

Universidad Autónoma Metropolitana Xochimilco

División Ciencias y Artes para el Diseño

Mtra. María de Jesús Gómez Cruz

Directora de la División de Ciencias y Artes para el Diseño

Datos del prestador:

Rosa Ma. Alonso Jiménez

Lic. Diseño de la Comunicación Gráfica

Matrícula 208329248

email rose.aj06@gmail.com

celular 5520355177

Datos del proyecto:

Servicio social en el Museo Amparo

Museo Amparo, Puebla, Pue.

29 de octubre de 2012 - 20 de abril de 2013

Asesor:

Roberto Padilla

Coordinador de la Lic. Diseño de la Comunicación Gráfica

Introducción

El arte es entendido generalmente como cualquier actividad o producto realizado por el ser humano con una finalidad estética, mediante la cual se expresan ideas, emociones o, en general, una visión del mundo, a través de diversos recursos, como los plásticos, lingüísticos, sonoros, corporales y mixtos¹, ha estado en constante cambio siendo como un reflejo del entorno siempre viéndose afectado por el medio económico y social, y las ideas y valores, inherentes a cualquier cultura humana esto dio pie a un sin fin de corrientes artísticas, cada una comunicando el sentir del artista.

El concepto de arte, es un tema de controversia, en general es tomado como subjetivo y discutible siempre ha estado en debate, aún más exagerado cuando se trata de connotar a un objeto como arte o no arte, pero al final ¿Qué es el arte?

Por su parte el diseño busca solucionar problemáticas de cualquier índole, alcanzando la belleza y la estética pero teniendo como objetivo principal persuadir y comunicar a un público específico.

Se puede decir que el diseño no es arte y el arte no es diseño, si bien el artista expresa un sentir personal y el diseñador buscar expresar una idea concreta, ambos tienen como objetivo la comunicación.

El acto humano de diseñar no es un hecho artístico en sí mismo, aunque puede valerse de los mismos procesos en pensamiento y los mismos medios de expresión como resultado; al diseñar un objeto o signo de comunicación visual en función de la búsqueda de una aplicación práctica, el diseñador ordena y dispone los elementos estructurales y formales, así como dota al producto o idea de significantes si el objeto o mensaje se relaciona con la cultura en su contexto social².

A través de este razonamiento es que encuentro el Museo Amparo como un lugar el cual esta abierto al arte y al diseño, encontrando una comunión entre ambas, un lugar donde convergen; siempre en la búsqueda de enseñar al público la riqueza del conocimiento y el valor histórico que en general el arte ha aportado.

El Museo Amparo es un referente cultural de Puebla y en general del arte Prehispánico y Virreinal en México, cuenta con uno de los mas grandes acervos de arte prehispánico, es considerado la colección más importante que alberga un museo privado en México, 1,700 piezas de arte hispánico y 1,300 obras de arte virreinal de los siglos XIX y XX³.

Busca contribuir de manera significativa al desarrollo cultural de los habitantes del estado de Puebla, de la región y de México a través de las artes visuales, fomentando el fortalecimiento de la persona mediante experiencias significativas, formativas y de disfrute para mejorar su nivel de vida, el de su comunidad y el del país³.

El objetivo del museo es que a través de sus exposiciones la gente conozca y entienda la riqueza de la cultura mexicana y cómo esta fue cambiando desde la época prehispánica al virreinato, lo moderno y contemporáneo, resultado de una mezcla de dos culturas geográficamente e ideológicamente distintas, lo cual creo una identidad que hasta el día de hoy forma parte de nuestro entorno y es parte importante de nuestra historia.

Para el museo una de las formas clave para que estos conocimientos sean mejor recibidos y mas socorridos es buscar actividades de diversas índoles (lúdicas, creativas, educativas y de investigación), donde el arte y el diseño conviven para poder dar una experiencia diferente, por su lado el diseño comunica y crea un ambiente de aprendizaje mas ameno y divertido para los visitantes, siendo estas actividades lo mas incluyente posible, desde aquellos visitantes que solo buscan un actividad recreativa hasta aquellos que tienen un interés mas especifico, de esta manera el conocimiento previo del arte/artista es reforzado logrando un entendimiento concreto deseado.

Es por eso que una de las necesidades del museo es contar con gente que conviva y comprenda el arte y así, usar el diseño como un medio para mejorar el entendimiento y dar una comunicación clara y mas amena al visitante.

