

Arq. Francisco Haroldo Alfaro Salazar
Secretario Académico de la División Ciencias y Artes para el Diseño
UAM Xochimilco

INFORME FINAL DE SERVICIO SOCIAL

Proyecto: MUSEO NACIONAL DE LA ACUARELA "ALFREDO GUATI
ROJO". DISEÑO Y DIFUSION DE LA ACUARELA

División: Diseño

Clave: XCAD000496

Fecha inicio: 01/05/2023

Fecha término: 01/11/2023

Responsable del Proyecto: Dra. Scarlet Rocío Galindo Monteagudo

Asesor Interno: Dra. Martha Isabel Flores Avalos



vo.bo

Karla Lizbéth Díaz Zubillaga

Matrícula: 2162036466

Licenciatura: Diseño de la Comunicación Gráfica

Tel: (+52) 5513557062

Cel.: (+52) 5530687571

Correo electrónico: krlA_blanco@yahoo.com.mx

1. Introducción

En el presente informe se explicará de la manera más breve y puntual los trabajos realizados en el tiempo correspondiente a 6 meses en El Museo Nacional de la Acuarela "Alfredo Guati Rojo".

El Museo se inauguró el 21 de diciembre de 1967, es el primer museo del mundo en enfocarse a las pinturas en acuarela, fue fundado por el artista Alfredo Guati Rojo Cárdenas, pintor y acuarelista.

Cuenta con donaciones privadas, obras del mismo pintor y otras acuarelas de artistas nacionales e internacionales.

El principal objetivo del museo es el de preservar y promover la acuarela en México y el mundo.

El nombre del museo se debe a su fundador el artista Alfredo Guati Rojo. Dirigió y estuvo a cargo del museo desde 1964 hasta su muerte en 2003.

El terremoto de 1985 causó estragos en la estructura del museo, pero para abril de 1987 el museo volvió a abrir las puertas hasta la actualidad.

Cuenta con seis salas de exhibición permanentes: Sala Prehispánica, Sala Siglo XIX, Sala Internacional, Sala Nacional, Sala Contemporánea y la Sala Alfredo Guati Rojo.

También cuenta con una sala de exhibición temporal llamada Galería Berta Pietrasanta y también en su exterior podrás encontrar un gran jardín, cafetería e incluso biblioteca. En los cuáles se llevan a cabo conciertos, conferencias, clases, talleres, visitas guiadas y más tipos de eventos dependiendo la temporada.

2. Objetivo General

El objetivo principal del alumno será el desenvolvimiento en el uso de las herramientas y cualidades adquiridas a lo largo de la carrera de diseño en las cuales pondrá a prueba:

- El desarrollo de estrategias y metodologías en la comunicación gráfica para obtener los mayores niveles de exposición mediática para los talleres, clases y eventos que se realizaron dentro del recinto.
- Crecimiento en la toma de decisiones para una percepción y claridad más óptima en la elaboración de contenido gráfico enfocado al marketing digital y contenido audiovisual.
- Conocimiento de herramientas digitales y tradicionales para la resolución de problemas, así como la capacidad de adaptabilidad e investigación de su entorno.

3. Actividades realizadas

En el museo de la acuarela estuve laborando en el área de diseño y redes sociales para la difusión y promoción de las diferentes actividades, talleres, conferencias, exposiciones, clases y obras expuestas en el museo o con referencia al arte en general (no solo de acuarela).

Una de las actividades que se hacían sin falta una vez al mes eran las Noches de Museo la cuál es una iniciativa por parte del gobierno de la CDMX en la que cada miércoles último del mes varios museos de la ciudad cierran una o dos horas después de lo estipulado en un día común y hacen talleres, visitas guiadas, proyecciones de películas, conciertos, etc. También algunos museos suelen tener promociones e incluso de forma gratuita varias actividades.

A nosotros en el área de diseño nos correspondía el crear toda la imagen visual de los carteles y banners para la difusión de las actividades que se realizarían en este día.

Eran los banners para Facebook, Instagram, La portada de Facebook, historias de Instagram, Portada de la página web y el banner promocional para la página web también y volantes para los conciertos que se realizarían ese día.



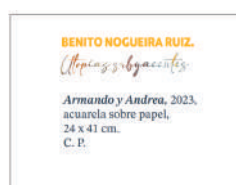
Cada mes suele cambiar la exposición de la Galería Berta Pietrasanta en la que exponen ya sean alumnos del mismo recinto o incluso aficionados a la acuarela, desde niños hasta adultos.

Parte de mi trabajo también consistía en hacer las cedulas objeto para las exposiciones de la obra: en dichas cedulas iría el nombre del autor, título de la obra, fecha de creación, técnica y si se encontraba a la venta o era colección personal.

También me tocaba elaborar los diplomas para los ganadores y constancias para las personas que hubiesen participado.

