



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

*“Semillero de Creatividad: 35 años del Taller
Infantil de Artes Plásticas”: El artista visual
como diseñador de exposiciones*

TESINA

Que para optar por el Título de:

LICENCIADA EN ARTES VISUALES

PRESENTA

SOFÍA ASAI GUZMÁN

DIRECTOR DE TESINA

LIC. MANUEL GERARDO ALONSO ULLOA

CIUDAD DE MÉXICO

2022



Universidad Nacional
Autónoma de México



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.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

*“Semillero de Creatividad: 35 años del Taller
Infantil de Artes Plásticas”: El artista visual
como diseñador de exposiciones*

TESINA

Que para optar por el Título de:

LICENCIADA EN ARTES VISUALES

PRESENTA

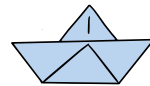
SOFÍA ASAI GUZMÁN

DIRECTOR DE TESINA

LIC. MANUEL GERARDO ALONSO ULLOA

CIUDAD DE MÉXICO

2022

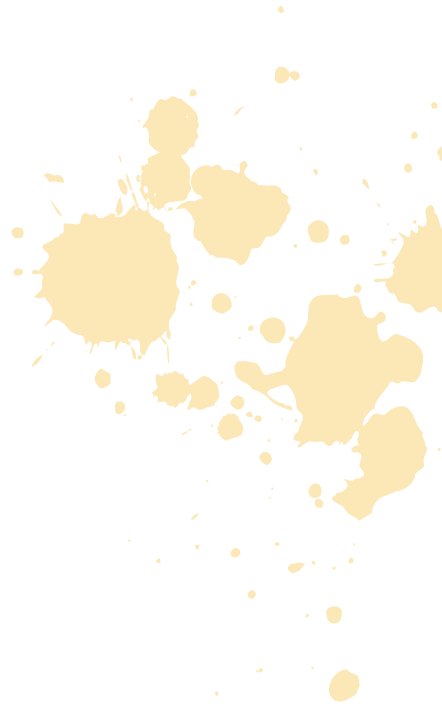


AGRADECIMIENTOS

*A mis padres
Evangelina y Miguel,
mis maestros de vida.*

*A Gerardo, por aventarme al
mar abierto y confiar en mi
capacidad de salir a flote,
gracias por creer en mí.*

*A Jimena, este proyecto tiene
nuestra esencia y nos recordé
en cada página escrita.*



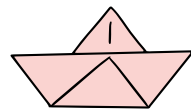
ÍNDICE

PREFACIO.....9

INTRODUCCIÓN.....11

I. LA CONFIGURACIÓN DEL PROYECTO.....15

- 1.1 El Taller Infantil de Artes Plásticas, una propuesta de exposición retrospectiva para conmemorar 35 años de trabajo en la educación visual infantil18
- 1.2 El espacio expositivo: Museo Universitario de Ciencias y Arte (MUCA) campus21
- 1.3 Los equipos de trabajo..... 28



II. EL DISEÑO.....33

- 2.1 El Diseño Conceptual..... 35
 - 2.1.1 Compendio de la exposición
 - 2.1.2 Presentación de información y contenidos
 - 2.1.3 Desglose de contenidos temáticos
 - 2.1.4 Clasificación de objetos de exhibición
 - 2.1.5 Integración de la investigación
- 2.2 El Diseño Visual..... 63
 - 2.2.1 Distribución de los elementos en el espacio expositivo
 - 2.2.2 Diseño de guion museográfico
 - 2.2.3 Propuesta de diseño museográfico

III. LA PRODUCCIÓN.....93

- 3.1 Montaje.....95
- 3.2 Inauguración108
- 3.3 Conclusiones.....111

BIBLIOGRAFÍA.....115





PREFACIO

El presente proyecto surge mediante la creación de una carpeta de trabajo donde se registró un proceso de conceptualización, investigación y diseño; generado a lo largo de tres meses para la elaboración de la exposición *Semillero de Creatividad: 35 años del Taller Infantil de Artes Plásticas*. La cual se inauguró el 25 de mayo del 2019 en el Museo Universitario de Ciencias y Arte (MUCA) campus.

En esta exposición tuve la oportunidad de participar como estudiante de octavo semestre en la asignatura *Laboratorio de Investigación-Producción II Museografía y Diseño del Entorno* donde el profesor titular Manuel Gerardo Alonso Ulloa nos invitó para colaborar como diseñadoras de exposiciones en formación, a mi compañera Jimena Arellano Rivas y a mí.

Bajo nuestra formación académica a lo largo de cuatro años en la Licenciatura de Artes Visuales se pueden concebir las habilidades que tenemos como estudiantes para desarrollar ideas abstractas y después convertirlas en representaciones visuales que pueden ser tan variadas como complejas.

Aunado a ello nuestro proceso de aprendizaje nos permite estar en constante revalorización de conocimiento que facilita la percepción de un problema, temática u organización como un todo, a la vez que se puede visualizar la interrelación entre sus partes.

Mediante este proyecto propongo dar una nueva mirada del artista visual como un agente capaz de desenvolverse de manera simultánea en otras disciplinas, que propone tanto investigaciones escritas como distintos tipos de representación visual para la elaboración de proyectos académicos con potencial transformación en proyectos profesionales.

INTRODUCCIÓN

“El primer paso para convertirse en diseñador de exposiciones es conocer el proceso de diseño”.¹



Fotografía. Planos de montaje.

El diseño de exposiciones es una planificación de espacios interpretativos mediante un trabajo interconectado donde existe un proceso dialéctico entre lo conceptual y lo visual para transmitir determinada información con claridad.

Éste incluye la colaboración de profesionistas de distintas disciplinas que se organizan mediante áreas de trabajo como: Gestión y Organización, Investigación y/o Curaduría, Diseño Museográfico, Conservación, Técnicos de Montaje, entre otros. Las áreas trabajan de manera simultánea para tener resultados colectivos y cooperativos. “El diseño es el arte de resolver problemas que afectan a toda la exposición”.² Por lo tanto, la formación del diseñador de exposiciones estará vinculada a prácticas multidisciplinares y trabajo en equipo. Además de contar con habilidades relacionadas a la capacidad de interpretación de conceptos y del espacio.

El proyecto que expongo está narrado entorno a mi experiencia académica y profesional como diseñadora de exposiciones bajo la formación de artista visual, donde mostraré mi participación y coordinación en diferentes actividades que se dieron a lo largo de los meses para la elaboración de la exposición.

¹Palm, Locker, Diseño de Exposiciones (Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 2011), 36.

²Luis Alonso Fernández e Isabel García Fernández, Diseño de Exposiciones: Concepto, instalación y montaje (Madrid: Alianza, Forma, 2017), 88.

Un aspecto importante a señalar es que las actividades donde participé en su mayoría se realizaron de manera simultánea, como lo mencionaba anteriormente, el diseño de exposiciones es un proceso continuo de retroalimentación donde se generan diálogos que se esbozan, cuestionan, construyen y descartan las veces que sean necesarias hasta llegar a una propuesta final.

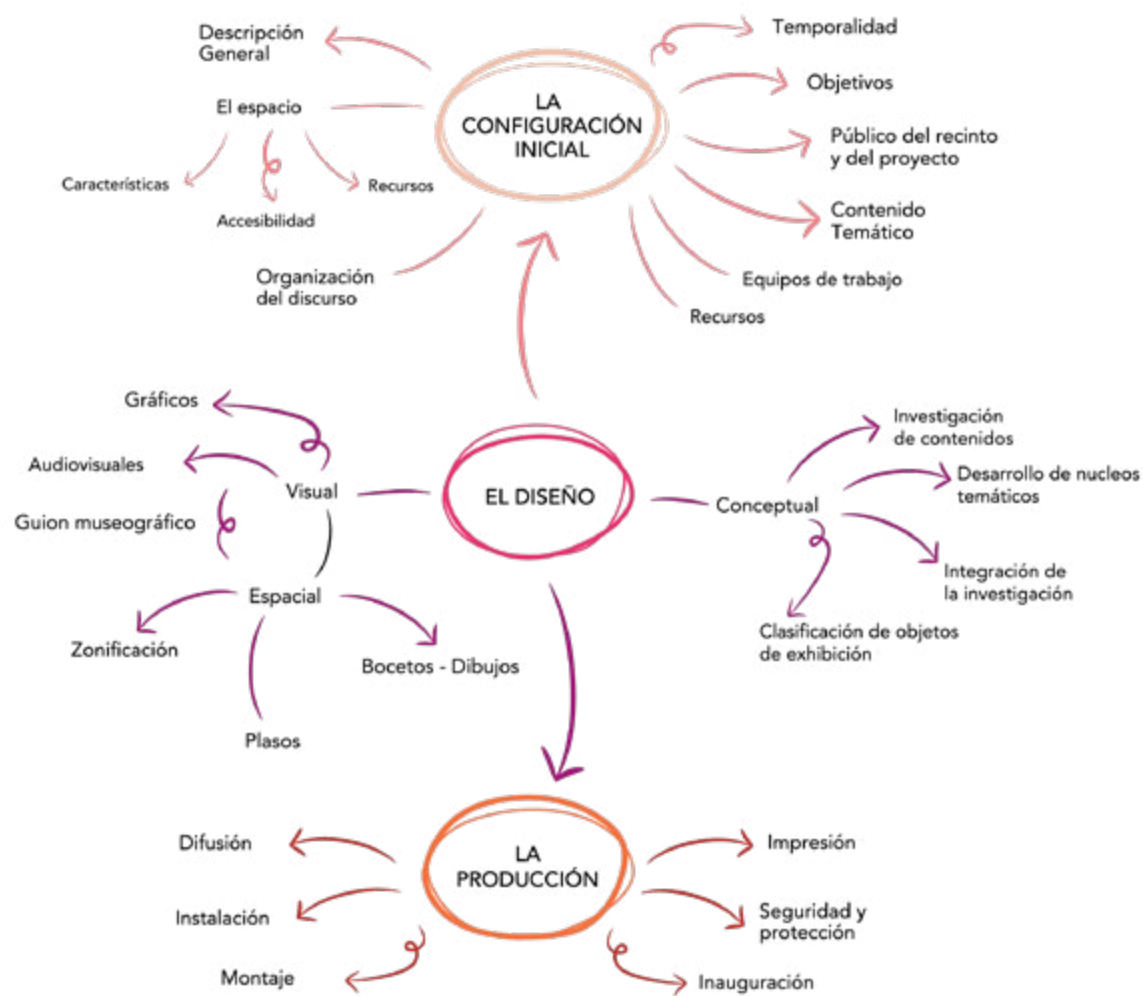


Figura 1. Mapa conceptual de los tres momentos clave para el desarrollo del proyecto expositivo *Semillero de Creatividad: 35 Años del Taller Infantil de Artes Plásticas*.

Sin embargo, es necesaria una organización que permita el desenvolvimiento concreto de un proyecto expositivo, así como la explicación del mismo. Para el proyecto *Semillero de Creatividad: 35 años del Taller Infantil de Artes Plásticas* propongo un esquema que consta de tres momentos clave para el desarrollo de la exposición.³

Primero, hablaré de *La Configuración del Proyecto* donde se abordan aspectos generales como las limitaciones y posibilidades que ofrece el proyecto, así como elementos relacionados a la creación de objetivos, definición de público y temporalidad de la exposición. Bajo este análisis se crean las bases que permitirán el desarrollo del diseño de la exposición y la optimización de los tiempos de trabajo para las diferentes áreas participantes.

El Diseño es el segundo momento clave y lo divido en dos ramas: Conceptual y Visual. En la primera explicaré el proceso de conceptualización a través de la exposición e integración de ideas mediante herramientas gráficas y la creación de una serie de documentos que permiten la composición del argumento central y el discurso narrativo para la exposición.

Mientras que, para el Diseño Visual abordaré el proceso de convertir estas ideas y conceptos en propuestas bidimensionales y tridimensionales que permitirán compartir la propuesta expositiva. Finalmente, el tercer momento lo defino como La Producción y este se muestra como el resultado práctico de todo el proceso donde La Configuración del Proyecto y el Diseño se consolidan al verse reflejados en el espacio expositivo, con el fin de hacer inteligible y accesible el contenido a los visitantes.

³ Me basé al tomar como referencias a cinco diferentes autores que bajo su experiencia profesional dividen en etapas o fases la construcción y desarrollo de una exposición. Luis Alonso Fernández e Isabel García Fernández, *Diseño de Exposiciones: Concepto, instalación y montaje* (Madrid: Alianza, Forma, 2017), Germán Rostán Robledo, <<Guía de Museografía>> (tesis de licenciatura, Universidad Nacional Autónoma de México, 2013), Palm, Locker, *Diseño de Exposiciones* (Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 2011), Ulrich Schwarz y Aurelia Bertron, *Designing Exhibitions* (Switzerland: Birkhäuser, 2006), Ofelia Martínez García, Gerardo Portillo Ortiz y Manuel López Monroy, *La comunicación visual en museos y exposiciones...*

I

LA CONFIGURACIÓN DEL PROYECTO



“En el Museo, la exposición es el resultado de un proceso creativo de múltiples fases destinadas a solucionar problemas prácticos”.⁴

La Configuración del Proyecto es la base que permitirá el diseño integral de la exposición. La importancia de este primer momento radica en examinar y concretar las pautas que darán certeza a la hora desarrollar la exposición, al mismo tiempo que se forman las áreas de trabajo cuyo objetivo común es la colaboración de manera cooperativa y simultánea.

En esta primera parte mi participación como artista visual en el diseño de exposiciones se relacionó con un proceso de análisis e investigación para la formación de la tematización. Esto fue mediante la formulación de una serie de preguntas que nos ayudaron a conocer y definir aspectos como: la finalidad, el espacio expositivo, el público meta, el objetivo general, la temporalidad y los recursos disponibles para realizar el proyecto.

De igual forma las primeras semanas donde se empezó a formular el plan de trabajo, me permitieron conocer a los estudiantes, docentes y especialistas con los que tendría la oportunidad de colaborar para esta exposición.

1.1 El Taller Infantil de Artes Plásticas, una propuesta de exposición retrospectiva para conmemorar 35 años de trabajo en la educación visual infantil

El Taller Infantil de Artes Plásticas (TIAP) abrió sus puertas el 21 de mayo de 1983. En ese momento, el Mtro. Gerardo Portillo Ortiz, director de la ENAP, hoy FAD, es quien lo funda y nombra como coordinadora del programa a la Mtra. Evencia Madrid Montes, actividad que ha realizado hasta la fecha presente.

El taller surge como uno de los primeros programas de educación estética infantil en el país. Su finalidad es promover el quehacer plástico y visual para niñas y niños de 5 a 12 años de edad, así como brindar atención a infantes de diversos medios económicos y sociales contribuyendo en su desarrollo integral. Algunos de los principales objetivos son:

- Estimular y desarrollar en el niño un gusto estético, sus habilidades y capacidades artísticas.
- Incorporar a los alumnos de la FAD al proyecto de formación de personal docente por medio de la experiencia como asesor (docente) del TIAP.⁵

Dentro de sus cursos se han enseñado técnicas correspondientes a las ramas de las Artes Visuales como: Grabado, Modelado, Serigrafía, Fotografía, Pintura, Origami y Gran Formato. Aunado a ello, con el paso de los años, la constante renovación de los cursos ha permitido la implementación de innovadores recursos pedagógicos y disciplinas que contribuyen a una mayor apreciación y expresión visual como, por ejemplo: los programas de lectura, cine y animación.

⁵ <<Objetivos del TIAP>>, Facultad de Artes y Diseño, acceso el 15 de marzo de 2020, <http://www.fad.unam.mx/tiap/objetivos.php>.

Desde su creación, el taller ha estado en el Programa de Iniciación Temprana a la Docencia e Investigación, donde los estudiantes realizan su servicio social y se capacitan mediante su participación en cursos de formación de asesores de acorde a las artes visuales y la psicología infantil.