Después de lo anterior, queda claro que el Museo Amparo es un lugar en donde el diseño tiene un papel fundamental que no le resta protagonismo al objetivo primordial de la difusión del arte, sino que funciona como una guía para las personas, un mensaje encriptado que comunica a los visitantes lo necesario para entender el arte y la historia.

Objetivo general

El Museo Amparo siempre ha tenido sus puertas abiertas a todo el público interesado en conocer el arte prehispánico y virreinal de México, pero su preocupación también va mas allá ya que cuenta con exposiciones temporales que abarcan desde épocas modernas hasta épocas contemporáneas.

El museo busca los mejores canales de comunicación para mantener el interés de los visitantes, preocupado no solamente por tener un acervo cultural importante sino de proveer de un aprendizaje que enriquezca la experiencia de los visitantes, motivándolos a acrecentar su conocimiento.

Dentro de esta idea el propósito de mi estancia en el museo es que a través del diseño pueda ayudar a comunicar los objetivos antes mencionados logrando no sólo una aportación significativa hacia la institución, sino que pueda mejorar mis habilidades profesionales, obteniendo las herramientas necesarias que podrán ser de gran utilidad a mi desarrollo laboral.

Objetivos específicos

A continuación desglosaré los objetivos no sólo del museo como institución, sino los objetivos que la Universidad y yo misma me he otorgado.

Objetivos del Museo Amparo

Mi estancia en el museo cubre dos necesidades a la institución, una consiste en cumplir con el objetivo de dar difusión a las exposiciones permanentes y temporales con las que cuentan cada temporada y por otro lado crear actividades y materiales que refuerzan el conocimiento adquirido previamente en estas exposiciones.

Objetivos de la formación académica

Crear un profesionista que entienda las necesidades de comunicación, que comprenda cada proceso de creación y comunicación para poder dar la mejor solución gráfica posible.

Que desarrolle metodologías propias para un mejor desenvolvimiento profesional y se preocupe por obtener una estética acorde a las necesidades comunicativas.

Que cumpla con las responsabilidades de un profesionalista del diseño y la comunicación visual, destacando su ética y moral en cada uno de los desarrollos gráficos.

Objetivos del diseñador

Buscar, explorar, entender y desenvolver mi aprendizaje durante la carrera para crear una comunicación exitosa con el usuario final. Algunos de los puntos más importantes dentro de estos objetivos son:

Comprender y utilizar cada uno de los conocimientos adquiridos durante mi formación académica para crear materiales con un objetivo establecido por medio de conceptos y técnicas de diseño.

Aprender la gestión y trabajo en equipo, donde cada parte involucrada depende de ciertos procesos y personas para llegar a un resultado el cual necesita ser apoyado por cada uno de los integrantes para obtener un producto final.

Actividades

Sobre exposiciones permanentes y temporales

-Diseño de materiales didácticos e impresos.

Comprende la elaboración de carteles, folletos, flyers, display, boletos de entrada para el museo y materiales especiales dependiendo de la exposición que tuviera lugar.

-Diseño de fichas y museografía general para las exposiciones.

Cada exposición debe tener un cuidado y diseño acorde a la exposición y a los lineamientos gráficos del museo, así que también estuve involucrada en el diseño de las fichas bibliográficas, señalización y elementos de la comunicación museografica de cada exposición.

-Diseño de reportes y documentación de las exposiciones.

Las exposiciones tienen que cumplir con objetivos previamente establecidos, estos eran documentados en archivos que debían contar con gráficas, por lo que era necesario diseñarlos de manera que diera una mejor idea de los alcances obtenidos de cada una de las exposiciones.

-Levantamiento y retoque de imagen para la documentación de las exposiciones.

Cuando una nueva exposición fue presentada era necesario tener documentadas cada una, esto se hacía por medio de tomas de fotografía, que posteriormente eran cuidadosamente seleccionadas, retocadas y ajustadas, estos materiales iban a los diversos medios de divulgación que contaba el museo, como sus redes sociales, impresos y página web.

Sobre actividades lúdicas, recreativas, educativas y de investigación

-Diseño y creación de actividades.

Cada exposición siempre era apoyada de actividades lúdicas y recreativas, dependiendo del tipo de exposición se buscaba que la gente entendiera y sintiera una experiencia cercana a la creación del arte por medio de actividades sencillas, donde todo tipo de público pudiera acceder sin importar sus habilidades, una vez entendido esto desarrollábamos el objetivo y concepto de la actividad, planteábamos los requerimientos y dábamos forma al desarrollo de la actividad.

