los trabajos de Robert Kronenburg (2008; 2009) en los que se hace referencia implícita a algunos rasgos de la feria. En *Arquitectura subversiva* (2009), el autor propone la siguiente tipología: arquitectura efímera, móvil y camuflada. En particular, la móvil beneficia a sus dueños, a sus visitantes y a la ciudad. Un comercio con estas características señala Kronenburg, permite a sus dueños aprovechar el lugar en el mejor horario sin tener que pagar una renta ni impuestos, mientras que los clientes pueden encontrar un producto o servicio económico

y las calles de la ciudad se vuelven más animadas. El autor nos permite vislumbrar los beneficios que obtiene la feria, que gana dinero por el servicio que ofrece; el público, que accede a un espacio recreativo; y la municipalidad, que otorga el permiso para que las atracciones se instalen a cambio de una cuota.

Por otra parte, en *Portable Architecture. Design and Technology*, el mismo Kronenburg expone que “la arquitectura portátil consiste en estructuras que están destinadas a un montaje fácil en un sitio alejado de su fabricación”, [La traducción es mía] (2008),² y señala que aunque [...] ha existido desde tiempos remotos, el término ‘portátil’ fue usado para describir edificios móviles por primera vez en 1830, cuando el carpintero inglés John Manning creó la cabaña colonial portátil Manning, una vivienda prefabricada de madera que se podía empaquetar para transportarse. En el mismo libro, el autor plantea una tipología de esta arquitectura de acuerdo con su estrategia de movilidad. Distingue, por un lado, las construcciones que consisten en una sola pieza lista para habitarse —muchas de ellas limitados en tamaño para poder cambiar de ubicación, y algunas que integran en su estructura final su forma de traslado—; por otro, aquellas formadas parcialmente por un conjunto de partes que son montadas en el sitio; y un tercer tipo, que incluye los edificios conformados por elementos modulares. De acuerdo con la tipología de la arquitectura portátil que propone Kronenburg, podría afirmarse que los carruseles itinerantes forman parte, típicamente, de la tercera clase.

Hemos visto que el carrusel, y por extensión la feria, ha sido relevante para la arquitectura como objeto de creación y de estudio, pero también sucede lo mismo en ambos sentidos en las instalaciones artísticas, como podemos distinguir en los tres ejemplos que se presentan a continuación, algunos de los cuales integran

ciertas características arquitectónicas a su discurso visual.

El primer caso al que haremos referencia es *Carousel* (1988), del estadounidense Bruce Nauman. Se trata de una instalación móvil, no interactiva, cuya característica principal es que muestra representaciones de animales que parecen estar sufriendo al ser arrastrados por el aparato. Guerrero (2018) señala que la intención del artista era generar una reflexión sobre la importancia de construir nuestras ideas con lo que captamos desde nuestra percepción y no solo a partir de nuestros recuerdos. El uso del carrusel como símbolo de la memoria y experiencia arquitectónica de la infancia para muchos es sin duda un acierto de Nauman.

Una segunda instalación es *Lavatio Corporis* (1994), del colectivo mexicano SEMEFO.³ Según Merediz Lara (2017), hace referencia a *Los Teules IV* (1947), de José Clemente Orozco. Esa pintura es parte de una serie de más de sesenta piezas que narran la conquista de México, hecha por encargo del Colegio Nacional y basada en la *Historia verdadera de la conquista de la Nueva España* (1632), de Bernal Díaz del Castillo. El elemento central de la obra es una cabeza de caballo atravesada por un par de flechas. Dafne Cruz, curadora de la exposición *Orozco y Los Teules, 1947* (2017), comenta:

El caballo es una parte importante de la Conquista, y una de las cosas que Orozco privilegia en estas representaciones. [En cuanto a *Cabeza flechada*, la primera pieza de esa exhibición] Es un *close up* de un español herido con una lanza que muestra que la violencia es la guía principal de esta serie (Secretaría de Cultura, 2017).

Lavatio Corporis fue exhibida en un momento en el que por primera vez se hicieron públicos los asesinatos vinculados al narcotráfico. Los

2 “Portable architecture consists of structures that are intended for easy erection on a site remote from their manufacture”.

