

Mtra. María de Jesús Gómez Cruz
Directora de la División de Ciencias y Artes para el
Diseño UAM Xochimilco

INFORME FINAL DE SERVICIO SOCIAL

Museo de Arte Carrillo Gil
Museografía

Periodo: 3 Agosto 2015 al 18 Febrero 2016

Proyecto: Servir es un arte: proyecto integral de apoyo para la gestión,
producción y difusión de exposiciones y programas de actividades paralelas del
Museo de Arte Carrillo Gil

Clave. 012.15.1.2015 XCAD000094

Luis Alberto Carlos Nuñez Monroy Matrícula: 210239831
Licenciatura: Diseño Industrial
División de Ciencias y Artes para el Diseño
Tel: 58112112
Cel.: 04455 30822899
Correo electrónico: di.albertomonroy@gmail.com

Introducción

Durante el periodo de servicio social se realizaron actividades relacionadas con el proyecto: Servir es un arte: proyecto integral de apoyo para la gestión, producción y difusión de exposiciones y programas de actividades paralelas del Museo de Arte Carrillo Gil, en las áreas de museografía y social media, debido a las necesidades específicas de las áreas mencionadas se decidieron las actividades y objetivos a realizar por el prestador de servicio social tomando en cuenta el expertise del prestador de servicio social, concluyendo que las actividades irían enfocadas hacia el modelado 3D del museo para apoyo a la construcción y distribución de las salas en diferentes exposiciones y la promoción en redes sociales de dicho museo.

Objetivo general y objetivos específicos

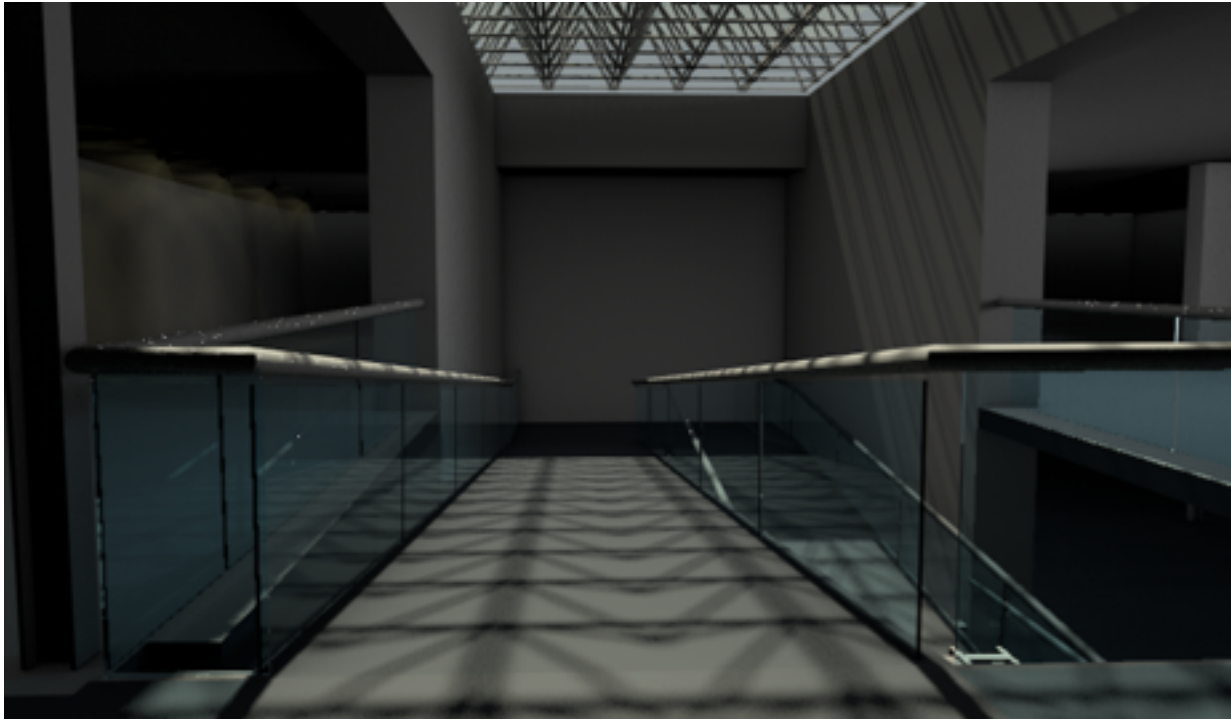
El objetivo general producir material 3D como visualizaciones (videos) e imágenes fijas de diferentes perspectivas a partir de los planos arquitectónicos del museo para el apoyo en el desarrollo y modificación de las diferentes salas dentro del museo facilitando la construcción y montaje.