La labor que los estudiantes y profesores han realizado con las diferentes generaciones de infantes en el plantel Xochimilco, generó nuevas propuestas y programas en otras sedes y estados de la República Mexicana. Es durante el periodo del Dr. Daniel Manzano Águila, director de la Facultad, quien autoriza a la Mtra. Evencia Madrid Montes, que el taller infantil se traslade a la sede Taxco ubicada en la Ex -hacienda del Chorrillo. Lo que comenzó como un curso de TIAP Xochimilco llevado a Taxco, dio como resultado la fundación de la sede TIAP Taxco, gracias a la aceptación y eficiencia entre la comunidad de infantes y padres de familia.

Durante más de 3 décadas el TIAP ha exhibido los trabajos infantiles en diferentes locaciones entre ellas: La Academia de San Carlos, La Facultad de Artes y Diseño en las galerías Luis Nishizawa y Antonio Ramírez, El Museo de Culturas Populares, La Benemérita Escuela Nacional de Maestros, así como en diferentes ciudades como: en la Universidad Complutense de la Facultad de Bellas Artes en Madrid y en la galería Children's Gallery en Los Ángeles.

*"A lo largo del tiempo el TIAP ha atendido a más de 12,000 niños dentro y fuera de la escuela. A la par ha formado a más de 700 alumnos de las diversas licenciaturas de nuestra institución, como asesores del Taller infantil."*⁶

⁶ <<Números-TIAP>>, Facultad de Artes y Diseño, acceso el 15 de marzo de 2020, <http://www.fad.unam.mx/tiap/objetivos.php>.

El recuento de las décadas impulsó a reconocer a todos aquellos entusiastas y propositivos coordinadores, asesores y directivos que han aportado su conocimiento y voluntad al sostenimiento de este proyecto de iniciación a las artes.

Es por ello que mediante la Dirección General de la Facultad, la Secretaría de Planeación y Vinculación de la Dirección y la Coordinación del Taller Infantil de Artes Plásticas se planteó la necesidad de realizar una exposición que permitiera mostrar el transitar a lo largo de los años donde el TIAP ha transformado y ha sido testigo del crecimiento académico-profesional de los estudiantes el cual se hace presente por un lado en una amplia historia y por el otro, en la importante producción visual infantil que abarca más de 2,000 trabajos bidimensionales.

La labor realizada dentro del TIAP tendría que verse reflejada en una exposición retrospectiva que permitiera un diálogo entre las historias de los participantes y las transformaciones e innovaciones en la educación visual infantil, así como los nuevos proyectos que han surgido inspirados por éste, las miras al futuro y su relevancia en nuestra sociedad contemporánea.



Fotografías del TIAP. <<La historia del taller >>, Facultad de Artes y Diseño, acceso el 15 de marzo de 2020, <http://www.fad.unam.mx/tiap/historia.php>.

1.2 El espacio expositivo: Museo Universitario de Ciencias y Arte (MUCA) campus



El espacio es de los elementos más determinantes en una exposición ya que en él se generan experiencias sensoriales mediante diferentes tipos de recursos museográficos que permiten mostrar un tema y/u objetos de exhibición en particular. El Museo Universitario de Ciencias y Arte (MUCA) campus inició su labor en 1960 y se enfoca en la difusión de la cultura al ser este una dependencia de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM).

En la actualidad la misión y visión de MUCA campus, engloba un espacio museístico abierto a prácticas dinámicas y multidisciplinarias manteniendo una conexión con el quehacer universitario. Las líneas curatoriales⁷ que dirigen las narrativas son:

1. Arte Contemporáneo / Intervención del espacio
2. La UNAM como imagen institucional
3. Arte y Ciencia
4. Quehacer universitario
5. Vinculación Internacional
6. Aula de experimentación museológica

El museo, aunque no incluye una colección permanente posee la apertura a diferentes variantes de propuestas que engloben tanto al arte como a las ciencias y humanidades. El área cuenta con 5 características fundamentales las cuales son: ubicación, dimensión, iluminación, circulación y materiales estructurales.

⁷Misión y Visión, <<MUCA campus>>, acceso el 10 de marzo de 2020, <https://muca.unam.mx/misionvision.html>.

Por esta razón conocer al tipo de público que recibe el museo es esencial para el planteamiento y diseño de objetivos en una exposición. El MUCA recibe a personas en su mayoría de la Ciudad de México que cuentan en promedio con una educación de nivel medio a superior, gente joven, en general estudiantes universitarios. En entrevista con Germán Rostan Robledo Diseñador Industrial y Museógrafo del MUCA, comenta que la mayoría de las visitas no son planeadas. Es decir, son personas que al encontrarse en los alrededores de Ciudad Universitaria deciden explorar el recinto sin muchas veces saber cuál es la exposición que está exhibida en ese momento.⁹

Lo que resulta en algo interesante pues con el paso de los años se han dado cuenta que los visitantes lo que buscan es pasar un tiempo, un momento dentro del espacio.

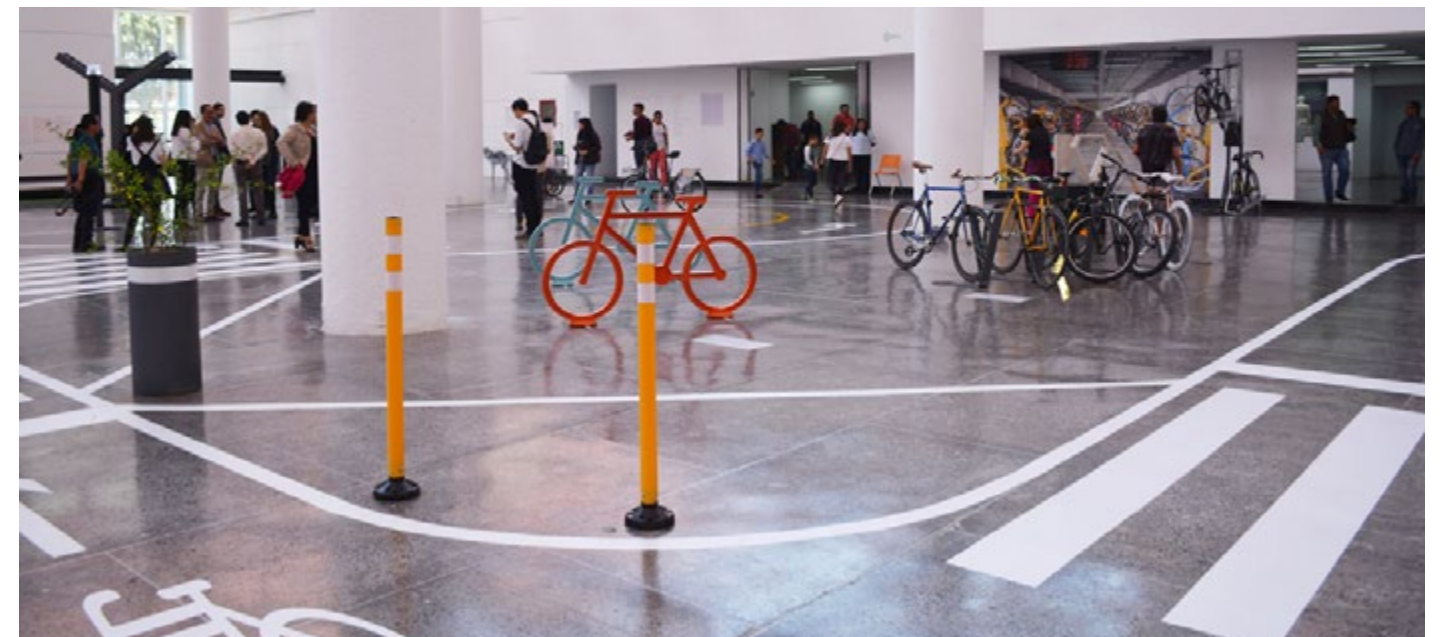
Este museo se propone como un lugar de asimilación, interpretación y conversación. Se generan así, ambientes donde la gente pueda estar. Bajo mi perspectiva esta es la principal razón por la cual el MUCA se convierte en el lugar ideal para el proyecto expositivo del TIAP. Al ser un recinto que permite la experimentación curatorial, museográfica, pero sobre todo sugiere espacios de reflexión, descanso y apropiación.

Esta apertura dio lugar a que se propusiera dar vida al Taller Infantil de Artes Plásticas mediante su traslado de manera itinerante al interior del recinto con la implementación de diferentes cursos relacionados a las artes visuales, así como una zona de lectura y descanso. Esto permitió en primer lugar una aproximación del visitante a las prácticas visuales, así como a la reflexión y reinterpretación del espacio.

⁹Germán, Rostan (Diseñador Industrial y Museógrafo del MUCA), en entrevista con Sofía Asai, 2 de julio de 2020, Vía Zoom.

Los objetivos del MUCA y los objetivos de la propuesta expositiva del TIAP coincidieron también desde el aspecto institucional ya que la naturaleza del proyecto nace desde el quehacer universitario el cual se ve reflejado en la participación activa tanto de alumnos como de docentes de la Facultad de Artes y Diseño.

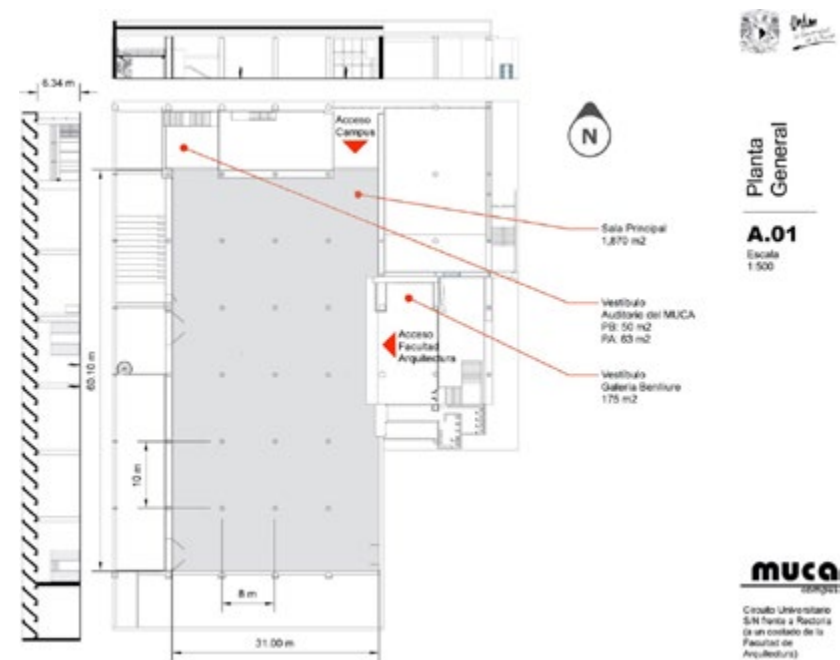
La primera vez que visité el MUCA, se exhibía la exposición *De todos, para todos. Diseño y espacio público en la Ciudad de México* inaugurada en el año 2018. La impresión que tuve al ingresar al recinto fue de una profundidad visual que se refuerza tanto con el color blanco característico que rodea el espacio, como con la iluminación natural propiciada por diversas ventanas dientes de sierra situadas en la parte superior del área. La museografía de esa exposición en particular invitaba al visitante a recorrer de manera libre el sitio. Lo que sentí efectivamente fue la necesidad de explorar y transitar la instalación que reflejaba la construcción social de la ciudad a través de diferentes características sociales, políticas y urbanas.



Fotografías de exposición *De todos, para todos. Diseño y espacio público en la Ciudad de México*. <<Archivo de Exposiciones>>, MUCA campus, acceso el 10 de marzo de 2020, <https://muca.unam.mx/archivo>.

Esta experiencia la comparto para señalar la estrecha relación entre las dimensiones de un espacio que permiten cierta circulación, así como la importancia de la iluminación generadora de atmósferas todo acoplado de manera equilibrada con el discurso museográfico que se quiera exponer.

El espacio que comprende los 1870 m² con una altura de 6.30 m nos permitiría en nuestro diseño, jugar con las perspectivas visuales y con la profundidad espacial. También el museo cuenta con un mobiliario que incluye mamparas, soportes, vitrinas y bases entre otros, el cual estuvo disponible para nuestra propuesta expositiva.



Plano arquitectónico. <<Contacto>>, MUCA campus, acceso el 10 de marzo de 2020, <https://muca.unam.mx/contacto.html>.

Tuvimos diferentes retos a la hora de generar el diseño museográfico, sin embargo, esto se pudo resolver gracias a una planificación que involucra el diálogo entre, los contenidos temáticos, los recursos educativos, el espacio y un recorrido que permitiera al visitante generar conexiones y experiencias entre estos elementos y los objetos de exhibición. La coordinación MUCA está dirigida por la Mtra. Paola Esquivel Silva Jefa Exposiciones y por el Lic. Germán Rostan Robledo, Jefe de Museografía. Ellos se desempeñaron en este proyecto; en primera instancia como comunicadores por medio de su experiencia en referencia al uso del espacio, y también como facilitadores en la organización y coordinación de las actividades, así como de medidas de seguridad y mantenimiento dentro del recinto. Fueron el enlace clave entre el MUCA y la FAD.



Fotografía. Del Lic. Germán Rostan Robledo, en plática con el equipo de Museos y Museos y con el equipo de museografía.

1.3. Los equipos de trabajo

La planeación de una exposición se realiza mediante un grupo de profesionales de diversas disciplinas, cada una con el objetivo general de concretar los resultados deseados del proyecto y con objetivos específicos exclusivos de cada departamento. Es importante mencionar que las áreas trabajan de manera horizontal, es decir se complementan de manera simultánea y enriquecen de diferente forma el proyecto expositivo.

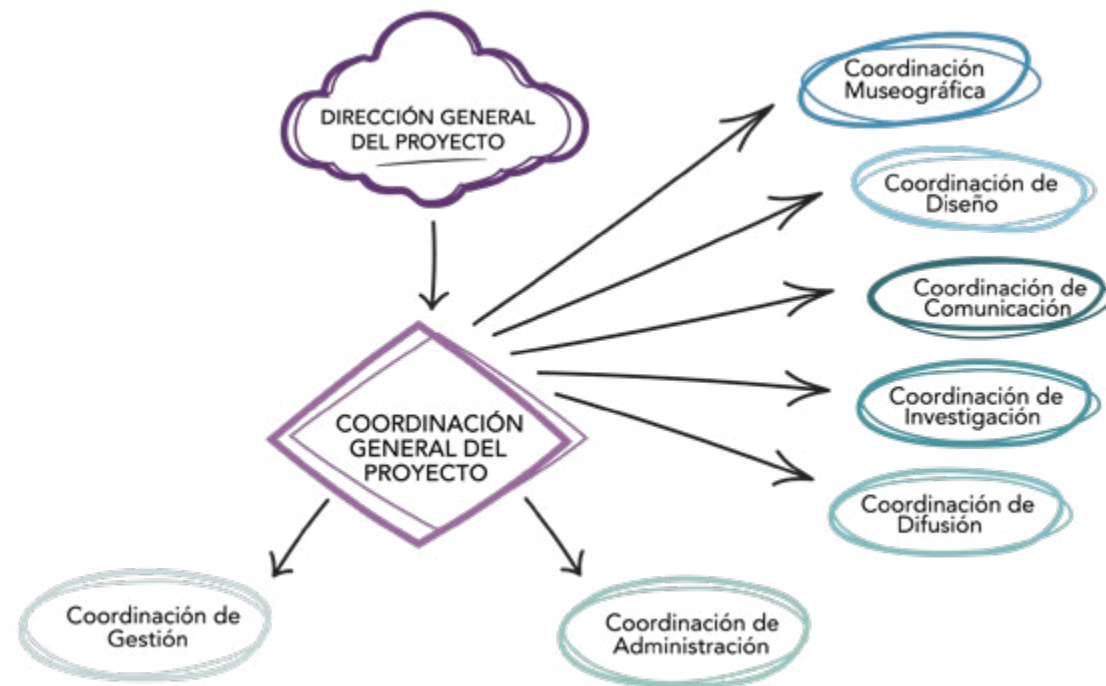


Figura 2. Esquema de la organización general por coordinaciones para el proyecto expositivo Semillero de Creatividad: 35 Años del Taller Infantil de Artes Plásticas.