3 En México, estas siglas hacen referencia al Servicio Médico Forense.

artistas encontraron un rastro ilegal de caballos, compraron ahí varios de estos animales y partes de ellos, los embalsamaron y montaron sobre estructuras metálicas, entre ellas un carrusel en el que se mostraban los fetos de cinco potros colgados de cadenas. El techo estaba sostenido por seis postes metálicos y en su plataforma había un conjunto de púas, también de metal. La pieza era estática y no era posible subirse en ella.

Más allá del referente de *Teules IV, Lavatio Corporis* puede analizarse considerando una serie de rasgos arquitectónicos. Primero, debe señalarse que esta obra no retoma la forma de un carrusel, sino de una calesita. Aunque comúnmente estos dos términos se consideran sinónimos, algunas agrupaciones y fabricantes, particularmente argentinos, los distinguen. La calesita, explican los constructores de Felimana Luna Park (Asociación Nacional de Parques y Recreación, 2022), tiene figuras fijas que giran en torno a un centro, mientras que en el carrusel estas suben y bajan. Tal hecho es relevante porque acerca la instalación a los carruseles más antiguos.

Lavatio Corporis es una pieza que aborda la violencia usando una atracción popular, lo cual puede parecer contradictorio. Posiblemente, el grupo SEMEFO tuvo la intención de generar un choque en el espectador, similar al logrado por Nauman, al usar un juego infantil para favorecer una reflexión sobre el tema. No podemos asegurarlo, pero el referente de *Teules IV* y el origen bélico del carrusel son congruentes con esta teoría. Por otra parte, aunque la función de los carruseles ha cambiado con el tiempo, una característica que ha permanecido inmutable es que su mecanismo gira, siempre regresa al punto de partida, lo cual podría ser crucial en esta lectura en la que la violencia, como una calesita, no lleva a ninguna parte.

Finalmente, el sentido del giro de un carrusel es importante porque de él depende la posición de sus figuras. Esto contextualizaría *Lavatio Corporis*. Hemos encontrado poca información bibliográfica que explique la razón por la que los

carruseles británicos giran en el sentido de las manecillas del reloj a diferencia de lo que ocurre en el resto de Europa y en América, pero el comentario de la feria portátil inglesa Carters Steam Fair sobre su juego más antiguo, unos galopantes de 1895, podría ser de utilidad:

Cualquiera que llame a este juego carrusel está equivocado. Un carrusel gira en sentido contrario a las manecillas del reloj y los caballos comúnmente son diferentes entre sí y están encabritados. 'Galopantes' es el término británico para este juego que gira en el sentido de las manecillas, muy probablemente porque manejamos sobre la izquierda, para que cuando las damas se sentaran en una silla lateral vieran hacia afuera [La traducción es mía] (Carters Steam Fair, s/f).⁴

La tercera instalación que analizamos es *Golden Mirror Carousel* (2014), del alemán Carsten Höller. Consiste en un carrusel de 7 metros de alto y 5 de diámetro. Tiene 24 sillas suspendidas que giran en sentido contrario a las manecillas del reloj, mientras que la única columna central lo hace hacia el lado opuesto. Su acabado es de cristal pulido dorado y está decorado con focos.

El artista explora en esta pieza dos ideas, desde la óptica de Simon Maidment (2014). La primera es la velocidad, que en *Golden Mirror Carousel* es mucho menor que en un carrusel ordinario, con tan solo una vuelta cada 5 minutos. El objetivo de esta obra es favorecer una reflexión sobre la celeridad en la que vivimos. Consiste en una invitación, dice Maidment, "a someternos a un ritmo más lento y a perdernos en un movimiento de contemplación" [La traducción es mía] (2014)⁵.

4 "Anyone caught calling this ride a carousel gets a black mark! A carousel turns anti-clockwise and the horses are often different to one another and prancing. 'Gallopers' is the British term for this ride which turns clockwise, most likely because we drive on the left, so when ladies would sit side-saddle they would face outwards".

5 "to submit to a slower pace and get lost in a movement of contemplation".

Höller incluso critica la manera en que los parques de diversiones se han contagiado de la normalización de la urgencia, lo cual se nota incluso en el aumento en la velocidad de los juegos mecánicos. De hecho, actualmente, algunas ferias se refieren como una curiosidad, casi como una burla, a la rapidez con que giraban los carruseles antiguos respecto a los modernos, gracias a los avances tecnológicos. Un ejemplo es la itinerante británica Carters Steam Fair, que señala en su sitio web que sus galopantes fueron los más veloces en su época.

