



Universidad Nacional Autónoma De México

Facultad de Artes y Diseño

“Rediseño de sitio web para el Laboratorio Arte Alameda”

Tesina

Que para obtener el Título de:

Licenciado en Diseño y Comunicación Visual,

Presenta:

Yoale Robledo Ibarra

Director de Tesina:

Maestro Francisco Estrada Rodríguez

CDMX, 2017



Universidad Nacional  
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

**Biblioteca Central**



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.



## **Agradecimientos**

Al Laboratorio Arte Alameda y la Universidad Nacional Autónoma de México, por brindar un espacio interesado en escuchar todo tipo de ideas.

A Tania Aedo, Paola Gallardo, Leslie García, Saúl Bustos, Melissa Ortiz y al personal del museo cuyos nombres se me escapan, por ofrecerme la oportunidad de trabajar con ellos en condiciones de igualdad y completa autonomía.

Al maestro Francisco Estrada por su tiempo y comentarios en la elaboración de este trabajo.

A mi familia, por su apoyo en el proceso y el acontecer de los años. Teresa Ibarra, Manuel Robledo, Amparo Hernández, Ofelia Hernández y Emiliano Robledo, sin ustedes no podría ser el individuo que camina hoy.



# Índice

Introducción	9
Capítulo 1: Fundamentos de diseño web	11
Usabilidad y responsividad	13
Composición	16
Color	21
Tipografía	27
Capítulo 2: Descripción del cliente y el problema gráfico	35
El Laboratorio Arte Alameda	37
<i>Semblanza</i>	
<i>Antecedentes</i>	
<i>Actualidad</i>	
El sitio web	41
<i>Aciertos y errores</i>	
Capítulo 3: Realización de propuesta	47
Consideraciones	49
Estructura	50
Diseño de Interfaz Gráfica	52
<i>Plantilla general</i>	
<i>Plantilla de inicio</i>	
Conclusiones	65
Anexo comparativo	67
Bibliografía	85



## Introducción

Con el incesante desarrollo de Internet y su acelerada adopción como vehículo tecnológico para establecer relaciones interpersonales en ámbitos sociales, académicos, políticos, comerciales y hasta culturales, la *World Wide Web* (*www*) ha logrado consolidarse como el «fenómeno de comunicación que permite una variedad de formas y estilos en un medio único donde convergen texto, imagen, sonido y video». (Kaye y Medoff, 2011: p.7). Poseedora de una enorme cantidad de usuarios (3,500 millones en el mundo, 58 millones de ellos en México<sup>1</sup>) y un gigantesco potencial para transmitir o resguardar información, la Web es hoy un medio difícil de ignorar por su gran impacto en distintas áreas del saber humano.

En el caso del Diseño, la apertura de un espacio virtual donde el usuario puede decidir el contenido que consume derivó en una rama dedicada al nuevo medio. El diseño web es, de manera muy concisa, el conjunto de principios y herramientas que contribuyen al proceso creativo para la producción y el desarrollo de sitios a desplegar en un navegador web. No obstante, si bien es cierto que dicha especialidad se desprende de los fundamentos asentados por el Diseño Gráfico y la Comunicación Visual, con la llegada de servicios enfocados en la usabilidad, la interoperabilidad o los contenidos generados por usuarios (Facebook, Youtube, Wikipedia y Reddit son algunos ejemplos) y su gradual esparcimiento tras el *boom* de los dispositivos móviles, las diferencias entre el diseño gráfico y el diseño web se tornaron más notorias. Al introducir nociones de usabilidad y responsividad en el sistema, el diseñador se vio obligado a reevaluar sus decisiones gráficas, sustituyendo los caprichos tecnológicos por las necesidades del usuario y el futuro del proyecto.

En este sentido, el presente escrito es un reflejo práctico del proceso a seguir en la realización de este tipo de proyectos. A diferencia de un trabajo exhaustivo, los capítulos que aquí se muestran no pretenden analizar al

---

<sup>1</sup> Cantidades tomadas de [Internetlivestats.com](http://Internetlivestats.com) el 2 de Febrero de 2017 con datos de la Unión Internacional de Telecomunicaciones, el Banco Mundial y la División Demográfica de las Naciones Unidas.

medio ni ofrecer un manual de uso sobre las tecnologías del momento. En su lugar presenta una recopilación de aspectos gráficos, históricos, teóricos y prácticos que delimitaron la creación de una propuesta gráfica para el Laboratorio Arte Alameda: un museo de arte contemporáneo que, por desconocimiento de las transformaciones en el diseño web, terminó con un sitio incapaz de dar respuesta a los intereses de la institución y las necesidades de sus usuarios. Se recomienda interpretar el texto como un ejemplo real del cómo materializar un proyecto web cuando se tiene la oportunidad y el interés de resolver un problema de carácter gráfico.

Por su parte, el documento se encuentra distribuido en tres secciones. La primera establece los fundamentos teóricos que proveen las bases del diseño web; la segunda expone el contexto histórico del cliente y justifica la necesidad de una propuesta que responda a las exigencias del presente, y la tercera ilustra la propuesta realizada resaltando otro tipo de problemas encontrados durante el proceso.

## Capítulo 1: Fundamentos de diseño web

Entendiendo al Diseño y la Comunicación Visual como «una forma de mejorar la sociedad a través de una comunicación efectiva que facilite el uso y la comprensión de las cosas complicadas» (Hembree, 2008: p.11), es posible aseverar que el objetivo del diseño web no dista mucho de aquél buscado por su contraparte editorial. Lo anterior no significa que ambas prácticas se comporten del mismo modo, las inherencias de cada una se traducen en cualidades únicas capaces de diferenciarlas, pero el carácter mayoritariamente visual en ambos medios permite a nuestra disciplina —el Diseño Gráfico y la Comunicación Visual— abordarlos desde la misma perspectiva. Y es que diseñar para la web es más sobre entender las posibilidades, limitaciones y comportamiento del medio que aprender las herramientas y detalles técnicos para hacerlo. Son los elementos gráficos, con sus características, peculiaridades y/o relaciones únicas, las que modifican el consumo en un sitio. Al final, escribir HTML, CSS o cualquier otro lenguaje informático es un problema secundario en la comunicación visual.



## Responsividad y usabilidad

Con la llegada y masificación de los dispositivos móviles se introdujeron dos conceptos nuevos en el proceso del desarrollo web. La responsividad y usabilidad de un proyecto son, al día de hoy, los temas más discutidos durante la realización de sitios web u otro tipo de servicios como las aplicaciones móviles (*apps*). Esto se debe a que, en un mundo saturado por telecomunicaciones, los particulares buscan acceder e interesar a la mayor cantidad posible de usuarios. La importancia de los dos conceptos mencionados radica entonces en su apoyo a la conformación de públicos mediante su aplicación en dos frentes: la garantía de que un sitio web se desplegará correctamente en cualquier dispositivo (responsividad) y de que su interfaz será accesible e intuitiva (usabilidad).

La palabra "responsivo" puede hallarse fácilmente en el diccionario como lo perteneciente o relativo a la respuesta. Aunque esta definición no expresa mucho sobre su uso en el diseño, resulta suficiente para establecer una relación entre conceptos. Lo responsivo en el diseño es, en los términos más concretos, «la capacidad de adoptar una aproximación flexible en el proceso de diseñar para la web» (Marcotte, 2011: p.13). Esto significa que cualquier sitio o contenido a realizar para la web debe hacerse con la siguiente verdad en mente: no se tiene control entero sobre el dispositivo en el que se desplegará el diseño. La variabilidad entre los dispositivos de los usuarios es tan grande que no tiene sentido enfocarse en ella. En su lugar, existen tres herramientas principales a utilizar para habilitar la continuidad entre navegadores: puntos de anclaje por píxeles (*media queries*), retículas fluidas e imágenes escalables. Herramientas que han logrado condensarse en algunos *frameworks* (marcos de trabajo con reglas pre-establecidas) como *Foundation*, *Bootstrap* o *Skeleton*. Se recomienda familiarizarse con cada uno para entender de mejor manera el concepto de lo responsivo.

Por otra parte, la usabilidad es el «atributo de calidad que evalúa la sencillez de uso en una interfaz de usuario» (Nielsen, 2012). De acuerdo al *Niel-sen Norman Group* (una firma de consultoría sobre el diseño de interfaz y la experiencia del usuario), la usabilidad se evalúa por cinco componentes:

1. Lo sencillo que resulta para cualquier usuario el realizar tareas básicas

al primer contacto con la interfaz.

2. La eficiencia de los usuarios para realizar tareas una vez aprendida la interfaz.
3. La facilidad para recordar el uso de una interfaz tras un periodo largo de no utilizarla.
4. La cantidad de errores cometidos por los usuarios y la gravedad de los mismos.
5. La satisfacción de los usuarios al utilizar la interfaz en el diseño.

En el caso de la web, estas exigencias pueden observarse en la facilidad de lectura de los textos, el despliegue rápido de la información, la correcta estructuración de la plataforma y la interfaz de navegación para todo un sitio. Esto significa que la usabilidad en el diseño no sólo depende de las disposiciones gráficas que se utilicen, también estriba en elementos no visuales como la estructura y organización de los contenidos (arquitectura de la información).

Pero si no son perceptibles a la vista, ¿cómo podemos determinar su eficacia en la propuesta? De acuerdo a Hassan et al. (2004) en el ensayo *Diseño Web centrado en el Usuario* publicado por la Universidad de Granada, este grado de eficacia puede distinguirse tras cuantificar dos tipos de atributos:

1. Objetivos: que comprenden el número de errores cometidos por el usuario y el tiempo que tardan en realizar una tarea.
2. Subjetivos: obtenidos tras interrogar al usuario sobre la satisfacción percibida durante el uso de la plataforma.

Lo anterior quiere decir que un diseño web no responde por completo a los caprichos de su cliente. En su lugar, considera las necesidades y los deseos del usuario como el motivo principal para generar o modificar su comportamiento. Mismo que, con el correcto uso de las herramientas disponibles, el diseñador debe someter a constante prueba para asegurar el suministro de experiencias únicas y satisfactorias. Las dos normas más prominentes en la usabilidad de acuerdo a Steve Krug (2006) son:

1. La propuesta debe ser obvia y evidente. El diseño debe explicarse por sí solo.

2. El contenido debe ser conciso y directo. La web no es un espacio donde las florituras tienen mucho éxito.

Finalmente, resulta imposible no abordar la noción de accesibilidad dada su estrecha relación con los conceptos antes mencionados. Mientras que la usabilidad se preocupa por combinar contenido y forma de la manera más sencilla y directa posible, la accesibilidad intenta admitir al mayor número de usuarios disponibles independientemente de las incapacidades que posean. Para ello, la web y los dispositivos computacionales (*computadoras, tablets y smartphones*) han instrumentado una serie de medidas tecnológicas que se adaptan a las capacidades del usuario. El ofrecimiento de los sitios en diversidad de idiomas, la disminución de los requerimientos mínimos en *hardware/software* para desplegar cualquier página o la optimización de plataformas para su uso en tecnologías de apoyo (dispositivos o programas especiales que asisten a personas con alguna discapacidad) son algunas de las pautas que el diseñador puede incorporar. El sitio web <https://www.w3.org/WAI/> puede servir como punto de inicio para los interesados en el tema.

En suma, la usabilidad, responsividad y accesibilidad son pautas a tener presente durante todo el proceso del diseño web. Aunque no pretenden establecer una serie de reglas o limitar las decisiones del diseñador en su proceder creativo, ignorar su importancia dentro de la web puede resultar en un declive del producto realizado. Al asegurar una compatibilidad entre dispositivos y facilitar la navegación de los usuarios se asegura una mayor permanencia en el sitio.

## Composición

Considerada como «la construcción de una imagen mediante la yuxtaposición, superposición y/o distribución de sus elementos» (Ambrose, 2009: p.184), la composición es el principio ensamblador que da coherencia y unidad al conjunto de elementos gráficos que interactúan en un plano. Aunque generalmente se habla de ella como un concepto único que delimita cualquier propuesta, la verdad es que resulta más una combinación libre de herramientas y decisiones realizadas por el diseñador. Decisiones que, mediante el uso de retículas y la transformación de propiedades físicas (tamaño, posición y volumen) en los motivos que conforman a un diseño, se utilizan para dar origen a un sistema de organización visual sobre cualquier soporte en el que se trabaje. No obstante, si bien la distribución de formas es un proceso abierto que está adscrito a las deliberaciones del diseñador, su alcance está ceñido a las limitantes físicas de cada medio. Las sugerencias que a continuación se muestran corresponden al entorno web.

El primer asunto que se debe abarcar antes de empezar a diagramar para la web, es reconocer que las limitantes físicas del medio no son iguales a las existentes en otro tipo de soportes. Esto se debe a que, con el ingreso de los dispositivos móviles y la gran diversidad de aparatos con capacidad de conectarse a la *www*, se introdujeron tres variables a las que el diseñador no tiene acceso: el navegador, la resolución y el tamaño de pantalla. Todas ellas elegidas por el usuario pero que afectan el cómo se despliega cada sitio. Es por ello que el diseñador, en tanto profesional interesado en facilitar la comunicación visual a través de un medio con grandes ramificaciones, está en la posibilidad de elegir una de las cuatro rutas posibles de composición: «anchura fija, líquida (o fluida), elástica e híbrida» (Kadlec, 2013: p.23). La aproximación correcta dependerá de la intención deseada en cada sitio así como del grado de control requerido en el diseño.

En la composición de anchura fija (o *fixed-width* por su traducción del inglés) la dimensión del ancho en un sitio web se encuentra limitada a una cifra estable elegida por el diseñador; actualmente se considera la de 960px (píxeles) de ancho como la más versátil por su divisibilidad entre diferentes tipos de retículas. Este tipo de composición predominó la web por su correlación directa con el medio físico —en ambas el soporte es finito— pero con

la aparición de los dispositivos móviles se evidenció su más grande desventaja. Y es que, al limitar nuestra área de trabajo, se intercambia una flexibilidad en el diseño por la capacidad de controlar la totalidad del acomodo gráfico. Dicho de otra forma, la "consistencia" visual entre dispositivos se canjea por la comodidad y facilidad de uso en el usuario final.

Para combatir esta inflexibilidad en los sitios web y prevenir las molestas barras horizontales de navegación, se introdujeron las composiciones de tipo fluido (o *fluid layouts* en inglés) en el diseño. En ellas, las dimensiones de la página se encuentran determinadas en porcentajes que se adaptan a lo ancho del navegador y se modifican conforme el tamaño en que este cambia. Sin embargo, aunque evitan en gran parte las desventajas de la anchura fija, muchas veces presentan problemas de tamaño, pues al ajustar la totalidad de una página a las dimensiones de la pantalla, ocasionan que la mayoría de los elementos gráficos resulten excesivamente grandes o pequeños a la vista. Como ejemplo basta con entrar a la página actual del Laboratorio desde cualquier dispositivo móvil.

Similares a las composiciones fluidas se encuentran aquellas denominadas elásticas (*elastic layouts*). A diferencia de las primeras, este tipo de disposiciones gráficas utilizan el tamaño tipográfico como la unidad de sus proporciones. Su ventaja radica en que permite un mayor control en el tamaño de los textos y elimina los problemas de escalamiento, pero adolece de arruinar cualquier diseño si el usuario incrementa o disminuye el tamaño de la tipografía.

La última opción a considerar son las composiciones híbridas (*hybrid layouts*). Como su nombre lo indica, este tipo de diagramación combina dos o más de las aproximaciones anteriores. Para utilizarla, el diseñador debe seccionar la página en distintos bloques de motivos visuales. Esto permite una clara diferenciación en los tamaños y una mezcla abierta de unidades tipográficas en el sitio. No obstante, si bien esta aproximación es más flexible que las mencionadas anteriormente, su mayor desventaja radica en la cantidad de pruebas necesarias para garantizar su funcionamiento entre pantallas y dispositivos.

