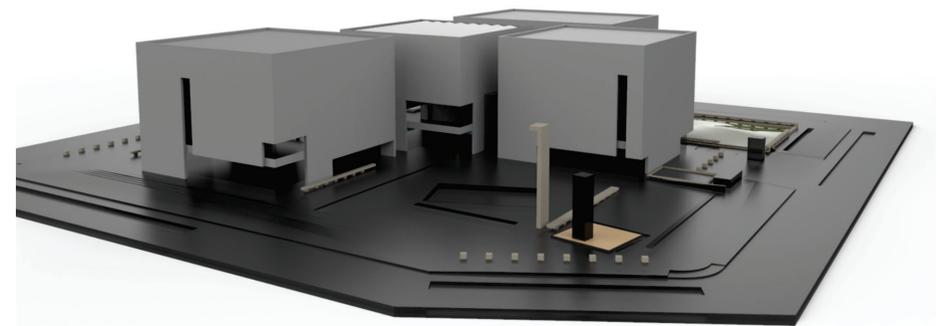
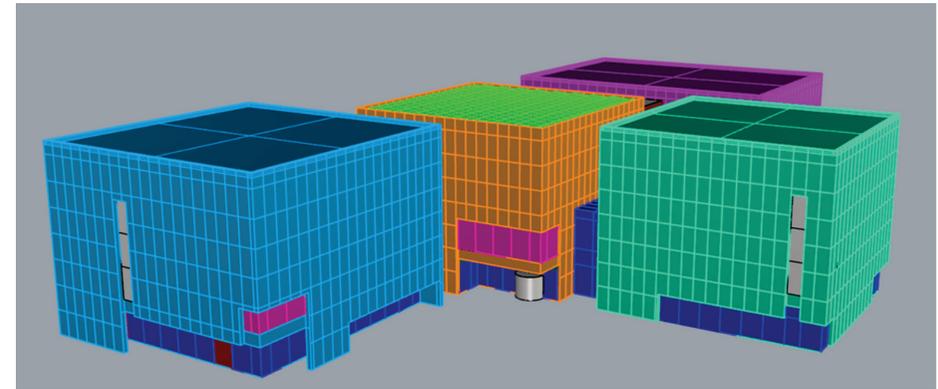


desarrollar y materializar una maqueta háptica que dé cuenta de las volumetrías del museo, los espacios que forman parte de su exterior, los accesos y los posibles obstáculos. Aproximarnos a una concepción del espacio que luego pueda ser recorrida en el afuera por los sujetos, pero previo a ello explorada desde el tacto.

Así el diseño de superficies texturales que simulen los materiales reales y las sensaciones perceptuales-emocionales que éstos producen fue nuestra premisa en términos productivos y de codificación material. Las texturas edilicias son importantes para referenciar situaciones de aproximación a la realidad y el entorno, más allá de que en algunos casos las escalas deben ser modificadas. No se trata de una maqueta de arquitectura, aunque así lo parezca. Se trata de pensar qué es importante que sea percibido, y de qué manera puede codificarse según las sensaciones que deseen reproducirse en los sujetos.

El desarrollo constó de 3 etapas: el relevamiento y modelado de la obra, la codificación y la materialización de la maqueta virtual, incluyendo los test correspondientes. Para el relevamiento no contábamos con los planos finales, sino que debimos tomar medidas y establecer proporciones basados en plantas (digitales) que estaban disponibles en el museo, las fotos de la obra terminada en internet y la web del estudio Monoblock (ganador del concurso), y el registro fotográfico propio sobre detalles, resoluciones y demás elementos no registrados en la idea presentada al concurso. Una vez relevado el modelo se generó la forma virtual tal cual se observa en la realidad, para pasar a la etapa 2 de

codificación. Esta etapa requirió un trabajo conjunto con las partes intervinientes para definir los elementos estructurales a representar, establecer los códigos para cada área y prever materialidades y procesos productivos. Finalmente se testearon las texturas con UMASDECA y el nivel perceptual de cada una de ellas, acordando cuestiones de escala y representación. La materialización final se



3. Configuración del modelo virtual.

conformó con las piezas fabricadas por separado, que lograron ensamblarse en la base de la maqueta.

Es de destacar en el proceso proyectual, la complejidad que representó el lobo de mar, cuya escultura original fue realizada por Marta Minujín, y construida a partir de los típicos alfajores marplatenses fabricados en metal de color dorado. Al tratarse de la obra de un artista plástico, icónica en su forma y donde los elementos son referentes de la historia de la ciudad, es difícil establecer el punto justo entre la figuración y la abstracción, la representación de una textura que pueda percibirse –dejando a un lado la escala trabajada en el conjunto – y un modelado correcto en términos formales. Su modelado fue minucioso, ajustando los elementos texturales al máximo detalle admisible para las tecnologías de prototipado rápido como es la impresión 3d. El resultado fue ponderado no solo por el museo, sino por quienes pudieron palparlo y reconocer la morfología general del mismo, que de otro modo hubiera sido imposible de apreciar y comprender.



4. Proceso de reconocimiento, modelado y fabricación digital de la obra de Marta Minujín, Museo MAR de Mar del Plata

En términos emocionales, las superficies fueron trabajadas en consonancia con lo expresado anteriormente; asignando a cada espacio características sobre su referente y estableciendo niveles de abstracción según la relevancia de cada caso. Las superficies trataron de reproducirse lo más similares a la realidad posibles, desde los materiales, formas y texturas. En algunos casos los elementos texturales se sobredimensionaron a los fines de lograr percibirse; como es el caso del adoquinado exterior que si se mantenía según la escala general, era imperceptible. Al ser importante el nivel de texturizado que posee, la decisión fue trabajarlo en una escala inteligible. Del mismo modo los espejos de agua o pasto ubicados en el exterior, con elevaciones o texturas onduladas que representen los efectos del clima en esas áreas/piezas.



5. Maqueta Háptica del Museo MAR de Mar del Plata.