-Gestión de actividades.

Una vez terminada la exposición se presentaba la actividad al visitante, donde no sólo se explicaba la dinámica y el objetivo, sino que se orientaba durante toda la actividad, resolviendo dudas, enseñando habilidades que ayudaran a un mejor desarrollo durante la actividad y crear un ambiente de aprendizaje.

-Documentación de actividades.

Durante el desarrollo de las actividades se documentaba en fotografías las dinámicas, esto con el objetivo de dar difusión a las actividades y que la gente viera una nueva forma de interactuar con el arte.

Metodología

Entendiéndose a la metodología como un *conjunto de métodos que se siguen en una investigación científica o en una exposición doctrinal*⁴ es posible que sea tomada como una definición rígida e inadaptable al medio diseñístico y que como tal, no existe. Sin embargo, es bien sabido que existen procesos de diseño ya sea gráfico, textil, industrial, etc. podríamos ejemplificarlo de la siguiente manera:

1. Observar y analizar el medio en el cual se desenvuelve el ser humano, descubriendo alguna necesidad y/o encontrando una posible solución a un problema.
2. Evaluar, mediante la organización y prioridad de las necesidades identificadas.
3. Planear y proyectar proponiendo un modo de solucionar esta necesidad, por medio de planos y maquetas, tratando de descubrir la posibilidad y viabilidad de la(s) solución(es).
4. Ver, construir y ejecutar llevando a la vida real la idea inicial, por medio de materiales y procesos productivos.

Sin embargo, esta y otras metodologías o fases del diseño no son adaptables a cualquier proceso, es posible y lógico que cada diseñador tenga su propio método que a pesar que no sea documentado si es llevado a la práctica e incluso desarrollado diariamente, por mi parte, la Universidad me permitió tener una visión diferente de la investigación lo que me ayudó a poder aplicarla a esta metodología, inclusive vista desde un punto de vista tal vez más comercial:

1.- Briefing.

Es cuando llega la solicitud de un material, esta solicitud debe tener ciertas características y requisitos del entregable, la información debe de ser clara y puntual ya que es la parte esencial del material.

2.- Investigación y Análisis.

Cuando el diseñador obtiene el brief es necesario investigar sobre el contexto del requerimiento, si el diseñador carece de las habilidades necesarias para desarrollar el material, esta es la parte en donde se debe nutrir el conocimiento para así poder estructurar la creación del entregable y llegar a una idea o concepto que regirá el proyecto.

3.- Retroalimentación.

Se presenta la idea obtenida de la investigación y análisis, podría ir acompañado de un boceto que ilustre la propuesta, una vez presentada la idea es necesario tener opiniones al respecto para ajustar algunos detalles.

4.- Creatividad / concepto.

Es el desarrollo del material usando las habilidades y técnicas de diseño necesarias.

5.- Diseño final / Entregable.

El diseño a entregar, ya sea físico, digital o como se haya requerido.

6.- Seguimiento.

El resultado obtenido de la convivencia del diseño-usuario final

Objetivos y metas alcanzados

Los objetivos planteados en el inicio del servicio en el museo fueron cumplidos, pero también hubo otros más que no estaban previstos pero que al final fueron cumplidos:

Entender las necesidades a comunicar por parte del museo, creando briefs donde podría establecer claramente los objetivos y así poder dar seguimiento a la metodología planteada.

Recopilación de información a través del usuario para mejorar los flujos de comunicación y la creación de materiales con una comunicación más clara.

Desarrollar una estrategia de comunicación proyectada a través del diseño de materiales de acuerdo al canal de comunicación sin desviarme de la línea gráfica preconcebida por las autoridades del museo.

Entendimiento de nuevas tecnologías y medios para crear una comunicación más efectiva.

Buen desenvolvimiento en el área de trabajo, entendimiento y compañerismo con el demás personal para lograr un trabajo en equipo eficiente y productivo para la institución.

Aprendizaje de nuevas herramientas y habilidades del diseño aportadas por profesionales del diseño con más experiencia.

Alcanzar y rebasar un poco las expectativas que las autoridades del museo tenían sobre mi logrando su confianza e incrementando las responsabilidades que me correspondían.

Adquirir un conocimiento mayor y desde otra perspectiva sobre el arte y las implicaciones que tiene en la sociedad, como es concebido y adoptado por el público mexicano en especial.