Aunque en el diseño web se recomienda tomar esta última diagramación para terminar con un sitio adaptable de dos o tres plantillas, las demás composiciones no deben ser deshechadas por completo. Las facilidades que ofrecen en su uso pueden ser aprovechadas para realizar un sinnúmero de pro-

totipos o experimentar con los comportamientos de una página cuando se re-dimensiona. Como siempre, la última palabra queda a expensas de las exigencias y necesidades en el proyecto.

Una vez decidido el tipo de diagrama a utilizar, el siguiente paso a ejecutar es el desarrollo o elección de un sistema de retículas. Definida como un conjunto de líneas dispuestas en forma de red, la retícula funciona como una guía sobre la cual habrán de acomodarse la totalidad de los elementos gráficos. En el libro *Ordering Disorder: Grid Principles for Web Design*, Khoi Vinh (2010) destaca los siguientes beneficios en el uso de retículas:

1. Añaden un orden, creatividad y armonía a la representación de la información.
2. Permiten al usuario predecir dónde encontrar la información que busca.
3. Facilitan la adición de nuevo contenido de una forma consistente con el aspecto original de un sitio.
4. Suministran un marco de trabajo que permite colaborar en un diseño sin alterar la visión general de la propuesta.

Pero fuera de los beneficios encontrados en el uso de cualquier retícula, su funcionamiento está determinado por el área de trabajo en donde se diseñe. La medida del papel o, en este caso la dimensión de la pantalla, es la que termina estipulando las posibilidades de subdivisión en el proceso. Procedimiento que, por la libertad en las dimensiones de una página, opera de mucho mejor manera mediante el uso de columnas en lugar de los tradicionales cuadros. Ya sea que se haga uso de una retícula de 2, 4, 15 o  $n$  número de columnas (12 y 16 son las más populares), el acomodo deberá incluir una multiplicidad de elementos: la publicidad, los textos, las imágenes, los botones y los videos son sólo algunos de los componentes gráficos más usuales. Será trabajo del diseñador experimentar con ellos hasta alcanzar el balance armónico entre su contenido y los espacios generados en el lienzo.

Algunos conceptos finales a considerar durante la experimentación son:

1. Jerarquía: diferenciación visual entre elementos y secciones por la correcta modificación de sus propiedades gráficas. Un diseño sin variabilidad alguna resulta plano y poco llamativo.
2. Espacio negativo: lugares donde no se encuentra ninguna imagen o



Figura 1. Ejemplo de composición fija.

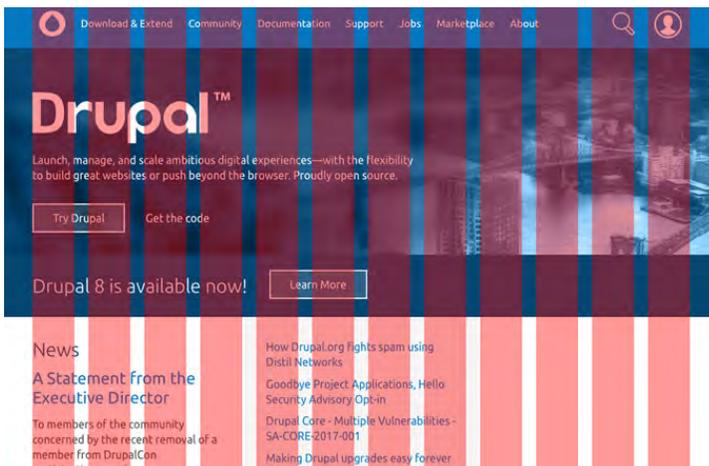


Figura 2. Ejemplo de diagramación en columnas.

texto. Aunque instintivamente busquemos llenar vacíos gráficos, en el diseño estos espacios sirven como descansos a la vista o ayudan en el aislamiento de otros elementos.

3. Contraste: oposición visual notable entre motivos. Permite realizar distinciones entre elementos o sugerir puntos de anclaje para el usuario.

Como se puede ver, la composición es un proceso bastante amplio por la infinitud de posibilidades que presenta. Si bien es cierto que los elementos anteriormente descritos procuran ayudar en la creación de una propuesta web, los diseños propositivos muchas veces no se atienen a estas reglas. Lo anterior no significa que deba olvidarlas por completo, pues actúan como guía sobre la distribución de los elementos, pero tampoco hay que tomarlas como algo intransigente, ya que al modificar su ortodoxia podemos encontrar modelos de comunicación más eficientes.

## Color

Hablar de este tema es, generalmente, entrar al terreno de lo subjetivo. Los colores que algunos pueden encontrar agradables en un motivo, a otros pueden resultarles de poca gracia.

Este contraste de elecciones parece situar al color como una decisión intuitiva más que un proceso razonado. No obstante, si estudiamos al color como elemento gráfico en lugar de considerarlo puramente ornamental, pronto encontraremos una herramienta de trascendencia mayoritaria capaz de evocar sensaciones en el observador. Sus alcances psicológicos, perceptivos, históricos y artísticos han sido tema de interés para distintas áreas del saber humano, mismo que las artes y el diseño han logrado condensar en la "Teoría del color" bajo autores como *Johannes Itten* (pintor) o *James Gurney* (ilustrador). Aquí sólo se presentan algunos de los conceptos más importantes para el diseño web.

El color suele definirse como «el aspecto de las cosas que depende de la luz reflejada o emitida por un cuerpo y percibida como rojo, verde, azul u otro tono» (Abeledo, 2011: p.8). Provenientes de la radiación electromagnética y limitados al ser humano por la fisiología del ojo, el color es una propiedad física con capacidad de trazar sensaciones de espacio, temperatura y/o significado al individuo que lo percibe. Para efectos prácticos de su estudio, se le han asignado tres cualidades que describen su comportamiento y facilitan su identificación:

- Tono: nombre asignado a cada color (rojo, negro, verde, azul, etc.) en su estado puro y determinado por la longitud de onda que le corresponde.
- Saturación: grado de pureza en un color. Determinado por la cantidad de grises que contiene.
- Valor: grado de luminosidad en un color por la cantidad de blanco o negro que presenta (más blanco equivale a un valor mayor).

Además de estas cualidades, al color se le han descubierto dos comportamientos en ejercicio todo el tiempo. En la primera edición de *Opticks* publicada en 1704, Sir Isaac Newton indicaba una mezcla aditiva al demostrar que la luz blanca resulta de la suma de todos los colores a lo largo del espec-

tro. En contraste, el análisis del alemán Wolfgang von Goethe señalaba una mezcla sustractiva en los pigmentos; al contrario que la luz, el negro es la suma de todos los colores. Aunque ambas teorías son correctas en el estudio del color, aquí sólo abordo las relaciones dadas por el modelo aditivo. Esto se debe a que las pantallas y monitores electrónicos (los soportes para el medio web) funcionan mediante la emisión de luz.

Como puede verse en la figura 4, en ambos modelos (aditivo y sustractivo) se utilizan sólo siete colores, de los cuáles seis sólo cambian de lugar, en lugar de los 10 millones que somos capaces de percibir. Esta simplificación en los colores se debe a las relaciones que su estudio ha logrado establecer mediante el desarrollo y la aplicación de la rueda de color (una forma cíclica de presentar todo el espectro de color). Las relaciones más comunes e importantes derivadas de dicha rueda son:

- Colores primarios: dependiendo de si pertenecen a la luz o al pigmento, corresponden al proceso aditivo (RGB) o sustractivo (CMYK) respectivamente. Los colores rojo, verde y azul son la base del primero mientras que el cian, magenta y amarillo pertenecen al segundo.
- Colores secundarios: obtenidos al mezclar primarios y correspondientes a los primarios del proceso inverso (los colores secundarios de la luz son los primarios del pigmento y viceversa). En el modelo RGB, combinar azul con verde, azul con rojo y verde con rojo resulta en la creación del cian, magenta y amarillo respectivamente.
- Colores terciarios: resultantes de mezclar un color primario con uno secundario. Dependiendo de las proporciones, el resultado se inclinará hacia un lado u otro del espectro.

Aunque el color es una decisión sujeta a criterio del diseñador, existen selecciones en la rueda que pueden ayudar en la creación de una paleta. Las tres más comunes son:

- › Monocroma (un sólo color): destaca elementos por su forma o tamaño puesto que no presenta variación alguna.
- › Complementaria (colores opuestos): atrae la atención hacia motivos gráficos particulares por el contraste que genera.
- › Triada (colores equidistantes): utilizada como forma de tensión visual.

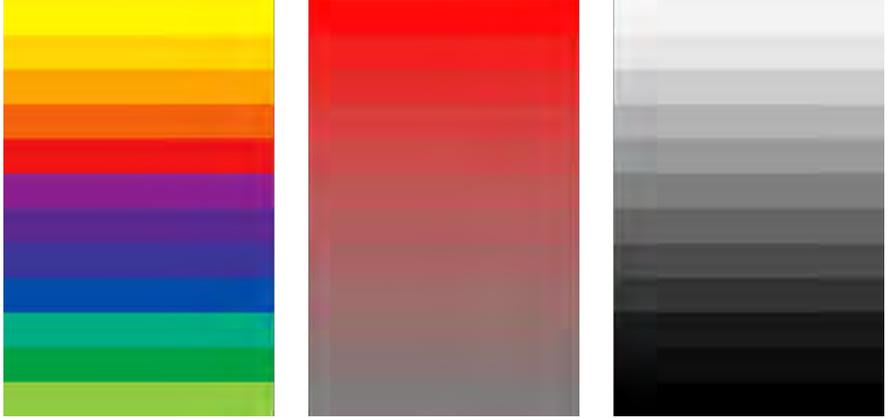


Figura 3. Atributos del color. De izq. a der: tono, saturación y valor.

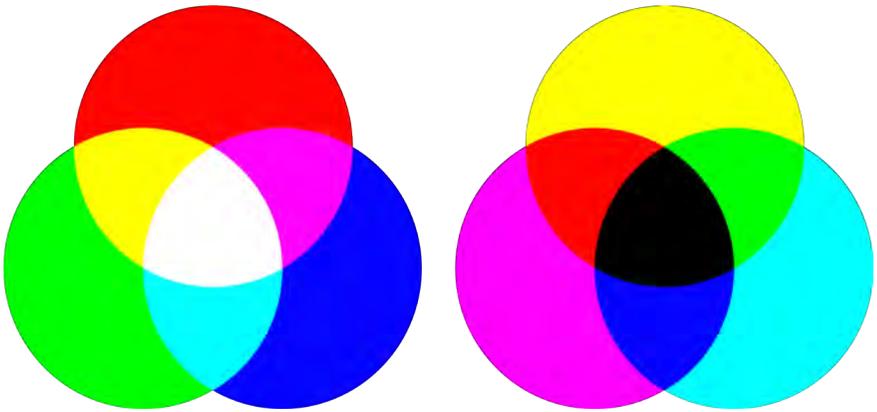


Figura 4. Mezcla de color en procesos RGB (izq.) y CMYK (der.)

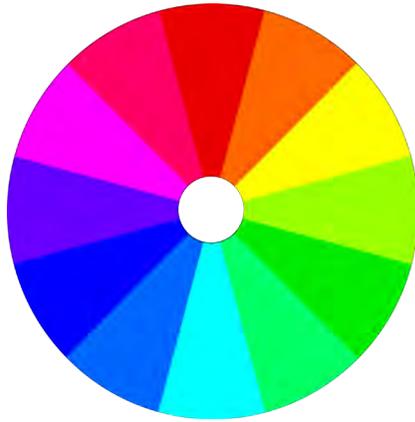


Figura 5. Rueda de color

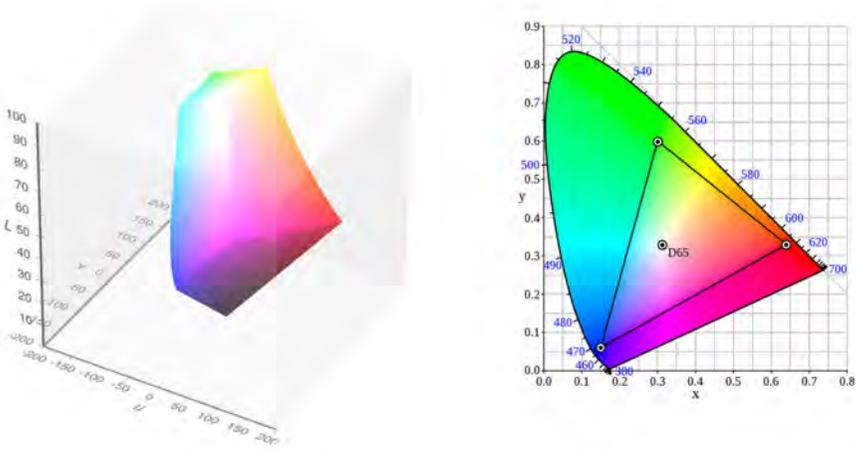


Figura 6. Representación técnica en 3D y 2D del perfil sRGB

Ya sea que se utilicen estas selecciones o se decida buscar una gama propia, la paleta de color muchas veces obedece sólo a tres tonos:

1. Base: color principal de la paleta que habrá de plantear el tono del diseño.
2. Subordinado: color más débil de los tres y utilizado como contraste ligero o complemento.
3. Acento: utilizado como complemento de los anteriores o contraste del color dominante. El uso que se le asigne marcará una tensión o armonía en la paleta.

Asimismo, también es necesario considerar al color como un elemento de comunicación. La capacidad que posee de producir sensaciones de espacio, temperatura y significados han llevado a que se les asocie culturalmente con sentimientos o estados mentales. De acuerdo a Georgina Ortiz (2012), algunos de los atributos asociados a cada color en Occidente son:

- » Rojo: pasión, calor y fortaleza. Frecuentemente se utiliza como acento para llamar la atención del usuario.
- » Azul: calma, confianza y tradicionalismo (si se usa en sus tonos más oscuros). Se considera un color fuerte que combina bien con una gran variedad de matices.
- » Amarillo: entusiasmo, infancia y felicidad. Se considera un color brillante y jovial que no debe usarse en grandes cantidades.
- » Verde: naturaleza, dinero y abundancia. Se considera un color vibrante asociado con el bienestar y la calma.
- » Naranja: crecimiento, calidez y energía. Junto con el verde suele usarse en motivos asociados con lo orgánico.
- » Café: estabilidad, antigüedad y experiencia. Se considera un color natural capaz de remplazar al negro en paletas con colores naturales.
- » Violeta: misterio, imaginación y realeza. Dependiendo de los colores colindantes puede añadir una gran sensación de profundidad.
- » Blanco: pureza, bondad y sencillez. Frecuentemente se utiliza como base por la buena relación que logra con todo tipo de colores.

- » Negro: muerte, elegancia y frialdad. Su uso en la web debe ser bastante moderado por la percepción de peso que conlleva.

Finalmente, resulta apropiado indicar las diferencias entre el modelo de color para la web (aditivo) y aquél empleado por el medio editorial (sustractivo). Y es que, si bien es cierto que los criterios expuestos hasta el momento aplican para ambos esquemas, las variaciones entre los colores luz (RGB) y los colores pigmento (CMYK) inciden sobre el proceso de diseño.

En el caso del diseño editorial, el espacio de color que se utiliza está pensado para una salida de impresión. Esto implica que los colores percibidos en cualquier monitor sobre el que se trabaje serán distintos a los obtenidos tras la obtención final del soporte impreso (a menudo menos saturados que su contraparte digital). Para asegurarse de que los tonos sean efectivamente los deseados, se necesita realizar una serie de pruebas de impresión hasta llegar a los valores requeridos. Cabe destacar que dichas pruebas sólo aplican para una sola máquina de impresión, por lo que si se llegara a cambiar de imprenta o impresora, los ensayos tendrían que hacerse otra vez.

Por su parte, los colores web se mantienen relativamente estables todo el tiempo. Relativo porque cada monitor y dispositivo presenta variaciones en su manufactura, pero estables porque reproducen el perfil sRGB: un subconjunto de colores estandarizados en 1999 por la IEC (Comisión Electrotécnica Internacional) para su uso en Internet. Será trabajo del diseñador realizar la conversión de perfiles entre imágenes para asegurar una reproducción correcta del color. El libro *Uso y administración del color* de Bruce Fraser (2003) puede servir como punto de inicio para conocer los detalles sobre la conversión de tonos y los perfiles de color.

