

A 23 de Octubre del 2018

**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA
UNIDAD XOCHIMILCO**

Mtra. María de Jesús Gómez Cruz

Directora de la División
Ciencias y Artes para el Diseño

Valeria Hinojosa Fuentes

Licenciatura en Diseño de la Comunicación Gráfica

2133077720

v.hinojosafuentes@gmail.com

Tel. fijo: 57 42 17 32

Tel. móvil: 55 62 21 96 22

Bienal Internacional del Cartel en México

29 de enero del 2018 – 30 de julio del 2018

Servicio Social para la Bienal Internacional del Cartel en México

XCAD000762



(Firma)
Lic. Led Adán Ramírez Velasco
Coordinador Creativo



(Firma)
Mtro. Jaime Carrasco Zanini
Rincón
Vo. Bo. del Asesor interno

INTRODUCCIÓN

El presente informe describe y documenta las diversas actividades, aprendizajes y objetivos realizados de mi Servicio Social en una institución de gran prestigio dentro del ámbito del arte y el diseño como lo es *La Bienal Internacional del Cartel en México (BICM)* ubicada en la Avenida Álvaro Obregón 73, Colonia Roma Norte. Delegación Cuauhtémoc, Ciudad de México.

Antes que algo, es conveniente describir las principales actividades que realiza la **BICM** además de definir su lugar en la sociedad, puesto que es el segundo lugar más importante de encuentro y colaboración entre diseñadores del mundo, después de la Bienal Internacional del Cartel en Varsovia (*International Poster Biennale in Warsaw*); la principal diferencia es que en México el proyecto se inició como un programa académico, educativo y colaborativo entre instituciones.

La institución tiene como prioridad general promover la cultura del diseño como parte de la vida cotidiana y de interés social; tanto en publicidad, difusión cultural, política, social, etc. En consecuencia, la **BICM** es un programa que no sólo complementa sino que abre nuevos horizontes en el programa del diseño gráfico en México; ésta es la razón debido a la cual en el año de 1988 se invitó a la Universidad Autónoma Metropolitana, la Universidad Nacional Autónoma de México, el Instituto Nacional de Bellas Artes y la Secretaría de Relaciones Exteriores de México, entre otros; a formar parte de sus principales convocantes o quienes formaran parte de la iniciativa.

En el presente año 2018, la **BICM** está llevando a cabo su décimo quinta edición, con ello se dedica a organizar el concurso de diseño de carteles sobre temas sociales relevantes en la actualidad, éste va enfocado principalmente a buscar la participación de estudiantes y profesionistas del diseño gráfico, artistas plásticos, fotógrafos y productores gráficos en general a nivel internacional.

La **BICM** además realiza un Congreso Internacional de Diseño (CID2018), donde diseñadores de talla nacional e internacional imparten conferencias, exposiciones,

talleres, coloquios, etc. Como propósito de promover y difundir estas actividades, la **BICM** requiere de materiales publicitarios haciendo uso de diferentes medios impresos y digitales. En esta ocasión tuvo mayor énfasis al uso de los medios digitales, redes sociales, *motion graphics*, animación y de nuevas tecnologías.

Además de lo anterior, el acercamiento a la información así como los grandes referentes del diseño y una extensa biblioteca de acervo gráfico, me sirvieron como razones principales para decidirme a prestar mi servicio social a esta institución con la finalidad de incrementar mi repertorio visual, trabajar en las áreas de mi interés y aprender a usar nuevas plataformas.

Mi servicio social lo comencé desde el 29 de enero 2018 y lo concluí el 30 de julio del mismo año. Desde el día que acudí a la entrevista pude notar que efectivamente existía una facilidad de acceso al acervo visual y teórico de la institución, por las actividades que me describieron y por el pequeño recorrido que tuve en sus instalaciones. Esto me generó mayor motivación a participar en las labores de la bienal, además del ritmo de trabajo y las muchas actividades por realizar.

