

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 del Jugete Antiguo México (MUJAM).

Período: **03 de agosto de 2015 al 03 de febrero de 2016**

Proyecto: **Diseño de medios para difusión y promoción cultural**

Clave. **130.13.7.2013**

David Sánchez Rodríguez

Matrícula: **210239475**

Licenciatura: **Diseño de la Comunicación Gráfica**

División de Ciencias y Artes para el Diseño

Tel: 55 31 92 82 45

Cel: 04455 51 95 51 82

Correo electrónico: dsr.dgrafico@gmail.com

CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	3
1. OBJETIVOS	4
2. METODOLOGÍA	6
3. PROYECTO	8
3.1 NOMBRE	8
3.2 ACTIVIDADES REALIZADAS	8
3.3 DESARROLLO	9
3.3 OBJETIVOS Y METAS ALCANZADOS	11
4. RESULTADOS	12
5. CONCLUSIONES	13
6. RECOMENDACIONES	13
BIBLIOGRAFÍA	14
ANEXOS	15

INTRODUCCIÓN

En presente informe se encuentra el reporte de actividades desempeñadas dentro del Museo del Juguete Antiguo México (MUJAM), institución que se ha dedicado a la preservación de la cultura popular mexicana a través de sus juguetes, con una colección de más de 45,000 juguetes, además de promover y apoyar las artes y humanidades como el street art, la música, la pintura, el performance, etc., impartiendo talleres interdisciplinarios y realizando distintas actividades culturales dentro y fuera de sus instalaciones.

En esta institución participe en el proyecto “Diseño de medios para difusión y promoción cultural” con clave 130.13.7.2013, cuyo responsable del proyecto es Tirsa Sánchez. Realizando actividades como la elaboración de medios impresos y digitales que pueden incluir folletos, dípticos, carteles, etc., para difusión del museo, así como el apoyo en montaje y exposición y actividades culturales realizadas al interior del museo.

OBJETIVOS

OBJETIVOS GENERALES

- Apoyo en montaje de exhibiciones temporales.
- Atención personal a visitantes del Museo del Juguete Antiguo México, MUJAM.
- Registro fotográfico de eventos culturales realizados en la institución.
- Registro fotográfico de mercancía exhibida en la tienda del museo para difusión en línea.
- Elaboración de materiales gráficos para difusión del museo, así como de las actividades culturales llevadas a cabo en la institución.

OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Adquisición de conocimientos y experiencia de trabajo dentro de una institución cultural como lo es el MUJAM.
- Poner en práctica los conocimientos gráficos adquiridos en mi institución académica para enriquecimiento de la imagen institucional mediante la elaboración de promocionales.
- Enriquecimiento visual a través del acercamiento a la colección que data de principios del siglo XIX, hasta la década de 1980, la colección cuenta con juguetes y artículos varios de la cultura popular mexicana, así como de otras partes del mundo.
- Registro de donaciones al acervo cultural del Museo.
- Apoyo logístico en actividades culturales dentro y fuera de las instalaciones del Museo.
- Apoyo en el área de coordinación de talleres.

METODOLOGIA

La definición de museo ha evolucionado a lo largo del tiempo en función de los cambios de la sociedad. Desde su creación en 1946, El Consejo Internacional de Museos (en inglés: International Council Of Museums, ICOM) actualiza esta definición para que corresponda con la realidad de la comunidad internacional.

Hoy, conforme a los estatutos del ICOM adoptados por la 22ª Asamblea general en Viena (Austria) el 24 de agosto de 2007:

“Un museo es una institución permanente, sin fines de lucro, al servicio de la sociedad y abierta al público, que adquiere, conserva, estudia, expone y difunde el patrimonio material e inmaterial de la humanidad con fines de estudio, educación y recreo.”¹

La preocupación por la preservación del patrimonio natural, es, hoy día, un fenómeno de gran relevancia en nuestra sociedad, y el museo no puede dejar de prestarle la debida atención². En base a esto el Museo del juguete antiguo México (MUJAM) desde su inicio de actividades en abril de 2008 se ha mantenido como una asociación cultural que alberga primordialmente los juguetes más representativos de la cultura mexicana, con ejemplares que datan desde el siglo XIX hasta la década de 1980, aunque también posee piezas de otras partes del mundo. La colección fue iniciada por el arquitecto Roberto Shimizu Kinoshita, actual director general del museo.