Y a la vez las obras se subían de forma digital para que también fuera una galería virtual y pudiera llegar a gente de todo el mundo, ahí a nosotros nos tocaba presentarlas en un marco diseñado a la par con la imagen visual de la exposición para que se supiera que iba acorde a la exposición que se está presentando.

De esa imagen visual nos tocaba crear los banners para redes sociales y dependiendo el caso volantes o folletos para el día de la inauguración de la exposición en la que también se tenía la costumbre de hacer alguna dinámica como una conferencia o algún concierto en la mayoría de los casos.

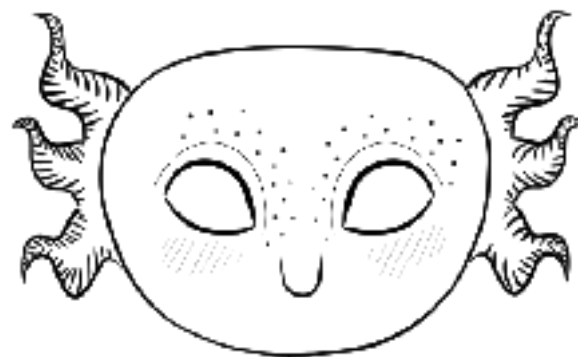


Muchas veces la Imagen visual de alguna exposición, taller o clase solía hacerlo la encargada del área de diseño y a nosotros de servicio nos correspondía replicar y adaptar el diseño para todos los formatos que se requerían pero hubieron ocasiones en las que a cada uno de los chicos de servicio nos dejaban crear desde cero la imagen visual de estos, y en una de esas ocasiones me pidieron hacer la Imagen visual del concurso de aficionados que se lleva a cabo una vez al año con tema del derecho a la cultura. En este concurso podían participar desde niños hasta adultos con premio al mejor trabajo en el apartado infantil y para adultos; y obviamente con sus respectivos premios del primer, segundo y tercer lugar. Las obras a entregar debían ser hechas en técnica de acuarela, originales o en todo caso debía especificar en que obra fue basada y nunca antes haber sido exhibida.



Otra Imagen visual que me tocó diseñar por completo fue la del curso de verano del 2023 para niños. En éste la temática eran las festividades que se celebran en México y el concepto central era el de enseñárselas a los niños a través de juegos, dinámicas y ejercicios que les ayudara a desarrollar su parte artística y conceptual.

En esta imagen visual tuve que desarrollar los diferentes medios gráficos para redes sociales y a la vez su versión impresa para carteles, credenciales para los niños y sus papás, la hoja de inscripción membretada con la imagen visual del curso, constancias para los niños que participaron en el curso, constancias para los profesores que impartieron el curso, por el tema de la pandemia también me tocó elaborar un formato COVID y por último como material didáctico me pidieron elaborar unas máscaras de animales mexicanos en peligro de extinción como actividad recreativa para los niños.



En el tiempo que estuve laborando en el museo estos fueron de los proyectos más grandes en los que me tocó trabajar, pero también llegaron a surgir trabajos como banners para dar condolencias por alumnos y profesores que ya habían trascendido, constancias de un segmento del museo que se llama Café Filosófico en el que varios maestros y especialistas del tema platican, debaten y dan su punto de vista desde distintos panoramas. La mayoría de estos temas están relacionados con la cultura y las ciencias en México, se imparte en el museo y transmite en la página de FB e Instagram por las noches.

Cabe mencionar que se hace una vez al mes y siempre cambian de invitado especial, las constancias son en agradecimiento por brindarnos un poco de su tiempo para impartir el tema.

También en noviembre se celebró el mes de la acuarela en el museo y el tema de este año fue las mujeres en la acuarela. Para esto me pidieron tomar las obras de las artistas Jeanne Mammen y Elena Bazanova para formar un collage que representara el orgullo que da el ser mujer.



Cuando la carga de trabajo no era mucha nos poníamos a ver lo de otros proyectos que tenía el Museo para futuro.

Uno de esos proyectos era uno llamado "Espacio Poético" que como bien su nombre lo dice serviría para mostrar poemas y pensamientos ya que su fundador Alfredo Guati Rojo además de ser pintor y acuarelista también fue poeta. Entonces sería un segmento del museo en que le darían visibilidad a ese tipo de arte. Estando en el museo me di cuenta de que a pesar de que su enfoque siempre ha sido el de la acuarela no solo se promueve esa técnica artística, sino que también promueven la escultura, el carboncillo y como bien mencioné arriba la poesía.

Otro segmento que ya se encuentra como parte del museo, pero buscaban actualizar es el "Jueves de Lectura" con el cuál mostrarían a través de un video diferentes mini historias y para esto me pidieron una cortinilla de entrada para la presentación del segmento. En ésta debía verse el fundador del Museo Alfredo Guati mientras de él caían diferentes tipos de libros los cuales habían crecido de un árbol. Al final terminé desarrollando una animación.