Resumiendo, el color es uno de los elementos más expresivos en el diseño. El conocimiento de sus relaciones y significados son la base de una propuesta gráfica llamativa e interesante. Aunque pudiera parecer que su elección depende del albedrío del diseñador, en realidad se encuentra definido por su efectividad de respuesta en el problema gráfico. Como siempre, la tarea del profesional en el Diseño será la de depurar los obstáculos visuales hasta habilitar la solución más adecuada en el producto final que consumirá el usuario.

# Tipografía

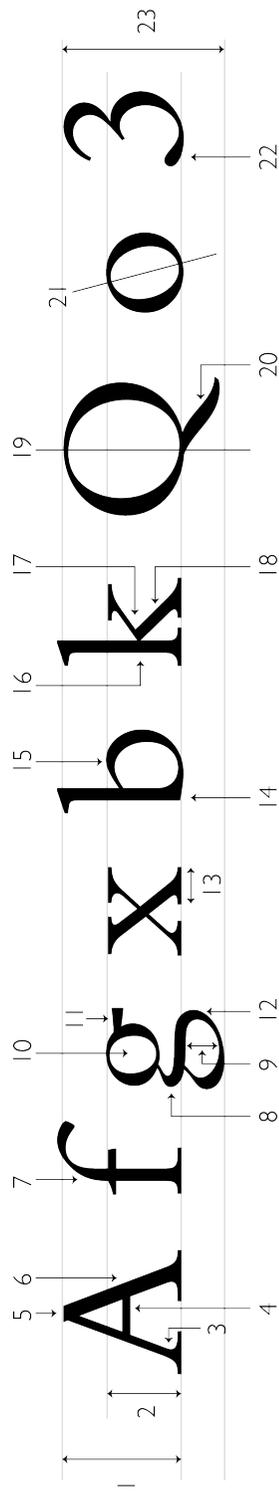
Al igual que una publicación, la Internet es un soporte consagrado alrededor del texto. Aunque con el paso de los años la *World Wide Web* ha logrado expandirse mediante la inclusión de imágenes, sonidos y videos, la palabra escrita continúa dominando ampliamente el medio. Lo anterior no implica que el diseño web sea 95% tipografía, tal y como escribió Oliver Reichenstein en 2006 a lo largo de un controvertido ensayo<sup>2</sup>, pero sí es verdad que gran parte de la información en el medio es lenguaje escrito. Para muestra sólo basta con navegar en la web por un instante. Ya sea que se utilice como guía, información o estructura en un sitio, la supremacía del texto en Internet es innegable.

En el Diseño Gráfico y la Comunicación Visual, la importancia de la letra radica en la apariencia que podemos darle para optimizar su aprovechamiento por el usuario. Muchas veces, la ligereza o pesadez de un párrafo puede darse por detalles como el interlineado más que por el contenido del propio texto. Es por ello que, en un medio dominado por la letra, la correcta o incorrecta instrumentación de su apariencia no puede pasar desapercibida al diseñador. Aunque no abarco la totalidad de los detalles que encontraríamos en un manual tipográfico, aquí presento algunos de los temas más relevantes de la letra para su uso en Internet.

El primer paso lógico hacia el aprovechamiento de la letra es su correcto entendimiento y la identificación de sus componentes. De acuerdo a Robert Bringhurst (1997: p.11), «la tipografía es el oficio de dotar al lenguaje humano de una forma visual durable y, por extensión, de una existencia independiente». La definición, aunque bastante abierta, permite intuir una variabilidad en las formas visuales de las letras. ¿Pero qué variables podemos encontrar en ella? La siguiente página presenta algunas partes de la anatomía tipográfica.

---

2 Disponible en: <https://ia.net/topics/the-web-is-all-about-typography-period/>



1. Altura de mayúsculas

2. Altura x

3. Cartela

4. Barra

5. Vértice

6. Asta montante

7. Ascendente

8. Cuello

9. Ojal

10. Blanco interno

11. Oreja

12. Descendente

13. Serifa

14. Basa

15. Anillo

16. Asta montante

17. Brazo

18. Cola

19. Eje vertical

20. Cola curva

21. Eje inclinado

22. Gota

23. Cuerpo del tipo

Figura 7. Anatomía básica de la letra

Como se puede ver, la vasta cantidad de componentes permite una diversidad en estilos y apariencias. Son estas series de personalidades —características que vuelven única y distinguible a una tipografía— las que habrán de definir el dinamismo en un texto y la usabilidad para el usuario. No es lo mismo leer un párrafo en *Zapfino* a otro en Helvetica. Sin embargo, muchas veces, las características entre fuentes se repiten. Al respecto, el estudio tipográfico ha logrado establecer diferentes clasificaciones según la historia o morfología de varias fuentes. El esquema aquí presente corresponde a una variación del sistema Vox-ATypI<sup>3</sup> realizado por Muriel Paris (2002) y publicado en su *Petit Manuel de Composition Typographie*:

1. Humanistas (“les humanes”): derivadas de los manuscritos realizados durante el siglo XV. Se distinguen por la barra inclinada de la letra e, la acentuada inclinación del eje hacia la izquierda, y el escaso contraste entre rasgos gruesos y finos.

abefgiorstyzABEFGIORSTYZ12468

Adobe Jenson

2. Garaldas (“les garaldes”): originadas en Italia como réplica de la escritura a mano. Su trazo es oblicuo en los remates de los rasgos ascendentes, el eje de las curvas está inclinado hacia la izquierda y la letra e presenta una barra horizontal.

abefgiorstyzABEFGIORSTYZ12468

Garamond

3. Transicionales (“les transicionelles”): similares a las garaldas pero con una apariencia más ligera. Con remates horizontales y un eje vertical o ligeramente inclinado hacia la izquierda.

abefgiorstyzABEFGIORSTYZ12468

Baskerville

---

<sup>3</sup> Clasificación adoptada en 1962 por la Asociación Tipográfica Internacional y considerada British Standard en 1967.

4. Didonas (“les didones”): originadas por los tipógrafos Didot y Bodoni. Presentan un gran contraste entre rasgos gruesos y finos; los remates de las letras con caja baja son horizontales, el eje de inclinación es totalmente vertical y sus serifas son filiformes.

**abefgiorstyzABEFGIORSTYZ12468**

Bodoni

5. Mecánicas (“les mécanes”): surgidas durante la Revolución Industrial. Destacan por hacer uso de serifas gruesas y contar con una fuerte mancha tipográfica.

**abefgiorstyzABEFGIORSTYZ12468**

Rockwell

6. Lineales (“les linéales”): formalmente denominadas Sans Serif. Aunque inicialmente se diseñaron para utilizarse en encabezados y carteles, muy pronto se convirtieron en el estándar de impresión. Se distinguen por el bajo contraste entre trazos y no hacer uso de remates en las letras. Distinguimos cuatro subgrupos: grotescas, neo-grotescas, geométricas y humanistas.

**abefgiorstyzABEFGIORSTYZ12468**

Franklin Gothic

7. Script (“les scriptes”): inspiradas en la idea de una escritura en cursiva. Se destacan por las ligaduras entre letras.

*abefgiorstyzABEFGIORSTYZ12468*

Brush Script

8. Gráficas (“les graphiques”): reservadas para usos especiales por su evidente expresividad. Sugieren caracteres que han sido dibujados en lugar de escritos. Los tipos de la imprenta Gutenberg, las familias resultantes del Art Nouveau o las surgidas durante el constructivismo son algunas de ellas.

**abefgiorstyzABCDEFGHIJORSUTYZ12468**

Old English

9. Históricas (“les historiques”): inspiradas en modelos históricos como la escritura en piedra o la caligrafía cuncilleresca. Clasificadas como incisas en otros sistemas de clasificación tipográfica.

ABEFGIORSTYZABEFGIORSTYZ12468

Trajan Pro

10. Seriales (“les sériales”): tipografías con características variadas comprendidas bajo una misma estructura. En una sola familia se pueden encontrar variaciones con o sin serifas, con o sin contraste, versiones intermedias y otras más o menos cursivas.

abefgiorstyzABEFGIORSTYZI12468

Le Monde

Cada uno de estos grupos tipográficos presenta una alternativa a la legibilidad e intención del texto. Es trabajo del diseñador sopesar los pros y contras de la fuente que mejor encaja a su intención. La decisión, aunque libre, no debe guiarse completamente por el sentido del esteticismo en la letra, necesita ponderar una sencillez de lectura en el texto. Algunos elementos a considerar en una fuente son:

- Contraste: diferencia de grosores entre trazos finos y trazos gruesos. Aunque no existe una medida óptima a usar, es importante considerar que un mayor contraste puede dificultar la lectura de textos largos al incrementar la mancha tipográfica percibida en el mismo.
- Inclinación: definida por el eje y observable en la dirección que presentan todas las letras. A mayor inclinación mayor será la sensación de complejidad en una fuente.
- Peso: uniformidad de grosores y calidades en los trazos. De manera similar al contraste, el peso de una letra puede reducir o agrandar los espacios en el texto.

Una vez identificada la tipografía a utilizar, definir la jerarquía que tendrá el texto es el siguiente paso. Diferenciar entre pesos y tamaños tipográficos significa reconocer una variación de tono e importancia entre palabras. Para suerte del diseñador, el código HTML ya incluye etiquetas que hacen

esto por defecto.

¿Pero qué sucede cuando los tamaños por defecto no encajan en el diseño? Utilizar escalas es la mejor respuesta en estos casos. En el mundo editorial la escala está basada en la unidad del punto (pt), medida equivalente a 0.351 mm en EUA o 0.376 mm en Europa y contraparte del pixel (px) en la *www*. Por desgracia para el diseño web, estas dos medidas no son útiles por tratarse de tamaños fijos que no se adaptan a la variabilidad en dimensiones de pantallas. En su lugar se recomienda utilizar la unidad *em* o hacer uso de los porcentajes (1em = 100% = 12pt = 16px). De utilizarse los primeros, *Type-scale.com* resulta útil para conocer los numerales correspondientes a la proporción deseada.

Asimismo, otras diferencias importantes entre la tipografía impresa y aquella utilizada para el medio web son: la ausencia de trampas para tinta (espacios reducidos que permiten la expansión de la tinta), el uso de suavizado en bordes (*antialiasing*) y su optimización general para mejorar la legibilidad de la fuente (*hinting*). Aunque no entraré en detalle sobre cada una de ellas porque significaría explicar una serie de conceptos pertenecientes al campo de la informática, es importante conocer que dichas transformaciones son producto de una sola causa: la sustitución de los problemas técnicos de imprimir en el papel por la necesidad de garantizar la mayor legibilidad en la pantalla.

A efecto de ello, algunos consejos finales a tomar en cuenta son:

- El *tracking* o espacio entre palabras debe ser proporcional a la longitud de la línea. Una línea de texto corta requiere de un espacio mucho más cerrado; una línea de texto larga queda mejor con un espacio holgado.
- El *kerning* o interletrado debe ser modificado para perfeccionar la legibilidad de elementos tipográficos con carácter decorativo.
- El interlineado (espacio entre línea y línea) debe ser ligeramente mayor al espacio entre palabras. Esto se debe a que el ojo busca puntos de anclaje en la lectura. De ser muy bajo el espacio, las líneas de texto se enciman; de ser muy grande, se interrumpe la fluidez de lectura al separar bastante las continuaciones en el párrafo.
- El color de la letra funciona mejor cuando no se utilizan valores absolutos (blanco o negro). Es mejor optar por valores cercanos como #212121 en la letra y #FCFCFC en el fondo. El resultado es un contraste dismi-

nuido que resulta menos cansado para la vista.

En suma, debemos reconocer que la letra en Internet continúa dominando el medio. Si bien existen servicios como Google Fonts que permiten al diseñador tomar mayores libertades en un sitio, la preocupación por la tipografía no debe ser distinta a aquella realizada por el diseño editorial. Aunque las dinámicas y los soportes de ambos medios no mantienen una correspondencia exacta, la preocupación por permitir una óptima legibilidad del texto debe continuar dictando las decisiones. Pues de ella se desprenden las libertades que podamos tomar en el diseño para mejorar, de manera exacta y directa, los procesos de comunicación.

Extralight  
Light  
Regular  
**Semibold**  
**Bold**  
**Black**

Figura 8. Pesos tipográficos

tipografía  
tipografía  
tipografía  
tipografía  
tipografía

Figura 9. Variaciones de *kerning*

H1. Titular de sección

H2. Titular de entrada

H3. Titular de navegación

H4. Titulares varios

H5. Titulares menores

Cuerpo de texto

Figura 10. Jerarquía de la letra para la web

Recapitulando, los elementos aquí descritos son sólo algunos de los fundamentos básicos que encontraríamos en un manual de diseño web. Si bien es cierto que proveen las bases para el desarrollo de cualquier propuesta, tampoco intentan alienar procesos mediante la imposición de reglas inquebrantables. Al final, será obligación del diseñador y/o comunicador visual saber hasta qué punto las respeta y dónde empieza a experimentar con ellas. Pero es de suma importancia aprehenderlas, pues sólo mediante el conocimiento de sus funciones es posible trasgredirlas hacia el empuje de los límites en la comunicación visual y gráfica.

## **Capítulo 2: Descripción del cliente y el problema gráfico**

Realizar una propuesta de diseño es, en la forma más concreta posible, ofrecer una solución visual a un problema de carácter gráfico. Aunque como profesionales de la imagen podemos invertir más tiempo en el aspecto de las formas y los detalles técnicos que mejor se ajustan a nuestras propuestas, la verdadera esencia de un proyecto bien logrado no se encuentra en el atractivo estético ni la perfección visual de sus motivos gráficos, se ubica en el correcto entendimiento de un dilema y su eventual resolución por la búsqueda o generación de soluciones adecuadas. Esto no significa que los detalles visuales sean irrelevantes en el proceso, al final son ellos los que distinguen a un diseño funcional de uno propositivo, pero cuando se habla de un proyecto multifacético como un sitio web, su comportamiento es secundario, pues se desprenden de una investigación de campo enfocada en el arreglo de un problema gráfico. Con esto en mente, los siguientes párrafos son un recuento fundamental de los aspectos a conocer para entender el surgimiento del rediseño web para el Laboratorio Arte Alameda.



# El Laboratorio Arte Alameda

## *Semblanza*

El Laboratorio Arte Alameda (dependencia del INBA que en adelante referiré como "Laboratorio") es un espacio dedicado a la exhibición, producción, documentación e investigación de prácticas artísticas que ponen en práctica un diálogo con la ciencia y/o la tecnología. Al día de hoy, con diecisiete años en funcionamiento, el Laboratorio funge como punto de reunión para artistas, curadores, críticos, investigadores y público interesado en tratar las peculiaridades y manifestaciones del arte contemporáneo.

Creado en el año 2000 como sustituto cultural de la Pinacoteca Virreinal que operaba en el Ex Convento de San Diego, el Laboratorio cuenta hoy con alrededor de cien exposiciones en su haber. No obstante, la mayor oferta cultural y educativa del museo muchas veces la conforman las denominadas actividades paralelas: prácticas realizadas a lo largo del año, a veces inscritas en el marco de las exposiciones, que extienden el carácter formativo y pedagógico del museo. Conferencias, talleres, festivales, conciertos, cursos y visitas guiadas son ejemplos de las actividades más comunes del museo. Su carácter didáctico, desprendido del departamento de servicios educativos, les permite mantener contacto directo con el público del Laboratorio y, al igual que las exposiciones, se testimonian en el Centro de Documentación habilitado en 2015.

## *Antecedentes*

Aunque el día de hoy el recinto que alberga al museo sólo puede apreciarse bajo el contexto que las exposiciones le otorgan (la única referencia histórica es una placa que menciona su uso durante la Inquisición), la memoria del edificio merece ser recobrada por el valor cultural que supone desde antes de llegar a formar parte del Laboratorio.