Los objetivos del museo son rescatar el patrimonio cultural por medio de la preservación de los juguetes que han dado identidad a la niñez mexicana y se encuentra ubicado en la Colonia Doctores de la Ciudad de México.

Por estas razones fue que me acerque al MUJAM, además de ser un museo relativamente nuevo, creo que tiene los elementos necesarios para llegar a ser una importante institución dentro del aspecto museístico, lo primero fue conocer la identidad visual del museo, hacer un análisis de su imagen visual, cuáles eran los objetivos y los alcances de ellos como institución cultural y así tener bases para desarrollar las actividades que ellos me pidieran.

Este análisis me permitió plantear cada propuesta de diseño y además servir de apoyo en las demás actividades siempre acoplándome a su labor como espacio cultural y de enriquecimiento a la comunidad. De acuerdo al desarrollo del servicio de fueron planteando algunas necesidades y así mismo también objetivos siempre de la mano del

¹ <http://icom.museum/la-vision/definicion-del-museo/L/1/>

² HERNÁNDEZ HERNÁNDEZ FRANCISCA. *El museo como espacio de comunicación*. España. Editorial Trea. 2003.

equipo del museo. Además de que pude conocer gran parte de su acervo y de su funcionamiento como espacio de conservación de los objetos en el museo.

Esto me sirvió para comprender más la forma de trabajo del museo, el conocer los antecedentes y el contexto en el que se ubica este espacio cultural y cuál es su objetivo principal. Para así saber de qué manera podría hacer más eficaz mi participación en el proyecto.

Teniendo en cuenta los lineamientos y la filosofía de la institución doy inicio con la elaboración de los procesos de diseño y el apoyo en las distintas áreas de actividades que componen la coordinación de las exposiciones temporales y permanentes del museo, actividades culturales y atención al público en general.

Finalmente se presenta cada propuesta tomando en cuenta la información recabada en base de datos y los intereses del público que visita el museo para que la comunicación sea lo más efectiva posible y se cumpla lo más posible con los objetivos planteados.

PROYECTO

Nombre

“Diseño de medios para difusión y promoción cultural”

Actividades realizadas

- Registro fotográfico de producto en tienda y del acervo del museo.
- Apoyo para registro fotográfico en diversas temáticas, así como edición de las mismas fotografías.
- Apoyo para realizar algunos trabajo de edición.
- Diseño de materiales de difusión tanto impresos como digitales: folletos, hojas de sala, flyers digitales para promoción de actividades.
- Actualización de redes sociales.
- Investigación de marcos teóricos de las piezas para incluir en el contexto histórico.
- Apoyo en el área de coordinación de exposiciones.
- Registro fotográfico de actividades en el museo.
- Apoyo en la impartición de actividades en el museo

DESARROLLO

El primer paso en el desarrollo de las actividades en el museo fue analizar el contexto del museo, conocer su historia, conocer la colección, conocer el lugar en dónde se encuentran todas las piezas, saber de qué manera las clasifican.

Después de que me dieran a conocer estos detalles me hablaron de los alcances del museo, cuál es el público que lo visita con más frecuencia, cuáles son los objetivos del proyecto y de qué forma yo colaboraría con ellos.

En primer lugar realicé un recorrido con el coleccionista y director del museo, conocí la historia de las piezas que se encuentran en exhibición en las distintas salas del museo y el registro de algunos objetos que no se encuentran en exhibición, Esto nos sirve porque al momento de realizar material para alimentar las redes sociales, la fotografía del objeto lleva alguna descripción del mismo y un aporte histórico para que la gente se entere un poco más de la historia del objeto.

Una parte fundamental en el proyecto es el registro fotográfico, en el estudio fotográfico del archivo se toman estas fotografías bien para complementar los datos en la base de datos o para promocionar algún objeto que estará en alguna exposición próximamente. También es importante para el proyecto de las redes sociales.

Con ayuda de nuestra experiencia en medios audiovisuales hacemos tanto la grabación de diferentes actividades en el museo así como la edición del video que es parte del registro de actividades en la página web y que se comparte en redes sociales para que el público conozca más de lo que se hace tanto en el espacio abierto al público como para las áreas que no lo son, por ejemplo: cuando están en montaje o desmontaje de alguna exposición.