Realizar un modelado de cada una de las salas y planta baja para tener una visualización total del museo facilitando la proyección de la museografía y el diseño así como tener un previo de la distribución de las piezas. En el area de social media el objetivo específico generar material de video para promover el museo en diferentes redes sociales como son: Facebook, Twitter, Instagram y Youtube. Alcanzando un mayor numero de consumidores.

Metodología utilizada

A travez de diferentes programas de animación y video (Cinema 4D y After Effects) generar material para el uso del museo en las áreas de interés museografía y social media, siguiendo diferentes procesos y técnicas navegando entre arquitectura y diseño industrial.

Recorrido físico del museo y levantamiento fotográfico a manera de apoyo para el modelado, iluminación y texturizado. tomando en cuenta la sensación del espacio y la luz en las diferentes salas.



Modelado 3D de las salas, basado en los planos arquitectónicos del museo y las fotos obtenidas en el recorrido, un proceso delicado ya que el modelo tiene que guardar la proporción adecuada e iluminación precisa para generar imágenes lo mas cercanas a la realidad.

Texturizado y render dentro del entorno 3D donde el detalle en el modelado y la generación de la iluminación se vuelven esenciales para producir imágenes fieles que ayuden de manera precisa a solventar los requerimientos en los procesos ya mencionados de diseño.

Agosto

Recorrido y levantamiento fotográfico

Como primer paso para modelar el museo se realizo un recorrido en todos los pisos y el sótano con su levantamiento levantamiento fotográfico correspondiente para generar los elementos necesarios y referencias visuales, analizar la cantidad y forma en que la luz incide sobre los espacios para definir donde se colocarían los objetos de iluminación en el entorno 3D.



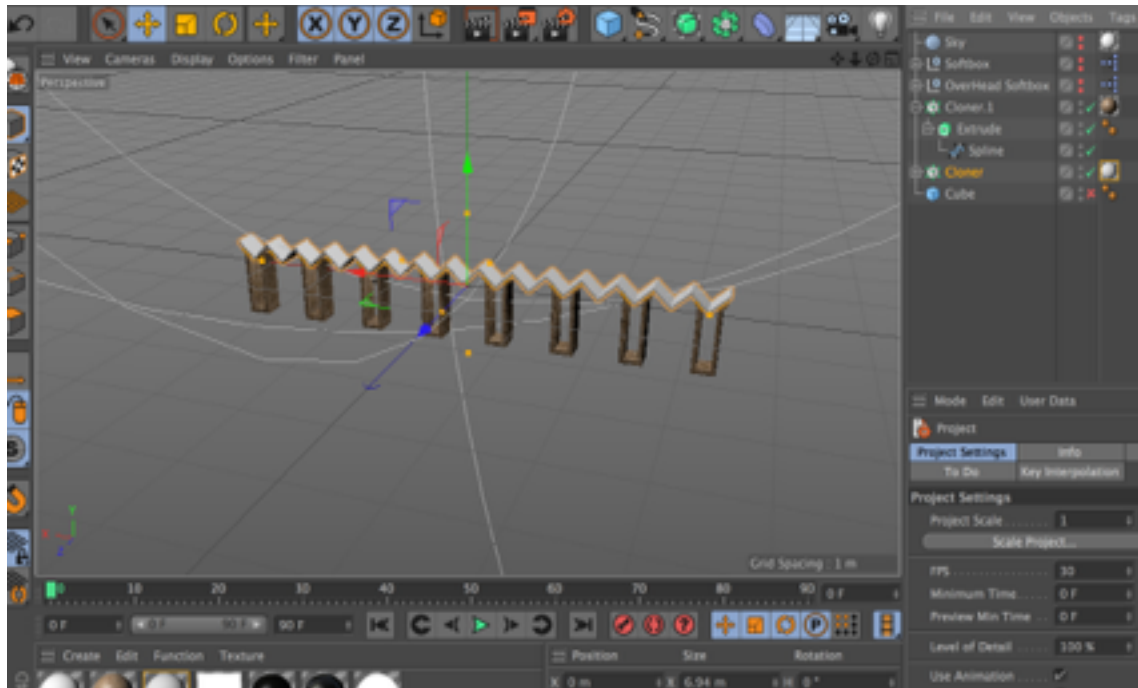
Recorrido fotográfico para considerar todo tipo de texturas como son: paredes y materiales de el suelo, todo tipo de colores y formas dentro del museo con el objetivo de tener el material necesario de apoyo para poder modelar el museo en 3D y lograr un render lo mas parecido a la realidad posible.

