

Arq. Francisco Haroldo Alfaro Salazar

Director de la División

Ciencias y Artes para el Diseño

UAM Xochimilco

INFORME FINAL DE SERVICIO SOCIAL

Proyecto: “Investigación, conservación y difusión del patrimonio arqueológico y etnográfico de México”

Clave: XCAD000218

Periodo: 27 de febrero de 2024 al 27 de agosto de 2024

Lugar del Servicio Social: Departamento de Comunicación Educativa del Museo Nacional de Antropología

Responsable del Proyecto: Mtra. Alejandra Razo Valdez

Asesor Interno: Mtro. Roberto Antonio Padilla Sobrado

Prestadora de servicio social: Diana Almaraz Hernández

Matrícula: 2163068686

Licenciatura: Diseño de la Comunicación Gráfica

División de Ciencias y Artes para el Diseño

Cel: 5573329347

Correo electrónico: 2163068686@alumnos.xoc.uam.mx

INTRODUCCIÓN

En el presente informe final se detallarán las actividades que llevé a cabo durante mi prestación de servicio social en el Museo Nacional de Antropología, específicamente en el área de Comunicación Educativa, bajo el nombre del proyecto “Investigación, conservación y difusión del patrimonio arqueológico y etnográfico de México”

La razón por la que me interesó unirme a este proyecto fue la de poder aportar ideas nuevas a un área tan importante como lo es la de Comunicación Educativa en este museo, ya que es la encargada de crear y mantener un puente entre el público y el patrimonio cultural arqueológico y etnográfico de México.

Además de ser un museo muy bello, estéticamente hablando, es considerado una joya de la arquitectura mexicana del siglo XX y uno de los diez museos más importantes del mundo a nivel de asistencia, como Diseñadora de la Comunicación Gráfica me parece una labor extraordinaria el poder ayudar a la difusión de la riqueza cultural de los diversos pueblos que habitaron Mesoamérica, y acercarnos a la diversidad cultural y lingüística, para que tanto los mexicanos como extranjeros se informen y se enamoren de la gran colección arqueológica y etnográfica de nuestro país.

Al poder brindar mis servicios e ideas como Diseñadora pude tener una retroalimentación y crecimiento profesional al conocer cómo opera un Museo, los talleres que ofrece, las visitas guiadas a las escuelas, la conexión que tiene cada espacio ofrecido en el museo para rescatar y preservar las expresiones, conocimientos y tradiciones de nuestro patrimonio, y así poder brindarle a su público experiencias únicas en cada visita.

Objetivo general:

El objetivo de este informe final tiene como propósito el describir todas las actividades que realicé en mi prestación de servicio social, y analizar dichas actividades en cuanto a la aplicación de mis conocimientos profesionales de la carrera, así como reconocer lo que aprendí durante estos meses.

Actividades realizadas:

El departamento de Comunicación Educativa del Museo Nacional de Antropología se encarga de diseñar y poner en práctica muchas de las estrategias pedagógicas para así crear ese nexo de interés entre su público y el patrimonio cultural.

Es por esto que el departamento cuenta con tareas diversas para poder lograr el objetivo de generar ese interés en el público al conocimiento que nos ofrece el Museo.

Para poder lograr este objetivo, se realizan visitas guiadas programadas, en donde distintas escuelas e instituciones visitan al museo desde varias partes de la República Mexicana.

Mi labor como prestadora de servicio en estas visitas guiadas, fue la de la toma de fotografías y videos en cada visita, al contar con los conocimientos que me brindó la UAM Xochimilco, como es el de saber manejar las cámaras digitales y cámaras análogas, pude aportar una manera diferente, artísticamente hablando, en cuanto a la mejora de los ángulos, luces y contrastes en cada toma, así como también participé en la edición de estas fotografías, usando el programa de Photoshop.