Ubicado en el número 7 de la calle Doctor Mora, al término de la Alameda Central en la zona oeste del Centro Histórico, el Convento de San Diego fue un recinto de carácter religioso con orígenes en el periodo vi-

rreinal (siglos XVI al XIX). Su construcción inició obras el 27 de julio de 1591, resultado del permiso cedido a la "orden de los descalzos" (también conocida como orden dieguina) por el virrey Luis de Velasco y Castilla para establecer conventos en la Nueva España, y concluyó su primer etapa el 12 de septiembre de 1621. El mérito, no obstante, pertenece a los distintos benefactores que paulatinamente contribuyeron a la edificación del inmueble: Don Mateo de Mauleón y su esposa doña Juana de Arellano por solicitar y financiar la construcción en los cuatro solares cedidos por el ayuntamiento; Andrés de Aguirre, quien donara dinero para la construcción de la sacristía y enfermería del convento en 1638; y Joseph de Retes, que financió la construcción del noviciado, el oratorio y la capilla de la enfermería durante 1670. Las constantes remodelaciones habrían de otorgarle al inmueble el privilegio de contar con noviciado, oratorio, enfermería, escuela, claustro, cocina, huerta, corrales, iglesia con bóveda de cañón corrido y capilla.

En 1593 el inmueble se habitó por primera vez luego de que la orden dieguina abandonara la Ermita de la Trinidad y la Casa de Convalecientes del Convento de San Cosme. Durante el tiempo de su ocupación, el convento tuvo dos sucesos sobresalientes: adquirió el estatus de cabeza de provincia en 1602 y transformó su plazuela en Quemadero del Santo Oficio en 1596 —tarea que habría de realizar hasta su clausura en 1711 por decreto del Virrey Don Carlos Francisco (Marqués de Croix). Tiempo después, durante el periodo conocido como la Reforma, el convento cerraría sus puertas y la orden resultaría exclaustrada. El suceso ocasionó que el inmueble quedara en manos de doña Josefa de Liera y Arellano Hurtado de Mendoza —heredera de don Mateo de Mauleón—, quien habría de fraccionarlo y venderlo en partes. Esta segmentación posteriormente daría origen a las calles de Balderas, Basilio Badillo, Colón y Doctor Mora.

Durante inicios del siglo XX, reducido el convento por la venta de sus partes, la iglesia volvería a reabrir sus puertas al culto, mismas que habría de cerrar en 1926 debido a las persecuciones religiosas acontecidas durante el mandato del presidente Plutarco Elías Calles. Las cuatro décadas siguientes el inmueble habría de variar su uso pasando de academia teatral y salón de baile a imprenta y bodega en sus últimos años; razones que habrían de causar el desgaste del edificio hasta llevarlo al punto de contemplar su demolición en la década de los años sesenta. No obstante, tras la intervención de los arquitectos Pedro Ramírez Vázquez, Edmundo M. Zamudio y Alberto

J. Flores (este último ingeniero) fueron los encargados de lograr su restauración en un proceso que duraría cuatro años. Así en 1964, como parte del proyecto del presidente Adolfo López Mateos por crear museos nacionales que cubrieran periodos históricos del país, el convento reabría sus puertas como la Pinacoteca Virreinal de San Diego: museo que exhibía 350 piezas de pintura novohispana procedentes del acervo de la Academia de San Carlos.

Con la remodelación y transformación del “Antiguo Palacio de Comunicaciones y Obras Públicas” en el “Museo Nacional de Arte” (MUNAL) llegaría el fin de la Pinacoteca Virreinal. En el año 2000 las obras novohispanas albergadas por el convento se trasladarían al renovado palacio y, con ello, el templo despojado de su acervo sufriría una conversión más en el uso de su espacio. El resultado sería el Laboratorio Arte Alameda: un espacio de proyectos expositivos y editoriales transdisciplinarios enfocado en generar un diálogo entre la sociedad y las prácticas artísticas encauzado en medios electrónicos.

### ***Actualidad***

Hoy en día, tras diecisiete años de trayectoria, el Laboratorio se encuentra consolidado como un referente mexicano en el arte contemporáneo. El nombre adquirido, si bien no es comparable con instituciones similares de mayor popularidad —entiéndase Museo de Arte Contemporáneo (MUAC) en México o Ars Electrónica Center (AEC) en Austria—, le resulta suficiente para atraer personas de la escena artística internacional. Marina Abramovic, Nam June Paik, Rafael Lozano Hemmer, Mario de Vega, Georges Rousse y Antoni Abad son algunos de los nombres que destacan entre el centenar de exposiciones acontecidas en el museo.

La misión, en cambio, está lejos de ser cumplida. El esfuerzo de la institución ha logrado una serie de victorias: consolidar un auditorio de recurrentes e interesados en un espacio bajo los reflectores del arte contemporáneo no es tarea fácil de lograr. Pero la búsqueda por «crear una conciencia de las formas y usos que los medios y las tecnologías modifican en la percepción», así como «el generar un diálogo permanente entre la sociedad y el arte»<sup>4</sup>

---

4 Objetivos estipulados por el museo en un documento interno que versa sobre la labor de la institución.

distan de ser logrados por la ambición y alcance que pretenden. Generar nuevos públicos manteniendo canales inmediatos y directos de comunicación siguen siendo hoy los mayores retos del Laboratorio.

A efecto de ello —disponer de una comunicación ininterrumpida—, el museo ha incursionado en la adopción de plataformas a lo largo de los años. Además de los esporádicos convenios con las televisoras, las publicaciones y alguno que otro programa de radio sobre los cuales no hablaré porque no competen a los intereses de este escrito, el recinto utiliza Facebook, Twitter, Youtube, Livestream, boletines por correo electrónico y un sitio web para hacer pública su oferta actual. El problema radica en la atención que el museo otorga a cada uno de ellos y su comportamiento como medio de comunicación. Y es que las plataformas antes mencionadas tienen usos distintos y comportamientos diferentes: Facebook es una red social que, por su popularidad, comenzó a otorgar espacio a instituciones y empresas en la forma de páginas dedicadas; Twitter es una plataforma de *microblogging* (servicio que permite publicar mensajes breves) en 140 caracteres; Youtube y Livestream son plataformas de *vídeo hosting* y *vídeo streaming*<sup>5</sup> respectivamente; los boletines son publicaciones periódicas centrada en un tema principal de interés para sus suscriptores; y el sitio web es una colección de páginas relacionadas y comunes a un dominio de internet en la *World Wide Web*.

De las anteriores, Youtube y Livestream son canales olvidados para el Laboratorio: el primero subió su último video hace dos años mientras que el segundo continúa la retransmisión de un evento realizado en 2012 sobre una plataforma creada para eventos en vivo. Facebook y Twitter son las plataformas más actualizadas por su popularidad e inmediatez, pero se encuentran limitadas a las reglas de los que proveen el servicio y las dinámicas de los usuarios registrados en el mismo. El boletín por correo, o *newsletter* en inglés, es un formato automatizado con la información más reciente pero limitado sólo a los suscriptores del servicio. Y, finalmente, el sitio web es el único perteneciente al Laboratorio, abierto a todo el público con acceso a internet y dependiente de la institución tanto en forma y contenido.

---

5 Formas de distribución digital para contenido multimedia (audio y vídeo) de forma simultánea en tiempo real.

## El sitio web

Al introducir el *URL*<sup>6</sup> [www.artelamedia.bellasartes.gob.mx](http://www.artelamedia.bellasartes.gob.mx) en la barra de direcciones de cualquier navegador, lograremos entrar al portal web del Laboratorio. El sitio entero consiste en una plantilla en *PHP*<sup>7</sup> desarrollada en 2011 como parte de un proyecto para incorporar un portal web en las dependencias del Instituto Nacional de Bellas Artes (INBA). Dada la planeación y exigencia del programa, el servicio quedó a cargo del departamento de soporte técnico en el INBA, dejando al Laboratorio, y cualquier otro museo del INBA en la misma situación, con acceso limitado al contenido de su sitio. Expuesto de otra forma, el área de sistemas en el INBA dictó las bases del *front y back end*<sup>8</sup> para el sitio, dejando al personal del museo con acceso limitado al contenido mediante un gestor de datos administrado por el INBA. La medida, aunque entendible y útil para efectos de mantenimiento, terminó por limitar el potencial de la plataforma al impedir la libre modificación del sitio según los intereses y las necesidades del Laboratorio.

Analizando más a fondo el sitio, es posible identificar dos partes: una fija, que se repite en todas las páginas, y otra dinámica, cuyo contenido cambia según el espacio que veamos. A su vez, la parte fija se compone de un encabezado (*header*) y un pie de página (*footer*). El primero lo conforman un bloque gris con logotipos institucionales, un área de búsqueda para el sitio, un GIF<sup>9</sup> animado con diversas fotos del museo, información de contacto y una barra de navegación que permite al usuario desplazarse en el sitio. Por otro lado, el pie de página es más sencillo: contiene cuatro botones con enlaces a otras plataformas del museo (Facebook, Twitter, Youtube y Livestream) y una franja anaranjada con información legal sobre la página.

---

6 El *Uniform Resource Locator*, por sus siglas en inglés, es una secuencia de caracteres que designa recursos en una red. Internet es el ejemplo más conocido.

7 Lenguaje de programación especializado en el desarrollo web de contenido dinámico.

8 Términos de informática que indican una separación de intereses entre el manejo de datos y la forma en que son presentados al usuario promedio.

9 *Graphics Interchange Format*. Formato gráfico utilizado para imágenes o animaciones y restringido a 256 colores.

Asimismo, el sitio web está compuesto por diez páginas enlistadas a continuación y desplegadas por completo en el Anexo:

1. **Inicio.** Que exhibe la información más importante para el museo.
2. **Muestra anterior.** Que reseña la exposición previa.
3. **Muestra actual.** Que informa sobre la exposición en curso.
4. **Actividades paralelas.** Que despliega las actividades programadas en el museo.
5. **(Ready) media.** Que habla sobre el libro editado por el Laboratorio.
6. **Servicios educativos.** Que expone los programas de servicio social y voluntariado.
7. **CDPL.** Que indica el objetivo y los horarios del Centro de Documentación.
8. **Sobre el LAA.** Que presenta una breve semblanza de la institución y el inmueble.
9. **Publicaciones.** Que enlista los libros editados y vendidos por la institución.
10. **Resultados de búsqueda.** Que devuelve las coincidencias de las palabras solicitadas.

A excepción de búsqueda, cuyo comportamiento está dictado por la programación del servidor, cada una de estas páginas presenta un contenido mutable sujeto a voluntad y designio del Laboratorio. Es este contenido lo que anteriormente definí como la parte dinámica del sitio. Su modificación se realiza mediante un gestor de contenidos por el personal del Laboratorio y, por su naturaleza, comprende la información de mayor interés para el público.



Figura 11. Header y footer del sitio web del Laboratorio



Figura 12. Cuerpo en la página de Inicio

## *Aciertos y errores*

A pesar de ser una página sencilla en apariencia, puesto que no utiliza *scripts*<sup>10</sup> o procesos que demanden un gran trabajo de interpretación por parte del navegador, el sitio web del Laboratorio presenta inconvenientes que restringen el potencial del medio y mutilan su alcance como vía de comunicación. Empezando por su instrumentación, el portal está sujeto a voluntad del departamento de soporte técnico en el INBA. La decisión, aunque benéfica al principio por el mantenimiento requerido, resultó ser un obstáculo burocrático. El papeleo necesario para tratar cualquier asunto sobre el sitio retrasa cualquier posible intento de acordar una mejoría en la plataforma. Expuesto de otra forma, existe una imposibilidad de decidir conjuntamente sobre el estatus y futuro de la página.

Por otra parte, la operación del sitio no ha cambiado desde su creación hace seis años. El portal continúa satisfaciendo la necesidad de hacer pública la oferta del museo bajo una apariencia y funcionamiento conforme a los estándares del pasado lustro. Lo anterior no presentaría problema alguno si la tecnología resultara inamovible pero, por desgracia para el sitio, la revolución de los *smartphones* y dispositivos móviles sucedió, y con ello aparecerían una infinidad de variantes a satisfacer.

Estos nuevos soportes (*tablets*, *smartphones* y cualquier otro dispositivo capaz de desplegar una página web) aceleran, al mismo tiempo que ganan popularidad, la irrelevancia de plataformas al evidenciar un encapsulamiento y descuido de las mismas. En el caso del Laboratorio, el desdén del sitio hacia dispositivos móviles, cuya expansión es más rápida de lo esperado, acabará por relegar la página a un segundo plano si el sentimiento se torna mutuo. Y es que al día de hoy el sitio del Laboratorio no hace esfuerzo alguno por adaptarse al nuevo *hardware/software*<sup>11</sup>. La barra de navegación no se presenta de forma clara y definida; el contenido dinámico consiste en imágenes incluso para textos y, por si fuera poco, la falta de un proceso intuitivo imposibilita un despliegue adecuado en dispositivos móviles, haciendo del sitio entero, y por extensión del museo, una experiencia poco

---

<sup>10</sup> Programa informático usualmente simple que automatiza la ejecución de tareas.

<sup>11</sup> Elementos físicos (*hardware*) y programas informáticos (*software*) que permiten a una computadora realizar tareas determinadas.

atractiva al visitante.

La siguiente lista resume, de manera más puntual, las características antes mencionadas.

### Aciertos

- Hizo pública la oferta del museo.
- Estableció un primer contacto entre el público y la institución.

### Errores

- Ausencia de responsividad.
- Uso de imágenes como texto.
- Interfaz de navegación pequeña.
- Dependiente del INBA en lugar del Laboratorio.
- Presenta una disociación visual entre la sección fija y dinámica.
- Bastante simple para un museo sobre arte y tecnología.

En suma, el sitio web fue un paso adelante en la consagración de los objetivos e intereses del museo; su disposición, funcionamiento y contenido podrán tacharse de anticuados pero continúan satisfaciendo la empresa del museo por hacer pública su oferta. Sin embargo, con la reciente proliferación de dispositivos móviles e Internet asumido como el medio de comunicación preferido de las nuevas generaciones, el medio virtual exige cambios a la plataforma si es que pretende persistir a largo plazo. Homogeneizar la experiencia a los usuarios es una tarea ardua pero necesaria si se busca asegurar un acceso universal. En este sentido, tanto el museo como su organismo rector (INBA) comparten responsabilidades en la puja por impulsar la tecnología. El portal existente es un paso en la dirección correcta, pero es uno vacilante que amenaza con causar tropiezo en el andar de la cultura y el progreso del Laboratorio.



### **Capítulo 3: Realización de propuesta**

Una vez establecido el problema a resolver, así como aprendidas las variables gráficas que definen cualquier propuesta de diseño web, el siguiente paso a realizar es dar inicio a la fase productiva.

Generalmente este tipo de proyectos se inauguran con una junta entre el cliente y el diseñador para alinear los objetivos que se pretenden alcanzar en la propuesta. En el caso del Laboratorio, el principal propósito de mi rediseño fue tomar la información y estructura actualmente en uso para demostrar que, aplicando los principios del diseño web, es posible arribar a un sitio adecuado a las necesidades del usuario así como a las exigencias tecnológicas del momento. La intención de reformar el sitio supone una mayor cohesión entre la misión educativa del museo (generar y mantener nuevos públicos) y su presencia en el medio web.