Con el material de referencia clasificado se comenzó a modelar el museo comenzando con los pisos mas próximos a montar, segundo y tercer piso con lo que se logro un avance significativo para responder a los requerimientos de las próximas exposiciones en el museo, cambios y alternativas de diseño museográfico.

Render Terrazas

Como parte de la exposición Terrazas a montar en el segundo piso de el museo Carrillo Gil se genero una visualización 3D de un elemento para construir, una especie de mostrador o exhibidor donde se montarían fotos y documentos parte de la exposición.

la finalidad era generar un isométrico y vista en perspectiva de como se tenia que construir desde el programa de 3D para tener los elementos suficientes para mandar la propuesta a la sección que decide y aprueba los elementos a construir en las exposiciones



Septiembre

La materia emancipada. Informalistas en México

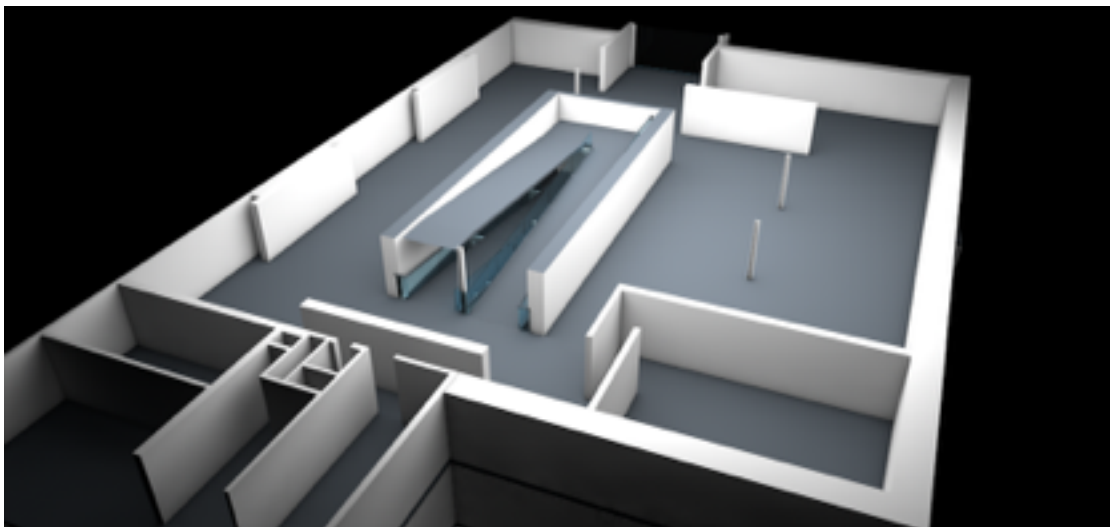
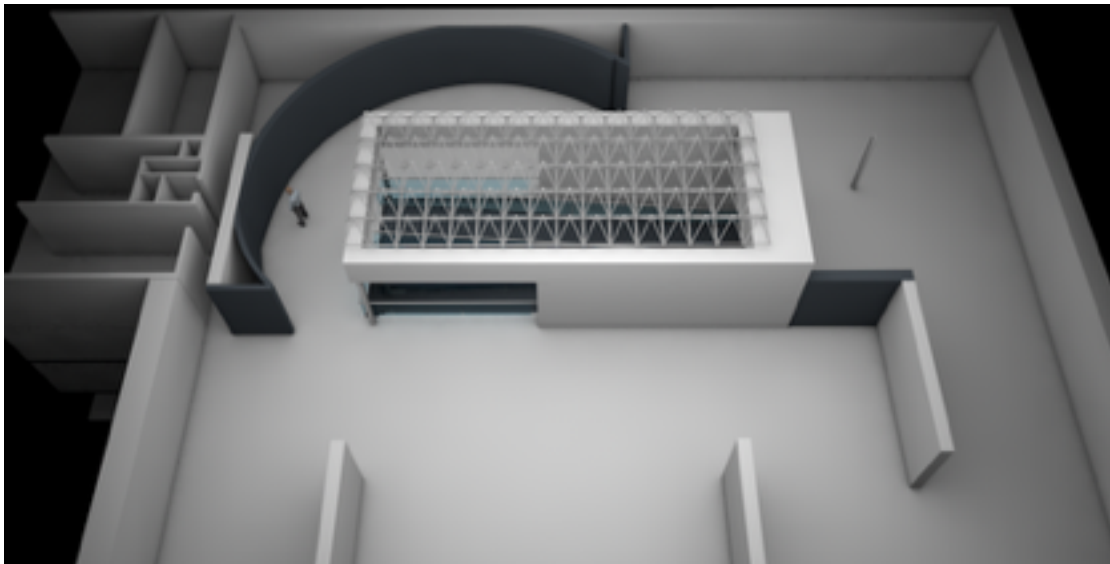
La exposición busca evidenciar cómo las más representativas tendencias pictóricas ligadas al informalismo internacional arribaron a la escena artística mexicana y de qué manera este estilo de la abstracción tuvo resonancias, tanto en el trabajo de artistas mexicanos, como en el desarrollo de las colecciones de arte y de sus prácticas artísticas y expositivas.