Tuve la oportunidad de comprobar de primera mano, por medio de los trabajos que me mostraron de sus anteriores ediciones que desde hace algún tiempo su equipo de trabajo se ha formado por jóvenes que le han dado un aire fresco a sus publicaciones; y que a mi parecer era lo que necesitaba la **BICM** para desplazarse a que otros sectores se enteren e interesen por medio de encuentros, conferencias, pláticas, talleres, dinámicas, coloquios, etcétera, lo que es y se realiza en cada la bienal.

Todo éste esfuerzo en conjunto es efectuado para que nuestro país tenga una mayor participación en el concurso y por ende en el diseño de cartel. Durante mi prestación de servicio pude participar y colaborar durante la planeación y realización de eventos y proyectos que me ayudaron a pensar detenidamente para detectar las soluciones a los distintos problemas, a realizar un mejor trabajo en equipo por medio de debates y discusiones presentar diferentes propuestas y otras formas de trabajo y pensamiento al momento de ejecutar.

Personalmente lo que considero que más me ayudo al colaborar con la Bienal fue a conocer y profundizarme en un nuevo tema, que es la museografía y tomar en cuenta toda la organización, trabajo en equipo, orden y materiales que se requieren para realizar un evento tan grande como es el del Congreso Internacional de Diseño.

A continuación, desarrollaré en las siguientes páginas, mi objetivo general y particulares, metas, recomendaciones y conclusiones que tengo después de completar las horas respectivas de apoyo que realicé durante mi servicio social esperando que sirvan de utilidad para que lo consideren, las oficinas de servicio social de la UAM Xochimilco, el equipo de trabajo de la Bienal Internacional de Cartel en México y para futuros compañeros interesados en prestar su servicio social en dicho lugar.

OBJETIVO GENERAL

Aplicar de manera acertada los conocimientos, habilidades y técnicas adquiridas a lo largo de mi formación profesional con especialidad en el área de medios audiovisuales en el proyecto Servicio Social en la Bienal Internacional del cartel en México.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Aprender nuevas técnicas de animación.
- Montar exposiciones.
- Aportar y adquirir nuevos conocimientos a mis compañeros de trabajo del servicio.
- Proponer ideas creativas y funcionales que sirvan para solucionar un problema de comunicación que requiera del diseño y/o animación.
- Conocer a diseñadores y personas importantes del medio.
- Prepararme, adaptarme y generar experiencia de cómo se maneja el campo laboral en mi entorno.

- Mostrar de manera detallada las actividades que realicé en el servicio Social en la BICM.
- Señalar los errores que comete la institución con las personas que realizan ahí su servicio social.
- Recomendar cambios a la BICM para que mejore su oferta con los alumnos de las escuelas con las que tiene convenio.

ACTIVIDADES REALIZADAS

Los labores que presté durante el servicio social en la Bienal Internacional del Cartel en México pude realizar diversas actividades que correspondieron bastante con mi formación durante la licenciatura y afines al medio del diseño, además de algunas otras que fueron nuevas para mí y que tuve que investigar para comprenderlas mejor o que requirieron aprender un par de nuevos softwares. Uno de estos softwares fue “AR studio” que sirve principalmente para crear material interactivo que simule la experiencia de realidad aumentada con o sin código y usarla primordialmente en redes sociales. Otro fue “HP Reveal” es un programa que permite cambiar la forma de visualizar un objeto o una imagen en este caso el cartel, nos apoyamos de este programa para que el espectador con ayuda de su Smartphone interactúe y cambie la forma en la que visualiza un cartel ayudando a reforzar la interpretación del mensaje.

Estas tareas a pesar de ser nuevas resultaron ser muy similares y de mi interés, que me servirán para mi desarrollo profesional, pero del mismo modo realicé tareas totalmente ajenas y que no fueron afines en absoluto a mi aprendizaje, estas fueron labores como volanteo en lugares cercanos y muy apartados de la institución, limpieza de oficinas, mantenimiento de instalaciones y materiales además de encargos externos fuera del área de diseño.

