

Arq. Francisco Haroldo Alfaro salazar
Director de la División
Ciencias y Artes para el Diseño
UAM Xochimilco

INFORME FINAL DEL SERVICIO SOCIAL

BIENAL INTERNACIONAL DEL CARTEL EN MÉXICO

Periodo: 2 de septiembre de 2024- 26 de marzo de 2025

**Proyecto: Servicio social para la BIENAL INTERNACIONAL DEL CARTEL EN
MÉXICO (BICM)**

Clave: XCAD000762

Responsable del proyecto: Mgfo. José Antonio González Leyva

Asesor interno: Dra. Mayra del Carmen Bedolla Torres

Nombre completo: Gala Hiromi Yamanoha García

Matrícula: 2202039229

Licenciatura: Diseño de la comunicación gráfica

División de Ciencias y Artes para el Diseño

Tel:55 799324

Cel: 5549 077136

Correo electrónico: ghiroymnh@gmail.com

Introducción

El presente informe tiene como objetivo presentar las experiencias, habilidades y actividades desarrolladas por la alumna durante su participación en la Bienal Internacional del Cartel en México, como parte del cumplimiento de su servicio social.

La Bienal Internacional del Cartel es una asociación dedicada a la recopilación, preservación y difusión de carteles, desempeñando un papel fundamental en la conservación del diseño gráfico (Bienal Internacional del Cartel, 2011) como manifestación política, cultural y artística. Además, constituye un evento de gran relevancia en el ámbito del diseño gráfico, que reúne tanto a figuras consolidadas como a diseñadores emergentes de diversas partes del mundo.

Este encuentro internacional se ha considerado como un espacio para el intercambio de conocimientos, experiencias y visiones creativas, donde el lenguaje visual actúa como medio universal de comunicación.

La realización de actividades del servicio social dió inició el 2 de marzo del 2024 y concluyeron el 26 de marzo del presente año. La decisión de realizar mi servicio social en la Bienal Internacional del Cartel responde a una necesidad fundamental dentro de mi formación profesional: la constante búsqueda y asimilación de nuevas perspectivas y conocimientos. Como estudiante de una disciplina visual como lo es el diseño gráfico, resulta esencial estar en contacto continuo con diferentes formas de ver, pensar y comunicar, ya que cada imagen lleva consigo una intención, un contexto y un mensaje que deben ser entendidos y transmitidos con claridad.

En este sentido, la Bienal se presenta como un espacio ideal, ya que constituye un punto de encuentro internacional e interdisciplinario en el que convergen diversas corrientes, enfoques y voces del diseño. La posibilidad de observar, analizar y participar en procesos creativos provenientes de diferentes partes del mundo me permitió desarrollar una mirada distinta y creativa sobre el papel del diseño gráfico en la sociedad.

Objetivo general

Se pretende lograr el enriquecimiento personal así como el desarrollo de habilidades prácticas mediante el constante intercambio de perspectivas con otros diseñadores de mi generación. Además, la participación en el evento de la BIENAL INTERNACIONAL DEL CARTEL me permitirá conocer las diferentes posturas

socioculturales de países ajenos al mío así como el proceso creativo y la resolución de cada diseñador. Esta práctica no sólo ampliará mis conocimientos a nivel técnico sino que me permitirá profundizar en el entendimiento del diseño gráfico como una herramienta para la comunicación. Así mismo me ayudará a comprender el funcionamiento del área del diseño no sólo a nivel práctico teórico sino también a nivel práctico profesional.

Actividades realizadas

El Sótano Roma es una empresa, conformada por estudiantes realizando su servicio social y practicantes, que se encarga del trabajo de la Bienal Internacional del Cartel en México, así mismo es un establecimiento que se encarga de difundir el material de la Bienal a través de la venta de mercancía oficial de material, particularmente carteles. Al mismo tiempo, busca consolidarse como un negocio independiente mediante la venta de artículos elaborados por artesanos, diseñadores y artistas. De manera reciente, ha comenzado también a rentar el espacio para la realización de talleres vinculados con el ámbito del diseño y disciplinas afines.