Y otro de los trabajos que tenían en realización era el de "Recomendaciones" en que el museo buscaba poder entablar un dialogo más cercano y a la vez lograr conectar con la audiencia de chicos que rondan entre los 12 a 25 años a través de sugerencias musicales, audiovisuales (cortos, películas, documentales) y libros. Todo con un enfoque artístico, científico y cultural.

Para esto me pidieron hacer unos marcos en los que se pudiera poner de fondo el vídeo que realizarían los chicos de comunicación.



Estos fueron la mayoría de los trabajos que estuve realizando durante estos 6 meses, aunque igual uno de los trabajos que me destinaron en específico a mí fue el de estar haciendo los íconos de cada mes, ya que mi especialidad es la ilustración.

Estos debían ser temáticos y respectivos de las festividades de cada mes.

Entré a finales de mayo casi iniciando junio, entonces me pidieron el de julio (inicio de verano e inicio de vacaciones en las escuelas), icono agosto (niños vuelven a clases), icono de septiembre (fiestas patrias), iconos de octubre y noviembre (día de muertos) y por último el de diciembre (fiestas navideñas).



4. Metas alcanzadas

- Nuevas técnicas de diseño en la paquetería de Adobe
- Desarrollo y enriquecimiento de la comunicación gráfica
- Organización, conducción y planeación en la elaboración de galerías de arte
- Conocimiento en la estructura y metodología que lleva un museo
- Habilidad de comunicación y coordinación al trabajar en equipo
- Eficacia y rapidez en la resolución de problemas
- Visión más clara en cuanto a lo estético en un diseño
- Perfeccionamiento en ilustración digital

5. Resultados y conclusiones

En la carrera te enseñan los principios y fundamentos del diseño, te dan herramientas, te capacitan, te asesoran, te acompañan y te guían para poder salir al mundo laboral lo mejor preparado posible, sin embargo, la verdad es que no es cuando ya trabajas en una compañía o alguna empresa es cuando de verdad se pone a prueba todo lo que se aprendió en la carrera. Y no solo es la parte técnica sino ese poder de adaptabilidad que constantemente te desafía cada que pasan los trimestres en la carrera.

Antes de hacer mi servicio social estuve trabajando como FreeLancer y también estuve en otra compañía medianamente grande y algo que puedo destacar de todo aquello que aprendí en la UAM es esa capacidad proactiva de resolver problemas.

Me di cuenta de que algo que buscaban mucho mis jefes y supervisores era la forma en la que yo podía resolver diferentes circunstancias, aun cuando había cosas que yo no había visto en la carrera o simplemente no recordaba.

Con todo y eso yo investigaba o veía la forma de que las cosas pudieran funcionar, aún con los pocos o muchos elementos con los que contara, y me di cuenta de que esa habilidad la mayoría de mis compañeros de carrera habíamos desarrollado.

En la carrera aprendes lo básico de diseño, desde la parte práctica hasta teórica, pero hay muchas más cosas que uno no aprende cuándo estudias la carrera y hasta cierto punto es esa resiliencia de poder crear o transformar las cosas que se tienen en algo mejor y no simplemente conformarse con lo que ya se tiene.

Se buscan formas, medios, resultados, todo para poder transmutar algo ya existente en alguna herramienta que pueda trascender lo ya antes establecido.

En sí la carrera te forja como investigador independientemente de lo que sea que hayas estudiado te vuelves más eficaz y competente sea cual sea el reto que se te pueda presentar.

Esto lo noté ya en mi servicio, había muchas cosas que evidentemente tenía que pulir por la falta de experiencia y practica pero que en definitiva me sirvieron para volverme una persona más rápida, capaz y con mayor confianza para poder resolver los retos que me hicieran frente.

Con el paso de los meses en el museo veía que cada vez mi edición era mucho más rápida y que poco a poco mi ojo tenía una mejor percepción en cuánto a la funcionalidad de un diseño.

Entre más pasaba el tiempo yo entendía cada vez mejor lo que mis supervisores me pedían y comprendía mejor las dinámicas que se manejaban en cuanto a la visibilidad de un diseño en redes sociales.

Al final puedo decir que crecí mucho como persona y a la vez como profesionista en mi estadía en el Museo de la Acuarela. Aprendí a valorar más mis capacidades y habilidades que he ido adquiriendo y a la vez reconocer como éstas han ido creciendo junto conmigo.

Es impresionante ver tu primer diseño y compararlo con el último que hiciste. También te das cuenta de que la persona que hizo ese primer diseño ya no está y que actualmente queda lo mejor de esa parte fusionada con una parte tuya mucho más grande, sabia y madura.

6. Recomendaciones

-Mejorar la comunicación entre el personal para que haya una mejor coordinación y trabajo en equipo

7. Bibliografías y/o referencias electrónicas

https://sic.cultura.gob.mx/ficha.php?table=museo&table_id=789

<https://mexicocity.cdmx.gob.mx/venues/national-museum-of-watercolors-alfredo-guati-rojo/?lang=es>

<https://acuarela.org.mx/>