

Saúl Becerra Torres

Museografía y producción

Trabajos seleccionados
2020 - 2024



Apparent Femininity

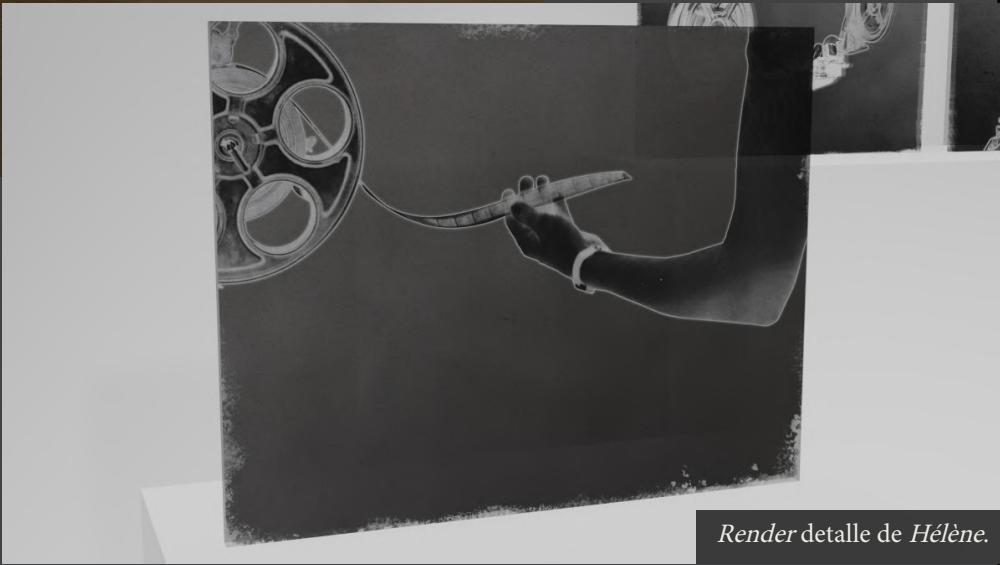
Alinka Echeverría, 2020
Fundación MAST

Aparent femininity es una exhibición individual de la artista Alinka Echeverría en la que se hace una retrospectiva del importante rol que han tenido las mujeres en la historia del cine, la programación y las telecomunicaciones. Con esta exhibición Alinka fue premiada en la Industry and work biennial.

Durante este proyecto hice un acompañamiento a la artista para generar las piezas que componen la exposición, así como de los dispositivos museográficos que las exhibirían. Asistidos con software *CAD 2d* y *3d*, además de técnicas de programación generamos un conjunto de imágenes que sirvieron para compartir la visión que Alinka buscaba hacer llegar tanto a la fundación MAST como al público final.



Render de Grace.



Render detalle de Hélène.



Render de vista general de intalación de Hélène.