En apoyo a estas visitas guiadas también había proyecciones de videos educativos, como lo es el de “La Fundación del Museo”, “La leyenda del Jaguar”, “La leyenda del Colibrí” y “El Paraguas Monumental”, apoyé en el soporte técnico de las proyecciones en el Auditorio Tláloc, aprendí el manejo del equipo para la reproducción de los audiovisuales y también el manejo del control de las luces y bocinas del auditorio.

Hay veces que escuelas extranjeras no pueden llegar a conocer personalmente al Museo, sin embargo, hoy en día el avance tecnológico nos acerca más a todos, es por esto, que en algunas ocasiones se realizaban videoconferencias de las visitas, como parte de mi aporte en esta actividad me encargaba de la filmación, de la supervisión del sonido y de asegurar la correcta comunicación en la visita.

El departamento de Comunicación Educativa cuenta con la estrategia de crear e innovar cada cierto tiempo talleres familiares y talleres complementarios a las visitas de las salas, para generar más interés en el público y acercarlo a la diversidad cultural y lingüística de México.

Para la difusión de estos talleres, desarrollé guiones para la invitación al público, mismos guiones que me los aprendía y grababa, para que después tuvieran ciertas ediciones y finalmente se subían a las redes sociales del Museo, como es Facebook, Instagram y TikTok.

Los talleres complementarios a las visitas guiadas trataban sobre alguna actividad, principalmente artística, en la que el público participaba realizando algún proyecto que reforzara lo que habían visto durante su visita en la sala.

Realicé el diseño y la impresión de las credenciales para la inscripción de los niños a los talleres de verano y al público en general a los talleres familiares y complementarios.

Apoyé en la impartición de varios de estos talleres, como lo fue el taller de pintura sobre cerámica, en donde orienté a los participantes en la selección de los colores dependiendo la figura de cerámica que hayan elegido, y de la cultura de la que hayan tomado la visita, como por ejemplo la pieza de la sala Mexica de la “Coatlicue”, la pieza de Huehuetotl, el dios viejo del fuego, y la pieza de Tláloc, el dios de la lluvia. Al contar con los conocimientos sobre la teoría del color, pude guiarles de manera adecuada en cuanto al dinamismo y contraste del color, para así obtener resultados armónicos y satisfactorios en el taller.

También pude enseñar a los visitantes las diferentes técnicas de aplicación de la pintura, ya sea con pinceles o con esponjas.

Apoyé en la realización de ilustraciones para complementar algunas infografías, como lo fue la del Águila, en donde se expone la importancia de cuidar a este animal que está en peligro de extinción, y como parte de este proyecto aporté con la investigación que constaba en la de encontrar en qué piezas prehispánicas se encontraba plasmado dicho animal.

Participé en el diseño y creación de dos muñecas de manta de la Diosa Coatlicue, diseñando sus vestuarios, manteniendo esa fidelidad al contexto histórico, así como realicé los patrones de manera que pudiera ser bastante comprensible para cualquier edad y que el usuario pudiera pintar o coser, dependiendo de la muñeca de su elección.

Para el taller de verano llamado “Vida, juego y fauna” realicé el diseño de pequeñas figuras de foami moldeable, elaborando el diseño de un árbol con materiales reciclados para que cada persona pudiera adornarlo a su elección, dentro de este mismo taller, se realizaron varias obras de teatro guiñol infantil con marionetas, mi labor fue la del diseño del espacio y de la iluminación para una mejor comodidad tanto del artista como del público, así como la del registro de fotografías y videos.

Realicé la ilustración infantil principal del Taller “Chan Naj” llamado “Analté” en la exposición de la feria internacional del Libro de antropología e historia, para mí fue uno de los proyectos más satisfactorios, ya que mi especialidad es la ilustración y disfruté mucho del proceso creativo que involucré para llegar al resultado final, así como también le gustó bastante a la Maestra expositora del taller.