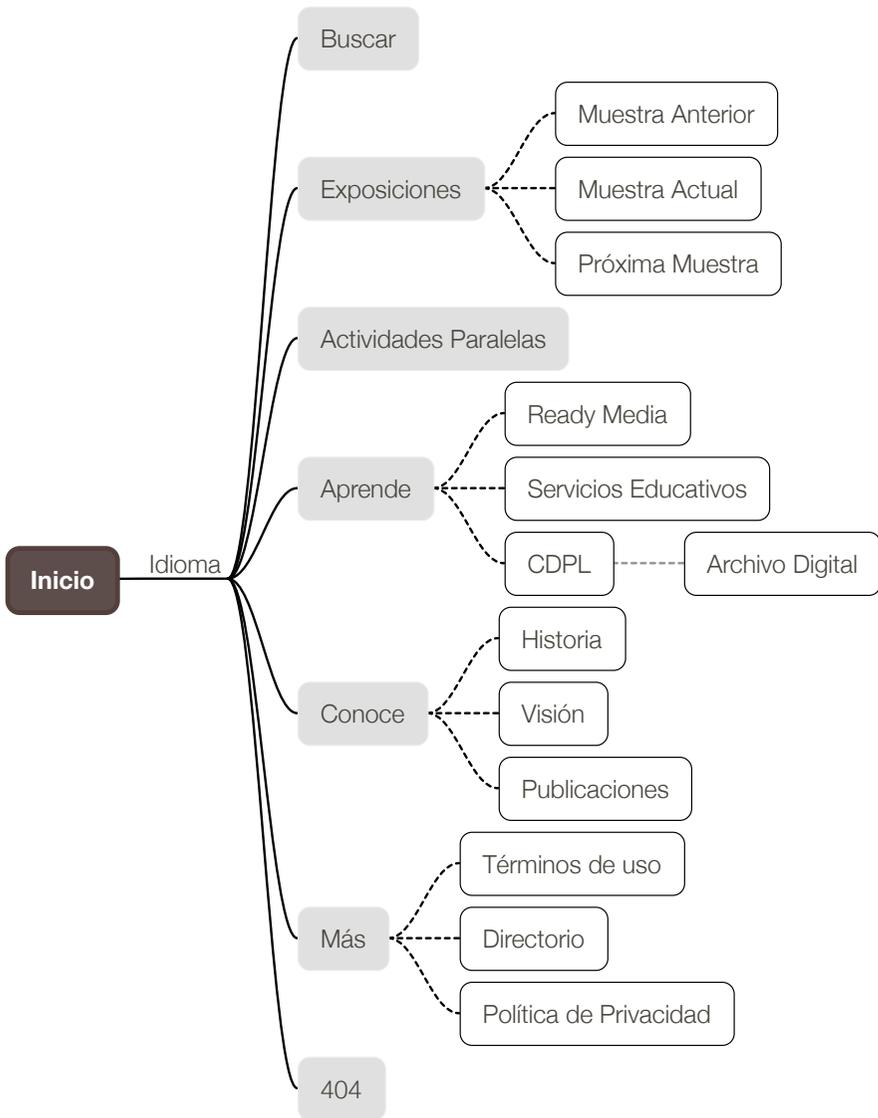


Figura 14. Mapa de navegación de la propuesta

## Consideraciones

El sitio web del Laboratorio presenta un gran número de inconvenientes. Como mencioné con anterioridad, el uso de imágenes como sustituto para textos, la segregación visual entre el encabezado/pie de página y el contenido, la anticuada interfaz de navegación y la incompatibilidad del sitio con dispositivos móviles son muestra de un proyecto carente de planeación. Por si fuera poco, ya sea porque existe una disociación entre instituciones (las solicitudes del Laboratorio no siempre son correspondidas por el INBA) o, simplemente, el museo no vislumbra el potencial de su plataforma, el sitio [www.artelamedia.bellasartes.gob.mx](http://www.artelamedia.bellasartes.gob.mx) continúa ignorando su situación. La propuesta que ofrezco procura revertir dicha circunstancia. Para ello, consideraré los siguientes objetivos como metas principales a lograr:

1. Rediseñar el sitio existente otorgándole una interfaz amena y accesible al usuario.
2. Sustituir el excesivo uso de imágenes por un enfoque que gire alrededor del texto.
3. Asegurar la mayor adaptabilidad entre dispositivos utilizando principios de responsividad en el diseño.

En las páginas que continúan haré un recuento de las deliberaciones hechas para lograr tales empresas. Dejaré fuera algunos ciclos desprendidos de trabajar bajo supervisión externa para enfocarme en las características y pormenores gráficos del diseño web aplicado a un proyecto. Y es que, a decir verdad, mi propuesta no es resultado de un encargo ajeno hecho por el cliente: el actuar creativo no proviene de una remuneración o mandato institucional. En realidad es un resquicio gráfico sobre el desentono entre el museo y su organismo rector, pues al final cualquier intento por mejorar la situación no será de gran ayuda sin el completo apoyo y entendimiento entre el INBA y el Laboratorio.

## Estructura

Al igual que cualquier otro proyecto de extensión notable, la producción de un sitio web debe comenzar con la planificación de la propuesta. La investigación, el *brief*<sup>12</sup>, la ruta crítica y el mapa de navegación son elementos de suma importancia antes de iniciar cualquier diseño. Esto se debe a que actúan como guías sobre la dirección gráfica a tomar y los pormenores del proyecto. De perderse en el proceso, el diseñador siempre puede regresar a ellas para encauzar sus decisiones.

En nuestro caso, la investigación y el *brief* del cliente se encuentran dados por el primer acercamiento con la plataforma y el perfil histórico del museo (mismos que pueden consultarse en el segundo capítulo del presente escrito), pero la ruta crítica y el mapa de navegación aún no se han explicado. La primera es un recuento de los hitos en el desarrollo de la propuesta (omitida en este escrito porque no se trabajó bajo un límite de tiempo) y la segunda es una forma visual de representar la organización del sitio en hipertextos<sup>13</sup>. El mapa de navegación puede verse al inicio del capítulo.

Tal y como se observa en el diagrama, el sitio web que se propone consiste en quince páginas. Adicionales a las diez ya existentes (la lista puede encontrarse en la sección “El sitio web” dentro del primer capítulo) se incorporan otras cinco actualmente ignoradas: términos de uso, política de privacidad, directorio del museo, página no encontrada (conocida comúnmente como 404) y una opción para cambiar de idioma. Las primeras tres por razones de orden legal pero las últimas dos por cuestiones de usabilidad y accesibilidad respectivamente.

Pero fuera de empeñar este capítulo a los motivos y descripciones de lo que hace o no cada una de las páginas, la totalidad de nuestro sitio puede dividirse en dos plantillas. La primera corresponde a la sección de inicio (*Home*) y la segunda al conjunto de las otras páginas (exposiciones, historia, directorio, etc...). Este fraccionamiento tan tajante se debe a que, en el

---

<sup>12</sup> Sumario, a veces detallado y a veces no, de lo que el cliente pide.

<sup>13</sup> Sistema de organización y presentación de datos que se basa en la vinculación secuencial de fragmentos. En palabras mucho más simples, son los vínculos que permiten saltar de una sección a otra en la *www*.

diseño web, se recomienda usar modelos para mantener una experiencia de navegación estable y predecible a lo largo del proyecto. Razón que aprovecho para dividir la descripción de la interfaz en dos porciones: una centrada en la página de inicio y otra en la plantilla general para el resto de secciones. Comenzaré por exponer aquellas decisiones que afectan al sitio entero independientemente de la sección donde se encuentren.

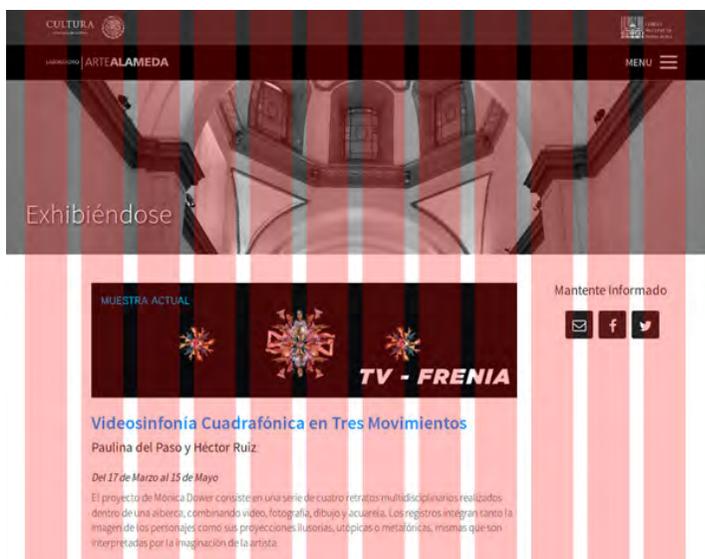


Figura 15. Distribución de columnas en la propuesta

## Diseño de Interfaz Gráfica (GUI)<sup>14</sup>

Retomando los fundamentos expuestos en el capítulo primero, elegí una composición híbrida para asegurar la mayor adaptabilidad entre dispositivos. Para asegurar que no existieran errores en la decisión, reforcé esta medida eligiendo *Bootstrap*: una serie de herramientas responsivas dedicadas a facilitar la conformación de sitios web bajo la filosofía del diseño responsivo. Entre las ventajas que aproveché de dicho *framework* se encuentra la división del plano en un complejo reticular de doce columnas, situación que permitió una gran flexibilidad en el acomodo por su divisibilidad entre razones de 2, 3, 4 y 6 partes. Mismas que derivan en la subdivisión de cada página en elementos de menor tamaño como la barra lateral (*sidebar*) o los recuadros de las actividades paralelas.

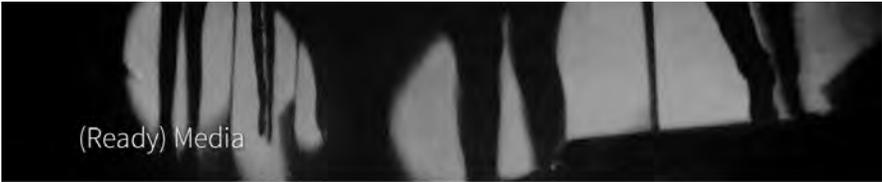
Profundizando más sobre la diagramación de la propuesta, toda página se encuentra compuesta por cuatro módulos:

- El encabezado o *header*: que comprende los logotipos normativos de cualquier sitio gubernamental así como botones rápidos para acceso al inicio y el menú de navegación. Su comportamiento es fijo, por lo que siempre está a la vista del usuario.
- El menú de navegación: que se despliega lateralmente por el costado derecho e incluye tres botones a las redes del museo (*Twitter*, *Facebook* e *Instagram*). Contiene hipervínculos a las secciones de Inicio, Exposiciones (Anteriores, Actuales y Futuras), Actividades Paralelas, Aprende (conformada por el CDPL, Servicios educativos y Ready Media) y Conoce (compuesta por las hojas de Historia, Vocación y Publicaciones).
- El contenido o cuerpo: que aloja la información de interés para el usuario y varía conforme el diseño del museo o el objetivo de cada página. Aunque sus textos cambian entre secciones, su visualidad se mantiene estable entre plantillas. Más adelante hablaré de las características que

---

<sup>14</sup> *Graphical User Interface*. Término utilizado en el campo de la informática para referirse a las medidas de carácter gráfico que facilitan la interacción entre los usuarios y sus dispositivos electrónicos.

Figura 16. Header de la propuesta



(Ready) Media

Editado por el Laboratorio Arte Alameda, la serie audio-visual "(Ready) Media: Hacia una arqueología de los medios y la invención en México" surgió de la invitación a un grupo de curadores, artistas e investigadores para realizar una lectura crítica del archivo reunido durante los diez años de vida del Laboratorio Arte Alameda, no sólo con una mirada retrospectiva, sino proponiendo documentos con los cuales nutrirlo. El resultado es una serie audiovisual con duración de más de 23 horas y la participación de más de 200 obras dividida en siete programas.

[Ver Contenido](#)

**Donación a instituciones**

Esta disponible en donación para los espacios que estén interesados en poner este material a disposición del público en bibliotecas, centros de documentación y/o consulta. Para obtener una copia favor de enviar una carta solicitud en donde exponga los motivos por los que requiere el material y especifique el lugar y procedimiento para que el público pueda consultarlo. Favor de adjuntar su dirección postal completa y datos de contacto.

Esta carta deberá enviarse a:  
Tania Aedo

Directora del Laboratorio Arte Alameda  
Colón 5, Centro Histórico  
México D.F. 06050

El LAA evaluará la petición y de ser aceptada enviará los ejemplares solicitados.  
Cualquier duda o consulta favor de comunicarse al LAA:  
[info.artesalameda@gmail.com](mailto:info.artesalameda@gmail.com) | Tel: 8647 5890

**Mantente Informado**

Figura 17. Ejemplo de contenido en una de las páginas del sitio

Figura 18. Pie de página propuesto

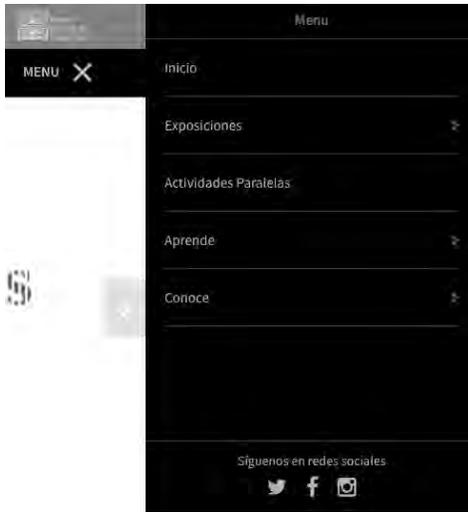


Figura 19. Menú de navegación

Source Sans Pro Light

Texto (p)

Source Sans Pro Regular

Subtítulos menores (H5)

Source Sans Pro Semibold

Subtítulos (H3 y H4)

Source Sans Pro Bold

Títulos (H1 y H2)



Negro



Gris



Azul



Blanco

Figura 20. Calidades tipográficas

Figura 21. Esquema de colores

distinguen a la plantilla de inicio de la plantilla general.

- El pié de página o *footer*: que se subdivide en cuatro para establecer diversas cosas. Contiene hipervínculos a las páginas legales (directorio, términos de uso y política de privacidad), expone la información de contacto del museo, da un pequeño espacio para agradecimientos y presenta una cenefa sobre los derechos de la plataforma.

Las características visuales que distinguen cada módulo son las mismas que las aplicadas durante todo el sitio. La tipografía elegida es *Source Sans Pro*<sup>15</sup> con tamaño base de 1em y distinta variación en calidades (*light*, *regular*, *bold* y *semibold*) por su enfoque optimizado para el uso en pantallas. Dependiendo de la estructura que sigue el texto, si corresponde a un título, subtítulo, párrafo o nota, resulta la calidad o el peso asignado.

Por otro lado, la paleta de color se compone de cuatro tonos. Además de los tres colores neutros (negro, blanco y gris) desprendidos del habitual ambiente en el museo, paredes claras y espacios sin luz por las constantes proyecciones, se tiene al azul (#1E90FF) como único acento. Decidí utilizar este esquema por dos razones: la primera es que no contradice la normativa institucional del cliente, los colores ya se incluyen en los lineamientos de diseño del Laboratorio; y la segunda es que desvían la atención que obtienen para centrarla en el contenido de la página.

En suma, estos cuatro elementos (composición, tipografía, diagramación y color) no presentan variabilidad alguna en la conformación del sitio. Su propósito, visto de la perspectiva de la usabilidad en el diseño, es el de explotar la sencillez de navegación para el usuario al establecer un sistema visual coherente y predecible. Lo mismo sucede con las plantillas para el contenido: ajustan el sustento de las páginas a una horma adoptada en todo el sitio.

---

15 Fuente de uso abierto realizada por Paul D. Hunt en 2012 para la compañía Adobe.

## *Plantilla General*

Iniciada con una imagen en blanco y negro de 300px de alto por el 100% de ancho en el navegador. Las fotografías a desplegar quedan a criterio del museo pero preferí utilizar aquellas que mejor reflejan su misión y oferta. A su vez, cada imagen aloja un encabezado de primer orden (H1) que permite al usuario conocer en qué parte de todo el sitio se ubica.



Figura 22. Ejemplo de imagen con título de página

Le sigue una sección en "blanco" destinada a dos cosas. La primera es dar lugar a la información relevante en cada página (textos descriptivos de importancia al visitante) y la segunda es ofrecer accesos rápidos a las redes del museo (Facebook, Twitter y boletín electrónico). Para lograrlo, las doce columnas se dividen, de izquierda a derecha, de la siguiente forma: la primera queda sin uso para insinuar la situación de la arquitectura: una construcción novohispana que ha cambiado de uso conforme el paso del tiempo, las siguientes siete se destinan al contenido principal de la página y las últimas cuatro se reservan para la barra lateral que alberga los botones de acceso a redes.