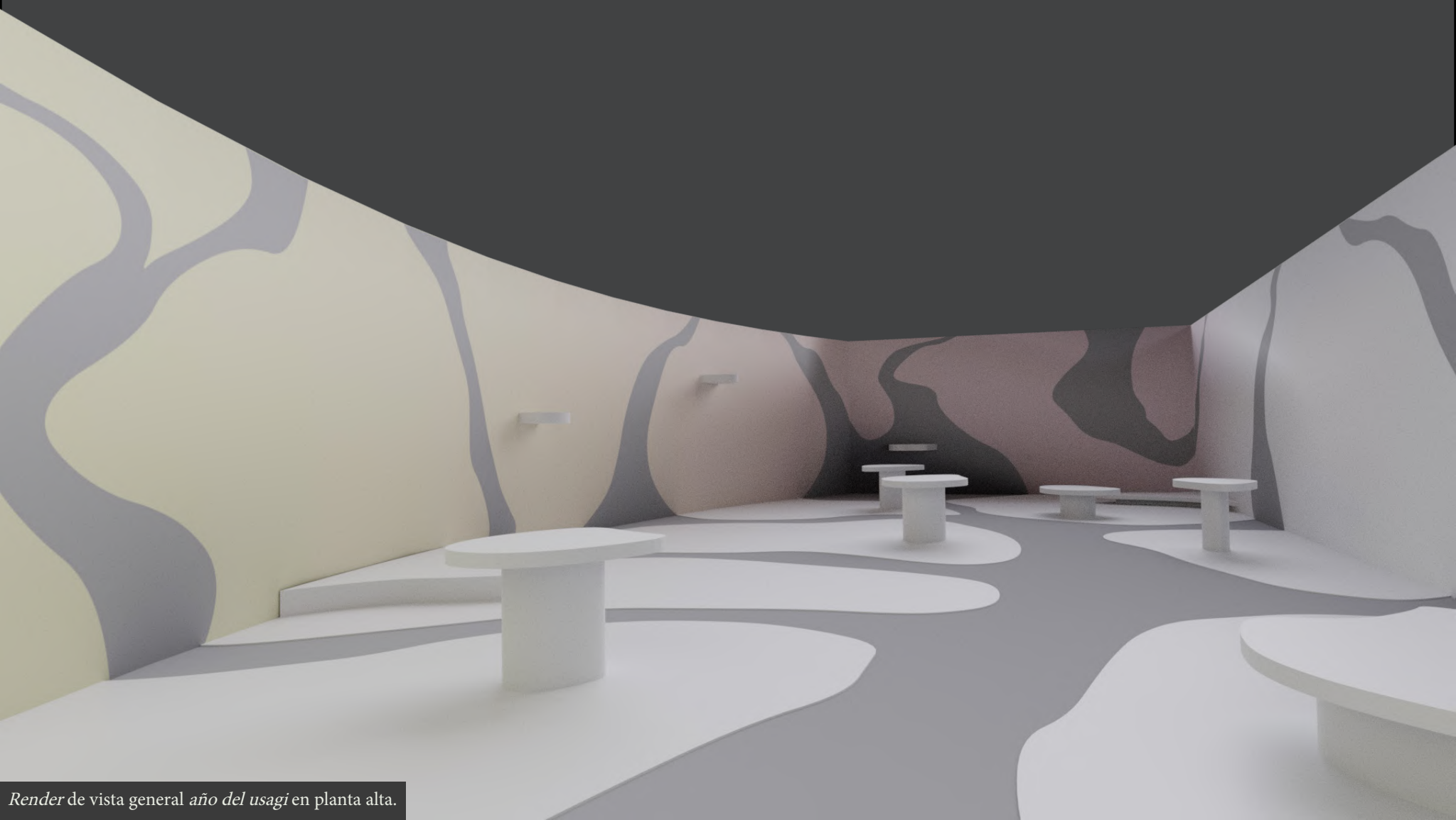
año del usagi

Leiko Ikemura, 2023
Museo de arte de Zapopan

Año del usagi fue una exhibición individual de obras inéditas de la artista Leiko Ikemura en el Museo de Arte de Zapopan. Desplegada en dos salas del museo, en esta exhibición Leiko jugó pares de ideas aparentemente antagónicas como vida-muerte, luz-oscuridad representándolas respectivamente en cada sala a través de un conjunto de pinturas, esculturas, video y poesía.

Durante un periodo aproximadamente de 10 meses se construyó cada detalle de esta exposición a través de un intercambio de propuestas entre la artista Leiko Ikemura, el arquitecto Philipp von Matt, la curadora Viviana Kuri y yo en mi función como coordinador de exhibiciones del MAZ.

Durante este proyecto generé imagería digital para comunicar la propuesta museográfica, así como planos de producción y adecuación de salas. También coordiné los trabajos de adecuación de salas, producción de mobiliario y la sincronización e instalación de un video panorámico con la asistencia del programador Edgar Mondragón.



