

Equipo 2

Verónica Bernal
Alexa Puentes
Ana Sofía Flores
Andrés Andrade
Luis Valdés

Proyecto para Museo Espacio Aguascalientes

Teniendo en cuenta la exposición y lo que se está exponiendo actualmente en el museo, se nos planteó el reto de diseñar un medio facilitador para personas que tengan alguna discapacidad.

Nosotros decidimos centrarnos en que a través de un sentido facilitar la falta de otro. Notamos que Chroma es una exposición muy visual, los colores, las texturas del material y la coexistencia de ambas sólo son perceptibles a la vista por lo que quisimos plantear una manera en la cual las personas con discapacidad visual pudieran percibir las obras expuestas. A través de un *book* a manera de fichas que contengan una versión reducida de la obra original crearemos representaciones sensoriales de las mismas obras, tratando de representar textura, forma y color.

Discapacidad visual

La ceguera es la falta de visión. También se puede referir a la pérdida de la visión que no se puede corregir con lentes convencionales o con lentes de contacto. La ceguera parcial significa que usted tiene una visión muy limitada. La ceguera completa significa que usted no puede ver nada y no ve la luz.

Investigación de métodos utilizados

El museo Guggenheim de Nueva York cuenta con una aplicación que ofrece descripciones de las obras en profundidad para visitantes ciegos. El Museo de Arte Moderno de Nueva York permite que se toquen ciertas obras —previa aprobación de los curadores— con unos finos guantes. Organizaciones como Art Beyond Sight también apoyan una mayor accesibilidad y programación para las personas con visión reducida.

-Sistema Constanz

-Aromaterapia

-“Arte con las yemas”

-Didù: Lo que daba comienzo en 2009 como un simple experimento para interpretar fotografías en relieve, tres años más tarde desembocaba en un gran proyecto que saldría a la luz bajo el nombre de Didú. Didú se ha convertido en una metodología que ha logrado crear una imagen que se puede tocar y que tiene sentido no sólo para la vista sino también para el tacto. Para lograr estas obras en relieve, se realiza un escaneado de alta resolución y se interpreta la obra mediante herramientas 3D, para más tarde trabajar la profundidad y dotar a la obra de mayor realismo. Así, el espectador puede explorar con total libertad, acercándose lo más posible a la realidad de la obra original.

Psicología del color

Es un campo de estudio que está dirigido a analizar cómo percibimos y nos comportamos ante distintos colores, así como las emociones que suscitan en nosotros dichos tonos.

La psicología del color en el arte está asociado a las emociones, aliado a cada artista para hacer uso de él como un elemento fundamental en sus obras. Un color repercute mucho más de lo que creemos en nuestra vida cotidiana, nuestro cerebro llega a asociar a cada tono un determinado sentimiento y/o concepto

Enfoque de Proyecto:

Autor: Ismael Rodríguez

Título: La imagen puede contener

Actualmente el museo cuenta con una instalación de Ismael Rodríguez, Artista trans-disciplinario con formación en Arquitectura y Performance.

La imagen puede contener es una exposición que se basa en la producción de narrativas visuales y el núcleo de las imágenes –“técnicas”.

"La imagen puede contener" desmonta la realidad construida por los medios, enfrenta al espectador con su entorno, las representaciones, los efectos de las mismas y las implicaciones de estar en un mundo donde

las imágenes son contenedor, contenido y realidad. En la tendencia de la digitalización del todo, de su virtualidad –incluso de la sospecha–, un andar desprovisto es síntoma simulado, perdido entre lo verdadero y lo falso.

La actualidad se nos da hecha, producida e interpretada por dispositivos ficticios y artificiales, jerarquizadores y selectivos, engullendo al sujeto de su anclaje.