Apoyé en el diseño de estenciles de figuras prehispánicas, para el taller de “Tatuaje en puntillismo” así como también enseñé el uso de los materiales para tatuar, y la técnica correcta que requería este taller, debido a que la ilustración está en todas partes, el tatuaje es también una forma de ilustración y es un área que me gusta bastante poder seguir explorando y aprendiendo.

El último miércoles de cada mes, se realiza la “Noche de Museos” yo era asignada a alguna sala para colaborar con las filmaciones de los expositores, también rediseñé el logotipo de este evento, haciendo dos opciones tanto para el contexto etnográfico como para el arqueológico; para el diseño etnográfico me basé en los patrones de la colección de huipiles de la sala de Oaxaca, y para el diseño arqueológico realicé una greca diseñada a partir de Quetzalcóatl, la serpiente emplumada.

En la página de internet del Museo Nacional de Antropología, existe una sección que se llama “Descargables” que es material de juego para que el público pueda imprimir y realizar las actividades de cada ejercicio, rediseñé el laberinto y los personajes de la actividad llamada “Cerro de Coatepec”, agregándole un diseño más moderno al laberinto y colores a Huitzilopochtli, a Coyolxauhqui y a Coatlicue.

Rediseñé la máscara de Pakal, siempre manteniendo la fidelidad a la pieza arqueológica, pero dándole un toque divertido y amigable para el usuario, el rediseño constó en hacer dos versiones y también dos tamaños, en esta actividad medí a algunos niños para poder sacar la media, y así fuera más práctico y cómodo para los usuarios.

Diseñé un flyer digital llamado “Recreando las memorias de talleres de verano”, para invitar al público a compartir con las redes del museo todos aquellos recuerdos vividos dentro de los talleres de verano por medio de fotografías, sin importar el año en el que hayan ingresado, en este proyecto me encargué tanto de la ilustración principal como de la difusión en redes sociales, este proyecto duró tres semanas para poder recaudar y seleccionar las fotografías enviadas por el público.

Otro de los proyectos interesantes en los que pude participar fue en el de la selección, digitalización y registro del arte donada por la Mtra. Miriam de Uriarte, que consta de

una amplia colección de diapositivas de arte hecha por niños en los años 90's, desde arte abstracto, hasta realización de esculturas con material reciclado, este proyecto sigue inconcluso, debido a la basta cantidad de material que se tiene que escanear, también pude conversar en varias ocasiones con la Mtra. Miriam para poder enriquecer las descripciones del arte en el archivo principal.

Metas alcanzadas:

El servicio social, al ser una herramienta fundamental para iniciarnos en la participación de soluciones reales en la sociedad, nosotros como prestadores de nuestros servicios vamos a aplicar los conocimientos adquiridos durante nuestra formación académica, es por esto que durante mi servicio pude alcanzar varias metas como lo fue la de proponer soluciones reales en las áreas que pude reconocer más débiles en el Museo, pero que se convirtieron en oportunidades para impulsar el crecimiento y solucionar esas fallas, un ejemplo de esto fue lograr acaparar más la atención del público para lograr un mayor flujo en las inscripciones en los talleres, esto lográndolo con diseños más llamativos y amigables para los niños, y también más contemporáneos.

Otra de las metas alcanzadas fue la de poder desarrollar más mi formación integral, ya que al aplicar los conocimientos que adquirí, pero a su vez, poder compartirlos y tener retroalimentación con mis demás compañeros dentro del servicio, fue bastante enriquecedor, así como también aprender herramientas nuevas de mis mentores en el servicio en cuanto al uso de la paquetería digital.

Logré un mejor flujo de trabajo en cuanto al manejo del archivo digital de arte, y esto se logró gracias al rediseño del método de escaneo y de edición en las diapositivas.

En cuanto a las metas alcanzadas dentro de los talleres, se logró una mejor interacción entre el usuario y los diseños de cada actividad, siendo para ellos más amigable el manejo, y más alegre visualmente.