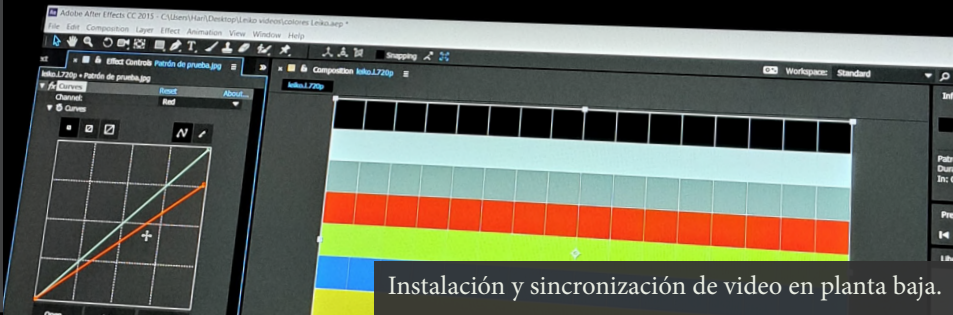
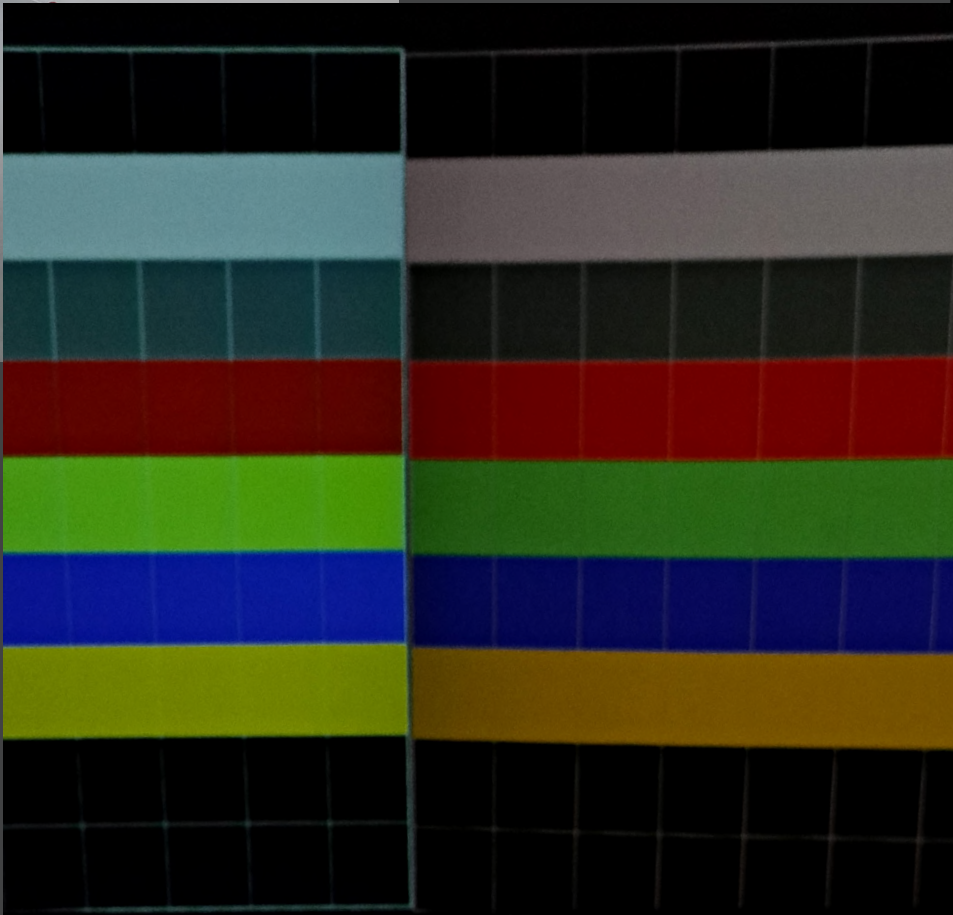
Render de vista general *año del usagi* en planta alta.