Es un proceso que se genera por medio de conexiones que permitan el total entendimiento de su finalidad e intención. Para este proyecto propongo la organización general por medio de coordinaciones que se dividen a su vez en áreas de trabajo, las cuales son:

- Área de Dirección y Gestión: Encargada de la centralización del proyecto, se relaciona con la institución organizadora, lleva a cabo la administración y gestión necesaria para la realización del proyecto, así como la interlocución continua con las otras áreas de trabajo. Como representantes de esta área tuvimos en Dirección General del Proyecto al Dr. Gerardo García Luna Martínez, director de nuestra Facultad. Como Coordinador General al Lic. Francisco Javier Martínez Ramírez.

Es importante mencionar la colaboración del Consejo Consultivo del MUCA que tenía en ese momento como presidente al Mtro. Marcos Mazari Hiriart.

- Área de Investigación y/o Curaduría: Encargada de la recopilación, selección y organización de los temas u objetos de exhibición. En esta área se formulan los contenidos temáticos y el discurso narrativo de la exposición. Como representantes de esta área tuvimos a la Mtra. Evencia Madrid Montes, al Mtro. Jorge Alberto Sosa Espejo y al coordinador de Nómada Daniel González Maraver.
- Área de Diseño Museográfico: Encargada de diseñar el contenido comunicativo en el espacio de exhibición. Este equipo se concentra en desarrollar el diálogo entre el proceso conceptual y el visual. El coordinador museográfico fue el profesor Manuel Gerardo Alonso Ulloa y la coordinadora de diseño gráfico fue la Mtra. Karina Díaz Barriga Morales. Más adelante cuando me refiera a nuestro equipo de trabajo, estaré hablando en específico del Área de Diseño Museográfico ya que en ésta fue donde me desenvolví a lo largo del proyecto.

- Área de Comunicación y Medios: Encargada de difundir al público los contenidos, programas educativos y servicios que brinda la exposición. A través de diferentes estrategias comunicativas. Las representantes de esta área fueron la Mtra. Karla Rodríguez Hamilton y la Lic. Carolina Calzada Espinosa.

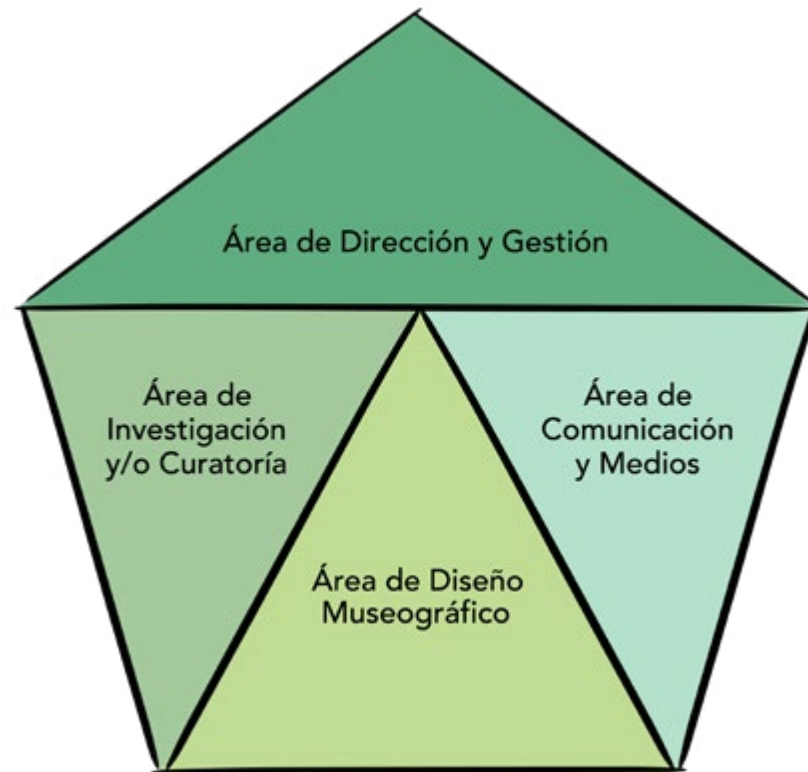


Figura 3. Esquema de representación de las áreas de trabajo mediante una organización dialógica y coordinada.



Fotografía. Sesión de trabajo con el Área de Comunicación y Medios y el Área de Investigación y/o Curaduría.

II

EL DISEÑO



2.1 El Diseño Conceptual

“ Los diseñadores de exposiciones deben tener curiosidad por todo y, en particular, por la idea de la tematización, que a menudo se considera como el “gancho” interpretativo a partir del cual se desarrolla el discurso.”¹⁰

El Diseño Conceptual comprende el momento donde se analizan y desarrollan las ideas necesarias para consolidar el discurso narrativo¹¹ que tiene como finalidad saber qué tipo de relación se establecerá entre la exposición y su público.

Esto lo realizamos mediante un proceso de conceptualización¹² donde determinamos elementos de manera abstracta y mental para posteriormente representarlos con el uso de organizadores gráficos¹³ que fueron herramientas útiles para llegar a una propuesta y exponerla a todos los participantes del proyecto.

La formación que tenemos como artistas visuales nos facilita este proceso de conceptualizar información a partir de la experiencia o comprensión consciente y después proyectarla para generar diseños visuales de lenguaje escrito o representacional como pueden ser el uso de bocetos análogos o digitales.

¹⁰ Locker, Diseño..., 006.

¹¹ El argumento central del proyecto se desarrolla para dar lugar al discurso narrativo que está conformado por una investigación previa y justificación de los contenidos el cual lleva un orden secuencial.

¹² La conceptualización es una perspectiva abstracta y simplificada del conocimiento que tenemos del mundo y que por cualquier razón queremos representar.

¹³ Un organizador gráfico es una representación visual de conocimientos que presenta información rescatando aspectos importantes de un concepto o materia dentro de un esquema como: lluvia de ideas, mapas mentales, mapas conceptuales, esquemas y redes semánticas.

2.1.1 Compendio de la exposición



Una exposición nace de la idea de querer contar una historia a través de un espacio tridimensional, para que esta idea crezca y tenga buenas bases se necesita de un compendio o guion conocido en inglés como *exhibition brief*¹⁴ el cual permite la organización necesaria para lograr los resultados esperados.

Para diseñar un espacio expositivo es importante comprender en primera instancia qué tipo de contenido se tiene y qué tipo de experiencia se ofrecerá al visitante. “En general el *exhibition brief* ofrece un enfoque sistemático y metódico que ayuda a la solución de cualquier problema”.¹⁵

El compendio de la exposición puede variar con respecto a la naturaleza del proyecto y a las necesidades del cliente, sin embargo, se necesitan de ciertos elementos fundamentales para la formación de este documento que será el pilar en la elaboración y concreción de nuestro proyecto. Entre esos elementos tenemos:

- Título
- Objetivos
- Contenido
- Público o audiencia
- Temporalidad
- Localización
- Accesibilidad
- Recursos económicos y regulaciones

¹⁴ Es un elemento instructivo que sirve como punto de partida para la elaboración de un proyecto. Se presenta a manera de documento donde se exponen los detalles a realizar de manera breve y resumida.

¹⁵ Fernández y Fernández, op. Cit., p. 79

El guion que realizamos se trabajó mediante la colaboración con el Área de Investigación y/o Curaduría que nos proporcionó el objetivo general, los antecedentes y el argumento central de la exposición. El Área de Coordinación y Gestión definió el cronograma general donde se establecieron fechas de montaje, inauguración, tiempo de exhibición y desmontaje. Nuestra área de trabajo se encargó de analizar y definir el espacio, el público y desarrollar el contenido temático, así como la primera propuesta de recursos museográficos.

La definición del espacio y público para este proyecto se consolidan en un aspecto esencial y es que el MUCA permite la experimentación curatorial y museográfica lo que dio lugar a la activación del recinto por medio de talleres que propiciaron el acercamiento de un público meta joven que incluiría también a estudiantes de la Facultad de Artes y Diseño y a la comunidad universitaria en general. Al mismo tiempo el quehacer universitario se vería reflejado en la participación de alumnos y docentes en pro de la educación visual infantil la cual se representó con la exhibición de trabajos de niños y niñas a lo largo de 35 años.

Para la realización del contenido temático tuvimos que considerar primero el argumento central de la exposición que fue, el plantear una temática capaz de generar un diálogo entre las historias de los participantes del taller y las transformaciones e innovaciones en la educación visual infantil, así como los nuevos proyectos que han surgido inspirados por éste, las miras al futuro y su relevancia en nuestra sociedad contemporánea.

Mediante este argumento pudimos empezar a crear un discurso narrativo al mismo tiempo que se desglosaban los contenidos temáticos. El discurso que fue tomando forma, con el paso de las semanas tuvo como objetivo, lograr un vínculo entre la exhibición de todos los elementos y la activación del recinto mediante los talleres. Esto, para promover al visitante la generación de significados personales a través de sus conocimientos previos y de su participación dentro del espacio para fomentar el aprendizaje a través de la experiencia.

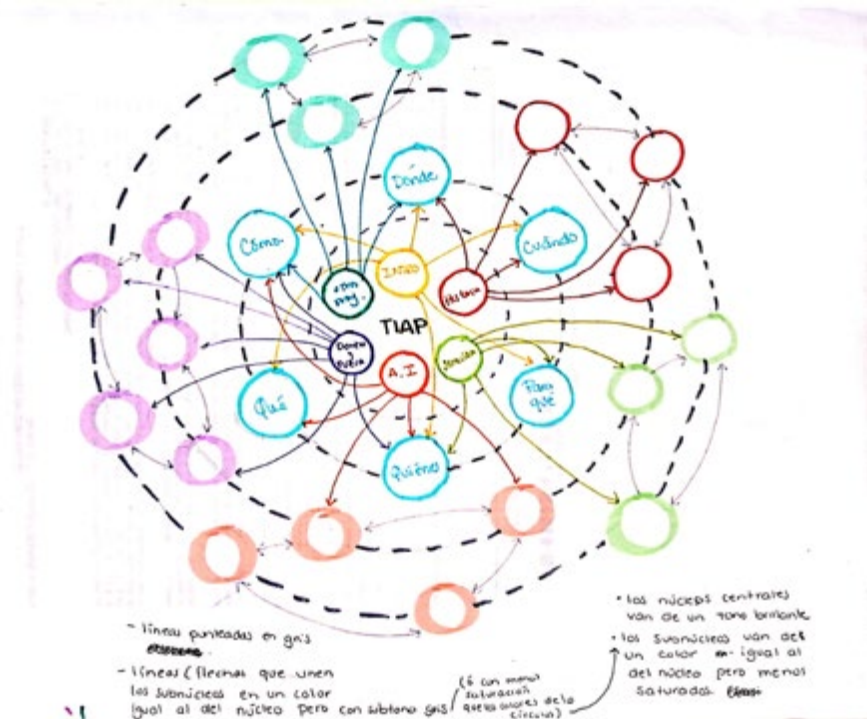
De acuerdo a las necesidades del proyecto planteamos seis núcleos temáticos. Los títulos que menciono a continuación se modificaron para el diseño final.

El primero *Introducción* muestra las características y datos generales del taller, mediante un breve resumen de su historia a lo largo de los años. El segundo *Historia* brinda la información acerca de los docentes a través de los años mediante archivos, registros fotográficos y de video que documentan la labor estudiantil y docente que ha formado el programa. En el tercer núcleo *Semillero de Creatividad* se señala la importancia del programa como herramienta de formación humana y profesional, es en este núcleo donde se muestra el trabajo realizado por edades de los niños y niñas que conforman el taller. En el cuarto *Proceso Plástico Infantil* se exponen las técnicas que se han practicado dentro del taller y su organización interna. El quinto núcleo *El TIAP dentro y fuera de la FAD* expone información acerca de las sedes del taller, así como el trabajo y exposiciones realizadas en diferentes estados de la República Mexicana.

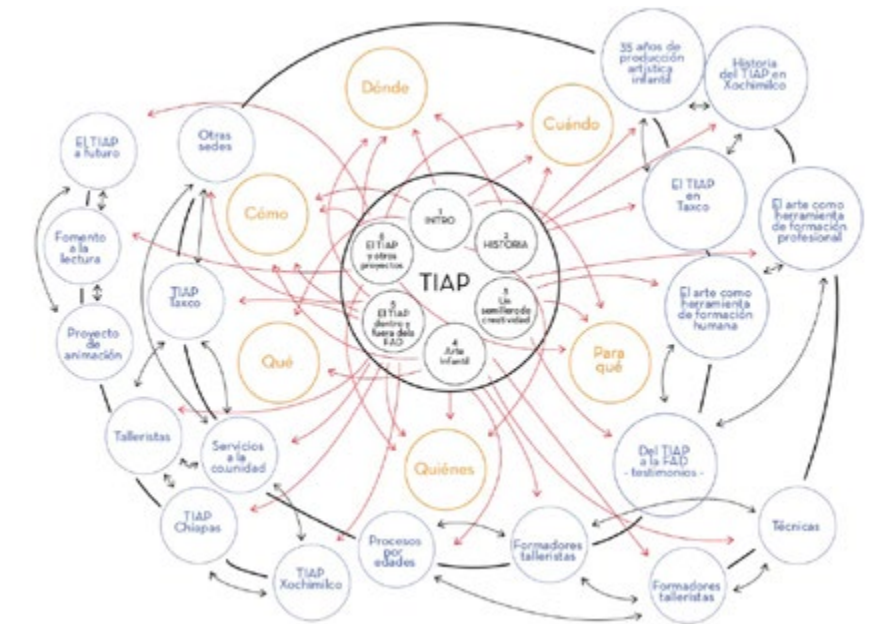
Finalmente, el sexto *El TIAP a Futuro* señala las nuevas propuestas dentro de la educación visual infantil, así como los proyectos a futuro del taller. En el contenido también se consideraron las actividades que tendrían lugar en la exposición como lo fue el ciclo de animación, los talleres y la zona de lectura.

Una vez definidos los núcleos, diseñamos un esquema conceptual que nos permitió desglosar por medio de preguntas, los temas y subtemas, así como las conexiones que se generarían entre cada uno. Este esquema también nos permitió explicarle al resto de las áreas cuál sería la estructura general de los contenidos temáticos.