La muestra presentará a través de obras, publicaciones y documentos una sucesión de eventos y expresiones en las cuales se ponen de manifiesto interesantes puntos de contacto entre grandes creadores y teóricos ligados al informalismo y artistas e intelectuales mexicanos, quienes de manera sincrónica realizaron obras dentro de esta tendencia artística.

La exposición incluirá un conjunto muy puntual de piezas seleccionadas que dialogarán entre ellas y con diversos documentos y materiales referenciales. La muestra está organizada a partir de tres núcleos curatoriales muy precisos.

El primero presenta las corrientes españolas del informalismo, ya que fueron los artistas de este país y ligados a esta tendencia quienes tuvieron mayor presencia en México. El segundo núcleo expondrá ejemplos de otros informalismos europeos y americanos en la escena artística local y, finalmente, el tercer núcleo pondrá de manifiesto los reflejos de esta práctica pictórica en el arte mexicano del siglo XX.

Para esta exposición fue necesario generar renders con diferentes perspectivas para simular las modificaciones necesarias para el montaje de la exposición. Con ayuda de los planos entregados por el personal de museografía se generaron muros que servirían para montaje de las obras. A partir de el modelo del tercer piso generado con anterioridad se propuso un muro curvo ayudando a completar la propuesta museográfica



Octubre

Cambio de luminarias segundo piso

Como parte en el proceso de aprendizaje planteado para el servicio social se procuro tener contacto en todos los aspectos que implica la museografía tanto en las propuestas y diseño como la producción, participando también en el diseño de la iluminación del segundo piso. El diseño de iluminación de la sala es primordial para generar el ambiente mas apto para cada exposición y la correcta visualización de las piezas montadas ya sea a muro o en piso.

Se opto por cambiar las luminarias halógenas del piso por lamparas de leds representando las siguientes ventajas: no generan tanto calor como las tradicionales con el consiguiente ahorro en climatización.

Alto Índice de Reproducción Cromática (IRC: es una medida de la capacidad que una fuente luminosa tiene para reproducir fielmente los colores de varios objetos en comparación con una fuente de luz natural o ideal, cuanto más elevado más reales son los colores, algo ideal cuando se trata de piezas de arte.

Su larga duración implica ahorro en el mantenimiento y sustitución de las lamparas. no producen radiación infrarroja y ultravioleta lo que ayuda a la protección de las piezas mas delicadas.

De la formación a lo público. Cuarta edición del programa Bancomer BBVA-MACG para jóvenes creadores.