Adecuaciones de sala de planta alta.



Philipp, Leiko y Viviana en la primera reunión presencial durante el montaje.



Instalación y sincronización de video en planta baja.



La escuela del fogón: Cocinar la revolución en América

Co.merr, 2023
Museo de arte de Zapopan

La escuela del fogón es un archivo que documenta movimientos de protesta en América a través de la cocina. Al poco tiempo de haber concluido mis labores como coordinador de exposiciones del Museo de Arte de Zapopan fui invitado a colaborar en este proyecto por mi afinidad con el movimiento de la libre cultura.

En colaboración con la curadora Dea López y el diseñador Samuel Morales desplegamos un archivo multimedia que fue pensado para poder ser producido en su mayoría con la impresora multifuncional de la oficina del museo. Con la finalidad hacer más accesible tanto el consumo como la producción, la museografía fue desarrollada a partir de diseños de dominio público y materiales reciclados que pueden ser reconfigurados y reutilizados en función al espacio que alberga la exhibición.



Render de vista general de *La escuela del fogón*.

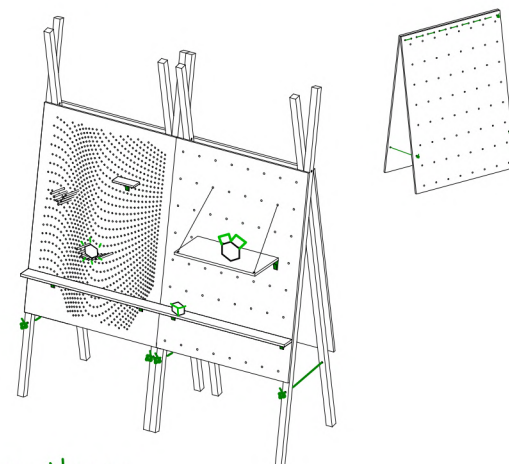


Detalle de los “fogones” de Black Panthers y Brigada Totopo



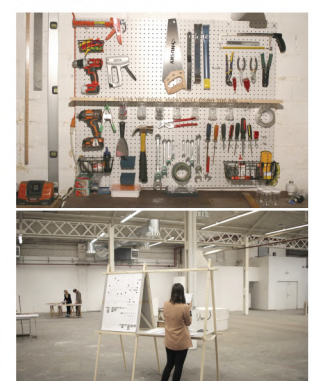
Dea López y Samuel Morales durante el montaje.

Peggy
a showcase system for fablabs / makespaces / hackerspaces

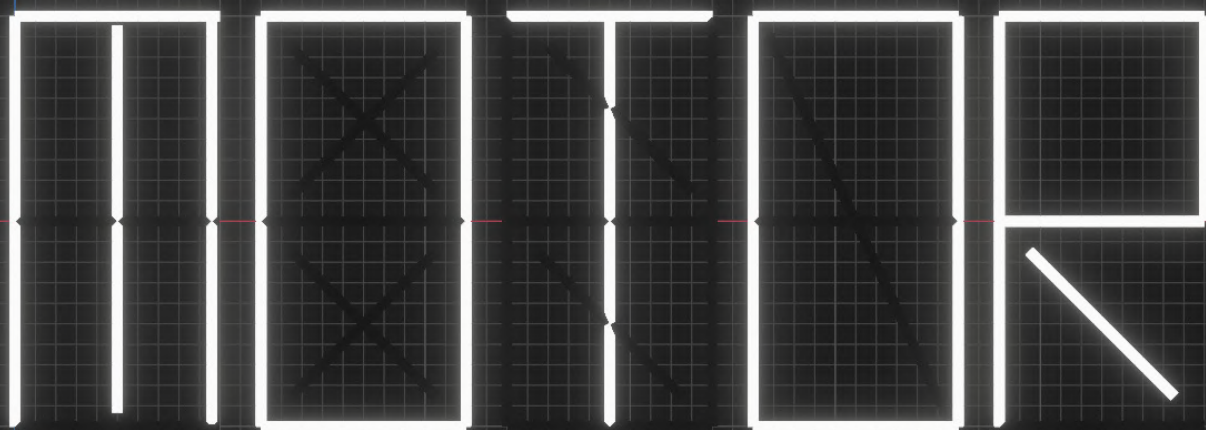


The design is inspired by two things. One is a 'pegboard', a tool wall organizer frequently used in fablabs. The second one is an open project by Simon Ruaut. It is a simple light structure designed to show graphic design projects.