La segunda idea que explora Höller, según Maidment (2014), tiene que ver con las relaciones humanas. Aunque la instalación tiene lugar para que 24 espectadores se suban en ella simultáneamente, está diseñada para detenerse si más de la tercera parte de los asientos se ocupa o si hay muchas personas muy cerca entre sí. Todo, explica Maidment, para referirse a la nostalgia de un carrusel vacío y criticar al museo como institución, señalando la experiencia solitaria y carente de interacción que este espacio expositivo de Höller no desea favorecer.

El año de creación de *Golden Mirror Carousel*, 2014, es clave para contextualizar esta obra. Durante la pandemia de COVID-19, esta instalación podía leerse de una manera muy diferente. Es posible que el espectador promedio pensara que la intención del artista era generar una reflexión sobre el aislamiento social al que nos hemos enfrentado, o incluso que el museo hubiera modificado la pieza para evitar aglomeraciones. Así, se vuelve más interesante al permitirnos analizar las maneras en que interpretamos el arte, considerando su contexto temporal y geográfico, o permaneciendo totalmente ajenos a él.

El carrusel ha conservado su relevancia como objeto de creación en las instalaciones artísticas en los últimos años y en diferentes países, entre ellos México y Alemania, pero también como interés de estudio. De piezas como las que hemos revisado se han derivado registros, catálogos y

artículos que nos permiten estudiar y discutir estas obras en las que dicha atracción constituye el elemento central. Como ejemplo, podemos mencionar “9 obras de Bruce Nauman. La transgresión del lenguaje”, de Manuel Guerrero (2018); “Transgrediendo al espectador: Colectivo SEMEFO”, de Daniela Merediz Lara (2017); y “Carsten Höller’s *Golden Mirror Carousel*”, de Simon Maidment (2014), todos ellos incluidos como referencias para escribir el presente texto.

CONCLUSIONES

De una breve revisión de la historia del carrusel, se destaca su función como objeto de creación vinculado a la arquitectura, lo cual puede distinguirse en el interés por restaurar determinadas piezas antiguas, como el carrusel del príncipe Guillermo IX, de Hessen-Kassel, el más antiguo que existe actualmente.

Esta atracción, y por extensión la feria, también ha sido relevante como objeto de estudio desde la teoría de la arquitectura. Entre los trabajos relacionados con ella, mencionamos *Nueva Babilonia*, de Constant Nieuwenhuys (1963), un proyecto de ciudad nómada en la que el ocio ocupa un lugar central, y tres propuestas cuyos creadores forman parte del colectivo Archigram: *Plugin City*, un diseño de urbe temporal, elaborado por Peter Cook (1964); *Fun Palace*, de Cedric Price (1964), que planteaba actividades simultáneas a la manera de las ferias; y *Walking City*, de Ron Herron (1964), una metrópoli utópica itinerante. Resaltan los libros *Fairground Architecture*, de David Braithwaite (1968), análisis individual de una serie de atracciones; y *Delirious New York. A Retroactive Manifesto for Manhattan*, de Rem Koolhaas (1978), particularmente, la sección sobre Coney Island, que enfatiza la pista mecánica de caballos de Steeplechase Park. También hemos examinado la importancia de estudios



Sin título (2022). Barniz blando, aguainta: Kena Kitchengs.
Prohibida su reproducción en obras derivadas.

recientes que abordan rasgos propios del carrusel y de la feria, tales como *Portable Architecture. Design and Technology* (2008) y *Arquitectura subversiva* (2009), de Robert Kronenburg.

En lo que se refiere a las instalaciones artísticas, el carrusel ha sido de igual forma relevante, extendiéndose su presencia en obras de diferentes países. Tres ejemplos de esto son *Carousel* (1988), de Bruce Nauman, en la que el artista señala la importancia de la percepción en la construcción de las ideas, usando el carrusel como símbolo de los recuerdos; *Lavatio Corporis* (1994), de SEMEFO, obra que aborda la violencia

en México durante la década de 1990 mediante una calesita que posiblemente retoma el origen bélico de la atracción y cuya mecánica y sentido de la rotación podrían relacionarse con un recorrido sin destino y con el contexto de la pieza; y *Golden Mirror Carousel* (2014), de Carsten Höller, que explora la normalización de la velocidad a la que vivimos y hace una crítica al museo abordando la soledad que se puede experimentar en él. Además, a partir de estas instalaciones se han escrito textos, como catálogos y artículos, que han mantenido vigente al carrusel como objeto de estudio desde las artes visuales.