Principalmente describiré las tareas que fueron importante para la experiencia, refuerzo y aprendizaje profesional, dejando de lado las que me resultaron ajenas al campo laboral del diseño o comunicación y no fueron funcionales en un aspecto de desarrollo profesional.

Desde el primer día tuvimos una rueda de prensa dentro de las instalaciones del museo Franz Mayer, gracias a ello pude observar lo que conlleva la organización, el tiempo de preparación y la logística de éste tipo de eventos, así que a mis dos compañeras y a mi se nos asignaron diferentes tareas antes, durante y después del evento lo cual consistía en adaptar el espacio para que pudiera llevarse a cabo la rueda de prensa, registrar a los asistentes, guiarlos a su asiento, transmitir la conferencia por redes sociales en vivo, toma de fotografías, entre otros.

En ésta institución tienes mucho trato con la gente, tanto con la comunidad profesional artística y de diseño como con personas totalmente ajenas al campo; esto se debe a la constante muestra y montaje de exposiciones que realizan. En mi caso asistí a un desmontaje en la Facultad de Artes y Diseño de la UNAM; es una interesante colección de carteles llamada *A darle que es Mole de olla*¹ la cual alberga una colección de 51 carteles de refranes interpretados por diseñadores gráficos, ilustradores y cartelistas donde su objetivo era el de plasmar algo de buen ánimo y picardía respecto al desencanto social mexicano.

Otro objetivo era el recordar que provenimos de una enseñanza viva de la cultura popular y que, por terrible que sea el panorama, siempre habrá lugar para el juego, la risa, la picardía, el ingenio y el humor tan característicos de México; la exposición a su vez es un apoyo discursivo que contiene sentires profundos de la experiencia acumulada a través del tiempo y que nos empuja, estimuladamente al mal tiempo darle buena cara. A recordar que la sabiduría heredada de los mayores es un elemento vivo que todavía se puede reinterpretar y utilizar para otorgarnos identidad y calor de hogar.

Desde esta exposición noté que ya comenzaban a integrar material interactivo y digital, por medio del cartel principal de la exposición se hacía uso del celular para ver una pequeña animación realizada en rotoscopia, que lograba darle movimiento e interacción al cartel.

Igualmente tuve la oportunidad de ser parte de tres montajes; el primero fue dentro del Museo Fundación Casa del Poeta I. A. P. mismo donde se encuentran las instalaciones de la **BICM** y otras oficinas más, la exposición llamada *Forma y función en el diseño japonés de Yusaku Kamekura*² se presentó a finales de agosto y todo el mes de septiembre, en ella podemos conocer una pequeña parte del trabajo de Yusaku Kamekura (1915 - 1997) quien fue un artista japonés de tendencia minimalista y mayormente reconocido por sus espectaculares diseños de cartel, además de su colaboración especial en las olimpiadas de Japón de 1964.

Probablemente Shigeo Fukuda, otro diseñador y cartelista japonés que conocí en ese momento, maestro de las ilusiones lo tuvo como referente a éste maestro de la forma y función. En la exposición se puede notar fácilmente que Yusaku Kamekura fue un digno representante visual de la cosmovisión cultural de su pueblo, pues su obra gráfica es un renacimiento llamativo en donde se vislumbra una síntesis estética entre la forma y función del diseño, además de entender la poderosa visión de Yusaku Kamekura para diseñar una marca respecto de su figura. El juego entre la percepción del espectador y la cosa percibida es una relación enigmática entre uso y estética.

Para esta exposición existía un material anterior que solo me solicitaban mejorar la calidad del render final, ya que la institución carecía del archivo editable y elementos primordiales para exportarlo, pero lo más importante es que carecía de un concepto claro que representara el estilo del autor y su obra en general.