La 4a edición del Programa BBVA Bancomer MACG, "De la formación a lo público", se comprende como una plataforma conformada por seminarios, talleres, tutorías grupales y personalizadas. Mas allá de conducir los esfuerzos individuales a una presentación museográfica colectiva que buscará establecer relaciones entre los proyectos. Esta edición propuso centrarse en el aspecto estructural de un programa que tiene como misión y visión formar nuevas generaciones de artistas.

El título, por lo tanto, es un juego entre formación educativa y forma simbólica, es decir, la configuración museográfica de los proyectos y su dimensión pública. En lugar de suscribirse a una perspectiva curatorial de orden temático que acote o diagnostique ciertas tendencias contemporáneas o que pretenda ilustrar una

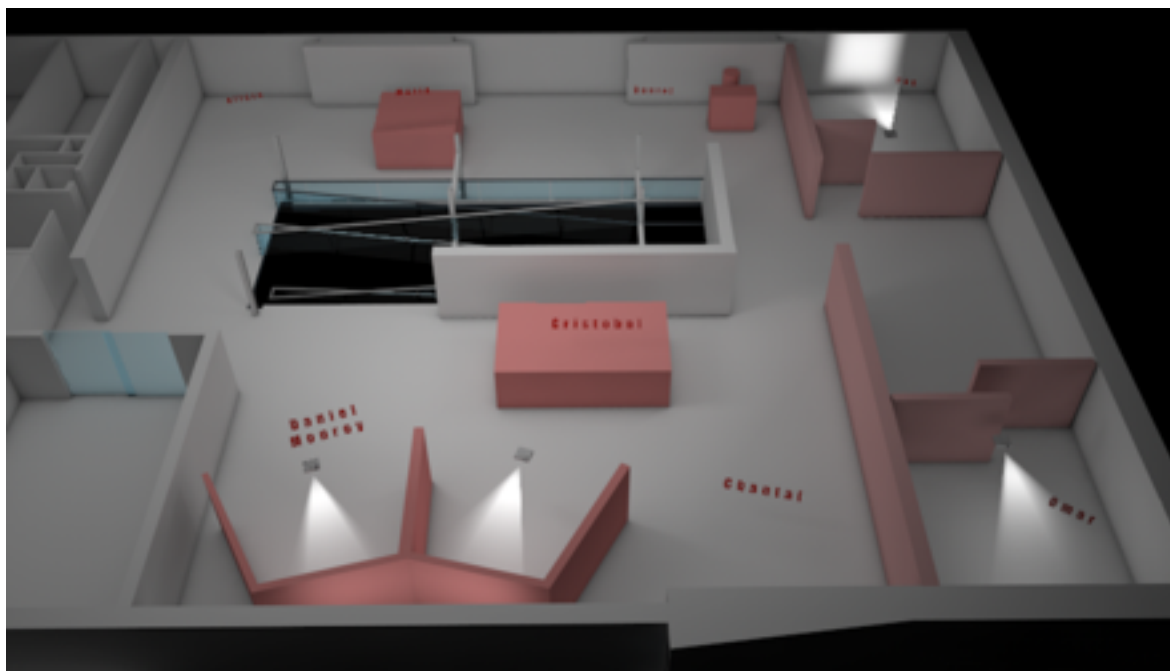
narrativa, esta edición propone traer a la luz los mecanismos estructurales que dan visibilidad a los proyectos.

Para esto, hay que aclarar antes que nada, que la selección no se rige ni por una narrativa, un marco estético discursivo, ni tampoco por el intento del jurado de buscar relación entre las diversas propuestas concursantes. Por lo tanto, el título de esta edición alude a la condición estructural dada por el mismo programa, que permite establecer procedimientos específicos para que los diversos proyectos cobraran forma en el ámbito público de una publicación y el museo.

Para continuar con la propuesta museográfica por parte del área a cargo se pidió terminar el modelado completo del museo, lo que comprende los tres pisos la rampa central que une cada piso y la planta baja.

Para tener el modelo completo listo para trabajar de forma correcta es necesario generar pruebas de texturas e iluminación, es un proceso lento ya que es la parte mas detallada donde cada prueba de texturizado requiere tiempo para generar el render y revisar que todo cuadre según el material de referencia.