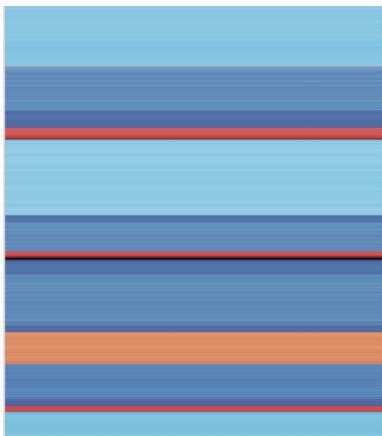
CHROMA/ACHROMA

Descripción de la exposición...

“la lectura y clasificación de los objetos constituyentes de una imagen, desde la síntesis del píxel hasta la correspondencia entre forma y material.”

Prototipo de exploración 1:1

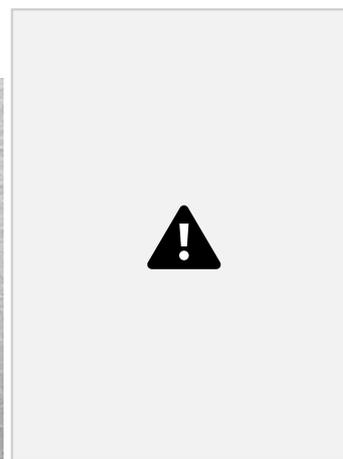
Se realizó un prototipo 1:1 en lámina de cartón corrugado de la siguiente obra presente en la exposición Chroma.



Se encontró la textura buscada en la lámina de cartón

Prototipo final consta de una caja de 24X25 cms la cual se busca se realice en corte láser de MDF

Láminas de cartón cortadas a láser para maximizar disponibilidad y reducir costos para el museo.



Prototipo final

Materiales: Acrílico

El Acrílico es el polímero de metil metacrilato, PMMA.

Es un Termoplástico rígido excepcionalmente transparente. En su estado natural es incoloro pero se puede pigmentar para obtener una infinidad de colores. También se puede dejar sin pigmento para producir una lámina completamente transparente. Se produce material en un rango de parámetros de transmisión y difusión de luz, óptimo para diferentes usos.

Herramienta para proceso: Dremel

Engraver es una herramienta de grabado ligera y cómoda para llevar a cabo diseños de manualidades sencillos y creativos.

Engraver: grabado de diversos materiales para un acabado artesanal único

El selector de ajuste de potencia regula la profundidad de grabado para obtener desde líneas finas hasta ranuras profundas

Las puntas de carburo reemplazables y la punta de diamante le permiten trabajar y grabar una gran variedad de materiales

Confort y control incluso en operaciones prolongadas gracias a su empuñadura suave y su diseño ligero

Incluye plantillas para grabar letras, números y símbolos con precisión

Proceso artesanal

Un proceso artesanal es la forma de producir un objeto de forma mayormente manual por lo que hace cada pieza única.

El proceso de producción artesanal fue siendo reemplazado lentamente por procesos industriales, o sea, por máquinas después de la Revolución industrial. Hoy en día, el proceso artesanal es valorado por entregar piezas únicas y por ser creados a mano y no por máquinas.

Un proceso artesanal se caracteriza por:

- Requerir habilidades manuales.
- El tiempo invertido es mayor.
- La mayor parte del trabajo es manual.
- Las piezas son únicas.

Se decidió hacer el proceso de manera manual para que así al tener tacto con los desbastes del material se puedan sentir más naturales y demostrar el sentimiento y el trabajo realizado por el artesano, también se decidió que fuera de esta manera y para que sea más fácil el mantenimiento de el material y procurar la sanidad por el hecho de que este será tocado por diferentes personas.



Resultado final



Referencias

<http://www.museosygalerias.com>

<https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/106810/discapacidad-visual.pdf>

<http://www.acrilico-y-policarbonato.com/acrilico.html>

<http://www.sistemaconstanz.com/sistema-constanz/>

<https://www.dremel.com/es/es/p/grabadora-dremel-290-3hobby-v468>