

Arq. Francisco Haroldo Alfaro Salazar

Director de la División

Ciencias y Artes para el Diseño

UAM Xochimilco

INFORME FINAL DE SERVICIO SOCIAL

Clon: Cyberzine de Arte y Cultura

Revista multimedia

Periodo: 25 de enero de 2024 al 22 de agosto de 2024

Proyecto: Revista multimedia

Clave: XCAD000362

Responsable del Proyecto: Dr. Antonio del Rivero Herrera

Asesor Interno: Gonzalo Becerra Prado

Nombre completo: José Armando Luna Lulo

Matrícula: 2182037281

Licenciatura: Diseño de la comunicación grafica

División de Ciencias y Artes para el Diseño

Tel: 55 2161 2802

Cel: 55 2149 9315

Correo electrónico: 2182037281@alumnos.xoc.uam.mx

Introducción

¿De qué manera podemos difundir nuestros espacios culturales?

Clon: Cyberzine de arte y cultura, es un modelo de comunicación, que utiliza los espacios digitales para poder crear una divulgación en el arte, la cultura y la tecnología. Donde su principal objetivo consiste en realizar una labor de investigación, creación y difusión, buscando concebir un impacto en nuestra comunidad universitaria, además de atraer a personas interesadas en los temas o espacios abordados.

Todo esto llevando a la propuesta de crear una revista, donde exista la posibilidad de que la gente pueda interactuar en un medio digitalizado y que, con el paso de los años, este experimento se pueda convertir en un espacio digital cuyas cualidades se transformen y adapten.

Sin embargo, es importante saber el significado del nombre de este proyecto; donde Clon viene de la palabra **Clone**, el cual habla de la representación de uno mismo dentro del espejo virtual. Mientras que **Cyberzine** se refiere a una nueva forma de difusión y creación, donde actualmente existe gracias al apogeo de los medios electrónicos.

Con esto mencionado a continuación, presento mi reporte, donde redacto mi experiencia formando parte de este proyecto, además de relatar mi colaboración en un proyecto interno del mismo.

Objetivo general

Durante mi permanencia en este proyecto busque capturar distintos espacios didácticos y eventos culturales, donde los pudiera difundir de manera digital a través de las plataformas de comunicación que me proporciona Clon. Todo esto fortaleciendo el objetivo principal del proyecto, el cual es esparcir y crear un impacto en distintas comunidades.

De igual manera quise centrarme en la creación de productos visuales y audiovisuales, fortaleciendo mis habilidades en el manejo de cámaras fotográficas, uso de programas de edición, manipulación y

corrección de color, igualmente de expandir mis conocimientos en temas de exportación a espacios de difusión digital. Asimismo, de querer aprender a realizar una planificación y estrategia, desarrollar archivos técnicos, llevar una documentación y fortificar mi trabajo en equipo.

Por esto mencionado, se aspiró a realizar varias visitas a sitios de índole cultural, donde se pudiera cumplir con las necesidades de difusión del proyecto, se pudieran reforzar mis habilidades, con el objetivo de mejorar mi ámbito profesional y llevar un contenido de calidad a las personas interesadas en estos espacios.

Nexos

Actividades realizadas

En mis actividades elaboradas durante mi estancia como servidor social, mi equipo y yo las distribuimos en varias partes, las cuales servían para llevar un mayor control en producir y entregar.



Maison Diez company, (2024)

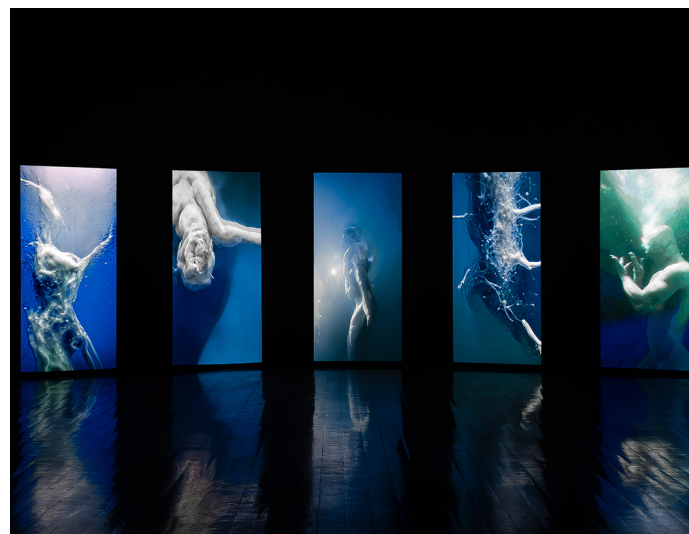
Por tal razón, esta función comenzaba con la parte de **“Planeación”**, donde se iniciaba con la creación de un calendario caracterizado por especificar puntos importantes a tomar en cuenta, como lo son: Lugar de visita, edición del material, entrega y difusión del mismo. Además de trazar fechas, en donde se priorizaban los eventos temporales, ya que en varios de ellos se tenía que hacer un previo registro para poder visitar el recinto y al tener una fecha límite, su difusión tenía que ser aun estando el evento activo, donde algunas de estas exposiciones fueron **“Break up room”**, **“Maison Diez company”** y **“Dolo Neurobion”**.