Inicié mi colaboración con el Sótano Roma y la Bienal Internacional del Cartel en México (BICM) desempeñándome como diseñadora gráfica. Mis principales funciones incluyeron el desarrollo de ideas creativas y la elaboración del material visual correspondiente a la edición de ese año de la Bienal.

Una parte fundamental de esta labor fue la difusión del evento, la cual se centró principalmente en el uso de redes sociales. En este contexto, me asignaron a la creación de diseños adaptados a plataformas digitales, procurando siempre una comunicación visual clara y coherente con la identidad de la Bienal. Cada edición de la BICM tiene una identidad diferente por lo que ese año se realizó una identidad enfocada a los degradados y las líneas en fusión; así mismo, la BICM se divide en distintas categorías: los jueces, invitados especiales, talleres y conferencias por lo que cada publicación tenía un diseño diferente dependiendo de la categoría en la que se encontrara.

Asimismo, tuve la oportunidad de participar en la producción de material gráfico impreso, el cual fue distribuido y colocado en distintos espacios de la ciudad sede.

El día del evento tuvo lugar en la ciudad de Querétaro del 25 al 28 de octubre. Días antes de trasladarnos a Querétaro para apoyar al Sótano Roma y la BICM, el equipo se dividió en 3 bloques; un bloque se quedó en el establecimiento del Sótano Roma para continuar las actividades del mismo como de la BICM, otro equipo se trasladó al museo

Franz Mayer para el montaje de los carteles seleccionados de categoría A - D de esa edición de la BICM y el último equipo se encargó de trasladarse al aeropuerto para recibir al jurado. Durante ese lapso de tiempo, mi función fue continuar con el primero mencionado. Así mismo, al tener conocimientos en el idioma japonés, apoyé en la traducción de un video enviado por el diseñador Kazumasa Nagai para su proyección en la exposición conmemorativa de Kazumasa Nagai. Así mismo, se me encargó asistir personalmente al diseñador Akio Ogawa.

El constante contacto con el diseñador me permitió entablar una relación más personal por lo que fue posible indagar y consultarle sobre sus experiencias como diseñador gráfico así como su proceso creativo en la realización de diseños; el diseñador Akio Ogawa se especializa en branding y la identidad de las marcas, un área en la que no estoy tan familiarizada. Al ser su asistente personal tuve la oportunidad de estar presente en su conferencia así como en la de 2 diseñadores más, uno de Corea, uno de Alemania.

Las perspectivas e intereses de los 3 diseñadores varió completamente, uno se interesaba más en representar y darle identidad a una marca haciéndola completamente única satisfaciendo las necesidades de su cliente, otro se enfocó más en mostrar el diseño como algo más subjetivo, un poco más artístico, en el que la experimentación juega un papel fundamental para representar nuevas ideas y conceptos de formas poco convencionales y el último diseñador se enfocó en demostrar que el diseño puede llegar a comunicar cualquier cosa si tienes el conocimiento y las herramientas necesarias.

Del 25 al 28 de octubre nos trasladamos a la ciudad de Querétaro para apoyar principalmente en lo que necesitara Sótano Roma y la BICM: el montaje de la tienda física de Sótano Roma, la organización de material impreso así como folletos, carteles y catálogos, la realización de su inventario, el traslado del jurado y acompañantes, el montaje de lonas y viniles para promoción del evento, apoyar en la tienda de Sótano Roma, tomar fotografías y finalmente asistir a inauguraciones de exposiciones.

