

Mtra. María de Jesús Gomez Cruz

Directora de la División de Ciencias y Artes para el
Diseño UAM Xochimilco

INFORME FINAL DEL SERVICIO SOCIAL

Museo Universitario de Arte Contemporáneo

Desarrollo e investigación de proyectos
específicos del museo

Periodo: **29 de Mayo de 2017 al 12 de Enero de 2018**

Proyecto: **Gestión de Museos**

Clave: **XCAD000031**

Iván Nájera Gómez Matricula: **2123061158**

Licenciatura: **Diseño Industrial**

División de Ciencias y Artes para el Diseño

Tel: 7591 7525

Cel.: 04455 2142 4925

Correo electrónico: ivan.najera.06@gmail.com

Introducción:

“Los detalles no son los detalles. Ellos hacen el diseño.”

Charles Eames

Este reporte presenta las actividades y conocimientos adquiridos durante la práctica del Servicio Social en el Museo Universitario de Arte Contemporáneo (MUAC); específicamente en el área de mantenimiento a cargo de la Arq. Maribel Sánchez y el Ing. Roberto Arreortúa. Sirve como una evidencia de las actividades correspondientes al proyecto *Gestión de Museos* y su relación con mi desarrollo profesional como licenciado de Diseño Industrial.

La elección e interés por el proyecto, fue, para comprender de qué forma las habilidades propias de un diseñador industrial pueden ejecutarse en conjunto con otras disciplinas y en aspectos específicos. Y también, cómo un espacio – inmueble- dedicado exclusivamente a una vertiente excepcional del arte necesita de diferentes conocimientos que coadyuven para que pueda funcionar adecuadamente. Qué en síntesis, se puede exponer como el acto de la Museografía. Así, el contenido del reporte gira en torno a un proceso general que busca conciliar las diferentes tareas que se realizaron en el museo, en un contenido concreto de cómo se solucionaron las problemáticas planteadas por el área de mantenimiento. Que aun siendo un área administrativa, también es la encargada de proyectos específicos del museo, los cuales se describen puntualmente en el reporte.

De forma gráfica y escrita se exponen los resultados y conclusiones, no sin antes aclarar los objetivos y aspiraciones personales sobre el programa. Considero que es importante realizar una dispersión de ideas, para analizar los puntos desde una visión profesional como diseñador industrial y otra personal con relación al desarrollo humano en el campo laboral, para ofrecer una visión completa de la experiencia.

Finalmente los puntos que contiene el reporte son:

- Objetivo General
- Actividades Realizadas
- Metas Alcanzadas
- Resultados y Conclusiones
- Recomendaciones
- Bibliografía y/o Referencias electrónicas

Objetivo General

Exponer mi experiencia del servicio social en forma ordenada para comprender mis habilidades profesionales como diseñador y su relación con otras disciplinas a través de las actividades realizadas específicamente en el Museo de Arte Contemporáneo y anexos.

Actividades Realizadas

Para este apartado se crearon varias categorías que englobaban las diferentes actividades. Cabe mencionar que el museo cuenta con los siguientes espacios a parte de la salas de exposición:

- Biblioteca
- Sala de conferencias
- Auditorio
- Salón de talleres
- Oficinas
- Restaurante
- Tienda

Y también los museos MUCA Roma y Museo Experimental: El Eco están a cargo de la misma administración, por lo que algunas actividades se realizaron para estos espacios, aunque pocas veces fue necesario acudir a ellos.

Proyecto UPP (Unidad de Programas Públicos)

Elaboración de carpeta UPP para presentación del proyecto

La Unidad de Programas Públicos es un edificio anexo al MUAC que surge de la necesidad de crear nuevos espacios para el desarrollo de actividades involucradas con el museo y el centro cultural universitario. Para presentar el proyecto formalmente a las autoridades se elaboró una carpeta con los renders del edificio, mapa de ubicación y planos de planta. La carpeta se imprimió en doble carta y se elaboró un forro especial para el contenido.

Estudio de memoria descriptiva y proyecto arquitectónico

La Arq. Maribel Sánchez me asignó la elaboración de una memoria conceptual de los interiores del edificio bajo los conceptos que se encuentran definidos en la memoria descriptiva del proyecto. Estos abarcan principalmente el desarrollo de espacios flexibles que alojan mobiliario multifuncional con la intención de que puedan adecuarse a diferentes actividades de las artes vivas. También resalta la necesidad de nuevas oficinas con los conceptos del *CoWorking*; tendencia novedosa de interiorismo que busca elaborar zonas de trabajo más flexibles en

espacios abiertos para crear nuevos modelos de cooperación y ejercicios multidisciplinarios entre los trabajadores.