Esta segmentación de columnas puede cambiar si el contenido es de mayor extensión al usualmente utilizado. En lugar de las tres secciones mencionadas, el espacio entero se destina al contenido de la página. Su comportamiento dependerá de la amplitud en la información y los requerimientos de la oferta.

Las figuras 25 y 26 muestran de mejor manera la vista entera de las páginas con este tipo de plantillas.

El LAA es un espacio dedicado a la exhibición, documentación, producción e investigación de las prácticas artísticas que utilizan y ponen en diálogo la relación arte-tecnología. Una de sus características únicas es el realizar obras concebidas especialmente para el espacio, promoviendo así la creación artística nacional e internacional.

Mantente Informado



### Misión

El Laboratorio acerca al público a las más importantes propuestas artísticas contemporáneas en los ámbitos nacional e internacional, incrementando el interés de la sociedad en la cultura y en los avances científicos y tecnológicos de nuestro tiempo. Promueve la investigación curatorial-artística enfocada en la producción de nuevas obras en diálogo con la arquitectura del recinto. A través de diversos programas fomenta la reflexión y el intercambio de ideas entre los distintos públicos y la comunidad artística.

Su programa anual incluye exposiciones, ciclos de video, cine experimental, conciertos, talleres, cursos, conferencias, visitas guiadas, trabajo con personas con discapacidad, proyectos multidisciplinarios, publicaciones, entre otras actividades.

Figura 23. Distribución del espacio para el contenido

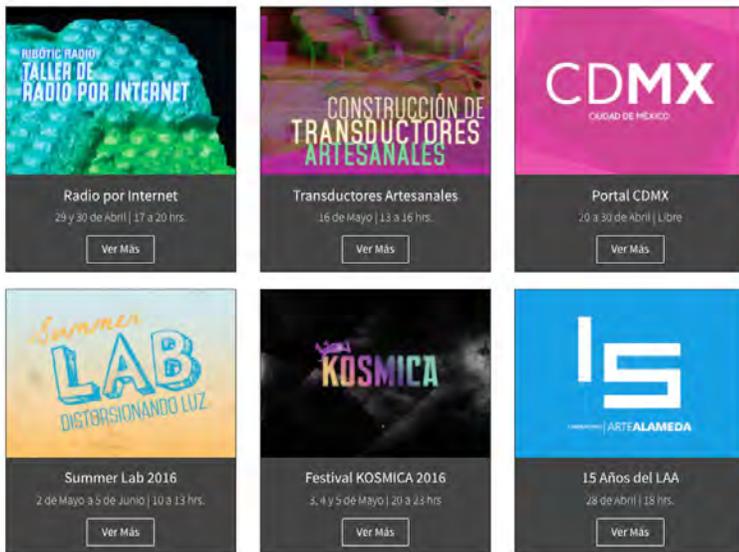


Figura 24. Distribución alternativa del espacio



La importancia de documentar e investigar los flujos de conocimiento que atraviesan las prácticas artísticas contemporáneas, ha sido un aprendizaje realizado en la propia ejecución de la vocación del LAA. El CDPL activa y resguarda la memoria de un espacio que se enfoca en las prácticas que surgen de los cruces entre arte, ciencia y tecnología.

La complejidad y el tiempo de los procesos de investigación artístico-curatoriales que dan lugar a nuestras exhibiciones; el resguardo de un acervo que da cuenta de las intensidades teóricas y estéticas en la indagación del curador fundador del LAA, Priamo Lozada, así como las huellas documentales de un momento clave en la producción artística de nuestro país, constituyen la especificidad de este espacio.

Guiado por la conciencia de que el arte contemporáneo no se comprende sin los rastros de sus complejos procesos y que los nuevos soportes son paradójicamente los medios más vulnerables, el CDPL da inicio a la preservación como una línea de investigación y una necesidad urgente. El acervo bibliográfico del CDPL busca también responder a la necesidad de espacios de consulta que provean de referencias a las discusiones teóricas actuales, indispensables para los procesos de investigación y producción en los cruces de conocimiento.

El equipo del LAA agradece a cada uno de los artistas, curadores, investigadores y colaboradores cuyas ideas y documentos han contribuido a la conformación de este acervo.



**Horario:**  
Martes a Viernes de 10:00 a 17:00 hrs.

**Más Información:**  
[cdpl.artosalameda@gmail.com](mailto:cdpl.artosalameda@gmail.com)

**Mantente Informado**



#### Revisar catálogo en línea

Mediante la red de Bibliotecas del Centro, próximamente podrás consultar el acervo disponible a consulta del CDPL.

#### Ir al archivo digital

Consulta las exposiciones que ha albergado el museo y conoce a los artistas que han expuesto en él.

#### MÁS

Directorio  
Términos de uso  
Política de privacidad  
Instituto Nacional de Bellas Artes  
Secretaría de Cultura

#### CONTACTO

**Museo:**  
Dr. Mora #7  
Col. Centro Histórico, CDMX

**Oficinas:**  
Colón #43  
Col. Centro Histórico, CDMX

☎ (55) 8647 5660  
✉ [info.artosalameda@gmail.com](mailto:info.artosalameda@gmail.com)

#### AGRADECIMIENTOS



Figura 25. Ejemplo 1 de plantilla general

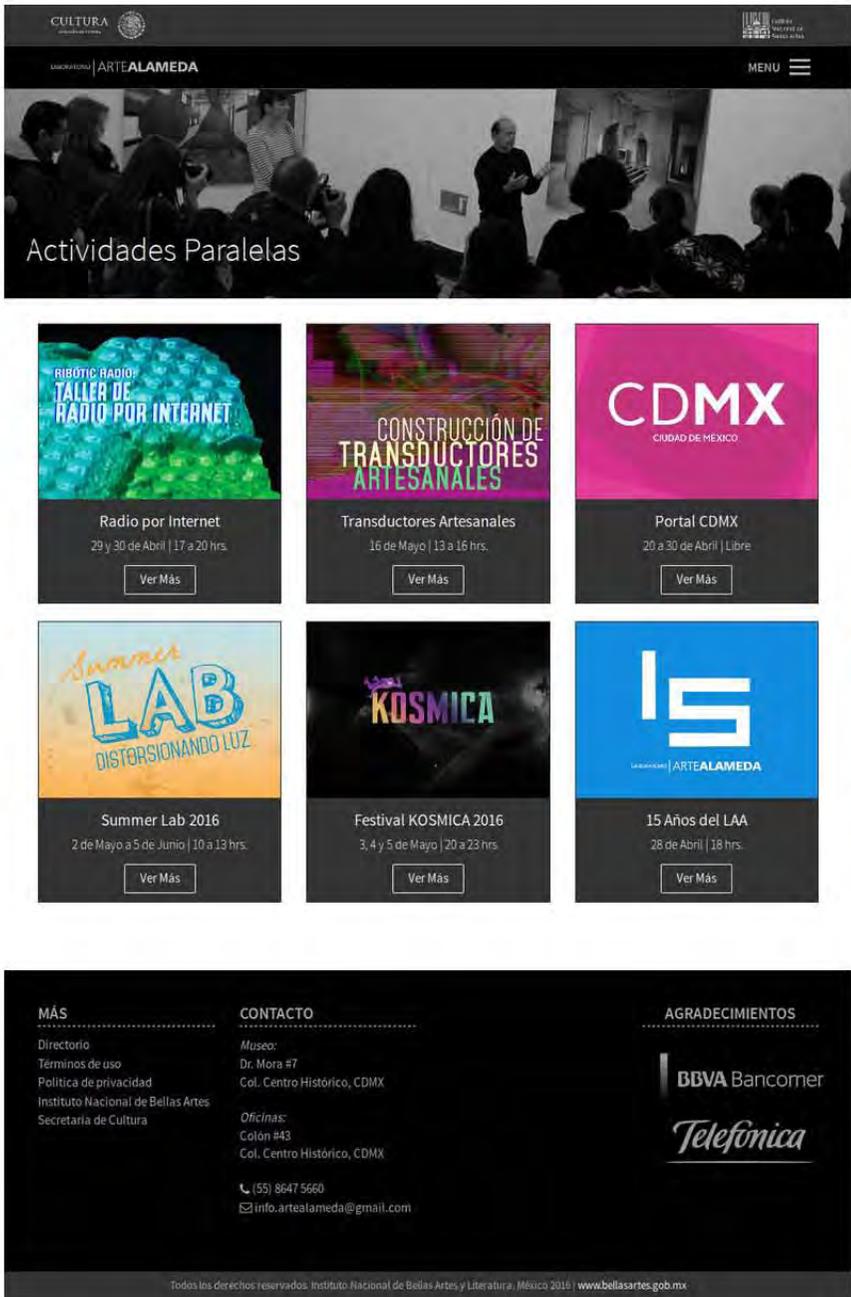


Figura 26. Segundo ejemplo de plantilla general

## Plantilla para Inicio

A diferencia de la plantilla general, el inicio está formado por un mayor número de elementos. Esto se debe a que, como primer contacto entre la plataforma y el usuario, su intención es manifestar la información introductoria a la oferta del museo. Para lograr tal cosa se tomaron las siguientes decisiones:

1. Tras el encabezado existe una galería de imágenes en bucle cíclico con los tres tipos de exhibiciones al momento (anterior, actual y próxima). Cada imagen alberga un botón vinculado a la página que le corresponde así como el título de la muestra y las fechas de su duración. También incluye una serie de botones para regresar o avanzar entre diapositivas.



Figura 27. Vista fija de la galería

2. Enseguida de la galería, es posible encontrar las 12 columnas de nuestro *framework* divididas en tres secciones a razón de 4 postes cada una. En las primeras dos se despliega la información básica del museo (horarios, tarifas y ubicación) y en la última se encuentra el recuadro de suscripción al boletín por correo. Se incluyó un botón que despliega la ubicación del museo y un espacio para ligar a otros documentos relevantes del momento.
3. El último fragmento es un espacio de acceso rápido a distintas zonas

### INFORMACIÓN

**Horario**  
Martes a Domingo de 9:00 a 17:00 hrs.

**Tarifas**  
General: \$20  
Domingo entrada libre  
Entrada libre a estudiantes, maestros (AMM) y empleados de COCULTURA e INEEl con credencial y género.

**Visitas Guiadas**  
Gratuitas previa cita.  
Más información en [¿Sabes?](#)

**Accesibilidad**  
El museo cuenta con rampas para personas con discapacidad.

**Estacionamiento**  
¡No hay servicio de estacionamiento propio!

**Dirección**  
C/ Mora 27, C/9 Centro Histórico, CDMX

[Ver Mapa](#)

### SUSCRIBETE

Recibe la oferta del museo.

[Submit](#)



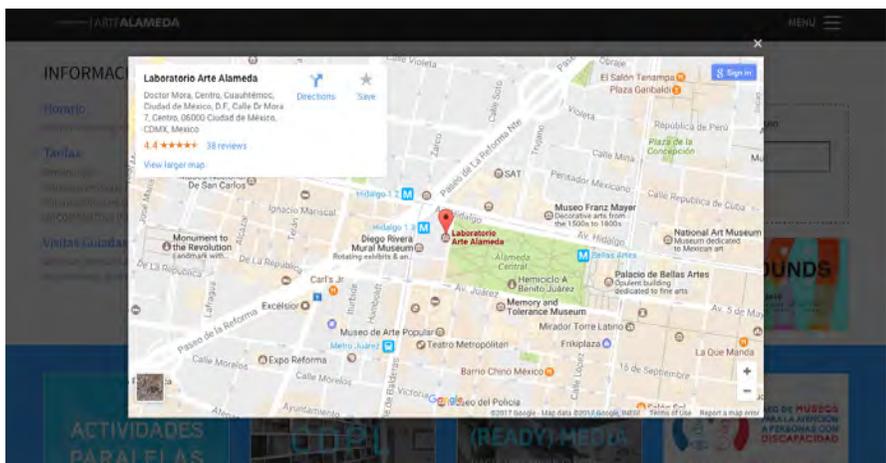


Figura 28. Distribución del espacio y mapa desplegable en página de inicio

**ACTIVIDADES PARALELAS**

FEBRERO 2016

[+](#)



**CDPL**

**(READY) MEDIA**

HACIA UNA ARQUEOLOGÍA DE LOS MEDIOS Y LA INVENCIÓN EN MÉXICO

[+](#)



**MUSEO ACCESIBLE**

¡Iniciamos! ARTEALAMEDA

Figura 29. Botones de acceso rápido

de interés para el usuario. Además de utilizar el color azul para distinguirse de la sección anterior, está dividida en 4 imágenes vinculadas a distintas zonas. Los hipervínculos asociados a cada imagen de izquierda a derecha son: actividades paralelas, CDPL, ready media y la página de museos con atención a personas que sufren de alguna discapacidad.

El aspecto entero de la plantilla para inicio puede apreciarse de mejor manera en la figura 30.

La propuesta final puede ser consultada en el anexo comparativo de este escrito o en [www.labartealameda.kissr.com](http://www.labartealameda.kissr.com) hasta finales de 2018. Aunque aquí no menciono mucho sobre las vistas y comportamientos del sitio cuando se ingresa desde dispositivos móviles, invito al lector a probar la página bajo sus propios términos. Espero que la experiencia de primera mano sea un reflejo veraz de las palabras en este escrito.





## Conclusiones

Como podemos ver, realizar un sitio web es un proceso de diseño largo en el que actúan una gran cantidad de decisiones y componentes de diferente orden. Si bien los capítulos aquí vertidos son sólo un pequeño reflejo de los aspectos gráficos en la materialización de este tipo de proyectos, la reducida muestra del proceso aquí descrito me permite arribar a una serie de determinaciones únicas al respecto.

La primera es que, como estudiante inexperto en el desarrollo profesional de un sitio web, corrí con mucha suerte al encontrarme con una institución como el Laboratorio. Aunque el exiguuo personal en el museo y su marcada dependencia por el INBA propiciaron un ambiente limitado de recursos incompletos, el carácter formativo del recinto así como el compromiso de su gente por impulsar al arte contemporáneo en México terminaron por nivelar el terreno al establecer un espacio cultural de brazos extendidos. Fue este cálido recibimiento e interés por impulsar un segmento en la cultura lo que me permitió avanzar tan libremente en la realización de mi propuesta.

No obstante, reconozco que nuestra interfaz aún está lejos de ser perfecta. Las deliberaciones hechas durante la conformación de nuestro sitio sólo se ocuparon de solucionar el problema inmediato: el peligro de la irrelevancia y la obsolescencia de la página ante los dispositivos móviles. De haber querido explotar al máximo los beneficios de la plataforma habría fijado una ruta de acción mucho más estricta. Elementos como la eficacia de la información, la revisión de contenidos y la optimización del sitio para motores de búsqueda (proceso de incrementar el número de visitantes en un sitio mediante el logro de jerarquías altas en un motor de búsqueda como Google o Bing) son algunos de los procedimientos que seguirían en el proceso. Sin embargo, debido a que su cometido está mejor alineado con el marketing que con el diseño web, sólo hago mención de ellos. Cualquier diseñador interesado en continuar el aprendizaje sobre el desarrollo web es bienvenido a proseguir con estos temas.

Sin embargo, a pesar de que nuestra propuesta adolece de omitir procesos que, idealmente, deberíamos encontrar en cualquier Diseño concebido en la era de dispositivos "inteligentes", nuestro proyecto sirvió de guía al Laboratorio para comenzar a revertir su situación. El haber señalado los primeros

pasos en el rediseño de todo el sitio me permitió ser tomado en cuenta como asesor externo en la renovación actual de la plataforma. Pero, a diferencia del sitio en funcionamiento, el producto resultante sí será un esfuerzo en conjunto entre INBA y el Laboratorio.