REFERENCIAS

- Carters Steam Fair (s/f), “The Jubilee Steam Gallopers”, disponible en: <https://www.carterssteamfair.co.uk/rides/gallopers/>
- Guerrero, Manuel (2018), “9 obras de Bruce Nauman. La transgresión del lenguaje”, en *Código*, 23 de octubre de 2018, México, disponible en: <https://revistacodigo.com/lista-bruce-nauman/>
- Koolhaas, Rem (1994), *Delirious New York. A Retroactive Manifesto for Manhattan*, Nueva York, The Monacelli Press.
- Kronenburg, Robert (2008), *Portable Architecture. Design and Technology*, Basel, Birkhäuser.
- Kronenburg, Robert (2009), “Arquitectura subversiva”, en *Post-it City. Ciudades ocasionales*, Barcelona, Centro de Cultura Contemporánea de Barcelona/Dirección de Comunicación de la Diputación de Barcelona, pp.15-17.
- Maidment, Simon (2014), “Carsten Höller’s *Golden Mirror Carousel*”, en National Gallery of Victoria, 8 de octubre de 2014, Melbourne, disponible en: <https://www.ngv.vic.gov.au/essay/carsten-hollers-golden-mirror-carousel/>
- Merediz Lara, Daniela (2017) “Transgrediendo al espectador. Colectivo SEMEFO”, *Archivo Churubusco*, año 2, núm. 3, disponible en: <https://archivochurubusco.encyr.edu.mx/n3letras2.html>
- Musée des Arts Forains (2017), “Merry-go-rounds and rides”, en Musée des Arts Forains, disponible en: <https://arts-forains.com/en/our-story/the-merry-go-rounds-booths-and-showfronts-an-overview-of-fairground-heritage>
- Museu d’Art Contemporani de Barcelona (2008), *New Babylon*, en Museu d’Art Contemporani de Barcelona, disponible en: <https://www.macba.cat/en/art-artists/artists/constant/new-babylon>
- National Carousel Association (s/f), “The Wilhelmsbad Park Carousel - Hanau, Germany”, disponible en: <https://carousels.org/Hanau.html>
- National Fairground and Circus Archive (s/f), “History of Fairground Rides”, en National Fairground and Circus Archive, disponible en: <https://www.sheffield.ac.uk/nfca/researchandarticles/fairgroundrides>
- National Geographic (2018), “El carrusel más antiguo del mundo vuelve a cobrar vida”, en *National Geographic en Español*, 9 de agosto de 2018, Washington, disponible en: <https://www.ngenespanol.com/traveler/el-carrusel-mas-antigo-del-mundo-vuelve-a-cobrar-vida/amp/>
- Othón, Fannie Emery (2011), “El carrusel”, *Algarabía*, núm. 79, pp. 38-42.
- Price, Cedric y Joan Littlewood (1964), “Fun Palace promotional brochure”, en Canadian Centre for Architecture, disponible en: <https://www.cca.qc.ca/en/articles/issues/2/what-the-future-looked-like/32737/1964-fun-palace>
- Riley, Terence, Sara Deyong, Marco De Michelis et al. (2002), *The Changing of the Avant-Garde. Visionary Architectural drawings from the Howard Gilman Collection*, Nueva York, The Museum of Modern Arte.
- Secretaría de Cultura (2017), “*Los Teules*, narración pictórica de José Clemente Orozco sobre la Conquista de México”, en Gobierno de México, disponible en: <https://www.gob.mx/cultura/prensa/los-teules-narracion-pictorica-de-jose-clemente-orozco-sobre-la-conquista-de-mexico>
- Walker, S. J. (2015), “Illusory Objects and Fairground Architecture”, *The Journal of Architecture*, vol. 20, núm. 2, pp. 309-354.

GONZALO ENRIQUE BERNAL RIVAS. Doctor en Artes Visuales e Intermedia por la Universidad Politécnica de Valencia (España). Está adscrito a la Universidad de Guanajuato (UAG), México, donde se orienta académicamente por el arte de la experiencia del espacio humano, arte de la participación y arte relacional. Es también colaborador permanente de la revista *Radar del Centro* con la columna “La voz de la experiencia”.



Nevado IV (2022). Aguafuerte y aguatina: Kena Kitchengs.
Prohibida su reproducción en obras derivadas.