Más adelante me proporcionaron el Proyecto Arquitectónico que contiene el listado de espacios del UPP, actividades, mobiliario, equipamiento y dimensiones específicas de cada uno de ellos. Esta información fue fundamental para la creación de requerimientos para las propuestas de mobiliario y diseño de interiores.

Elaboración de carpeta de análogos conceptuales

Para poder definir los conceptos análogos de los espacios interiores, se creó una carpeta con imágenes que representaran a las necesidades del UPP. La búsqueda se hizo en internet con palabras claves como: *Coworking, Multifunctional Architecture, experimental museum, New Models design university, Multifunctional Furniture, Flex Interior Design, Library Design, Experimental Architecture, etc.*

Se creó un banco de imágenes, mismas que se seleccionaron y categorizaron por tipos de espacios del UPP mencionados el proyecto ejecutivo. Y se redactaron conceptos introductorios en cada categoría para crear reforzar las categorías.

Elección de conceptos y contextualización de espacios

Con los requerimientos y conceptos definidos, se trabajaron los espacios de forma individual con repentinias de mobiliario que cumpliera con la información del proyecto arquitectónico. Por cuestiones de tiempo también se eligieron diseños de mobiliario y equipamiento de otros diseñadores. Posteriormente se elaboró una paleta de colores y de materiales específicos para contextualizarlos con el UPP, ya que este anexo busca ser una continuación del lenguaje arquitectónico del MUAC. Se elaboraron planos de planta con la ubicación del mobiliario en los espacios buscando en todo momento la funcionalidad de los espacios en relación a las personas y los entornos inmediatos (ergonomía) y los paseos arquitectónicos.

Modelado 3d y renderizado de espacios conceptuales

Se modeló el mobiliario y los espacios en 3d y con asesoría de la Arq. Maribel Sánchez se configuró los espacios de acuerdo al proyecto ejecutivo. Al final se hizo trabajo de postproducción con los renders para ambientar los espacios de acuerdo a las actividades específicas de cada uno de ellos, como son; aula multimedia, terraza multiusos, taller de artista, índex, incubadora de ideas etc.

Memoria conceptual del proyecto.

Al final se elaboró un documento con la redacción de los conceptos y la muestra de los renders de los espacios.

Elaboración y verificación de planos arquitectónicos

Levantamiento de planta Azotea.

Al ser el área de mantenimiento la encargada de garantizar el buen estado del museo, es regular realizar levantamiento en diferentes zonas del mismo. El objetivo es verificar la cantidad de metros cuadrados que había especificado el proveedor en la factura de cobro de impermeabilización. A pesar de contar con planos del todo el museo en *AutoCAD*, es importante revisarlo manualmente para garantizar los generadores de cobro.

Configuración de mobiliario para sala de conferencias

El museo cuenta con diferentes espacios que están abiertos para servir para otras actividades ajenas al mismo. En esta ocasión el Rector Enrique Luis Graue Wiechers se presentaba para un debate en la sala de conferencias, por lo que se solicitó realizar una configuración para 20 personas que generara la sensación de unidad. Fue necesario crear un plano donde se especificaban ubicación de los sillones y mesas dentro de la sala de conferencias. Primero se tomaron medidas del mobiliario y posteriormente se dibujaron en su vista superior para colocarlos en *AutoCAD*. Se consideraron los espacios máximos y mínimos entre cada uno de ellos, de acuerdo a los requerimientos del problema. Se utilizaron libros de antropometría y diseño de interiores para generar propuestas funcionales que permitirían el flujo y acomodo de las 20 personas.

Diseño, mantenimiento y adquisición de Mobiliario

Diseño de envase para navajas de desecho

Se propuso el diseño de un bote hecho con tubo de pvc y tapa de madera para el desecho de navajas por parte de los talleres de museografía y restauración. Al final se recicló un bote de plástico Pet con tapa de rosca, al cual se le hicieron incisiones para atornillar la bolsa de desecho.

Revisión de modelos de estantes para zona de oficinas.

Eventualmente se hacían revisiones del mobiliario, en cuanto a color y dimensiones, para poder solicitar los mismos modelos a proveedores ya establecidos.

Revisión de mecanismo de sillas con paleta plegable del salón de conferencias

La silla de conferencias es un modelo que contiene un mecanismo de paleta plegable, misma que por el uso había sufrido daños y era necesario repararla. Se desarmó una de ellas para indagar el problema del mecanismo y se encontró que una de las piezas estaba rota por la fricción de materiales. Se modeló esta pieza en

3d en el programa Rhinoceros para llevarla a impresión 3D, sin embargo las sillas tenían un armado especial que no permitía esta acción. Al final se arregló con el proveedor conseguir e instalar las refacciones necesarias para la paleta de las sillas rotas, evitando de esta manera comprar una silla nueva por completo.