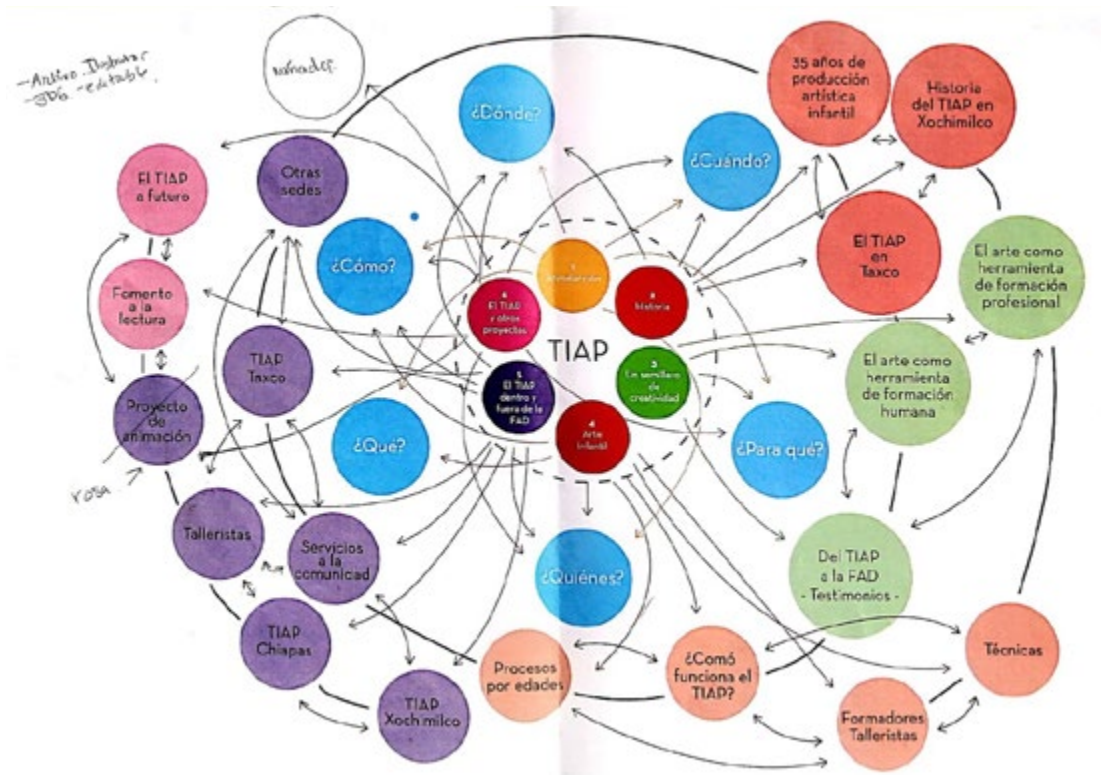
Para poder llegar a un diseño final elaborado con la ayuda del Centro de Diseño, Consultoría, Producción e Impresión, mi compañera Jimena Arellano Rivas y yo creamos una serie de bocetos a mano que se fueron transformando para tener un diseño digital que a su vez pasó por algunas correcciones hasta tener el resultado final esperado.



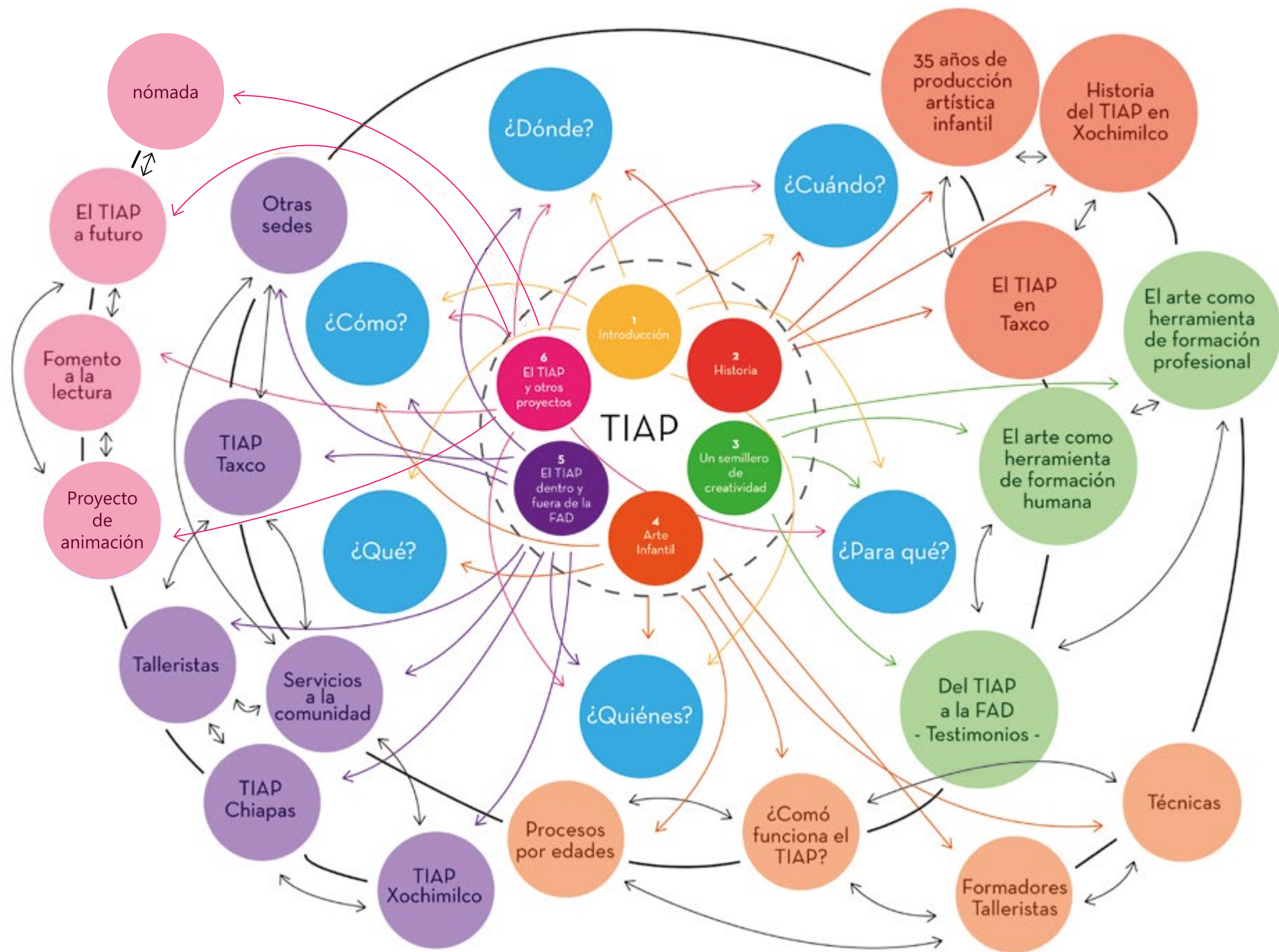
Esquema conceptual 1. Boceto a mano que explica el flujo y desarrollo de los núcleos temáticos.



Esquema conceptual 2. Digitalización del boceto con la ayuda del Centro de Diseño. En éste se visualiza la estructura general del orden propuesto de los núcleos temáticos.



Esquema conceptual 3. Boceto digital con elección de los colores para cada núcleo temático y correcciones de contenido.



Esquema conceptual 4. Diseño final de núcleos temáticos.

Después de haber definido los núcleos temáticos, trabajamos en la selección de los recursos museográficos que usaríamos para el diseño. Tomamos en cuenta aspectos espaciales que incluyen las dimensiones, la iluminación, los materiales y la lista de mobiliario disponible para nuestro proyecto que nos compartió la coordinación del MUCA. Ésta incluye elementos como: mamparas, muros móviles, vitrinas, bases entre otros. Los recursos que se plantearon en un inicio fueron:

- Cedularios
- Capelos
- Vitrinas
- Infografías
- Línea del tiempo
- Frases
- Recorte de vinil en piso
- Pendones
- Videos de entrevistas
- Mamparas móviles
- Mamparas suspendidas
- Área de lectura con libreros y asientos

Estos se fueron modificando con relación a las nuevas necesidades que requería el diseño y con los recursos para su elaboración.

A la par que se realizaban estos pasos tomamos como referencia el cronograma establecido por el Área de Coordinación y Gestión para formular una ruta crítica¹⁶ y crear una gráfica de Gantt¹⁷ que son instrumentos esenciales para la organización de todo el proyecto, donde se consideraron las áreas de trabajo, así como el tiempo de entregas que cada equipo tendría para entregar avances. Utilizar estas herramientas permitió generar un plan definido y a la vez flexible, con el fin de adecuar los cambios que se produjeron a lo largo del diseño.

¹⁶ La **ruta crítica** consiste en la secuencia de actividades interdependientes y, a su vez, en el camino más largo desde el comienzo del proyecto hasta el final.

¹⁷ El **diagrama o gráfica de Gantt** es una herramienta que se emplea para planificar y programar tareas a lo largo de un período determinado de tiempo. Gracias a una fácil y cómoda visualización de las acciones a realizar, permite realizar el seguimiento y control del progreso de cada una de las etapas de un proyecto.

Estos documentos fueron gestionados y renovados a lo largo de los meses de trabajo por mi compañera Jimena Arellano Rivas.

RUTA CRÍTICA

TÍTULO DE EXPOSICIÓN: MEMORIAS DEL TIAP: A 35 AÑOS DEL TALLER INFANTIL DE ARTES PLÁSTICAS

TIEMPO DE EXPOSICIÓN: TEMPORAL (25 DE MAYO- 28 JUNIO 2019)

CURADURÍA	INVESTIGACIÓN	MUSEOGRAFÍA	DISEÑO	GESTIÓN	COMUNICACIÓN Y MEDIOS
<ul style="list-style-type: none"> • Propuesta curatorial Organización de núcleos temáticos Desarrollo de subtemas Presentación del proyecto • Guion Temático Justificación Objetivos: general y específico Marco teórico Núcleos Diagrama Público meta • Lista de obra Selección de lista de obra basada en la propuesta de la Mtra Evencia • Contenidos Resúmenes de información Selección de contenidos por núcleo Selección de información Acomodo de la información por núcleo 	<ul style="list-style-type: none"> • Núcleos y subtemas Investigación de información para cada núcleo temático • Redacción de cedulario Cédula Introdutoria Cédulas temáticas Cédulas de pie de objeto Corrección de estilo • Entrevistas Entrevistas a ex alumnos del TIAP Entrevistas a profesores y asesores • Recopilación de imágenes Fotografías e imágenes que ilustren los temas de cada núcleo • Recopilación de material expositivo Obras, trabajos y objetos que ilustren los temas de cada núcleo 	<ul style="list-style-type: none"> • Recursos Definición de recursos museográficos Propuesta de materiales Paleta de color • Maqueta Modelo de núcleo temático Maqueta 3D • Guion museográfico Temas Subtemas Imágenes Medidas Materiales • Recorrido Zonificación Diseño de recorrido • Línea del tiempo Desarrollo y propuesta • Diseño de espacios Espacio lúdico Zona de lectura 	<ul style="list-style-type: none"> • Diseño Identidad Cedulario (c. introductoria, c. temáticas, c. pie de objeto) Infografías Línea del tiempo Mapa Pendones Publicaciones web • Impresión Cedulario (c. introductoria, c. temáticas, c. pie de objeto) Frases en recorte de vinil Infografías Línea del tiempo Mapa Pendones Folletos Carteles de difusión Invitaciones 	<ul style="list-style-type: none"> • Vinculación Datos de contacto de los participantes Contacto con los participantes • Registro de actividades Agenda Registro de sesiones • Programación Diagrama de Gantt Ruta crítica Lista de actividades Cronograma Recopilación de información para enviar al equipo de diseño Lista de créditos Lista de agradecimientos 	<ul style="list-style-type: none"> • Multimedia Entrevistas Animaciones Videos • Difusión Eventos Promoción Servicios Web • Programación de actividades Ciclo de animación Talleres • Publicaciones

Ruta crítica. Diseño de tareas por áreas de trabajo.

MEMORIAS DEL

TIAP



→ Conexión completa del párrafo

El espacio

Sede Museo Universitario de Ciencias y Arte (MUCA)

El Museo Universitario de Ciencias y Arte (MUCA) es un recinto que brinda las características necesarias para realizar la exposición retrospectiva del TIAP ya que el espacio permite la experimentación y la libertad tanto curatorial como museográfica pues dentro de su misión y visión comprende el apoyo a la exhibición del quehacer universitario el cual se ve reflejado en el trabajo de todos los participantes que conforman el Taller.





Sobre el público

- Nos dirigimos a un público familiar que pueda interesarse en las prácticas artísticas que se imparten en el TIAP.
- Deseamos captar el interés del interlocutor a través de una experiencia estética mediante un recorrido que se complementa con actividades lúdicas.
- Buscamos un visitante que a través de la historia del TIAP se reconozca e identifique.





Contenido Temático

1. Introducción
El TIAP
2. Historia
 - 2.1 35 años de producción artística infantil
 - 2.2 El TIAP en Xochimilco
 - 2.3 El TIAP en Taxco
 - 2.4 Un semillero de creatividad. Negritus / color verde
 - 2.5 El arte como herramienta de formación humana (objetivos psicológicos y objetivos pedagógicos)
 - 2.6 El arte como herramienta de formación profesional
 - 2.7 Del TIAP a la FAO (testimonios de estudiantes de arte y diseño que estuvieron en el TIAP)
3. Arte Infantil. Proceso plástico Infantil
 - 3.1 ¿Cómo funciona el TIAP?
 - 3.2 Técnicas
 - 3.3 Procesos por edades
 - 3.4 Formadores (talleristas)
4. El TIAP dentro y fuera de la fad
 - 4.1 Servicios a la comunidad
 - 4.2 Taller Infantil de Artes Plásticas Xochimilco
 - 4.3 Taller Infantil de Artes Plásticas Taxco
 - 4.4 Taller Infantil de Artes Plásticas Chiapas
 - 4.5 Otras sedes
 - 4.6 Talleristas
5. El TIAP y otros proyectos
 - 5.1 El TIAP a futuro
 - 5.2 Proyecto de animación
 - 5.3 Fomento a la lectura
6. Actividades - Negritus / color verde
 - 6.1 Ciclo de animación
 - 6.2 Talleres infantiles
 - 6.3 Espacio de reflexión y lectura

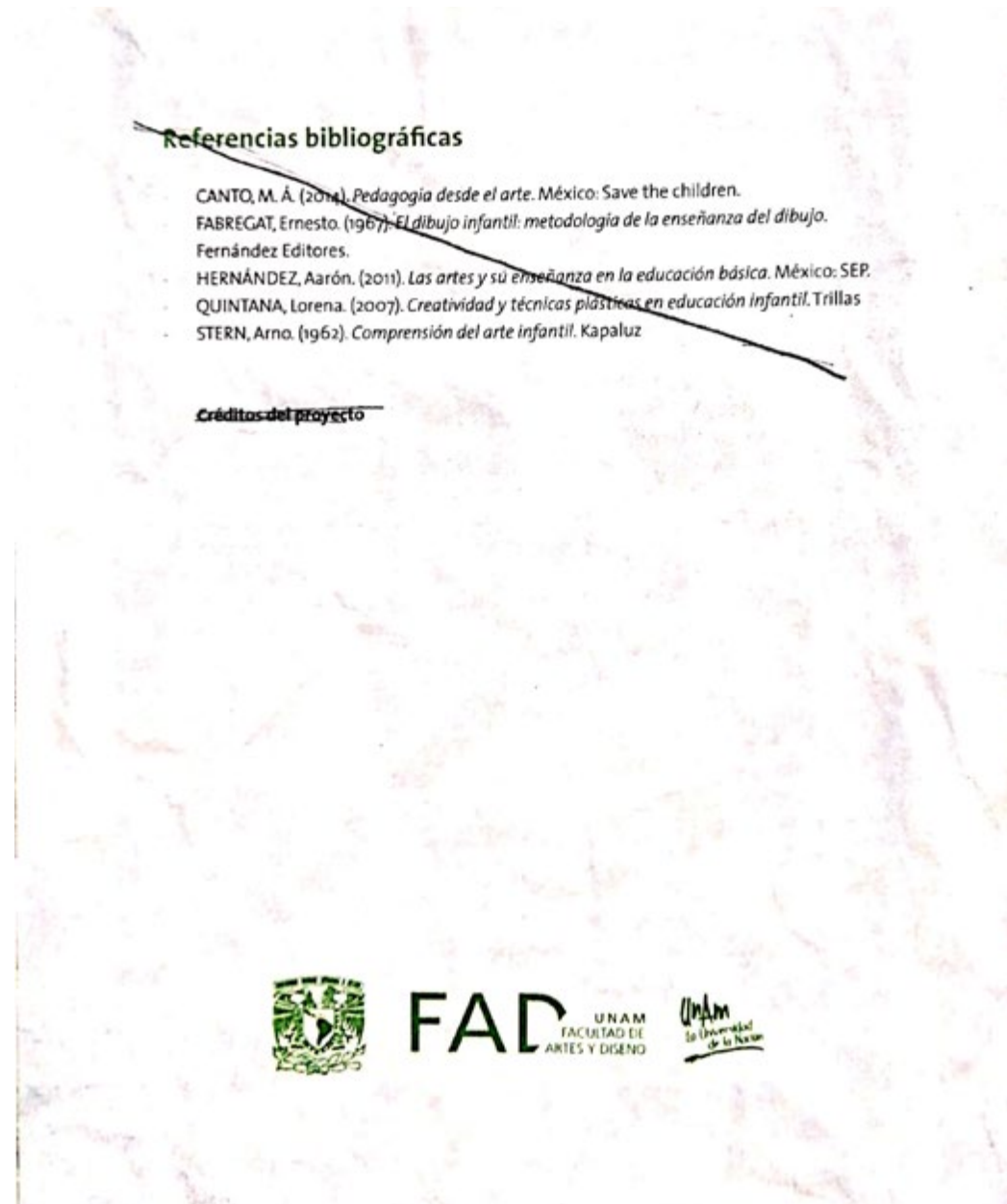
Esquema Conceptual de la exposición

→ Añadir el esquema

Recursos Museográficos

- Cedulares
- Infografías
- Línea del tiempo
- Frases
- Recorte de vinil en piso
- Videos de entrevistas
- Mamparas móviles
- Mamparas suspendidas
- Área de lectura con libreros y asientos