Y es que, al final, cualquier intento por remediar las carencias del recinto no podrá llegar muy lejos sin el completo apoyo de los organismos involucrados. Que un museo contemporáneo de semblante artístico y tecnológico termine relegando su sitio web no es más que un síntoma de otra cosa. Es una alarmante señal de atrofia en la administración de nuestra Cultura.

## **Anexo comparativo**

La siguiente recopilación de imágenes es una muestra explícita de las diferencias entre el sitio original del Laboratorio (lado izquierdo) y mi propuesta de rediseño (lado derecho).



**“entre límites/  
zwischen  
grenzen”**

*muestra anterior*

**Desplazamientos**  
*Relatos de fotografía  
y migración*

**Un futuro anterior**

*muestras actuales*

**Actividades  
Paralelas**

Visitas guiadas participativas  
*Micrófono abierto*

Visita guiada y taller de sensibilización  
para personas con Alzheimer  
*Memoria y narración*

Foro  
*Arte y ética de la representación*

Cierre de exposición  
*Visita guiada + performance*

Visita guiada  
*Visita guiada con Erick Meyenberg  
+ lectura de textos de Marcel Proust*

Noche de Museos  
*Visita guiada con Erick Meyenberg  
+ horario extendido de la exposición*

Charla de artista  
*Estudio externo*

**CDPL**

**(Ready) MEDIA**

HACIA UNA ARQUEOLOGÍA  
DE LOS MEDIOS Y LA INVENCIÓN EN MÉXICO

[Descarga nuestra  
cartelera mensual](#)

COMPARTIR



## CULTIVOS

GILBERTO  
ESPARZA 18 MAR  
21 FEB 2015

LABORATORIO ARTE ALAMEDA



MUESTRA ANTERIOR  
**Cultivos**  
03.05.15 - 12.08.15

[Más información](#)

## INFORMACIÓN

## Horario

Martes a Domingos de 9:00 a 17:00 hrs.

## Tarifas

General: \$30

Domingo: entrada libre

Entrada libre a estudiantes, maestros, jefes de familia y estudiantes de CENACSLTA e INBA con credencial vigente.

## Visitas Guiadas

consultar precios en:  
055 56103000 o al 011 2300

## Accesibilidad

El museo cuenta con rampas para personas con discapacidad.

## Estacionamiento

No hay servicio de estacionamiento propio.

## Dirección

Dr. Azca #7, Col. Chapultepec, CDMX

[Ver Mapa](#)

## SUSCRÍBETE

Recibe la oferta del museo.


ACTIVIDADES  
PARALELAS

FEBRERO 2016



## MÁS

## Directorio

Formulario de uso  
Política de privacidad  
Instituto Nacional de Bellas Artes  
Secretaría de Cultura

## CONTACTO

Museo  
Dr. Azca #7  
Col. Centro Histórico, CDMX

Oficinas  
Cajón #42  
Col. Centro Histórico, CDMX

055 56147360  
055 56147360  
cultivo.artesalameda@gmail.com

## AGRADECIMIENTOS

BBVA Bancomer

Telefónica



## Narración amplificada

### Visitas guiadas

Todas las mañanas y viernes  
de 10 de mayo al 1 de agosto de 10 a 17 h.  
Entrada incluida con el boleto al museo / \$30.00

El arte y la literatura se encuentran en el artefacto literario, donde, así no que una buena literatura es capaz, entonces, interesa a comprender cómo se desarrollan los diversos géneros literarios.

El propósito de esta narración es generar una reflexión sobre la literatura, así como una buena literatura es capaz, entonces, interesa a comprender cómo se desarrollan los diversos géneros literarios.

## Día Internacional de los Museos

del 18 de mayo 10 a 17 h  
Entrada libre al público en general durante todo este día

Esta es una oportunidad para que el público en general conozca y valore el patrimonio cultural que se encuentra en el Museo de Arte de la Ciudad de México.

El propósito de esta narración es generar una reflexión sobre la literatura, así como una buena literatura es capaz, entonces, interesa a comprender cómo se desarrollan los diversos géneros literarios.

## Rally de Museos

El 21 de mayo 10 a 17 h  
Costo: Entrada \$30.00  
Entrada de visita y propuesta: \$10.00

Es una actividad que se realiza en el Museo de Arte de la Ciudad de México, con el propósito de generar una reflexión sobre la literatura, así como una buena literatura es capaz, entonces, interesa a comprender cómo se desarrollan los diversos géneros literarios.

El propósito de esta narración es generar una reflexión sobre la literatura, así como una buena literatura es capaz, entonces, interesa a comprender cómo se desarrollan los diversos géneros literarios.

El propósito de esta narración es generar una reflexión sobre la literatura, así como una buena literatura es capaz, entonces, interesa a comprender cómo se desarrollan los diversos géneros literarios.

## Proyección de video

### Performance Primer Movimiento

Corrección a cargo de Eva Soriano y Tania Salazar  
Cuarto de Danza (Auditorio y Tercer Gobierno)  
20 de mayo 19:00 a 21:00 h  
Entrada libre al público en general / Entrada libre

## Noche de museos

Historia y tradición del arte mexicano  
Museo de Arte de la Ciudad de México  
Museo de Arte de la Ciudad de México  
Museo de Arte de la Ciudad de México



## Actividades Paralelas



**RIBÓTIC RADIO  
TALLER DE  
RADIO POR INTERNET**

Radio por Internet  
29 y 30 de Abril | 17 a 20 hrs.

[Ver Más](#)



**CONSTRUCCIÓN DE  
TRANSDUCTORES  
ARTESANALES**

Transductores Artesanales  
16 de Mayo | 13 a 16 hrs.

[Ver Más](#)



**CDMX**  
CIUDAD DE MEXICO

Portal CDMX  
20 a 30 de Abril | Libre

[Ver Más](#)



*Summer*  
**LAB**  
DISTORSIONANDO LUZ

Summer Lab 2016  
2 de Mayo a 5 de Junio | 10 a 13 hrs.

[Ver Más](#)



**KOSMICA**

Festival KOSMICA 2016  
3, 4 y 5 de Mayo | 20 a 23 hrs.

[Ver Más](#)



**15**

LABORANDO | ARTEALAMEDA

15 Años del LAA  
28 de Abril | 18 hrs.

[Ver Más](#)

### MÁS

Directorio  
Términos de uso  
Política de privacidad  
Instituto Nacional de Bellas Artes  
Secretaría de Cultura

### CONTACTO

Museo:  
Dr. Mora #7  
Col. Centro Histórico, CDMX

Oficinas:  
Colón #43  
Col. Centro Histórico, CDMX

☎ (55) 8647 5660  
✉ info.artelameda@gmail.com

### AGRADECIMIENTOS







## Cuerpos perfectos y máquinas rebeldes

*Las voces desobedientes en la  
revolución de la FashionTech.*

Curaduría: Melissa Coleman

Del 7 de marzo al 16 de abril de 2017

Inauguración, martes 7 de marzo 19:30 h

Recorrido para medios, martes 7 de marzo 17 h

La exposición *Perfect Bodies & Rebellious Machines* muestra artistas que reconocen el potencial revolucionario de tocar temas profundamente personales como la identidad, la seguridad y la privacidad y lo utilizan para crear narrativas que ponen de relieve las deficiencias presentes en el actual sistema de la moda y la industria de la tecnología.

Los artistas presentan piezas para transformar nuestra visión del futuro, haciéndola más poética, más democrática y más inclusiva a los distintos tipos de género, raza, sexualidad, habilidades/capacidades y nacionalidad.

La exposición está dividida en dos categorías: *Cuerpos Perfectos* y *Máquinas Rebeldes*. La primera utiliza el lenguaje de la moda para hacer una crítica de la cultura de la tecnología actual al representar a las minorías. Mientras que las obras en *Máquinas Rebeldes*, utilizan textiles electrónicos y digitales como herramientas para el empoderamiento: un medio revolucionario que puede llevar a un cambio político. Exposición realizada en el marco de *e-cuerpo. Encuentros de arte & tecnología Wearable*, bajo la dirección y coordinación general de Cecilia Sánchez Nava



Exhibiéndose

MUESTRA ACTUAL



TV - FRENIA

Mantente Informado



### Videosinfonía Cuadráfónica en Tres Movimientos

Paulina del Paso y Héctor Ruiz

Del 17 de Marzo al 15 de Mayo

El proyecto de Mónica Dower consiste en una serie de cuatro retratos multimediales realizados dentro de una alberca, combinando video, fotografía, dibujo y acuarela. Los retratos integran tanto la imagen de los personajes como sus proyecciones laterales, ulteriores o más allá, mismas que son interpretadas por la imaginación del artista.

Los retratos son de artista e intelectual cuyo discurso verbal, gestual o performático amerita potencialmente obtener terreno del arte, donde los retratos Mónica Dower al menos se alberca. Dentro del agua empieza un proceso de apropiación colaboradora entre ambos países, que se continúa en la instalación, donde se despliegan, a manera de bilacera, expandida, dibujo, foto, retrato, acontecimientos y acrílicos que completan y amplían cada retrato.

#### MÁS

Directorio  
Términos de uso  
Política de privacidad  
Instituto Nacional de Bellas Artes  
Secretaría de Cultura

#### CONTACTO

México  
Dr. Mora 87  
Col. Centro Histórico, CDMX

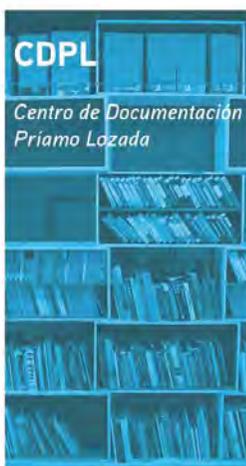
Dirección:  
Colón 843  
Col. Centro Histórico, CDMX

Tel: (55) 8647 5860  
info.artedalameda@gmail.com

#### AGRADECEMOS A

BBVA Bancomer

Telefónica



CDPL

Centro de Documentación  
Priamo Lozada

La importancia de documentar e investigar los flujos de conocimiento que atraviesan las prácticas artísticas contemporáneas ha sido un aprendizaje realizado en la propia ejecución de la vocación del LAA. El CDPL activa y resguarda la memoria de un espacio que se enfoca en las prácticas que surgen de los cruces entre arte, ciencia y tecnología.

La complejidad y el tiempo de los procesos de investigación artístico-curatoriales que dan lugar a nuestras exhibiciones, el resguardo de un acervo que da cuenta de las intensidades teóricas y estéticas en la indagación del curador fundador del LAA, Priamo Lozada, así como las huellas documentales de un momento clave en la producción artística de nuestro país, constituyen la especificidad de este espacio.

Guiado por la conciencia de que el arte contemporáneo no se comprende sin los rastros de sus complejos procesos y que los nuevos soportes son paradójicamente los medios más vulnerables, el CDPL da inicio a la preservación como una línea de investigación y una necesidad urgente.

El acervo bibliográfico del CDPL busca también responder a la necesidad de espacios de consulta que provean de referencias a las discusiones teóricas actuales, indispensables para los procesos de investigación y producción en los cruces de conocimiento.

El equipo del LAA agradece a cada uno de los artistas, curadores, investigadores y colaboradores cuyas ideas y documentos han contribuido a la conformación de este acervo.

Horario

Abierto de martes a sábado de 10 a 17 h

Citas

cdplartealameda@gmail.com  
86479660 ext. 5543

— Archivo digital

COMPARTIR



livestream



La importancia de documentar e investigar los flujos de conocimiento que atraviesan las prácticas artísticas contemporáneas, ha sido un aprendizaje realizado en la propia ejecución de la vocación del LAA. El CDPL activa y resguarda la memoria de un espacio que se enfoca en las prácticas que surgen de los cruces entre arte, ciencia y tecnología.

La complejidad y el tiempo de los procesos de investigación artístico-curatoriales que dan lugar a nuestras exhibiciones; el resguardo de un acervo que da cuenta de las intensidades técnicas y estéticas en la indagación del curador fundador del LAA, Priamo Lozada, así como las huellas documentales de un momento clave en la producción artística de nuestro país, constituyen la especificidad de este espacio.

Guiado por la conciencia de que el arte contemporáneo no se comprende sin los rastros de sus complejos procesos y que los nuevos soportes son paradójicamente los medios más vulnerables, el CDPL da inicio a la preservación como una línea de investigación y una necesidad urgente. El acervo bibliográfico del CDPL busca también responder a la necesidad de espacios de consulta que provean de referencias a las discusiones teóricas actuales, indispensables para los procesos de investigación y producción en los cruces de conocimiento.

El equipo del LAA agradece a cada uno de los artistas, curadores, investigadores y colaboradores cuyas ideas y documentos han contribuido a la conformación de este acervo.



**Horario:**  
Martes a Viernes de 10:00 a 17:00 hrs.

**Más Información:**  
[cdpl.artrealameda@gmail.com](mailto:cdpl.artrealameda@gmail.com)

**Mantente Informado**





**Revisar catálogo en línea**

Mediante la red de Bibliotecas del Centro, próximamente podrás consultar el acervo disponible a consulta del CDPL.

**Ir al archivo digital**

Consulta las exposiciones que ha albergado el museo y conoce a los artistas que han expuesto en él.

**MÁS**

---

Directorio  
Términos de uso  
Política de privacidad  
Instituto Nacional de Bellas Artes  
Secretaría de Cultura

**CONTACTO**

---

*Museo:*  
Dr. Mora #7  
Col. Centro Histórico, CDMX.

*Oficinas:*  
Colón #43  
Col. Centro Histórico, CDMX

☎ (55) 8647 5660  
✉ [info.artrealameda@gmail.com](mailto:info.artrealameda@gmail.com)

**AGRADECIMIENTOS**

---




Todos los derechos reservados. Instituto Nacional de Bellas Artes y Literatura, México 2015 | [www.bellasartes.gob.mx](http://www.bellasartes.gob.mx)



PHOTO: MISTEK MATERIOSI / MISTEK AQUELLA / ALTO BAIRES / INHOCER / AD / SPADY / BISA / SERGIO EDUCATICO / ZOLA / SHISE IS LAI / BUNGLADORES



*(Ready) Media: Hacia una Arqueología de los Medios y la Invención en México*

¿Qué es?

Editado por el Laboratorio Arte Alameda, espacio dedicado a la exhibición, documentación e investigación de las prácticas que utilizan y ponen en diálogo la relación entre arte y tecnología en la Ciudad de México. La serie audio-visual *(Ready)Media: Hacia una arqueología de los medios y la invención en México* surgió de la invitación a un grupo de curadores, artistas e investigadores a realizar una lectura crítica del archivo reunido durante los diez años de la vida del Laboratorio Arte Alameda, no sólo con una mirada retrospectiva, sino proponiendo documentos con los cuales nutrirlo. El resultado es una serie audiovisual con duración de más de 23 horas y la participación de más de 200 obras, dividida en siete programas.

*(Ready)Media: Towards an Archeology of Media and Invention in Mexico*

Edited by Laboratorio Arte Alameda, a space devoted to the exhibition, documentation and research on practice that use and put into dialogue the relationship between art and technology in Mexico City. The audiovisual series *(Ready)Media: Towards an Archaeology of media and Invention in Mexico* arised from an invitation to a group of curators, researchers and artists to make a critical reading to the archive gathered during the first ten years of Laboratorio Arte Alameda. This reading was made not only with a retrospective gaze in mind, but with the idea of proposing new documents to include in the archive. The result is an audiovisual series with more than 23 hours and the participation of more than 200 works, divided into seven programs.

*continuar leyendo*

COMPARTIR



livestream

## (Ready) Media

Editado por el Laboratorio Arte Alameda, la serie audio-visual "(Ready) Media: Hacia una arqueología de los medios y la invención en México" surgió de la invitación a un grupo de curadores, artistas e investigadores para realizar una lectura crítica del archivo reunido durante los diez años de vida del Laboratorio Arte Alameda, no sólo con una mirada retrospectiva, sino proponiendo documentos con los cuales nutrirlo. El resultado es una serie audiovisual con duración de más de 22 horas y la participación de más de 200 obras dividida en siete programas.