Es por eso que se propuso realizar un nuevo video para promocionar y dar una pequeña muestra de dicha exposición en las redes sociales. En el video buscamos diferentes propuestas entre el coordinador creativo y yo intentamos seguir la misma línea de pensamiento de Kamekura, entre formas simples con un objetivo y su propia función dentro de la composición, realicé una propuesta de composición y diseño junto con el storyboard. Del mismo modo hice la animación y postproducción final, aunque el video resulto ser muy corto logramos representar el mismo estilo y concepto del autor.

El siguiente montaje lo realizamos en la estación del metro Pino Suárez en las galerías que se encuentran en el transbordo de la línea 1 a la 2, la exhibición se formó con por carteles de exposiciones que han tenido lugar dentro de los 25 años del Antiguo Colegio de San Ildefonso³; en ella aprendí que la colocación de las piezas no es meramente al azar o sin un criterio preciso, todo esto tiene que ver con categorías y ritmos en el momento de presenciar la exposición completa; aprendí a resolver problemas con pocos recursos, a sistematizar el flujo de trabajo y las distancias ópticas. Éste fue de mis montajes favoritos, las personas que transitaban por esa zona constantemente se nos acercaban a preguntar sobre los carteles, les hablábamos del concurso y sobre la Bienal; creo que ese día hubo buena respuesta e interés por parte de la gente que desconoce éste tipo de instituciones o no está familiarizada con el diseño y el arte.

El último montaje en el que participé lo realizamos en un edificio con diferentes locales comerciales en la Condesa, en ese intentamos que el cartel tuviera relación con el tipo de negocio en el que se encontraba, fue una tarea difícil ya que contábamos con pocos carteles y espacio; pero al final los dueños de los comercios quedaron muy satisfechos con el trabajo.

En cuanto a las actividades referentes al diseño que realicé abarcaron desde trazar carteles de una exposición llamada *Underground City*⁴ que presentaría carteles de más de 80 años del metro de Londres dentro de las instalaciones del metro de la ciudad de México. El proceso fue largo puesto que eran muchos los carteles que requerían ser trazados debido a que la calidad de las imágenes era precaria. Otro reto fue que, puesto que la colección era muy amplia y fue realizada por muchos autores, tenía una gran cantidad de estilos y adaptarse a cada uno requería tener cuidado y buscar ser lo más fiel al original.

Elaboré animaciones cortas y GIFs para redes sociales casi siempre con la función de informar o invitar a la comunidad a eventos y exposiciones que presentaría la Bienal, en algunos casos elaboraba desde la propuesta, diseño, composición storyboard hasta la animación, motion graphics, hasta el render final. Otros

resultaban ser más elaborados como para su página web y algunos otros para presentaciones en ruedas de prensa y/o universidades.

Otra de mis tareas asignadas fue aprender sobre la Realidad Aumentada aplicada a los carteles, puedo decir que fue una de mis labores más difíciles ya que tenía poco tiempo para entender su proceso y elaboración. Al final no tuve que hacer muchas de éstas animaciones ya que sólo se les aplicaba a carteles de las exposiciones más importantes como la del metro de Londres y una que fue de mis favoritas, la de *El trazo ecunémico del Chango*⁵, ésta se inauguró en septiembre y se compuso de obras de artistas selectos que homenajearon el trabajo del mexicano Ernesto García “el Chango” Cabral quien poco después descubrí que fue contemporáneo de Guadalupe Posada, a pesar de tener un trabajo exquisito Ernesto no tuvo tanta fama o reconocimiento debido a su pensamiento anti revolucionario y apoyo al mandato del entonces Presidente Porfirio Díaz.