La propuesta museográfica se dividió en dos opciones las cuales debían de responder a las especificaciones técnicas y de construcción de cada artista ya que las obras elegidas por el jurado no responden a un universo similar si no que representan diferentes propuestas marcadas por los lugares de origen de las obras y otros factores que las hacen muy diversas, como ejemplo tenemos algunas con necesidades específicas de iluminación ya que necesitan ser proyectadas y otras con dimensiones que rebasan los estándares promedio en piezas expuestas en el museo.

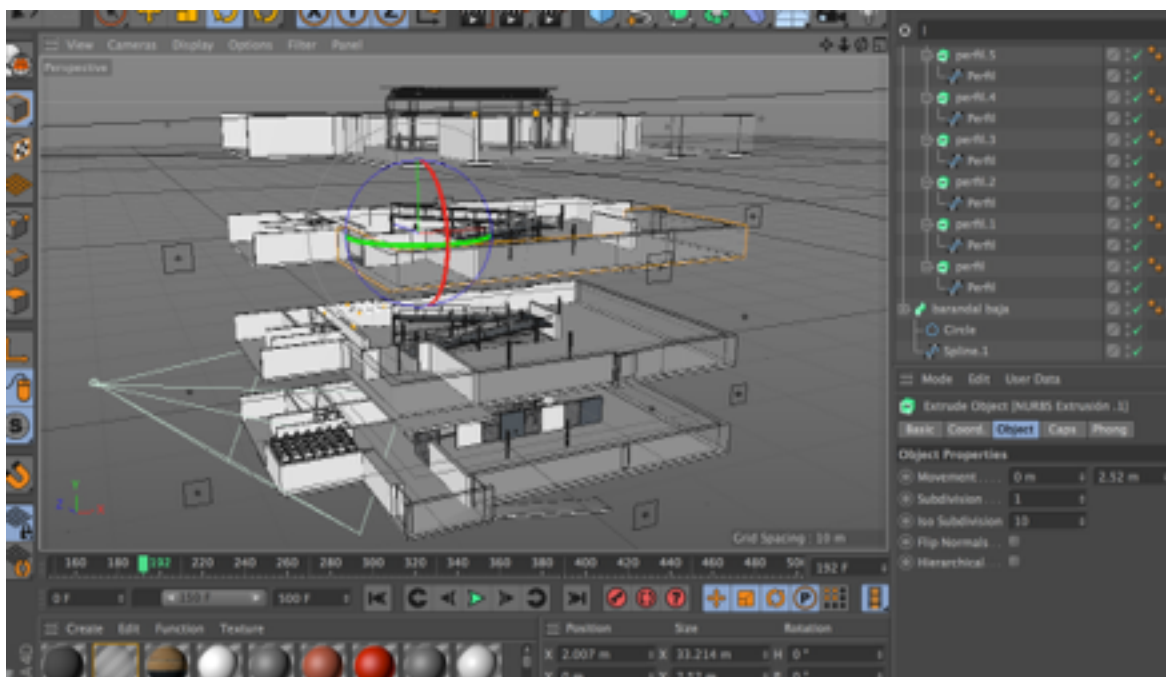


Las visualizaciones con las que se trabajaría la propuesta y el montaje se generaron a partir de dos planos estructurados de formas diferentes, donde el acomodo de las obras se realizó considerando todas sus características. Después de montar los volúmenes dentro del entorno 3D se realiza el texturizado de las secciones que se modificarán dentro de la sala del museo mostrando con color rojo las áreas a modificar facilitando el procedimiento de construcción y haciendo evidente las dimensiones de las áreas a modificar.

Animación vista interior del museo

Con el modelo 3D completo se propuso generar un video donde se mostrarán las características interiores del museo para posibles montajes o como apoyo visual para diferentes medios o secciones de la comunicación externa del museo. Las ideas principales generar una vista exterior del museo mostrando sus partes como una visualización 360 grados dando importancia a la estructura del museo y su condición formal.

Gracias a los planos arquitectónicos otorgados por museografía se pudo modelar de forma detallada el interior del museo y sus principales características arquitectónicas dando paso a la fase de renderizado e iluminación ya explicadas con anterioridad donde la calidad del render depende de la creación de forma adecuada la luminaria y el texturizado dando alma al objeto modelado. Estos dos factores afectan de forma directa en el tiempo del render dando como resultado hasta 12 horas de render continuo para una animación de solo 20 segundos.