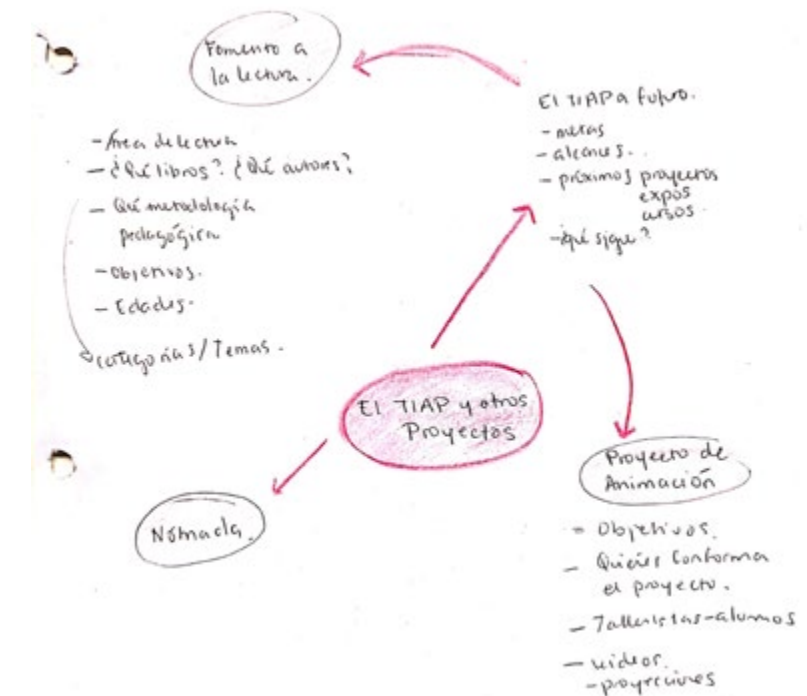


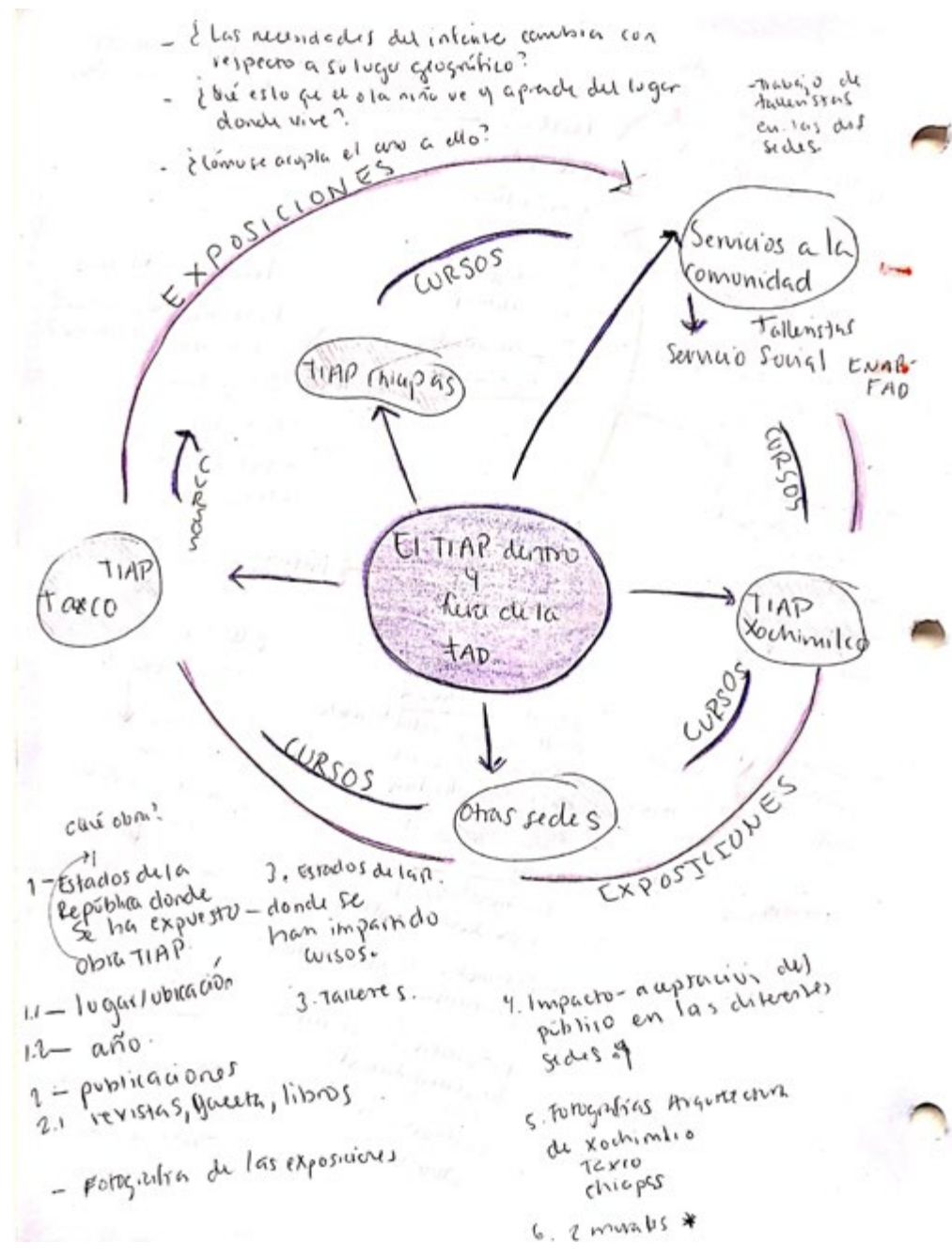
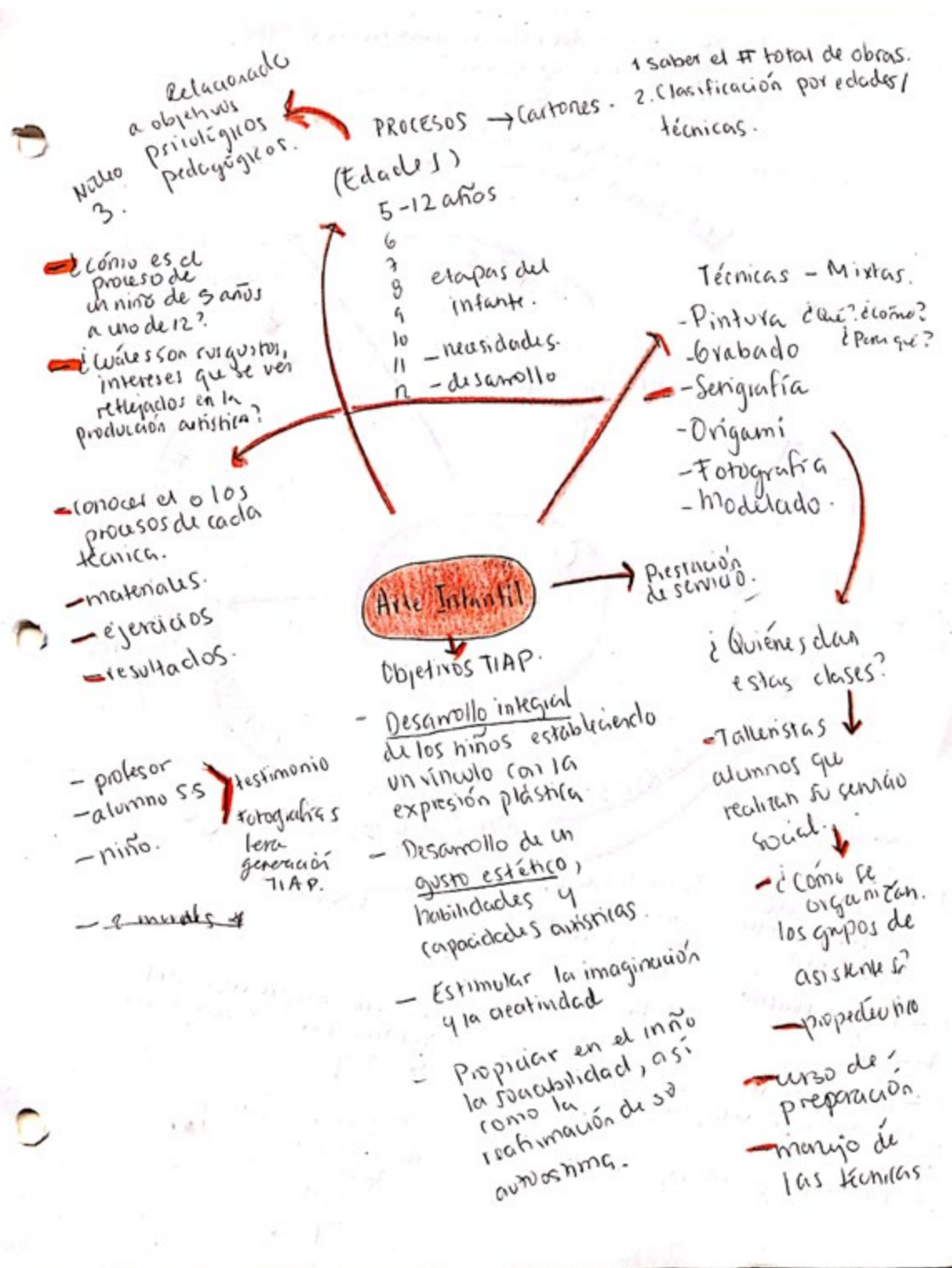
Corrección de folleto. En el cual señalé las modificaciones de contenido temático y de estilo.

2.1.3 Desglose de contenidos temáticos

Cuando se tienen definidos los núcleos temáticos el paso que sigue es el desarrollo de temas y subtemas de cada uno. Esto lo realizamos para que posteriormente el Área de Investigación y/o Curaduría hiciera la búsqueda ordenada de información para consolidar el discurso narrativo planteado. Mi compañera Jimena Arellano Rivas y yo, nos dividimos los núcleos para poderlos trabajar y desarrollar de una manera apropiada.

Ella desarrolló los primeros tres núcleos *Introducción, Historia, Semillero de Creatividad* y yo los otros tres restantes que fueron: *Proceso Plástico Infantil, El TIAP dentro y fuera de la FAD y El TIAP a futuro*. En los núcleos con los que me tocó trabajar generé primero un esquema a mano donde planteé diferentes preguntas, así como datos específicos relevantes que me permitieron investigar, comprender y relacionar los conceptos.





Conjunto de esquemas conceptuales. Desarrollo de núcleos temáticos.

Una vez realizado esto, redacté un documento a mano donde anoté todas las preguntas en el orden y forma que necesitaban ser contestadas para tener la información organizada.

Después este contenido lo pasé a formato digital y anexado al documento, creamos una lista de especificaciones para la entrega de archivos el cual contenía distinciones relacionadas a los formatos entregables para imágenes y tipos de texto que fueron: cédula introductoria, cédula temática, cédula subtemática y cédula de pie de objeto. Esto con el fin de generar una organización en los contenidos para facilitarle al Área de Investigación y/o Curaduría su búsqueda de la información solicitada.

Proceso TIAP Infantil

así como el control de obras y su clasificación.

4.1 Temas que se abordan en el TIAP?

- cambio de nombre
- Arte Infantil - Dibujo - Texto
- 4.1.1 Temas que se abordan en el TIAP?
 - cambio de nombre
 - dibujo - explicación de los dibujos
 - organización del taller - número de cursos
 - proceso de selección de los talleres
 - proceso de preparación de los talleres (propedéutica) - profesores encargados de los nuevos grupos
 - elección de manejo de las técnicas según habilidades de cada taller.

4.2 Técnicas. → Resumen. Museo de experimentación. → arte.

- abarca todas las técnicas que se han practicado durante los 5 años
- Pintura - 10 años
- Grabado - 10 años
- Serigrafía - 10 años
- Origami - 10 años
- Fotografía - 10 años
- Modelado - 10 años
- Técnicas mixtas - 10 años

4.3 Pruebas por edades. → metodificas.

- ¿cómo es el proceso de un niño de 5 años a uno de 12 años? (relacionado con los obj. pedagógicos y psicológicos)
- ¿cuáles son sus gustos, intereses, las cuales se ven reflejadas en su producción plástica?
- etapas del infante - neurología - desarrollo

4.4 Formadores talleristas. → explicación.

trabaja el espacio con los materiales, litografía.

Video 1

Animación - Fotografías. Jorge K. Efraim

5. El TIAP dentro y fuera de la TAD.

5.1 Servicios a la comunidad

5.2 Talleres Infantiles de Artes P. Xochimilco

- eventos de la República donde se ha expuesto obra de TIAP Xochi
- Talleres de arte Xochimilco que han participado en cursos de capacitación en otros Estados.

5.3 Taller Infantil de Artes P. Taxco

5.4 Taller Infantil de Artes P. Chiapas

5.5 Talleres de la República donde se ha expuesto obra TIAP (permanente temporal)

- Exposiciones en la CDMX (permanente-temporal)
- 2 trienales (Municipal y Academia de Ciencias)
- Escuelas de la República donde se han impartido cursos TIAP
- lugares - ubicaciones - año
- publicaciones - revistas, libros, artículos
- impacto, adaptación del público en otras sedes
- Fotografías de arquitectura y edificios en Xochi, Taxco y Chiapas

5.6 Talleres

- trabajo de los talleres en cada sede.
- ¿la preparación es de manera en cada sede?

Textos

- Cédula introductoria 300 palabras en word y una impresión
- Cédulas temáticas 200 palabras en word y una impresión
- Cédula subtemáticas 150 palabras

EJEMPLO de cédula de pie de objeto en word y una impresión

Titulo en cursivas, año de creación

Autor en negritas

Técnica

Avalúo

-Textos frases en word y una impresión

Núcleo, Frase, autor, cargo y año

Conjunto de apuntes. En ellos desarrollé los subtemas correspondientes a los núcleos temáticos 4, 5 y 6.