Entendemos que nuestra participación en el evento fue como colaboradores por parte del Sótano Roma y la BICM. Sin embargo, se nos había comentado que tendríamos la posibilidad de asistir a algunos talleres o conferencias, lo cual fue una de las motivaciones para formar parte del equipo. Lamentablemente, no pudimos acceder a ninguna de estas actividades, ya que las jornadas laborales fueron excesivamente demandantes extendiéndose desde las 8 de la mañana hasta las 10 de la noche. Aún así, considero que el trabajo que se realizó fue enriquecedor para mi preparación en el mundo laboral.

Una vez finalizado el evento, regresamos a la Ciudad de México y retomamos nuestras actividades habituales dentro de El Sótano Roma. Este espacio, además de funcionar como lugar de trabajo colectivo, ocasionalmente presta sus instalaciones para la realización de talleres. Al regresar, nos enfocamos particularmente en la planificación y estructuración del espacio con intención de su renta.

Dentro del equipo, se dividieron responsabilidades: algunos compañeros se encargaron del diseño gráfico para las convocatorias dirigidas a los talleristas, mientras que yo me dediqué a generar el contenido visual en formato para redes sociales, con el objetivo de promocionar los próximos talleres que se llevarían a cabo. En total, elaboré tres carteles promocionales, los cuales fueron posteriormente modificados para su publicación final. El primero correspondía a un taller de elaboración de máscaras con cartón; el segundo, un taller de pintado de velas; y el último, un taller de acuarela.

Cabe mencionar que, durante este periodo, se integraron al equipo de trabajo varios jóvenes provenientes del programa *Jóvenes Construyendo el Futuro*. Esta incorporación trajo como resultado un aumento en el equipo y, por ende, una ligera disminución en la carga laboral individual. La mayoría de estos nuevos integrantes provenían de carreras ajenas al diseño gráfico, lo cual hizo que la experiencia de colaboración fuera enriquecedora, ya que permitió el intercambio de perspectivas y conocimientos desde otras áreas del saber.

Metas alcanzadas

Durante mi servicio social dentro de la Bienal Internacional del Cartel y el Sótano Roma pude desarrollar habilidades valiosas no sólo en el campo del diseño gráfico sino que fue posible enriquecerme de distintas perspectivas y conocimientos ajenos. La mayor parte de los aprendizajes adquiridos durante este periodo surgieron a partir de la interacción constante con alumnos provenientes de distintas áreas de estudio y de diversas instituciones educativas. Fue a través de la convivencia y el trabajo colaborativo con ellos que logré desarrollar nuevas habilidades, así como ampliar mi perspectiva profesional. Este intercambio resultó fundamental para enriquecer mi formación, ya que considero que la apertura a otras disciplinas y formas de pensar es esencial para el crecimiento integral de toda persona dedicada al diseño gráfico.

Resultados y conclusiones

Mi estancia en el servicio social hizo posible la realización, principalmente, del evento de la 18 edición de la Bienal Internacional del Cartel en México.

Así mismo me proporcionó con una oportunidad para colaborar con proyectos reales simulando el flujo de trabajo y el funcionamiento del mundo laboral actual. Se cumplió con el objetivo principal en meta ya que el trabajo en equipo constante me proporcionó una visión distinta sobre las perspectivas en el diseño. Así mismo me permitió tener una visión, no sólo del diseño gráfico, del manejo y estructura tanto de eventos a nivel internacional como de gestión de proyectos más pequeños.

Si bien no tuve la oportunidad de ampliar mis conocimientos en el uso de herramientas y programas de diseño tanto como me habría gustado, ni de recibir retroalimentación directa sobre los trabajos que realicé, considero que los aprendizajes obtenidos fueron igualmente valiosos. Lo que realmente adquirí fue una comprensión más profunda del funcionamiento interno de una empresa creativa: desde el trabajo en equipo, los procesos que van de la conceptualización a la producción, hasta la interacción y comunicación efectiva con los distintos miembros del equipo. Estar inmersa en ese entorno me permitió desarrollar una visión crítica y lógica del mundo laboral, lo cual considero no solo importante, sino también sumamente valioso para mi formación como diseñadora gráfica.