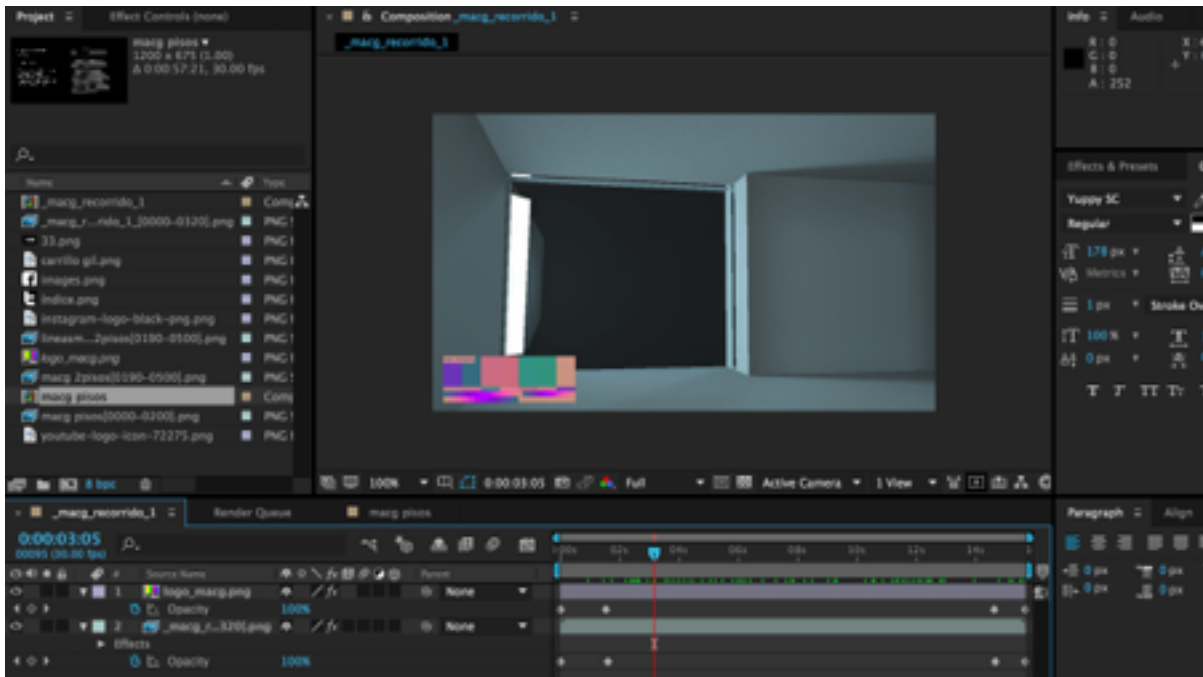


Diciembre

Post producción y cambios del video exterior del museo

El proceso de renderizado continua con la post producción de cualquier pieza animada es decir de el programa de render en este caso cinema 4D se terminan los renders frame por frame en formato png para poder importarlos en el programa de post producción.

Para este proyecto se utilizo After Effects de la paquetería de adobe para dar los toques finales y correcciones de color pertinentes en nuestro video, como se puede ver en los renders finales es necesario integrar los pngs desde el programa de render para darles una mejor apariencia y lograr la calidad deseada.



Enero

Video Información del Museo de arte Carrillo Gil para la división de social media.