[Ver Contenido](#)

### Donación a instituciones

Está disponible en donación para los espacios que estén interesados en poner este material a disposición del público en bibliotecas, centros de documentación y/o consulta. Para obtener una copia favor de enviar una carta solicitud en donde exponga los motivos por los que requiere el material y especifique el lugar y procedimiento para que el público pueda consultarlo. Favor de adjuntar su dirección postal completa y datos de contacto.

Esta carta deberá enviarse a:

Tania Aedo

Directora del Laboratorio Arte Alameda  
Colón 5, Centro Histórico  
México D.F. 06050

El LAA evaluará la petición y de ser aceptada enviará los ejemplares solicitados.

Cualquier duda o consulta favor de comunicarse al LAA.

[info.artaalameda@gmail.com](mailto:info.artaalameda@gmail.com) | Tel. 8647 5660

### Mantente Informado



### MÁS

[Directorio](#)  
[Términos de uso](#)  
[Política de privacidad](#)  
[Instituto Nacional de Bellas Artes](#)  
[Secretaría de Cultura](#)

### CONTACTO

*Museo:*  
Dr. Mora #7  
Col. Centro Histórico, CDMX

*Oficinas:*  
Colón #43  
Col. Centro Histórico, CDMX

☎ (55) 8647 5660  
✉ [info.artaalameda@gmail.com](mailto:info.artaalameda@gmail.com)

### AGRADECIMIENTOS

BBVA Bancomer

Telefonica



## Servicios Educativos



### Programa Educativo

El programa educativo y de formación de públicos refleja la importancia y la multiplicidad en la producción contemporánea realizada desde los cruces entre arte, ciencia y tecnología. Dentro de este programa contamos con: Visitas, conferencias, cursos, talleres, seminarios, servicio social y prácticas profesionales.

### Servicio social

El Laboratorio Arte Alameda convoca a estudiantes que deseen realizar su servicio social y/o prácticas profesionales.

### Perfiles:

- > Historia del Arte
- > Artes Plásticas o Visuales
- > Pedagogía
- > Diseño Gráfico
- > Arquitectura
- > Ingeniería en Audio
- > Ingeniería Eléctrica
- > Ingeniería Mecatrónica

### Actividades:

- > Apoyo en montaje y producción de exposiciones.
- > Registro en foto y video.
- > Apoyo en salas de exposición.
- > Visitas guiadas.
- > Apoyo en el montaje y realización de actividades paralelas
- > Apoyo en difusión y diseño

Horario: de 10:00 a 14:00 h y de 13:00 a 17:00 h

Interesados favor de agendar una cita con el Departamento de Servicios Educativos del LAA.  
Tel. 86475660. Email: [lsie.arteslameda@gmail.com](mailto:lsie.arteslameda@gmail.com)

Si tu perfil es distinto del que se menciona en esta convocatoria o deseas realizar voluntariado en el LAA, envía tu curriculum y datos a [lsie.arteslameda@gmail.com](mailto:lsie.arteslameda@gmail.com)

### Voluntariado

Los voluntarios del Laboratorio Arte Alameda son gente de diferentes perfiles interesados en arte contemporáneo, tecnología, curaduría, museografía, producción, investigación, diseño o fotografía. En estas áreas se llevan a cabo diversas actividades promoviendo el trabajo como una forma de aprendizaje.

Interesados favor de agendar una cita con el Departamento de Servicios Educativos del LAA.  
Tel. 86475660. Email: [lsie.arteslameda@gmail.com](mailto:lsie.arteslameda@gmail.com)

COMPARTE



liverstream



## Servicios Educativos

El departamento de servicios educativos del LAA busca involucrar a los distintos públicos con el arte en nuevos medios. Fomenta un espacio crítico y accesible proporcionando herramientas interpretativas para las exposiciones y obras presentadas.

Mantente Informado



### Programa de tutorías

Illum eiusmod eu quis ipsum id pariatur sint ubi officia exercitation te do littenis concursionibus, aliquip quem sint offendit magna. Te nulla dolore labore aliquip, noster sed si legam proident a fore instituendarum incunere. quid deserunt, fabulas an amet quamquam ea noster do sed varias nostrud, multos pariatur laboris, quae iudicem sed adipiscing, e cillum a varias. Possumus inure cenantur quibusdam hic ingenis multos aliquip voluptate ab id quem quibusdam, est an nisi voluptate, ita nulla commodo exquisitaque e pariatur voluptatibus nam doctrina, ex esse aliquip transferrem, quis fabulas in cupidatat.

### Servicio social y voluntariado

Los voluntarios del Laboratorio Arte Alameda son gente de diferentes perfiles interesados en arte contemporáneo, tecnología, curaduría, museografía, producción, investigación, diseño o fotografía. En estas áreas se llevan a cabo diversas actividades promoviendo el trabajo como una forma de aprendizaje. De igual manera, el Laboratorio Arte Alameda convoca a estudiantes que deseen realizar su servicio social y/o prácticas profesionales.

#### Perfiles:

- o Historia del Arte
- o Artes Plásticas o Artes Visuales
- o Pedagogía
- o Diseño Gráfico
- o Arquitectura
- o Ingeniería en Audio
- o Ingeniería Electrónica
- o Ingeniería Mecatrónica

#### Actividades:

- o Apoyo en montaje y producción de exposiciones.
- o Registro en foto y video.
- o Apoyo en salas de exposición.
- o Visitas guiadas.
- o Apoyo en el montaje y realización de actividades paralelas.
- o Apoyo en difusión y diseño.
- o Apoyo al Centro de Documentación.

[Ver requisitos](#)

#### MÁS

Directorio  
Términos de uso  
Política de privacidad  
Instituto Nacional de Bellas Artes  
Secretaría de Cultura

#### CONTACTO

Museo:  
Dr. Mora #7  
Col. Centro Histórico, CDMX

Oficinas:  
Colón #43  
Col. Centro Histórico, CDMX

☎ (55) 8647 5660  
✉ [info.artaalameda@gmail.com](mailto:info.artaalameda@gmail.com)

#### AGRADECIMIENTOS

BBVA Bancomer

Telefónica



IMÁG. INSTALACIÓN: MARCELA KETZEL. MICROSCOPIO: MARCELA KETZEL. INSTALACIÓN: JESÚS RUBIO LAFIZ. CÉDULAS: SCHEMELI LAA. PUBLICACIONES

## PUBLICACIONES LAA



### SEFT-1 Sonda de exploración ferroviaria tripulada

Editorial: CONACULTA/INBA, Laboratorio Arte Alameda  
 Año: noviembre 2011  
 224 páginas  
 ISBN: 978-607-455-782-4 / 2000 ejemplares  
 27.2 x 22.3 | color



### ASÍ ES AHORA ES AHORA

Luis Felipe Ortega

Editorial: CONACULTA/INBA, Laboratorio Arte Alameda  
 Año: Agosto 2010  
 112 páginas  
 ISBN: 978-607-7622-89-5  
 13,7 cm x 21,3 cm | duotono



### VIDEOINSTALACIONES

Marina Abramovic

Editorial: CONACULTA/INBA, Laboratorio Arte Alameda  
 Año: Septiembre 2010  
 135 páginas  
 ISBN: 978-607-7622-51-2  
 28 cm x 20,5 cm | color



### (IN) POSICIÓN DINÁMICA

Co-Edición: Festival de México, Laboratorio Arte Alameda  
 Año: Marzo 2010  
 231 páginas  
 16,9 x 24 | color



### TRANSITIO 02 FRONTERAS

Editorial: CONACULTA/INBA, CENART  
 Año: Junio 2009  
 326 páginas  
 ISBN: 978-607-255-070-2 / 840 ejemplares  
 21,7 x 21,9 | color



### FUEGOGRAFÍAS | Jordi Colomer

Jeu de Paume

Año: Octubre 2008  
 267 páginas  
 ISBN: 978-2912132-57-4  
 21,6 x 27,2 | color



### IMÁGENES MULTIMEDIA DE UN MUNDO COMPLEJO

VISIONES DESDE AMBOS LADOS DEL ATLÁNTICO

Jesús Rubio LaPaz Coord.

Año: 2008  
 253 páginas  
 ISBN: 978-84-691-2664-7  
 16 x 23 | color

## Publicaciones



### Portugal: algunas figuras

Ed. Conaculta / Laboratorio Arte Alameda /  
Ministerio de Cultura de Portugal  
Año: 2005  
76 páginas  
23 cm x 15 cm / color  
ISBN: 972-758-018-1



### Así es ahora es ahora

Luis Felipe Ortega  
Ed. Conaculta / Laboratorio Arte Alameda  
Año: 2010  
112 páginas  
13,7 cm x 21,3 cm / Duotono  
ISBN: 978-607-7622-89-5



### Imágenes multimedia de un mundo complejo

Coord. Jesús Rubio LaPaz  
Año: 2008  
253 páginas  
16 x 23 / color  
ISBN: 978-84-691-4069-7



### (IN) Posición Dinámica

Ed. Festival de México / Laboratorio Arte Alameda  
Año: 2010  
231 páginas  
16,9 x 24 / color



### Daniel Buren, cabanes eclatees 1975/2000

Ed. Conaculta / Laboratorio Arte Alameda /  
Ministerio de Cultura de Portugal  
Año: 2000  
111 páginas  
ISBN: 2-914204-01-9



### Mona Hatoum

Ed. Conaculta / Laboratorio Arte Alameda  
Año: 2002  
76 páginas  
2000 ejemplares  
20 cm x 25 cm / color  
ISBN: 970-18-7913-9



### Fuegogratis

Jordi Colomer  
Año: 2008  
287 páginas  
21,6 x 27,2 / color  
ISBN: 978-2912132-57-4



### Le Parc Lumière

Otras Cnéticas  
Dáros-Latinoamerica AG, Zürich / Hatje Cantz  
Verlag, Ostfildern  
Año: 2005  
192 páginas  
22,5 cm x 32 cm / color  
ISBN: 3-7757-1663-7



### Eder Santos / Takahiko Limura

Ed. Conaculta / Laboratorio Arte Alameda  
Año: 2001  
32 páginas  
2000 ejemplares  
21 cm x 21 cm / bn



### Transitio 02: Fronteras

Ed. Conaculta / Cenart  
Año: 2009  
326 páginas  
840 ejemplares  
21,7 x 21,9 / color  
ISBN: 978-607-455-070-2



Inicio MUESTRA ANTERIOR MUESTRA ACTUAL ACTIVIDADES PARALELAS (READY) MEDIA SERVICIOS EDUCATIVOS CDPL SOBRE EL LAA PUBLICACIONES

Buscar palabra clave:

Todas las palabras  Cualquier palabra  Frase exacta

Ordenando: La más nuevo primero

Sólo buscar:  Artículos  Enlaces web  Contactos  Categorías  Secciones  Suscripción de noticias feeds

Buscar palabra clave arte

Total: 2 resultados encontrados.

Mostrar #

1. LAA  
(LAA/LAA)  
LABORATORIO ARTE ALAMEDA El LAA es un espacio dedicado a la exhibición, documentación, producción e investigación ...

2. consulta  
(consulta/consulta)  
... MÉXICO MÉXICO, D. F. Academia de Artes Visuales Río Sena 43, Col. Cuauhtémoc, México, D. F. <http://www.aavi.net/> Academia de San Carlos ...



## Resultados de búsqueda

Buscar palabra: 

Mantente Informado

**La Gravedad de los Asuntos**

...sivem gourdán at ames, corrodete adpocog. His Am eudcipin quam Sed ifigbov est id enim laibus ...

**Cinco Variaciones Fónicas y una Pausa**

...Arte et possentis adpocog. Quisque et sive fuidi. Quis montur neq neq ed rodmentum arte laigit ...

**Publicaciones**

...Pinto et amoniam fely, arte scdmisquamisae sapum. In vestibulum sapiam sed arco, casus lauchit mionibus ...

**MÁS**

Dirección:  
 Términos de uso  
 POLÍTICA DE PRIVACIDAD  
 Instituto Nacional de Bellas Artes  
 Secretaría de Cultura

**CONTACTO**

Dirección:  
 De Maes 87  
 Col. Centro Histórico, CDMX

Oficinas:  
 Colón #43  
 Col. Centro Histórico, CDMX

(55) 9647 5690  
 E3 info-artelameda@gmail.com

**AGRADECEMOS A**

BBVA Bancomer

Telefónica



## Bibliografía

1. Abeledo, Y. (2011). *Color theory for designers*. 1ª ed., Manila, Philipines: Yan Abeledo.
2. Ambrose, G. y Harris P. (2009). *The fundamentals of graphic design*. 1ª ed., Lausanne: AVA Publishing.
3. Boulton, M. (2009). *A practical guide to designing for the web*. 1ª ed., Penarth: Mark Boulton Design.
4. Bringhurst, R. (1997). *The elements of typographic style*. 2ª ed., USA: Hartley & Marks.
5. Casas, G. (2009). *Al Rescate de la Memoria Histórica a Través del Reportaje: El Caso de la Pinacoteca Virreinal*. México: Facultad De Ciencias Políticas Y Sociales, UNAM.
6. Covi, D. (2012). *Página Web. Una propuesta para su análisis*. Revista Mexicana de Ciencias Políticas y Sociales, UNAM. Vol. XLV (núm. 185), pp. 167-185.
7. Fraser, B. (2003). *Uso y administración del color*. 1ª ed., España: Anaya Multimedia.
8. Gomez-Palacio, B. y Vit, A. (2009). *Graphic design referenced*. 1ª ed., Massachusetts: Rockport.
9. Hassan, Y. (2004). *Diseño Web Centrado en el Usuario: Usabilidad y Arquitectura de la Información*. [Artículo]. "Hipertext.net" (núm. 2). Disponible en: <https://www.upf.edu/hipertextnet/numero-2/disenoweb.html> [Consultado el 12 de Diciembre de 2016]
10. Hembree, R. (2008). *El Diseñador Gráfico. Entender el diseño gráfico y la comunicación visual*. 1ª ed., Barcelona: Blume.
11. Itten, J (2002). *El arte del color*. 1ª ed., México: Limusa.
12. Kane, J. (2012). *Manual de tipografía*. 2ª ed., Barcelona: Gustavo Gili.
13. Kladlec, T. (2013). *Implementing responsive design*. 1ª ed., Berkeley: New Riders.

14. Krug, S. (2006). *No me hagas pensar*. 2ª ed., Madrid: Pearson Educación.
15. Madsen, R. (2016). *A short history of color theory*. [Artículo]. Programming Design Systems. Disponible en: <https://programmingdesignsystems.com/color/a-short-history-of-color-theory/index.html#a-short-history-of-color-theory-xZzRFOZ> [Consultado el 3 de Diciembre de 2016].
16. Marcotte, E. (2011). *Responsive web design*. 2ª ed. New York, New York: A book apart.
17. Medoff, N. y Kaye, B. (2013). *Electronic media*. 2ª ed., Burlington, MA: Focal Press.
18. Nielsen, J. (2012). Usability 101: Introduction to Usability. [Artículo] Nielsen Norman Group. Disponible en: <https://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability/> [Consultado el 2 de Marzo de 2017].
19. Ortiz, G. (2012). *El Significado de los Colores*. 3ª ed., México: Trillas.
20. Paris, M. (2002). *Le petit manuel de composition typographique*. 1ª ed., France: Muriel Paris.
21. Santa, J. (2014). *On Web Typography*. 1ª ed., New York: A Book Apart.
22. Toro, A. (1942). *La cántiga de las piedras*. 1ª ed., México: Editorial Patria.
23. Troncozo, A. (2010). *Diseño de sitio web para la Difusión de la Escultora Edith Pons*. México: Escuela Nacional de artes Plásticas, UNAM.
24. Velázquez, L. (2010). *El Aprendizaje en los Museos a Través del Entorno Multimedia: Un Interactivo para el Museo Laboratorio Arte Alameda*. México: Facultad de Estudios Superiores Acatlán, UNAM.
25. Vinh, K. (2010). *Ordering Disorder: Grid Principles for Web Design*. 1ª ed., Berkeley: New Riders.