Resultados y conclusiones

El desarrollo de mis actividades dentro del Museo Amparo ayudaron a crear una comunicación más sólida dentro de la organización, pero el conjunto de las diversas áreas dio como resultado mejores opiniones y perspectivas de los visitantes, siempre se buscó de manera creativa la posibilidad de ofrecer una mejor experiencia para los visitantes, superarnos constantemente, fue lo que dio mejores resultados.

La difusión de las exposiciones y actividades obtuvo el éxito esperado, utilizando no solo medio tradicionales de difusión sino también medios digitales, maximizando el alcance de local a nacional.

Se generó interés por próximos eventos y exposiciones, la creación integral de exposiciones y actividades ayudaron a acercar y retener el interés de los visitantes, aportando una mayor participación.

La afluencia de visitantes era cada vez mayor, no sólo de público objetivo, se alcanzó a gente de todas las edades, las actividades ayudaron a atraer a familias las cuales venían a convivir y aprender del arte.

Todo el equipo entendió y aprendió de las necesidades del trabajo en conjunto para poder obtener los objetivos de comunicación del museo.

El desarrollo de actividades en el Museo Amparo me ayudaron a entender la importancia de un espacio donde empezar a ejercer tu profesión por primera vez.

La formación de un académico es un proceso constante que nunca se termina, pero es vital tener una guía en los primeros años de formación ya que son los más importantes y es

donde uno va creando un carácter de responsabilidad, seriedad y pasión por la profesión. El tener una oportunidad de desenvolver todos estos aprendizajes por primera vez ayuda a entender lo complejo que puede ser la creación de canales gráficos de comunicación.

Mi experiencia en el Museo Amparo me ayudo a poner en práctica cada una de las cosas que aprendí en mi formación académica, pero también me ayudo a entender procesos y metodologías para llegar al mejor resultado posible.

La importancia de entender que cada proceso necesita de un grupo de personas capacitadas que entiendan el problema, sepan analizarlo, resolverlo, canalizarlo y explicarlo para conseguir una comunicación adecuada con las demás áreas, donde el resultado solo debe concebirse como una comunicación integral y no como procesos diferentes que se unen al final.

Gracias a estos procesos es que uno puede obtener los resultados deseados, estos se ven plasmados por el entendimiento del publico objetivo, el cual puede no percibir todos los procesos necesarios que se llevaron a cabo para que pudiera obtener el mensaje en su forma mas clara, pero en definitiva se cumple con el objetivo prioritario de comunicación.

El crecimiento que uno ve en estas actividades va mas allá de la acumulación de experiencia del profesionista, ya que ayuda a la formación del carácter, alimentando el sentido de responsabilidad y formando una confianza en los conocimientos adquiridos, ayudando al crecimiento personal que uno desarrolla y muestra en los ámbitos que van mas allá del profesional.

Sin duda una experiencia que también me ayudo a tener mas claro mis actividades y mis aspiraciones como profesionista del diseño y la comunicación visual, esto no seria posible sin la ayuda de cada una de las personas involucradas en mi desarrollo profesional, ya que esta experiencia me dio conocimientos que pueden llegar a ser ajenos a mi profesión pero sin el entendimiento de estas actividades el crecimiento de mi trabajo seria nulo y la creación de los canales de comunicación no serian los óptimos,

Hoy puedo decir que esta experiencia me ayudo a cimentar mi trabajo para una realización como profesional de la comunicación.

Recomendaciones

Agradezco mucho el hecho de que la Universidad permita realizar el servicio social fuera de la Ciudad de México, esto me dio la oportunidad de laborar en otra ciudad para aprender no sólo los hábitos de trabajo en un museo, sino las diferencias que existen entre las personas de otra localidad. Fue una experiencia enriquecedora y que sin duda me dejó valiosas enseñanzas.

Entiendo que la finalidad de un servicio social, es una estrategia educativa en su más amplio sentido, una práctica integral comprometida con la sociedad que permite consolidar la formación y es también un factor estratégico en la tarea de impulsar el desarrollo regional, estatal, y nacional; así como para mejorar los mecanismos que conducen a disminuir las desigualdades sociales propiciando mayores oportunidades para un desarrollo individual y comunitario.