Resultados y conclusiones:

El haber realizado mi servicio social en el Museo Nacional de Antropología, me permitió conocer nuevas maneras de poder contribuir a la extensión de los conocimientos culturales de la sociedad y la importancia de estos, me ayudó a sensibilizarme más de manera artística y también para poder contribuir a crear un mundo mejor, el poder ayudar a que la gente realmente esté interesada en conocer más sobre nuestras raíces, y que, a su vez, sea agradable visualmente su experiencia y su aprendizaje.

Aprendí a ser más paciente al enseñar mis conocimientos a los niños en cada taller y sentir una gran satisfacción al ver que ellos aplicaban los métodos aprendidos.

La mejor manera de aprender es hacer que la persona se sienta bien, y parezca que está divirtiéndose a cada momento, esto lo apliqué durante todos estos meses, sirviéndome demasiado para mi formación y experiencia.

Recomendaciones:

Todas las actividades que realicé en el servicio social me parecieron de suma importancia en cuanto a mi desarrollo profesional, así como también disfruté mucho todas aquellas que me permitieron explotar mi creatividad dentro del área de ilustración, mi única recomendación sería que este servicio social se enfocara más en mejorar los talleres que ya tiene, y no crear masivamente otros, es decir contar con talleres permanentes en donde pudieran contar con mejores materiales para llevarlos a cabo y que el usuario se lleve una mucho mejor experiencia.

Bibliografía y/o referencias electrónicas:

De la Garza, Mercedes. "La muerte y sus deidades en el pensamiento maya", en Arqueología Mexicana, Vol. VII, Núm. 40, noviembre – diciembre, México, 1999.

Villar, Mónica, Catálogo esencial del Museo Nacional de Antropología, 100 obras, México, MNA, 2011. <http://arqueologiamexicana.mx/mexico-antiguo>

Laurette Sejourne, Arquitectura y pintura en Teotihuacan, México, Editorial siglo XXI, 2002.

Jane W. Lash, "Máscaras teotihuacanas: de Teotihuacán a Filadelfia 1830" en Arqueología mexicana, vol. 11, No. 64, Noviembre – Diciembre, 2003.

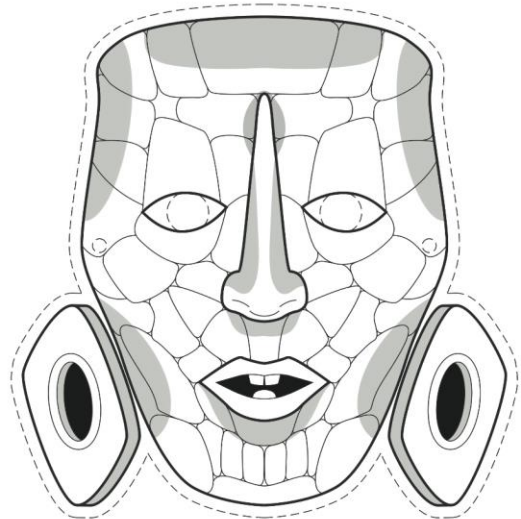


Cerro de Coatepec

Huitzilopochtli tiene que llegar a su madre Coatlicue para protegerla, ayúdalo a encontrar el camino en el laberinto del cerro de Coatepec.



Coatlicue, "la de la falda de serpientes", es la madre de Huitzilopochtli y de Coyoxauhqui, la diosa de la Luna, quien no quería que su hermano naciera y por ello quiso matar a su madre, pero Huitzilopochtli logró nacer y salvó su vida y la de Coatlicue al decapitar a su hermana y arrojar su cabeza cerro abajo.

Ilumina y después pega la imagen en un papel cartulina o cartoncillo, recortala, has los orificios en los ojos siguiendo el punteado y coloca un resorte, haciendo dos orificios, uno de cada lado de la máscara.
Ilustración de la máscara de Pakal. Sala Maya, MNA.