Mantenimiento de sillones

Se evaluaron los sillones con tendencia a fractura en las patas estructurales para enlistar el número de piezas dañadas y posteriormente canalizarlas con el proveedor para reforzarlas con un cordón de soldadura. El acabado original es cromado, pero por costos solamente se le aplicó pintura electroestática.

Recepción de mobiliario para librería

Se adquirieron nuevos estantes de seguridad para resguardar las donaciones de acervo bibliográfico. Inicialmente se creó un plano de acomodo y re acomodo para el mobiliario y equipamiento ya existente que sirviera como guía para la instalación. Al llegar el mobiliario se tomó lectura de la entrega completa de las piezas, modelo y dimensiones que se habían solicitado en el pedido original. Se guio al personal calificado del proveedor para llevar a cabo la instalación en la forma que se había dibujado en el plano y se verificaba periódicamente su avance, así como las necesidades adicionales del personal técnico para su instalación. Al final se tomaron medidas, se revisó el correcto funcionamiento de los mecanismos y los daños que se pudieron generar en el mobiliario durante la instalación.

Creación de catálogo de sillas para el restaurante.

Se hizo una investigación en internet de diferentes proveedores de mobiliario, para crear un catálogo de sillas y mesas que le permitiría al jefe de departamento elegir algunas opciones para remplazar el mobiliario ya existente. Para ello se estudió el estilo arquitectónico del edificio, los materiales y colores predominantes así como las necesidades espaciales del restaurante. En el catálogo se incluyó fotos, dimensiones, materiales y contacto del proveedor.

Diseño Grafico

Diseño de señalética para Museo Experimental del Eco

Se realizó el diseño de señalética para el Museo Experimental del Eco y su anexo, considerando la señalética oficial de la norma y también la de los espacios propios. Me proporcionaron los planos para realizar el conteo de espacios y cantidad de señaléticas necesarias. Posteriormente se realizó una visita al museo para verificar el plan elaborado en los planos referente a la colocación de los letreros y por otro lado la visita sirvió para conocer el lugar y generar una propuesta gráfica y de

soporte contextualizada, ya que el museo fue diseñado por Mathias Goeritz a través de su discurso de la arquitectura emocional.

Se estableció una serie de módulos realizados con ayuda de una rejilla geometría para mantener proporciones y estilo. Posteriormente se esbozaron los pictogramas y se integraron a través de los módulos propuestos. Teniendo los gráficos se definieron materiales de soporte de acuerdo a los que hay en el museo así como la duración y colocación de los mismos.

Diseño de lomo de carpeta de archivo

Las carpetas de archivo contienen información de las actividades del área de mantenimiento y se crearon diseños específicos para el lomo con la intención de mejorar su organización y acomodo.

Señalética para baños del MUAC

Se diseñaron señaléticas específicas para los baños del museo de áreas administrativas, para mejorar su uso y limpieza. Se elaboraron en Illustrator con vectores basados en un boceto inicial y se eligió una tipografía legible y fuerte para que se comprendiera el mensaje.

Diseño de tríptico

A propósito de los hechos del 19 de septiembre se elaboró un tríptico con información útil para situaciones de emergencia. Se buscaron pictogramas para ilustrar diferentes indicaciones de acuerdo al tipo de riesgo, se ajustó el interlineado y la cantidad de texto. Y se utilizaron colores cálidos y fríos de acuerdo a la información escrita, aunque se respetaron los colores de la norma de señalética y de las instituciones. También se hicieron planos de planta con las diferentes rutas de evacuación.

Cursos

El departamento de Mantenimiento tiene la tarea de planear la aplicación de cursos que garanticen la seguridad del personal de trabajo y de los visitantes. La mayoría de ellos se realizan en el auditorio del museo, aunque algunos son en otras zonas dentro de Ciudad Universitaria. Los cursos que se tomaron fueron:

- Primeros auxilios
- Vendajes
- Protección Civil en situaciones de emergencia
- Protección Civil en temblores
- Curso de Bomberos

- RCP básico
- Manejo de sustancia químicas
- Técnicas de traslado en situaciones de emergencia

Trabajo Administrativo

Elaboración de reportes

Para algunos trabajos de mantenimiento era necesario elaborar reportes en una presentación digital. Para ello era fundamental tener un registro fotográfico, que muchas veces era editado en Photoshop para resaltar las reparaciones o daños que específica cada reporte. También se dibujaban planos de planta y planos de detalle del museo para indicar ubicaciones, dimensiones o recorridos. Toda esta información en conjunto con una tabla de presupuesto se agrega a una presentación PowerPoint. Después de temblor fue necesario realizar reportes de todos los edificios de la administración para declarar los daños y crear estrategias para su reparación.