También apoyé en el área de diseño de materiales que sirven para la difusión del museo ya sea impresos o digitales, con ello se busca reafirmar la identidad e imagen del museo al público, estos impresos sirven para dar a conocer algunas actividades que se organizan alrededor de la exposición que esté en turno.

El proyecto también tiene como objeto crear comunidad acercando al público a diversas actividades, como talleres de hula hoop, animación para niños, periodismo, streetart, conferencias, presentación de grupos musicales, conferencias de prensa, etc.

Tuve la oportunidad de participar durante la apertura de una nueva sala permanente al interior del museo, para esto se prepararon varias actividades dentro del museo como preámbulo de la inauguración del “Salón de la Lucha Libre Mexicana” un espacio dedicado a la lucha libre en México, donde se encuentra una cantidad considerable de memorabilia, máscaras, juguetes, y artículos varios pertenecientes al arte del pancracio.

Apoye un par de ocasiones durante la noche de museos, donde se presentaban espectáculos circenses, danza aérea, malabares, música, además de generar los medios digitales e impresos para la promoción del evento dentro del museo, apoyando en la logística general del museo.

OBJETIVOS Y METAS ALCANZADOS

Fue una gran experiencia tanto laboral como personal poder involucrar mis conocimientos y mi servicio social en un proyecto tan agradable que tan sólo pretende acercar un poco cada vez más al público en general a la cultura los espacios cada vez son más pero vale la pena exaltar su existencia y reconocer el gran valor que tienen como parte de nuestra historia.

Poder aplicar los conocimientos adquiridos en la universidad es algo que me llena de orgullo y de experiencia y sé que me ayudará en definitiva para el desarrollo de mi carrera profesional.

RESULTADOS

- Se logró mantener la presencia del museo por medio de la publicación en diversos medios impresos de anuncios sobre las exposiciones o los horarios y la ubicación del museo.
- Creció el número de seguidores en las redes sociales, ya que se le dio mayor seguimiento a las publicaciones por esos medios de comunicación.
- Se logró mayor difusión de las exposiciones, logrando así que el número de visitantes fuera constante.
- Se lograron cumplir los tiempos establecidos para el montaje de las diferentes exposiciones.
- Se mantuvo el registro fotográfico de las diferentes actividades en el museo y que son parte fundamental como testimonio gráfico y cultural del mismo.
- Se logra acercar a la gente por medio de actividades cultural para público de todas las edades.

CONCLUSIONES

Es importante crear espacios de cultura que permitan hacernos surgir una memoria visual e histórica de lo que nos rodea y es parte de nuestra cultura, y de la realidad que vivimos. El MUJAM me gusta como un espacio dedicado a la nostalgia, que es lo que representa un mero objeto cotidiano como lo es el juguete que a lo largo de los años evoluciona recreando todo un contexto y permitiéndonos conocer o recordar años pasados. Entonces este objeto para de ser un simple juguete a un indicio histórico y como una herramienta para reconstruir el pasado.

El apoyo en las diferentes áreas del museo me permitió crecer visualmente, gráficamente, históricamente y así mismo se obtuvo un avance en cada objetivo planteado.

RECOMENDACIONES

Para la institución:

Que sigan teniendo las puertas abiertas para los alumnos universitarios que tenemos muchas ganas de aprender, que nos emociona mucho el poder colaborar desde dentro en algún museo y verlo desde otra perspectiva. Muchas gracias por la oportunidad y por la paciencia para los servicios sociales.

Para el responsable del proyecto:

Gracias por la amabilidad y por la disposición de aclarar dudas y colaborar con nosotros si teníamos alguna inquietud en cuanto al proyecto.

Para la oficina de servicio social:

Creo que la información que nos hacen llegar debería de tener más difusión así como los proyectos, pero en general siempre me atendieron de forma muy amable.

BIBLIOGRAFÍA

BELCHER MICHAEL. *Organización y diseño de exposiciones. Su relación con el museo.* 1ª edición. España. Editorial Trea. 1997.

HERNÁNDEZ HERNÁNDEZ FRANCISCA. *El museo como espacio de comunicación.* 1ª edición. España. Editorial Trea. 2003.

Consultado en línea en febrero de 2016 <http://icom.museum/la-vision/definicion-del-museo/L/1/>