Para proseguir con la etapa de **“Grabación y toma de fotografía”**, del cual se trazaba un horario para llegar a la locación para continuar con un recorrido del sitio, observando todo lo que contenía, creándonos una noción de los elementos

más relevantes y con mayor potencial de mostrar el concepto de la exhibición, para comenzar a fotografiar, capturando todo lo anterior mencionado en dónde fueron los lugares registrados como “Chapultepec”, “Laboratorio Arte Alameda” y “Casa Basalta”. Sin olvidar mencionar que, en el caso de las grabaciones, se capturaba todo el recorrido del lugar, haciendo énfasis en lo que mejor plasmaba, cuál era la idea principal del recinto, todo esto mostrado en lugares como “Casa Milan”, “Lago algo” y “Anfibium”.

De continuar con la fase de “**Edición**”, donde teniendo todo el material se hacía una selección del mismo, conservando los momentos que mejor capturaban el lugar. Prosiguiendo con la edición fotográfica, con programas como lo fueron “Adobe Bridge”, “Adobe Camera Raw”, “Adobe Lightroom” y “Adobe Photoshop”, mientras que, en la edición de audiovisuales, se trabajaba con “DaVinci Resolve” y “Adobe Premiere”. Esto enfocándose en la corrección de colores, en el retoque fotográfico y dejando listo para su exportación, mientras que en los audiovisuales se hacía la unión de fragmentos, agregar sonido con voz en off o música y dejándolo listo para su exportación.

Finalizando con la etapa de “**Difusión**”, donde teniendo el contenido editado y listo para exportar, se interactuaba con las servidoras sociales encargadas de difundir en los medios de comunicación de **Clon**, en el que, gracias al calendario creado con anterioridad, se establecieron fechas y se especificaba qué trabajos realizados serían los que se difundirían. Para concluir haciendo Copy out para las redes sociales de Instagram y Facebook, además de una reseña para la página web, llevando estas entregas semanalmente.



Arte alameda, (2024)

Casa Milan, (2024)



Nexos



La ruta de los ritmos, (2024)
(Espacio sonoro x Clon Cyberzine)

Sin olvidar, que además de estos trabajos semanales, igualmente se trabajó en eventos colaborativos con **Espacio sonoro**, donde algunos de estos fueron: “Voces del bosque”, “La ruta de los ritmos” y “Autonomía y revolución”, en donde se colaboró difundiendo estos eventos de manera presencial en el entorno universitario donde se realizaba, además de formar parte del público, haciendo de estos eventos más interactivos con los expositores.

Concluyendo con los trabajos en el espacio de **Clon**, donde se generaba un diálogo del trabajo, recapitulando las actividades realizadas por todas las personas involucradas en el proyecto, además de hacernos retroalimentaciones en grupo.

Metas alcanzadas

Se consiguió posicionar al proyecto de **Clon: Cyberzine de arte y cultura**, en un entorno mediático, del cual al tener mayor material digital de índole cultural, pudo tener una evolución en sus medios de comunicación, llevando así mayor contenido y ampliando la cantidad de personas que consumen del mismo, donde no sólo se consiguió una mayor difusión, sino que además se logró crear un interés en donde las visitas en los medios digitales del proyecto se volvieran constantes, en las comunidades que les pareció atractivo el modelo de distribución de información. Mientras que, por otra parte, se encontraron nuevas formas de trabajo en unión con varios sectores del proyecto, llevando a cabo cada quien un rol, donde fluyera con mayor facilidad la información, para que su distribución fuera más sencilla.

Por otro lado, conseguí asistir a distintos eventos culturales, de los cuales pudieron ayudar a expandir mi visión cultural, todo esto en base a las experiencias vividas en cada una de estas exhibiciones, consiguiendo apreciar distintos puntos de vista artístico, influyendo en la creación de mi propio concepto. Así mismo instruyéndome a plasmar todos estos momentos en formatos fotográficos o audiovisuales, expandiendo mis habilidades al ponerlas en práctica. Igualmente pude poner en práctica todo el conocimiento recabado durante mi carrera como diseñador de la comunicación al emplear programas de edición, uso de medios de comunicación como herramienta de difusión y exportación de material para este mismo.