Sin embargo, acepto que en lo que para mi representa el diseño para la comunicación gráfica creo importante poder prestar el servicio a una empresa/agencia privada ya que esto nos permite tener un acercamiento más real a lo que sería una experiencia laboral en donde nos desenvolveremos los próximos años como profesionales del diseño.

El Museo Amparo funcionó para mi, no sólo por que reforcé mis conocimientos de diseño, sino que los amplié, también adquirí nuevas habilidades que no tienen relevancia al diseño como tal, pero si al trato con las personas, la manera de dirigirte a algunos y datos históricos que acontecieron y acontecen en nuestro día a día.

Esto no pasa con todos mis compañeros, algunos sólo hacen su servicio social por hacerlo, creo que hace falta una motivación que fecunde la necesidad de prestar el servicio a una institución, y es posible que esto pueda pasar si se permite prestar el servicio a una agencia o una organización privada, inclusive alguna que esté dedicada 100% al diseño de la comunicación gráfica como tal, de esta manera podría lograrse una experiencia mejorada y enriquecedora para los estudiantes que motive y aliente a seguir formando parte de este medio tan grande e interesante como lo es el diseño en sí.

Bibliografía y Fuentes informativas

¹ Tatarkiewicz, 2002, pp. 63-67

² www.definicion.de/disenio

³ www.museoamparo.com

⁴ Diccionario de la Real Academia Española

Anexos



MUSEO AMPARO

Invita al curso:

HISTORIA DE LA PINTURA MURAL EN MÉXICO

MODULO 6 SIGLO XVI
Coordinación Académica
Dr. Pedro Ramirez Vizcarra



Del 15 de marzo al 27 de abril
Programa:

- El siglo XVI la cultura, la evangelización y la pintura mural
- La pintura mural del siglo XVII temas, estilos, fuentes
- Murales en los conventos de los órdenes mendicantes y la sala del siglo XI
- La arquitectura de los órdenes mendicantes y el arte de pedregales
- La tradición indígena y la pintura mural del siglo XVI
- Historiografía de la pintura mural española
- La técnica de la pintura mural del siglo XVI novohispano

Visitas opcionales

- Casa del Deán
- El Convento de Huecapetula, Puebla
- El Convento de San Agustín, Hidalgo

Curso con valor contable de 25 horas

Horario: Viernes de 17:00 a 20:00 horas
Lugar: Auditorio del Museo Amparo
Derechos: \$1,600.00. Cupo limitado
Informes: actividadesacademicas@museoamparo.com
Tel: +52 (222) 229 3850



2 Sur 706, Centro Histórico, Puebla, Pue., México 72000 Tel: +52 (222) 229 3850
Abierto de miércoles a lunes de 10:00 a 18:00 horas. www.museoamparo.com

Museo Amparo



Febrero 2013

Apertura primera etapa del proyecto de actualización

El Museo Amparo le invita a disfrutar sus nuevas instalaciones a partir del domingo 24 de febrero



Horario especial por apertura:
Entrada libre del domingo 24 de febrero
del lunes 4 de marzo de 2013, de 10:00 a 18:00 horas.
Sábado 2 de marzo de 10:00 a 20:00 horas

Exposiciones temporales del 24 de febrero al 27 de mayo

Graciela Iturbide



Melanie Smith con Frida Mateos

Instalabilidad / legibilidad / reconocibilidad



Apertura de la etapa de renovación de la actualización del edificio. LBS



Museo Amparo

2 Sur 706, Centro Histórico, Puebla, Pue., México 72000 Tel: +52 (222) 229 3850
Abierto de miércoles a lunes de 10:00 a 18:00 horas
www.museoamparo.com

Museo Amparo



Conferencias



Conferencias en el marco de la exposición Graciela Iturbide

Jueves 25 de abril
El blanco y negro de Graciela Iturbide
Miguel Cervantes

Jueves 2 de mayo
La maternidad fotográfica
Rosa Casanova

Jueves 9 de mayo
El trabajo
Graciela Iturbide

18:00 horas
Auditorio Arq. Pedro Ramirez Vizcarra
Museo Amparo
Entrada libre
Cupo limitado

Informes: actividadesacademicas@museoamparo.com
Tel: +52 (222) 229 3850

MuseoAmparoPuebla @MuseoAmparo



Museo Amparo

2 Sur 706, Centro Histórico, Puebla, Pue., México 72000 Tel: +52 (222) 229 3850
Abierto de miércoles a lunes de 10:00 a 18:00 horas
www.museoamparo.com