Una de las tareas que requirieron un arduo trabajo fue el elaborar la introducción para el Congreso Internacional de Diseño 2018. Este proyecto se tuvo que realizar a partir de la imagen previamente establecida por el equipo de trabajo, adapté elementos, composiciones, estilos tipográficos y una melodía que ya se había seleccionado. Propuse a partir de un storyboard la composición, animación y ritmo que debía adaptarse a la música, después de unas breves observaciones por parte del coordinador realicé un animatic para que lo aprobaran los directivos de la institución; mientras uno de mis compañeros realizaba unos juegos tipográficos necesarios para la composición final. Una vez aprobados todos los materiales comencé a animar y ajustar el video final, para que fuese presentado en la primera rueda de prensa del Congreso llevaba a cabo en las instalaciones del museo Franz Mayer.

La última tarea que realicé fueron algunos *storyboards*, en donde tenía que presentar tres obras icónicas de los ponentes que participarán en el Congreso Internacional de Diseño 2018, esto con el fin de generar algún tipo de presentación antes de que comenzara su plática; algunos de los invitados son Brandon Gien, Gigi Lee, Maki Onishy, Neville Brody, Leo Lin, Marna Brunnel, etc. Éstos storyboards los

desarrollé para que uno de los nuevos integrantes del equipo pudiera producir los videos y que estos tuvieran la misma línea de pensamiento, estilo y ritmo que buscaba el coordinador del proyecto.

Constantemente el equipo de la bienal requería de animaciones, videos y GIFs, el único inconveniente en ese momento era que dentro del equipo de trabajo yo era la única que tenía conocimientos en la rama de audiovisuales; esto los llevó a solicitarme bastante material audiovisual además de tener que aprender a usar el software de *AR studio*, que es muy similar a *Snapchat* y a las aplicaciones con filtros para los teléfonos o equipos que cuenten con una cámara.

Dentro de las experiencias más enriquecedoras que tuve fueron los talleres y las pláticas o presentaciones en las Universidades. El Coordinador creativo y responsable del proyecto Led Ramírez dio un taller que duró 4 horas al día por 3 días seguidos en la FAD Xochimilco, en cada clase mostró un poco sobre su proceso de trabajo para generar el concepto a la hora de diseñar, impartió un poco de historia y teoría del cartel, invitó a personas de la COFECE para que dieran una plática sobre La competencia económica; esto se hizo con la intención de que los carteles (o al menos las ideas y bocetos) que se generaran en el taller pudieran ser enviados al concurso que organiza la bienal ya que la competencia económica era una de las categorías del concurso (categoría D).

Durante tres días de taller asistí a Led en cuanto al registro de los participantes, a apoyar a los asistentes con ideas, acercarme a los alumnos para saber si tenían alguna duda y tratar de resolverla, a cuidar y repartir el material que llevábamos para ejemplos y referencias.

Dentro de mis últimos días pudimos organizar una conferencia y presentación del Congreso en la UAM Xochimilco, fue bueno asistir ahí ya que la Bienal no tiene tanto contacto con los alumnos de la UAM como con la FAD, fue buen momento para marcar presencia de la institución ya que nos enteramos en ese momento que el coordinador de la carrera de Diseño de la Comunicación Gráfica había organizado algo parecido al taller de Led en alguna de sus clases para que sus alumnos

podieran participar, aquel día fue de mucho trabajo en equipo y coordinación, además de que serví como guía y conexión entre la Bienal y la UAM.

METAS ALCANZADAS

Logré casi todos los objetivos que me propuse, descubrí mejores formas de trabajar en cuanto a orden, rapidez y resultados; pensar y elaborar un concepto, además de planificar todo primero.

Aún sigo aprendiendo pero creo que el saber utilizar la realidad aumentada y el crear contenido para las aplicaciones móviles me puede dar más oportunidad en el campo laboral, la interacción con el usuario es un área multidisciplinaria que me gustaría conocer más a fondo además de su popularidad que tiene en la actualidad.