Sin olvidar las recientes interacciones, en espacios con comunidades de intereses similares, encontrando mi enfoque a visiones futuras, donde pude entender la constancia que conlleva las actividades en días establecidos, para que los medios de comunicación capten más el interés en los visitantes de estas plataformas.

Resultados y conclusión

Al entrar en este proyecto se tenía un corto alcance de espectadores, además de que el contenido difundido no terminaba de dar un enfoque claro de que era la idea principal que quería expandir, mientras que en el presente se obtuvo un aumento de interacciones con los trabajos divulgados en las plataformas digitales, sin olvidar mencionar que se dio un concepto más claro de lo que buscamos ofrecer como medio de propagación de información cultural, tecnológico y social, creando un interés en distintas comunidades, volviendo constante la visita de éstas mismas.

Al mismo tiempo de comenzar mi estancia, se abarcaban distintos labores de investigación, los cuales se daba un mayor enfoque en unos más que en otros, pasando en segundo plano ciertos sectores, hasta que con el aumento de servidores sociales, se pudo dar un mayor enfoque en cada área, haciendo más versátil el proyecto y dando entrada a tomar en cuenta futuros temas para difundir, así como el apartado cultural, que logro ser constante en su difusión y creo un vínculo con distintos espacios, para futuras actividades que puedan ser capturadas y puestas en los medios sociales de **Clon**.

Siguiendo con el resultado del flujo de trabajo, donde se creo una estrategia efectiva para poder tener un mayor control en el contenido utilizado, del cual, existiendo diferentes puestos, se tiene una actividad fija para cada persona involucrada y así mismo se pudieran quitar las multitareas, circulando eficazmente en el tiempo requerido, además de no bajar la calidad de entregas.

En conclusión, se adaptaron distintas formas de trabajo, consiguiendo hacer más independiente el proyecto para futuras generaciones de servidores sociales, cumpliendo varias de las expectativas esperadas, creando nuevas necesidades para difundir más información de distintos ámbitos de investigación, expandiendo aun a mas grupos de personas con interés en estos temas. Continuando con la exploración de divulgar dichos

trabajos, en diferentes formatos para así ajustar todo esto a las diferentes tendencias tecnológicas que lleguen a existir.

Todo esto mencionando que el proyecto cuenta con un gran potencial de difusión, donde con las herramientas y trabajo actual, el material recabado en un futuro, tenga mas influencia en los espectadores, volviendo a “Clon”, en un pilar de comunicación entre los temas de interés y las personas consumidoras del mismo.

Recomendaciones

En primer lugar, es importante mencionar que, en los proyectos internos, para su mejor función, es necesario llevar un cronograma de actividades, donde puedan establecerse días de planeación, producción, edición, entrega y difusión de redes, en donde cada uno de estos pasos conlleva su respectivo trabajo y donde es necesario tener el tiempo suficiente para poder realizarlo con eficacia, además de tener tiempo por situaciones que lleven a cambiarte los planes. Igualmente, necesario mencionar que cuenten con el equipo necesario, donde si es necesario llevarlo a exteriores, planificar que todo esté en orden para que no suceda ningún error. También me gustaría mencionar lo importante que es hacer una previa investigación de los lugares utilizados o que serán utilizados para recabar material gráfico, para así mismo, tener un control de horarios y no encontrarse con lugares diferentes a lo pensado.

De igual forma, hacerle saber a servidores sociales, lo relevante que es la comunicación con las personas encargadas del proyecto, ya que algunas ocasiones es necesario realizar ciertos cambios o hay formas de trabajo en donde no terminan de entender su función, el acercarse a realizar sus consultas, facilita el trabajo y crea un mayor flujo para su publicación en los espacios de difusión.

Terminando con un consejo, donde el trabajo individual es importante para entregar algo con calidad y con la información clara de lo que se haya capturado, pero de igual manera es valioso el trabajo en equipo, donde al tener una buena comunicación con los integrantes de tu proyecto interno o de sectores diferentes, hace que la circulación de actividades no generen problemas,

donde pueden tomar apoyo en los encargados, y si no llega a existir una solución, buscar nuevas formas de interacción sin que afecte ningún sector de trabajo.

Bibliografía y/o referencias electrónicas

- *Clon Cyberzine de A.* (s. f.). *Clon Cyberzine de A.* <https://www.cloncyberzine.com/>
- *Instagram.* (s. f.). <https://www.instagram.com/cloncyberzine/>
- *Facebook* (s. f.). <https://www.facebook.com/cloncyberzine>
- *Clon: Cybercine de Arte y Cultura | DEC - Departamento de Educación y Comunicación.* (s. f.). <https://dec.xoc.uam.mx/es/clon-cybercine-de-arte-y-cultura>