-Explicar la organización del taller. (Profesores-alumnos de servicio social-niños) **texto libre 1 cuartilla. 5 fotografías**

4.2 Técnicas

-Hacer un resumen de todas las técnicas que se han practicado durante los 35 años. **Texto libre 1 cuartilla.**

- Pintura Elección de 150 trabajos con cédulas de pie de objeto
- Grabado Elección de 150 trabajos con cédulas de pie de objeto
- Serigrafía Elección de 150 trabajos con cédulas de pie de objeto
- Origami Elección de 150 trabajos con cédulas de pie de objeto
- Fotografía Elección de 150 trabajos con cédulas de pie de objeto
- Modelado Elección de 150 trabajos con cédulas de pie de objeto
- ¿Técnicas Mixtas? Elección de 150 trabajos con cédulas de pie de objeto
>>De ser el caso que se considere como tal una clasificación.

-¿Cómo se imparte cada técnica? ¿Cuáles son los procesos y resultados obtenidos? **Texto libre 2 cuartillas. 10 fotografías**

-¿Existe alguna metodología de enseñanza para cada técnica? ¿Cuál es? **Texto libre ½ cuartilla.**

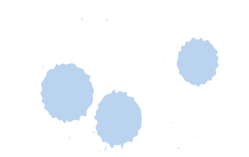
-¿Cuál es la relación-interacción que tienen los niños con cada técnica? **Texto libre ½ cuartilla.**

-¿Existe material que sea de hace 35 años y se siga usando? **Texto libre**

-Elección de materiales didácticos (libros, materiales específicos de cada técnica). **Elegir 3 técnicas representativas y con ello elegir tres ejercicios para cada una. Elegir el material didáctico en el cual se basara el ejercicio de cada técnica. (Mesa de experimentación)**

Documento digital de requisitos para núcleo 4. Con las especificaciones de entrega de archivos por parte del Área de Curaduría y/o Investigación.

2.1.4 Clasificación de objetos de exhibición



El Área de Investigación y/o Curaduría nos planteó una clasificación por edades para los trabajos infantiles bidimensionales, los cuales abarcan entre los cinco y los doce años de edad. Nuestro equipo propuso una clasificación más, que fue la organización de los trabajos en las técnicas que el taller ha enseñado a lo largo de los años, entre ellas: Grabado, Modelado, Serigrafía, Fotografía, Pintura, Origami y Gran Formato. Esto con el fin de poder mostrar la relevancia de la práctica de las técnicas y su relación con el crecimiento y desarrollo del infante.

Los trabajos bidimensionales se colocaron sobre soportes de hojas de coroplast de 1.22 x 2.44 m formando una serie de módulos o paneles.

El material al ser un material ligero, resistente y de fácil adherencia a las paredes, dio una mejor presentación a los trabajos y se relacionó de forma óptima con el espacio expositivo.

Para saber la cantidad de módulos que se requerirían adquirir se contempló en primera instancia la división de los núcleos temáticos y la distribución espacial dentro del recinto. Los trabajos bidimensionales se acomodaron en los núcleos de *Semillero de Creatividad y Proceso Plástico Infantil*. El primero tendría como objetivo explicar la importancia de la educación visual infantil como herramienta para la formación humana y académica de los niños y niñas. El segundo se enfocaría en mostrar las técnicas practicadas y la organización interna del taller a lo largo de treinta y cinco años de producción. Mediante el conocimiento previo de las dimensiones del espacio expositivo se tuvo como resultado la colocación de aproximadamente 65 módulos.

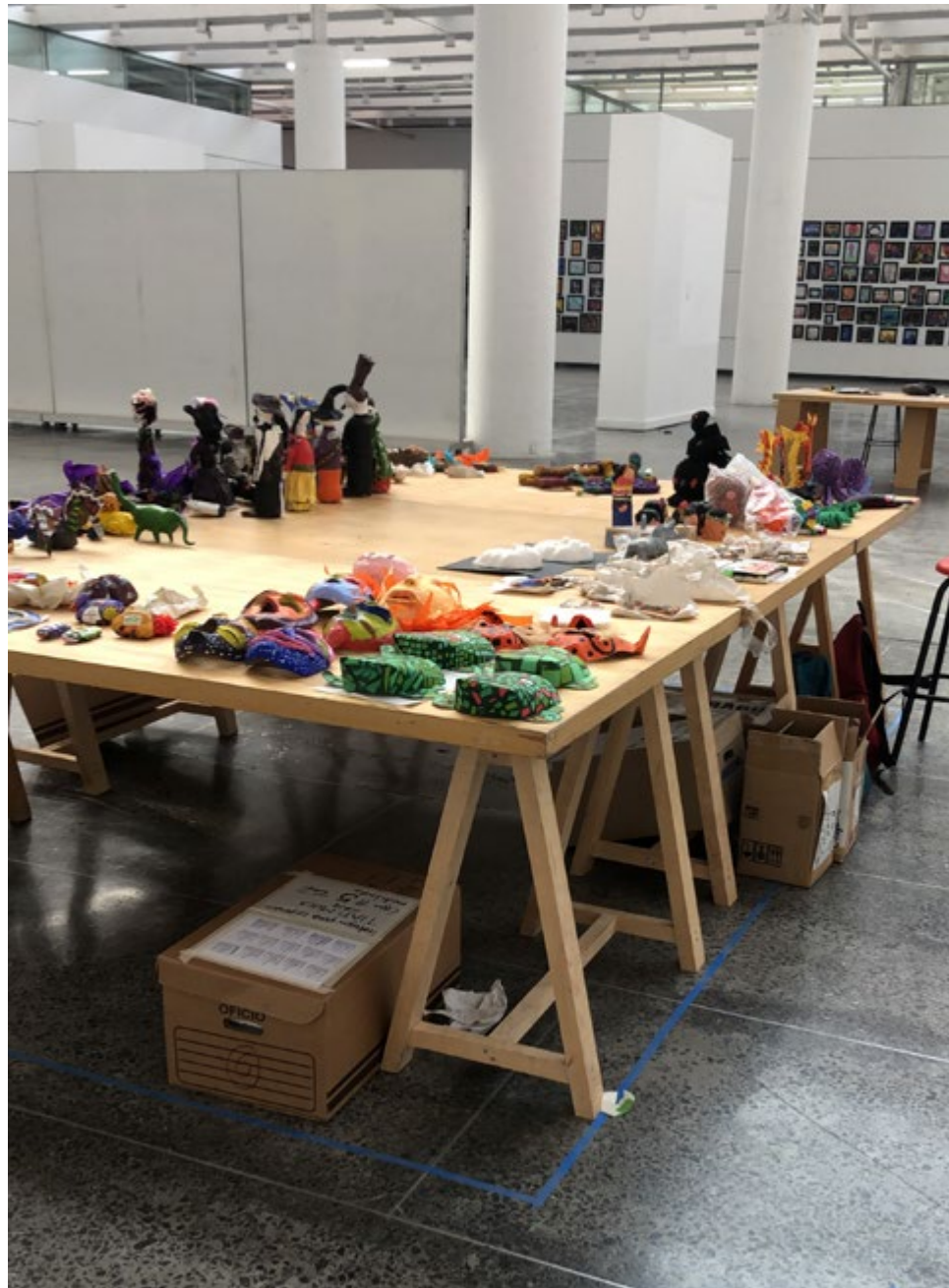


Fotografía. Acomodo de módulos de obra bidimensional.

Para los trabajos tridimensionales consideramos primero el número de bases que teníamos disponibles para su colocación. Tuvimos en nuestra disposición el total de veinte bases, esta información se la compartimos al Área de Investigación y/o Curaduría para que hicieran la selección de los trabajos que dio un total aproximado de 100 piezas y estas las colocamos a lo largo del núcleo cuatro y seis



Fotografía. Bases para esculturas.



Fotografía. Selección de obra tridimensional.

2.1.5 Integración de la investigación



Mediante la información recopilada que nos proporcionó el Área de Investigación y/o Curaduría, hicimos un ejercicio que consistió en iterar todos los archivos pues existían textos que contaban con más o menos palabras de las que habíamos solicitado en las especificaciones. Esto lo hicimos con el fin de poder seleccionar y acomodar la información para especificar en dónde y cómo se colocaría cada texto dentro de los diferentes núcleos temáticos.

Después de la selección y acomodo de información pasamos los archivos a corrección de estilo y así generar la clasificación de la información en los textos y apoyos comunicacionales.¹⁸

¹⁸ Luis Adrián Galindo C, << El guion museológico, una herramienta para la seducción>>, Revista de Museología, n.º71 (2018): 11. El autor los define como los auxiliares necesarios para transmitir el contenido comunicativo, tales como: texto de sala, imagen fija, video, grabación sonora, infografía, mapa, interactivo, multimedia, etc.

1 Infografía "La figura del asesor"

Perfil de asesor del TIAP

1. Pueden ser asesores los estudiantes del último año de licenciatura de las carreras de Artes y Diseño.
2. Los asesores pueden seguir apoyando y colaborando en el Tiap como voluntarios después de cubrir su Servicio Social.
3. Elaboran un programa de actividades artísticas infantiles de acorde al grupo con el que trabajarán, atendiendo a grupos de niños de 5 a 12 años.
4. Dentro del taller infantil, hay una etapa de formación de asesores, en la que se les enseña los conocimientos teóricos y prácticos para trabajar actividades de artes plásticas infantiles. Estos abarcan diez cursos, con una duración aproximada de 150 horas, impartidas durante un mes y medio, dentro de la FAD.

Núcleo 4 PROCESO PLÁSTICO INFANTIL

4.1 ¿Cómo funciona el TIAP?

El TIAP es un taller práctico en el que los niños asisten a aprender técnicas plásticas que les permitan desarrollar su creatividad a la vez que encuentran nuevos métodos de expresión y comunicación.

Como taller, la principal autoridad es la Coordinación, figura que ha sido ocupada desde la creación del TIAP por la Maestra Evencia Madrid Montes.

La Coordinadora es la cabeza del taller, ella se encarga en primera instancia de la gestión y planeación de los talleres, es decir, realizar la programática y los cronogramas tanto de los cursos de formación de asesores como de los talleres con niños, de realizar la gestión de espacios y materiales y una larga lista de detalles que implica la logística de un taller.

La Coordinación también es responsable del correcto funcionamiento de los cursos y talleres, resuelve los inconvenientes que surgen con los niños y sus padres y es la principal responsable de la seguridad de los menores; por lo tanto revisa con los asesores los programas que se llevan a cabo en los talleres y supervisa cada sesión de trabajo con los niños.

Infografía
"Los Talleres"

-Los niños a través de las edades

A lo largo de la historia del taller se ha observado que los intereses y gustos de los niños por lo general no cambian. Esto se ha podido constatar también en muestras y concursos a nivel mundial en los que el TIAP ha participado y en dónde los temas de monstruos, dinosaurios, animales, extraterrestres y robots han sido y seguirán siendo de los más populares entre los niños a cualquier edad.

Sin embargo, para los niños pequeños hablar de su entorno cercano: su casa, su familia, sus mascotas es importante.

Para los niños pequeños el descubrimiento del mundo siempre resulta interesante: la naturaleza, los insectos, la historia, están entre sus favoritos.

Para los grandes, los temas de actualidad, la pobreza, la violencia, etc. repercuten directamente en sus intereses.

Por otro lado, no podemos desprender a los niños del consumo audiovisual al que están sometidos; y es en ese terreno donde sí se pueden rastrear cambios en los gustos por edades y generaciones.

Hace 30 años los niños dibujaban a Mickey Mouse, hace 20 a las tortugas ninja, hace 10 a Dora la exploradora y actualmente a los Minions. Por ello el taller busca adaptarse y proponer a los niños apropiarse de esa imagen y reconstruirla de manera creativa.

4.4 Asesores del TIAP

Si la coordinación es la cabeza, y los niños el corazón, los asesores son el motor que permite que el taller funcione, ellos se relacionan directamente con los niños, se encargan de atenderlos, enseñarles y motivarles.

Para formar al grupo de asesor se abre una convocatoria que corresponde a cada emisión del TIAP. Los interesados llegan a una junta informativa dónde se les presenta el programa y de estar interesados se inscriben.

Códele
Jemétra
N.3.

Infografía "Técnicas" N.4

Las técnicas

Este taller se ha caracterizado desde sus inicios por ofrecer a los participantes el acercamiento a una rica diversidad de técnicas, de modo que cada ejercicio práctico resulta una incursión, aunque sea breve, en distintas formas de abordar los materiales y realizar lo previsto, mediante la aplicación de lo aprendido día con día, con la orientación del asesor.

Se trabaja con medios secos o húmedos; desde lo bidimensional o lo tridimensional; lo monocromático o lo policromático.

~~Como en todo proceso de enseñanza-aprendizaje dedicado a los niños, es de vital relevancia no generalizar ni partir de premisas erróneas, por ejemplo, contrariamente a lo que pudiera pensarse, hay muchos niños a los que no les gusta mancharse las manos, o que prefieren trabajar en total orden, y es responsabilidad de cada asesor, advertir esto y lograr que cada sesión se resuelva positiva y creativamente.~~ De ahí que en el taller se ofrezcan *-taller ofice* técnicas totalmente experimentales, como el papel marmoleado o el dibujo con burbujas, dónde los niños pueden mancharse y jugar con el material, o bien otras tradicionales, como el trabajo con barro dónde hay una relación directa con el material para generar piezas figurativas, todo en un entorno controlado y en completo orden.

Conjunto de temáticas núcleo 4. Corrección y selección de contenidos para apoyos de comunicacionales.

2.2 El Diseño Visual

"El diseño es principalmente un proceso intelectual de trabajo, y para poderle dar a las ideas una forma estructurada, usamos tanto la descripción verbal como ilustrada".¹⁹

El Diseño Visual es el momento donde nuestras ideas y conceptos se materializan mediante su transformación en representaciones tangibles, las cuales pueden ser de dos o tres dimensiones.

Para materializar estas ideas, realizamos una serie de bocetos²⁰ con los que pudimos mostrar y explicar a todas las áreas de trabajo elementos del diseño museográfico como: funciones, secuencias, dimensiones, objetos, planos, vistas y secciones.

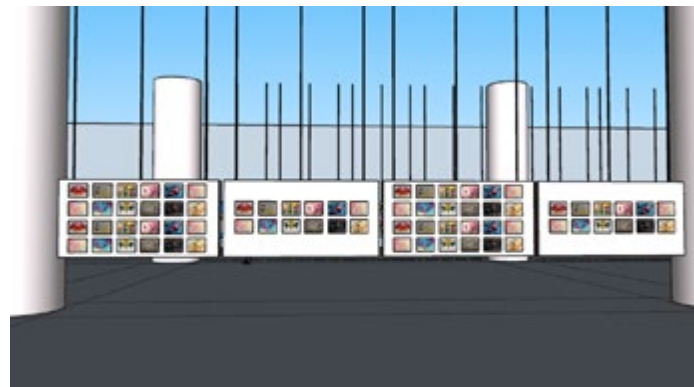
Este proceso lo realizamos con la participación del coordinador museográfico, el profesor Manuel Gerardo Alonso Ulloa y con la colaboración de la coordinadora de diseño gráfico, la Mtra. Karina Barriga Díaz.

¹⁹ Design is primarily an intellect process of work, and in order to give ideas a fixed form, we use both verbal and pictorial description]. Ulrich Schwarz y Aurelia Bertron, Designing Exhibitions (Switzerland: Birkhäuser, 2006), 36.

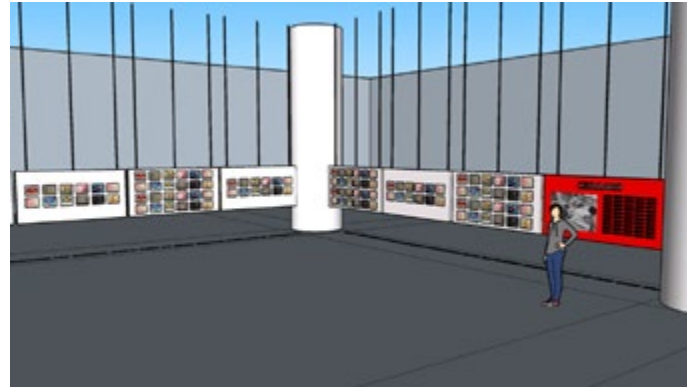
²⁰ El boceto se entiende como una forma independiente de lenguaje visual que es desarrollada por el diseñador de exposiciones. Es una forma de plasmar de forma rápida en una hoja de papel o de maera digital alguna idea conceptual.