Recomendaciones

Al estar un poco más de 6 meses en el entorno de trabajo de la Bienal Internacional del Cartel y del Sótano Roma he identificado áreas de mejora que podrían optimizar la estructura y el funcionamiento de la empresa.

- 1. Estructura interna:** Dentro del espacio de trabajo, los integrantes cambian constantemente de proyectos y enfoques. En varios casos, una persona inicia un proyecto —por ejemplo, el desarrollo completo de la identidad gráfica y visual de un taller— y, a mitad del proceso, es reasignada a otro proyecto, dejando el anterior en manos de otro integrante. Esta dinámica puede generar confusión, ya que quien retoma el trabajo no siempre cuenta con una referencia clara sobre la línea gráfica que debe seguirse.

Por ello, sugiero la conformación de equipos de trabajo fijos, en los que cada grupo se enfoque en un área específica. Esta estructura permitiría dar continuidad a los proyectos, fortalecer la identidad visual y fomentar una comunicación más clara y eficiente entre los miembros del equipo.

- 2. Comunicación interna:** Para favorecer un flujo de trabajo más eficiente y coordinado, considero que sería altamente recomendable establecer reuniones periódicas entre todos los participantes, tanto prestadores de servicio como practicantes. Este tipo de encuentros permitiría mantener a todo el equipo

informado sobre los proyectos en curso, evitando duplicidad de esfuerzos y posibles malentendidos.

En más de una ocasión, se dio el caso de que dos personas trabajaban de forma paralela en un mismo proyecto sin saberlo, lo que resultaba en propuestas incoherentes entre sí y requería un esfuerzo adicional para corregir y unificar resultados. Contar con espacios regulares de comunicación podría prevenir este tipo de situaciones y contribuir a una mayor cohesión y efectividad dentro del equipo.

- 3. Retroalimentación continua:** Considero valiosa la implementación de espacios de retroalimentación grupal de manera constante. Esta práctica no solo contribuiría a mejorar la calidad del trabajo realizado, sino también a fortalecer la comunicación y la satisfacción dentro del equipo.

Actualmente, es común que, al entregar un proyecto, en lugar de recibir una retroalimentación clara y constructiva, simplemente se indiquen los cambios que deben hacerse, sin explicar el porqué de dichas decisiones. En algunos casos, incluso se modifican directamente los archivos entregados sin previo aviso, lo cual puede generar confusión e incertidumbre sobre el criterio utilizado y sin entendimiento de cómo se podría mejorar.

Más que una crítica, esta sugerencia busca fomentar el diálogo y aprendizaje colectivo. La retroalimentación compartida permitiría no solo entender mejor los procesos de corrección, sino también enriquecer las habilidades de diseño de todos los involucrados, a través del intercambio de perspectivas.

- 4. Distribución de trabajos y proyectos:** Durante mi participación en la Bienal, observé que la distribución de tareas dentro del equipo presentaba ciertas inconsistencias. En varias ocasiones, se asignaron labores poco relacionadas con el diseño gráfico a quienes sí contaban con formación en esta área, mientras que algunos integrantes del programa *Jóvenes Construyendo el Futuro*, que no tenían antecedentes en diseño, recibieron encargos que requerían conocimientos específicos del campo. Esta dinámica provocó que varios proyectos pasaran por múltiples revisiones y puntos de vista, afectando en algunos casos la claridad y coherencia de los resultados.

Si bien considero sumamente valioso el intercambio de conocimientos entre distintas disciplinas, ya que enriquece la experiencia y fomenta una formación más integral, también creo que sería beneficioso fortalecer el aprendizaje vinculado a las carreras de formación de cada integrante. De esta forma, se podría aprovechar de mejor manera el potencial de cada perfil profesional y, al mismo tiempo, optimizar los procesos de trabajo.