Una de mis más grandes curiosidades era la de montar las exposiciones y conocer más a fondo todo el trabajo implicado de la museografía, aprendí diferentes métodos para colocar un cartel, los ritmos y categorías; ahora cada vez que voy a una exposición puedo darme cuenta con más facilidad la línea que maneja la exposición.

Desafortunadamente no pude conocer a muchas personas importantes en el ámbito del diseño, las pocas que conocí pertenecían al círculo de Xaviel Bermúdez (Director General de la BICM) y siempre eran las mismas personas, lo que si pude fue ampliar mi acervo cultural en cuanto a nombres de diseñadores actuales o ya fallecidos muy interesantes y cuyo trabajo es digno de apreciar. Algo que no estaba dentro de mis objetivos era el de aprender a observar bien un cartel, a recordar que tiene una historia, un contexto, una intención; eso lo fui desarrollando poco a poco mientras más y más carteles veía.

Creo que significué un cambio fuerte en la calidad de animación que exigía el equipo de la Bienal, al comparar mi trabajo con algunos anteriores pude apreciar el gran salto que habíamos dado, además de enseñarles nuevos métodos, formas y herramientas de trabajo; también aprendí mucho al trabajo de mis compañeros,

ellos fueron los que me enseñaron un poco más sobre la contemplación de la obra y a saber el contexto histórico, eso sin olvidar sus ideas y creatividad a la hora de organizar los eventos.

RESULTADOS Y CONCLUSIONES

Durante mi préstamo de servicio social logre todas mis metas e incluso algunas que no tenía planeadas. Realizar el servicio social en la **BICM** fue una experiencia enriquecedora, el ambiente es agradable, los encargados son muy flexibles y abiertos a propuestas, siempre muestran interés en las ideas que aporta el equipo, te obligan a pensar “fuera de la caja”.

Los conocimientos se adquieren de diferentes fuentes y formas tanto prácticas como teóricas, hay ciertas labores que la bienal debería cambiar que espero mejoren o tomen a consideración con el presente informe.

RECOMENDACIONES

Mis recomendaciones hacia la bienal son las siguientes:

- Deberían de contar con algunos equipos de cómputo para las personas que realizan el servicio social con ustedes, al menos en mi caso que no cuento con una computadora tipo laptop fue complicado realizar las tareas que requerían animación, incluso hubo varias ocasiones en las que el coordinador Led tenía que prestarme su equipo para hacer animaciones que se requerían al momento. El resto de mis compañeros llevaba su computadora personal; a mi parecer esto era algo peligroso ya que corrían el riesgo de sufrir un asalto, perdiendo no solo el equipo sino su información y archivos escolares. Con esto no me refiero a que tengan que tener una computadora por cada persona que hace su servicio, pero sí que tengan algunos como respaldo en situaciones como la mía o por si la persona no pudo llevar algún equipo en ese momento.

- Amplíen su acceso a las universidades; pude notar que en la FAD son una institución importante, ya que la mayoría que realiza su servicio social ahí proceden de dicha facultad.
- Considero que sería bueno que tuviesen un garrafón con agua en la oficina o elementos esenciales o necesarios como cualquier otra oficina puesto que es común requerir de ellos en cualquier momento.

Mis recomendaciones hacia las oficinas del Servicio Social:

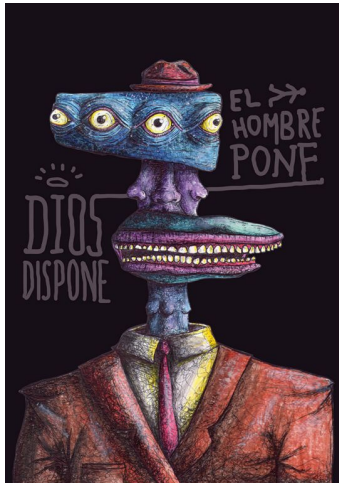
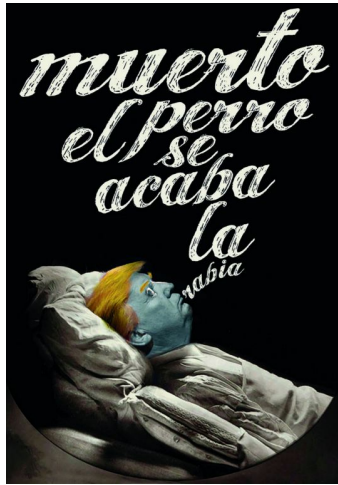
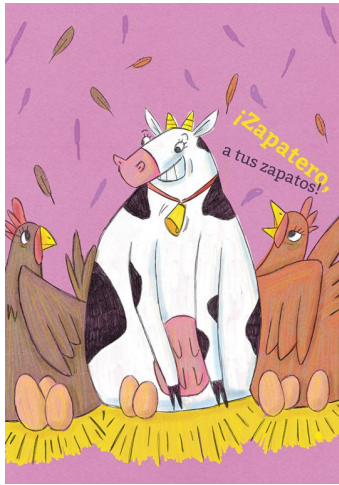
- Reducir el número de lugares asignados para servicio social a esta institución, debido a que la **BICM** ya tiene varios convenios con otras universidades lo cual hace que sus grupos sean bastante grandes y el espacio de las instalaciones resulta insuficiente.
- Es de suma importancia que sean cuidadosos con los documentos, instructivos y/o machotes que nos envían al correo ya que en mi caso tuve la mala fortuna de recibir un instructivo desactualizado en el que sus requisitos eran muy diferentes a los solicitados y no fue hasta que acudí a las oficinas para entregar mi informe que me aclararon ese punto.

BIBLIOGRAFÍA Y REFERENCIAS ELECTRÓNICAS

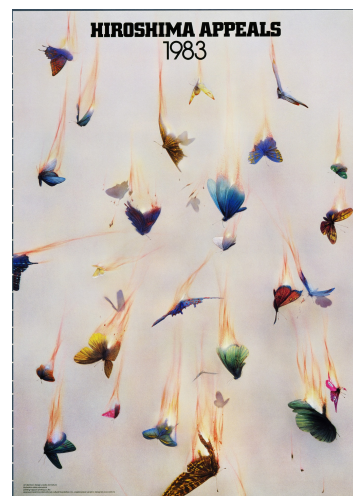
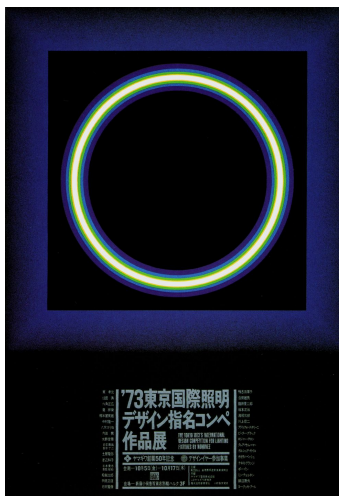
- Barajas, Rafael. **El universo estético de Ernesto García Cabral**. Textos del Taller Ernesto García Cabral. México: Asociación Cultural El Estanquillo, Taller Ernesto García Cabral, 2016. 253 p.
- Bienal Internacional del Cartel en México. **13 BICM**. Catálogo de carteles seleccionados en la treceava edición de la BICM. México, 2014. 185p.
- Ministry of Education (MOE) **Taiwan International Student Design Competition** (TISDC). 2017 Opportunity, Taiwán, 2017. 298p.
- <https://www.bienalcartel.org/>

ANEXOS

1. A darle que es Mole de olla



2. Forma y función en el diseño japonés de Yusaku Kamekura



3. No hay Historia que el arte no haya contado, Antiguo colegio de San Ildefonso (1992 - 2017)



4. Underground City, Carteles en el metro de Londres



5. El trazo ecunómico del chango