Credencialización

La tarea era realizar el proceso de registro en el sistema del nuevo personal del museo. En un software específico se llenaban las casillas con los datos del personal y se asignan los accesos de las puertas electrónicas de acuerdo al área de acción. Se imprime la credencial con una foto del personal, editada previamente en Photoshop.

Elaboración de facturas

Al ser un área administrativa es regular realizar facturas de insumos y consumos, o de trabajos de mantenimiento para proveedores.

Aviso de minutas o protocolos

Se presentaban las minutas o protocolos al personal correspondiente de otras áreas del museo.

Memoria fotográfica

Todas las actividades se graban en una memoria fotográfica para evidenciar los trabajos realizados por proveedores, daños o revisiones.

Metas Alcanzadas

- Memoria conceptual de interiores de cinco espacios de la Unidad de Programas Públicos.
- Diseño e impresión del tríptico para el curso de Primeros Auxilios y Protección Civil
- Elaboración y entrega de carpeta descriptiva del proyecto Unidad de Programas Públicos.
- Entrega de propuesta de Señalética del Museo Experimental del Eco

Resultados y Conclusiones

Durante el tiempo que preste servicio en el museo concebí diferentes ideas de acuerdo al tipo de proyecto en el que estaba involucrado. Al no tener una forma de trabajo lineal o sobre un tema en específico constante, pude comprender como las habilidades del diseñador industrial pueden ser aplicadas para diferentes tipos de problemáticas, como pueden ser; mantenimiento, conceptos de interiores, mobiliario entre otros.

Desde mi perspectiva como estudiante analicé aspectos que considero fundamentales aprender para mi desarrollo profesional antes de ingresar al servicio social, que en relación con el párrafo anterior describo a continuación:

La parte integradora del diseñador industrial con otras disciplinas fue una de las partes fundamentales que comprendí, al trabajar con equipos de diseño donde había arquitectos y diseñadores gráficos. Poder aprender un lenguaje técnico de diseño que permite compartir ideas con las diferentes disciplinas, me parece una herramienta fundamental para el desarrollo profesional. Pues creo fervientemente que la integración de disciplinas enriquece más los proyectos sin dejar de lado, por supuesto, los objetos propios del diseño industrial que menciona Tomas Maldonado, como una disciplina que está encaminada a mejorar el uso de los productos para auxiliar a las necesidades humanas. Pues, esto fortalece los conocimientos del diseñador y lo convierte un sujeto cualificado, no solo para el trabajo en equipo, sino también por entender las problemáticas de diseño desde diferente perspectivas.

Por otro lado, el desarrollo tecnológico del CAD, hace que cada vez sea más necesario tener un desarrollo y aprendizaje continuo de diferentes softwares. Como diseñador industrial tuve que recurrir constantemente a las herramientas del CAD, para poder solucionar diferentes problemáticas y estar en contacto con otros colegas me permitió retroalimentarme. Puedo acertar que difícilmente podría haber cumplido con mis proyectos, si no hubiera tenido conocimiento de los programas, y

concluir que hoy debe de ser una habilidad atribuida a la profesión casi como dibujar. Ya que permite nuevas formas de visualización y proyección, para generar canales de comunicación entre diseñadores y otros profesionista o técnicos.

El proyecto UPP (unidad de programas públicos) fue sin duda uno de los que más aprendizaje y conocimiento me ha dejado. Conocer los aspectos que relacionan las actividades humanas – y al humano - dentro de un espacio y el equipamiento que existe para lograrlo, ha sido sin duda algo complejo de desarrollar, ya que se comienza a entender a los objetos como parte de un todo específico; algo que durante la carrera pocas veces se analiza. Generar comunicación con procesos complejos de arquitectura y diseño para crear conceptos funcionales dentro de un espacio específico.

Recomendaciones

Francamente puedo decir que el proyecto “Gestión de Museos” corresponde totalmente a las actividades con las que se describe en el catálogo, y, que está a cargo de gente profesional y humana. Existe un buen ambiente de trabajo y siempre están abiertos a nuevas ideas.

Bibliografía y/o Referencias electrónicas

Bonsiepe, G. (1978). *Teoría y practica del Diseño Industrial Elementos para una manualística crítica*. Barcelona: Gustavo Gili.

Flores, O. S. (2013). *DISEÑO INDUSTRIAL Formación, propósitos y acciones*. México: Colección Textos FA.

Lecuona, M. (5 de enero de 2012). <http://www.bcd.es>. Obtenido de http://www.bcd.es/site/unitFiles/2122/GD_Manualsobregesti%C3%B3ndeldise%C3%B1o.pdf

Stone, G. B. (2010). *ARQUITECTURA DE INTERIORES elementos y objetos*. España: Nerea.

Wong, W. (1995). *Fundamentos del diseño*. España: Gustavo Gili.