Plano 2. Primer distribución de núcleos temáticos en el espacio.

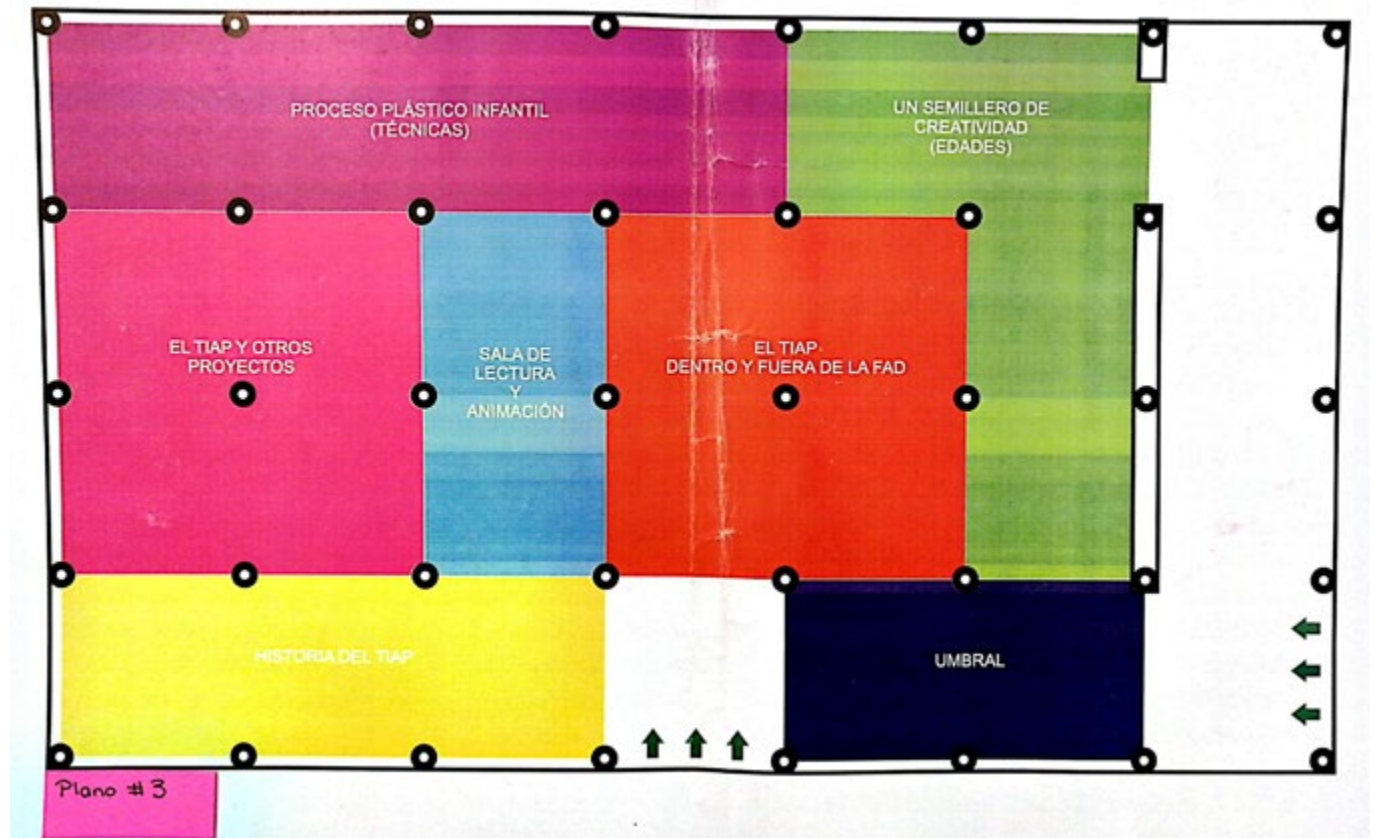


Maqueta 3D. Propuesta con paneles suspendidos.



En esta reunión obtuvimos retroalimentación por parte del Lic. Germán Rostán Robledo museógrafo del MUCA, quien sugirió la modificación del montaje de los paneles, así como de la ubicación de los talleres. Observó que la instalación de los paneles suspendidos limitaría la circulación de los visitantes y por otro lado el colocar los talleres en la parte más distal de la entrada del recinto restringiría su localización.

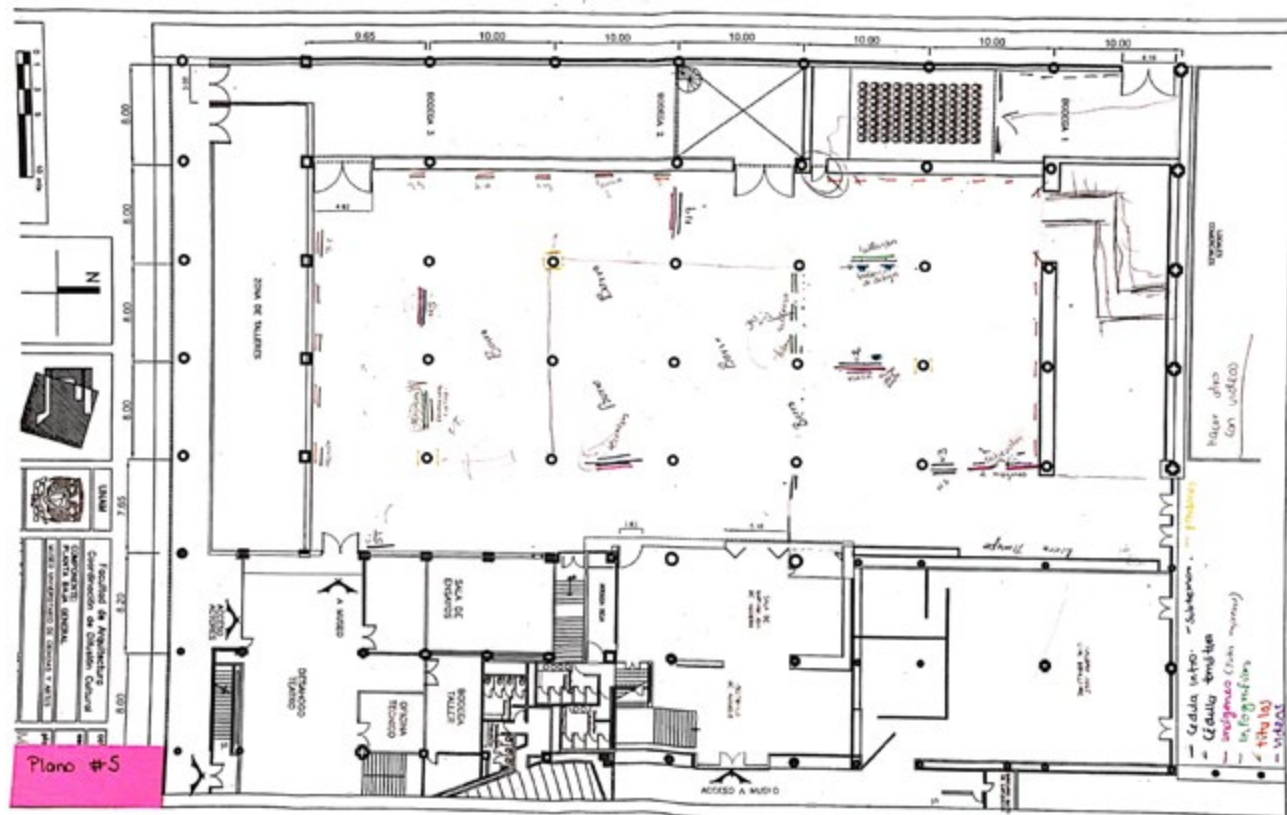
El equipo coincidió con estas recomendaciones e iteramos la propuesta donde aprovechamos las grandes paredes con las que cuenta el recinto, para colocar los módulos de obra bidimensional. Esta iteración mejoró la distribución de la obra, así como la facilitación de su instalación. También se modificó la ubicación de los núcleos *Proceso Plástico Infantil*, *El TIAP dentro y fuera de la FAD* y *El TIAP* y otros *Proyectos*.



Plano 3. Primer Reacomodo de los núcleos 4 y 5.

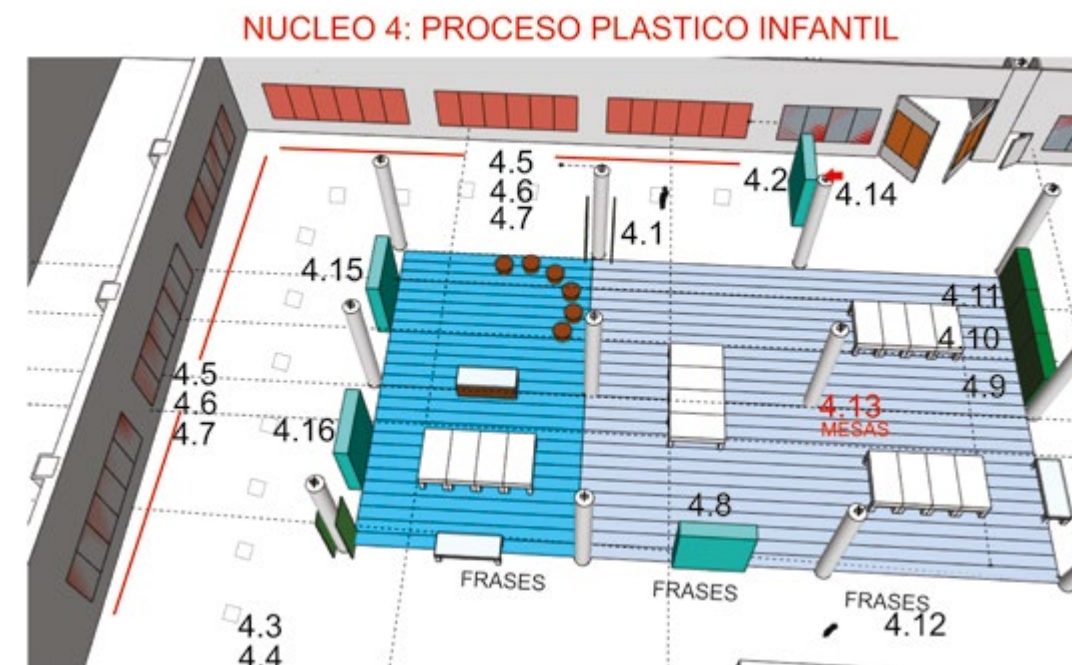
Consideramos la selección del siguiente mobiliario para incluirlo al diseño:

- 10 muros móviles de 350 x 300 x 60 cm
- 3 mamparas esbeltas de 257 x 245 x 51 cm
- 4 mesas de madera de 244 x 366 cm
- 1 base rectangular blanca móvil de 100 x 270 x 140 y vitrina de 20 x 270 x 140
- 1 base rectangular de 120 x 150 x 40 con vitrina de 50 x 150 x 40



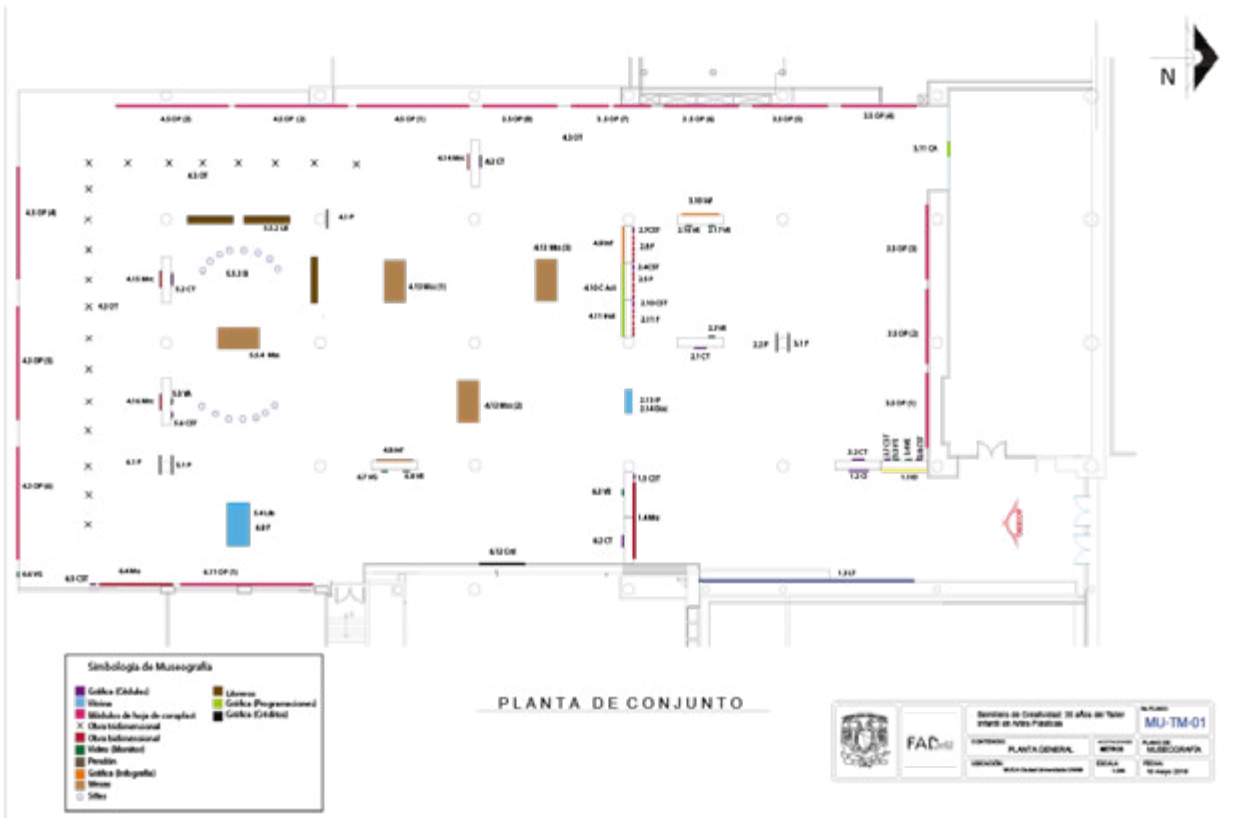
Plano 6. Distribución de gráficos en el espacio.

Al definir y acomodar el mobiliario, empezamos a generar propuestas para la ubicación de los apoyos comunicacionales. Entre ellos: textos de sala, videos de entrevistas, videos de galerías de imágenes e infografías.



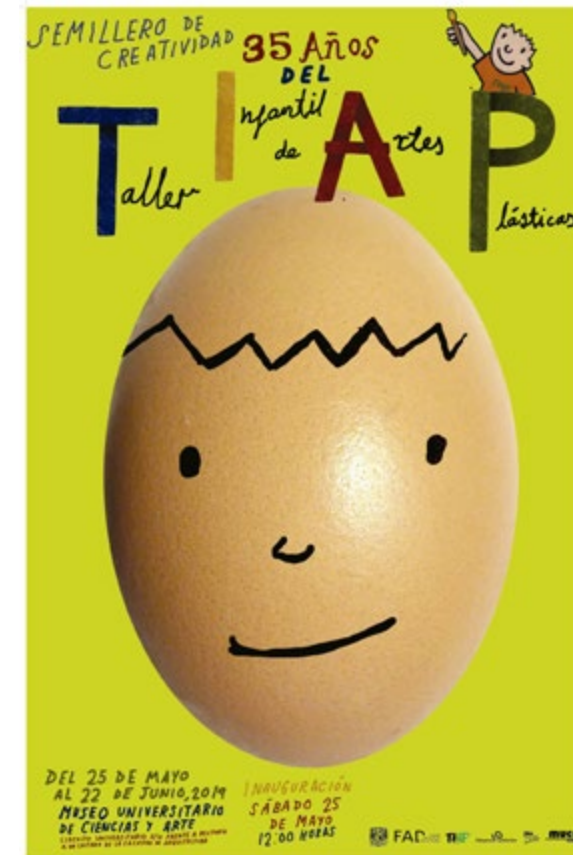
Maqueta 3D. Distribución de paneles y mobiliario en el espacio del núcleo 4.