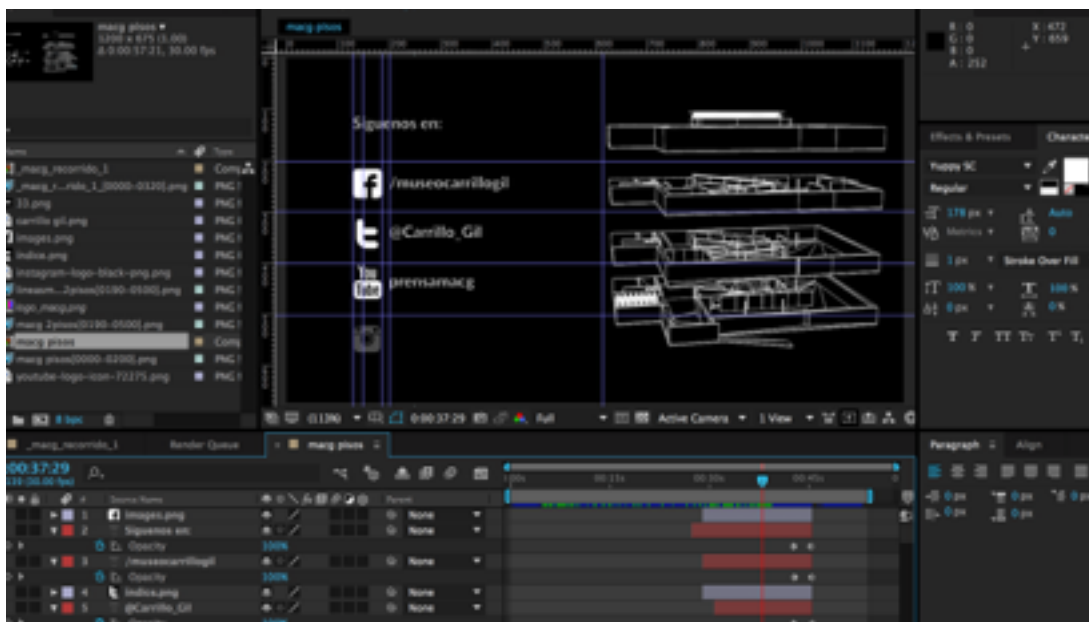
Para aprovechar el modelo 3d generado los meses anteriores se solicito al área de social media del museo que tomaran en cuenta los renders generados para ser utilizados en las redes sociales del museo a manera de un video informativo.



Se decidió general el video por medio de un pequeño guión con requerimientos específicos como: los links de las redes sociales, horario del museo y el tipo de pago que se tiene que efectuar según la edad de los visitantes o afiliación social. También debía incluir una animación en despiece del museo, del mismo modo que se rendereo la parte exterior e interior aprovechando el trabajo ya desarrollado.

El proceso es el mismo se genera la animación a partir de Stills (29.9) por segundo y luego se importa en un programa de video para generar los textos y los fades para dar continuidad al video tomando en cuenta los textos logos y todos los requerimientos específicos para este video, ademas de los formatos y los codec de compresión adecuados para redes sociales.

Se envió una propuesta para ser revisada por el personal encargado de social media, con los ajustes necesarios se espera poner en linea el video generando contenido para sus redes sociales y así poder alcanzar un espectro mayor de publico, con información efectiva.



Objetivos y metas alcanzados

El objetivo general de producir material 3D como visualizaciones (videos) e imágenes fijas de diferentes perspectivas se consolidó no solo en el desarrollo y modificación de las diferentes salas dentro del museo facilitando la construcción y montaje, si no también de tal forma que se generó material suficiente para ser utilizado en el área de social media como apoyo visual para el contenido en redes sociales.

Uno de los objetivos principales era generar un modelado de cada una de las salas y planta baja para tener una visualización total del museo facilitando la proyección de la museografía y el diseño así como tener un previo de la distribución de las piezas. Logrando el modelo y con esto la producción de diversos renders y animaciones para el apoyo de las modificaciones por parte del área de museografía en las exposiciones antes mencionadas.

Durante el transcurso del servicio social surgieron objetivos no planteados como impartir clases básicas o capacitación sobre los programas utilizados, como manejarlos y como desarrollar el material que ya se había generado pudiendo ser utilizado por otro prestador de servicio social en el futuro.

Resultados y conclusiones

Los principales resultados generados por el servicio social son:

- modelo 3D del museo a detalle basado en los planos arquitectónicos del museo
- render para el video promocional para redes sociales en el área de social media, generando contenido interesante en web para atraer a más visitantes.
- Capacitación en los programas utilizados para que el próximo prestador de servicio social pueda utilizar el material entregado en beneficio de los tiempos de entrega y la propia educación y evolución del prestador de servicio social.

Como conclusión se puede afirmar que el prestador de servicio social pudo desarrollar sus habilidades en beneficio de el museo y la comunidad en la que este tiene influencia, generando de forma efectiva el material necesario para los requerimientos en tiempo y forma adecuados, aportando nuevas propuestas en las áreas de influencia.

Recomendaciones

ninguna

Bibliografía

Manual de cinema 4D

<http://http.maxon.net/pub/r12/doc/QuickstartC4DR12ES.pdf>