The peggy design is a kind of mix of both.



Peggy, diseño libre utilizado y modificado para La escuela del fogón.



Lit & Luz Festival

Alejandro Almanza Pereda y Carrie Oliva Adams, 2023
Museum of contemporary art Chicago

```

57 int motor[] = {1,4,5,6,7,8,9,15,16,22,23,25,26,29,30,31,33,34,35,36};
58 int motorS[] = {8,9,7,30,35,33,36,31,6,26,16,34,23,29,15,4,5,1,25,22};
59 int motorL = 20;
60
61 int uni[] = {17,18,24,25,28,30,31};
62 int uniS[] = {24,17,18,28,25,30,31};
63 int uniL = 7;
64 int on[] = {17,18,22,24,25,28,30};
65 int onS[] = {17,18,22,24,25,28,30};
66 int onL = 7;
67
68
69 // Declare turnLightsOn function
70 // It has 3 arguments the two array lists (normal and shuffled), the array length,
71 // the minimum and the maximum time between segments.
72 void turnLightsOn(int[],int[],int,int,int);
73
74
75 void setup() {
76   Serial.begin(9600); // Serial for console
77   shift.setBitCount(totalBits); // Set total of bits (multiples of 8)
78   shift.setPins(7,9,8); // Set Shift Register pins
79
80   turnAlloff(); // Turn all lights off and wait 5 seconds
81   delay(5000);
82
83   randomSeed(analogRead(0)); // Starts a random seed

```

Fragmento del código empleado para controlar las luces.

Esta pieza es una colaboración entre Alejandro Almanza Pereda y Carrie Oliva Adams para el festival Lit & Luz, en el cual binomios de artistas/poetas crearon piezas para ser exhibidas durante un evento en vivo en el Museo de arte contemporáneo de Chicago.

Para esta ocasión mi trabajo consistió en producir un letrero luminoso que sería video grabado presentando un conjunto de palabras que tienen significado tanto en inglés como en español, todas ellas contenidas en un poema escrito por Carrie. Posteriormente este material de video sería presentado durante la lectura del poema.

Bajo criterios planteados por Alejandro y haciendo uso de software de diseño 3d, microcontroladores y programación desarrollé un software y un hardware que controlan el letrero luminoso.



Roberto Cárdenas controlando el letrero.



Grabación del material de video.



Alejandro y Carrie durante la presentación en el MCA.



Futuro enterrado

Cynthia Gutiérrez, 2024

Plataforma

Esta ocasión tuve la fortuna de trabajar con la artista Cynthia Gutiérrez que de la mano del curador Agustín Pérez Rubio recreó un museo de arqueología para reflexionar sobre los roles de la historia, el museo y otras estructuras afines para la fabricación de valor y discursos al rededor de los objetos.

Fui invitado a colaborar en este proyecto en una etapa muy temprana, lo que me permitió compartir mi experiencia en la construcción de un espacio expositivo que sirvió como medio para que la artista creara una visión distópica del mismo.

Para esta exhibición realicé un acompañamiento en la concepción de la “apariencia final” que tendría la exhibición así como en el diseño del mobiliario y adecuaciones de sala, sirviéndonos de software de diseño 3d e inteligencia artificial.



Render de vista general de Futuro perdido.



Render de chayotes y decoración generados con asistencia de inteligencia artificial.



Deidad ficticia generada con inteligencia artificial y referencias reales.



Render de deidad ficticia generada con inteligencia artificial.