Esta serie de bocetos de planificación nos permitieron llegar a una propuesta final que digitalicé con el programa de Illustrator para poderle dar a cada elemento una medida real mediante el uso de la escala 1:200.



Plano 7. Diseño museográfico final.

Mientras que la planta arquitectónica nos brinda una visualización general del espacio, así como la localización de todos los elementos que conforman la exposición, los alzados funcionan para planear la colocación de estos elementos de manera específica. Para ello es necesario la elaboración de bocetos con escala y proporciones que muestran bidimensionalmente su disposición y características particulares. Los bocetos de los apoyos comunicacionales los generé para que la coordinadora de diseño gráfico, la Mtra. Karina Díaz Barriga Morales pudiera tener referencias de las características básicas y requerimientos para posteriormente, ella crear el diseño final, el cual contaba con un diseño de tipografía y paleta de color basada en la identidad de la exposición²¹.



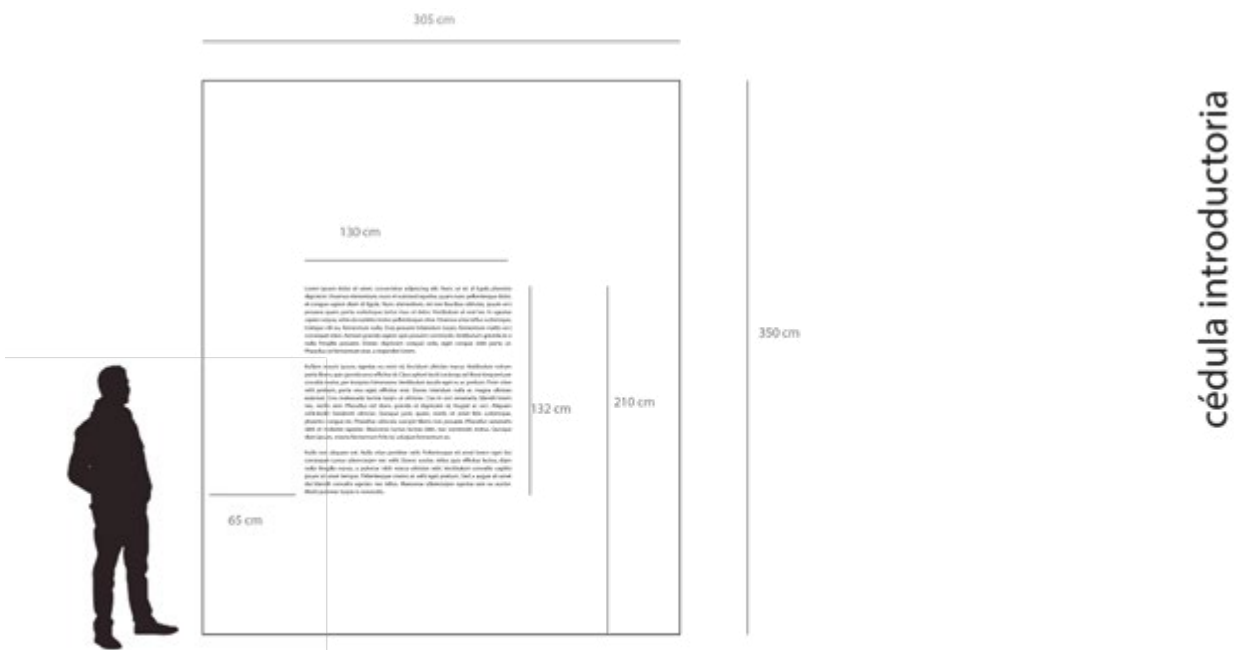
Cartel. Identidad de la exposición.

²¹ El cartel de identidad expositiva fue creado por el diseñador Alejandro Magallanes.

Los bocetos de recursos gráficos que realicé fueron los siguientes:

1. Cédula introductoria
2. Cédula de pie de objeto
3. Cédula temática
4. Cédula subtemática
5. Ejemplo de panel por edad
6. Ejemplo de panel por técnica
7. Ejemplo de pendón

Para su elaboración tomé parámetros básicos como: la escala humana, dimensiones, ejemplo de tipografía, ejemplo de puntaje y disposición de elementos. Éstos los trabajé al igual que la planta arquitectónica en el programa Illustrator.



cédula introductoria

>Lorem ipsum dolor

Tipografía Myriad Pro
Puntaje 100pts

Boceto de cédula introductoria



El Taller Infantil de Artes Plásticas (TIAP) es una afortunada iniciativa que surgió a partir de la convicción de que a las labores universitarias de la docencia y la investigación se puede sumar, de manera relevante la de la difusión de la cultura, y esto se ha impulsado, durante décadas en diversos espacios de nuestra Universidad Nacional, mayormente en beneficio del público en general, de jóvenes y adultos interesados en acudir a conocer la oferta de actividades que diversas escuelas, facultades o centros de enseñanza tienen disponibles, sin embargo, entre esa enorme oferta son contadas las oportunidades que se le brindan a la población infantil, de ahí que la Facultad de Artes y Diseño (FAD) haya abierto esta opción, de primer contacto con las artes plásticas, destinada específicamente a los niños.

La primera edición del taller se realizó en mayo de 1983 y desde entonces se ha continuado trabajando, de manera ininterrumpida, en un auténtico proceso de enseñanza-aprendizaje que se sustenta en la exploración y puesta en práctica de las más variadas posibilidades que la plástica puede ofrecer. A medida que han pasado los años, el TIAP ha mejorado, ha ampliado sus contenidos, ha incrementado sus sedes y con ello ha llegado a consolidarse como una aventura única en que los participantes disfrutan al descubrir y vivir actividades en que encuentran goce estético, hacen uso de su imaginación y creatividad, al tiempo que fortalecen su conciencia y apreciación del entorno.

El taller ha representado también la oportunidad para que numerosos estudiantes se inicien en la práctica real de la docencia, al tiempo que cumplen con su servicio social. Ha sido igualmente, la ocasión propicia para que los padres de familia consideren e incluso se sensibilicen sobre el valor de la educación artística en el desarrollo integral de los niños.

Es en ese ánimo que hoy nos enorgullece poder compartir con el espectador atento, esta muestra que si bien ha sido inspirada por el ingenio y la frescura infantiles, finalmente resulta una propuesta conmemorativa, y sin duda disruptiva en el panorama de lo que hoy por hoy alienta en nuestros recintos universitarios porque, tal como afirmara Walter Benjamin,

"Lo en verdad revolucionario es la señal secreta de lo venidero que se expresa en el gesto de la infancia".

Dr. Gerardo García Luna Martínez

Cédula introductoria final





Lorem ipsum dolor

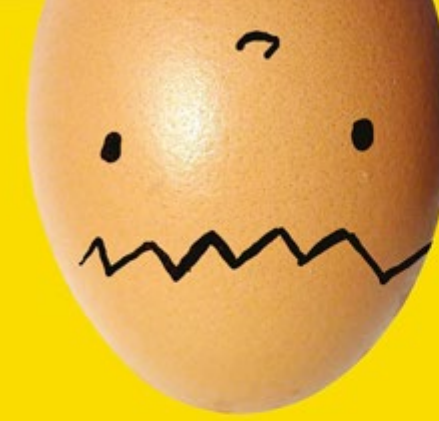
Boceto de cédula temática final



350 cm

Tipografía Myriad Pro
Puntaje 80pts

cédula temática



El TIAP se caracteriza por el énfasis en la práctica, de modo que los niños tienen la oportunidad de un primer acercamiento a las artes plásticas, guiados por jóvenes "asesores", todos ellos estudiantes del último año de licenciatura en la FAD, quienes reciben un propedéutico en que se les prepara para elaborar su programa e impartir una serie de contenidos, específicamente a niños. Pintura, modelado, grabado, origami y fotografía, son la base del taller. Las actividades propician que los niños conozcan los materiales, experimenten, descubran y aprecien elementos visuales básicos: composición, pesos, ritmo, teoría del color, relación figura-fondo, entre otros. Además se aprovechan otros recursos de inducción, como la música, videos y libros con los que se amplía este primer contacto con un acervo visual y se enriquece mediante la interacción idea-sonido-palabra-imagen.

La metodología (planteamiento-proceso-resultado) del taller considera las edades de los niños, y la importancia de que todos completen sus ejercicios; obtengan resultados y se sientan satisfechos con lo logrado. Para ello, los asesores en ocasiones los invitan a trabajar a partir de que les muestran un modelo a alcanzar, en otras los conducen paulatinamente, con demostración por etapas, de manera que se vaya revelando ante sus ojos la obra. El manejo de materiales y técnicas, durante el taller está normado por criterios que garantizan la seguridad de los niños.

El cierre es una exposición final, de los trabajos y una convivencia en que, con ánimo celebratorio y lúdico, se despiden los participantes.

Manos a la obra

Cédula temática final

EJEMPLO CÉDULA SUBTEMÁTICA

Lorem ipsum dolor

Tipografía Myriad Pro
Puntaje 40pts



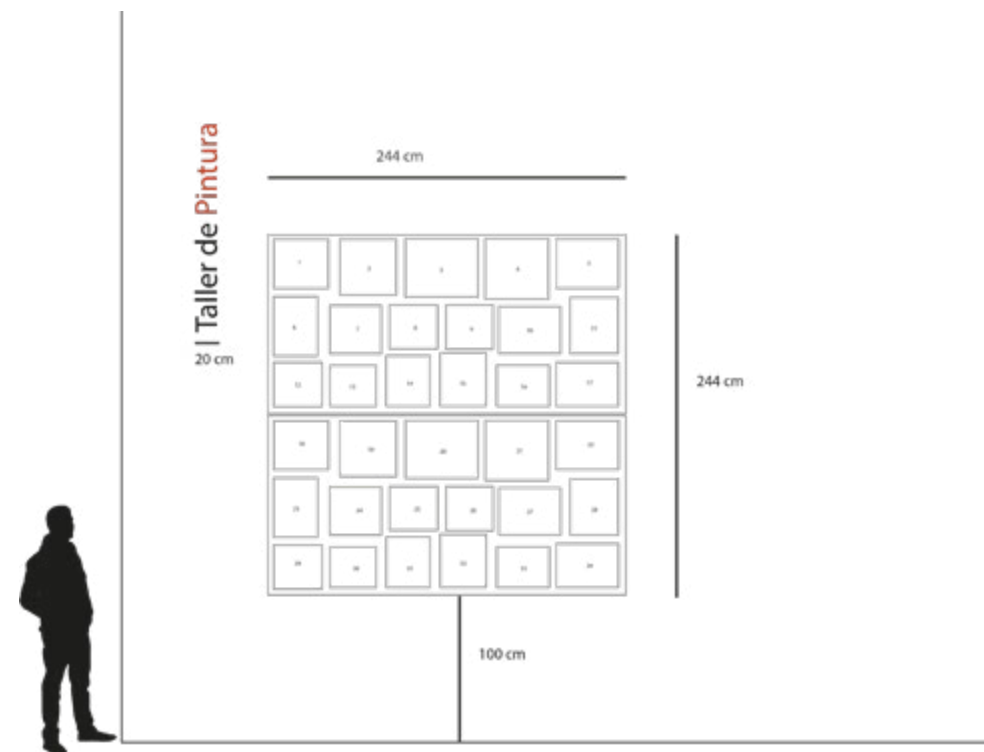
78

Boceto de cédulas subtemáticas



Cédulas subtemáticas finales

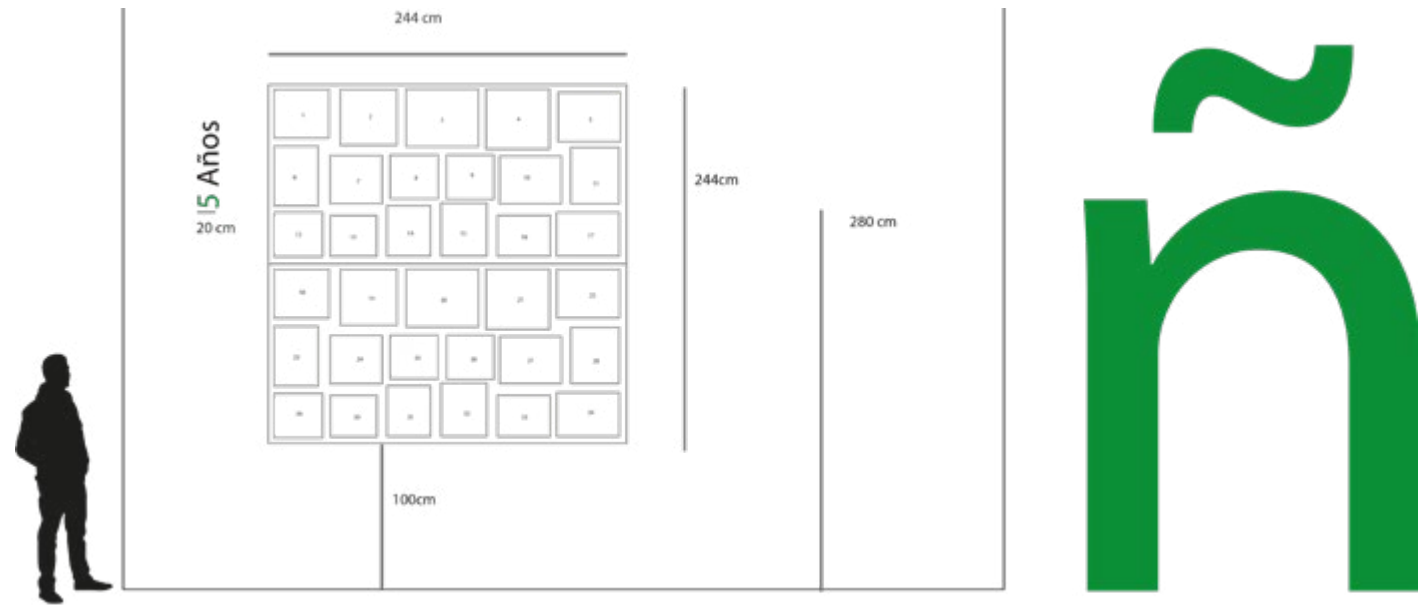
EJEMPLO PANEL POR TÉCNICAS
Tipografía Myriad Pro
20 cm



Boceto de panel por técnica.

79





Boceto de panel por edad.

Este desarrollo de propuestas dio como resultado el que pudiera vincular los conocimientos teóricos conceptuales con el espacio físico. En mi formación como artista visual siempre tuve la oportunidad de experimentar con los materiales. Por ello, contar con la impresión física de la planta arquitectónica y trabajarla con materiales sencillos y prácticos como, lápices y rotuladores me permitió establecer relaciones entre las diferentes ideas que iban surgiendo y su proyección en una representación visual.

Por otro lado, el trabajo de llevar estos bocetos análogos a un programa digital fue un nuevo reto donde tuve que dejar los materiales físicos y adentrarme a conocer las bases del diseño digital. Lo cual también fue enriquecedor porque tuve la oportunidad de empezar a adquirir práctica y al mismo tiempo entregué resultados que ayudaron a que la coordinadora de diseño gráfico, la Mtra. Karina Díaz Barragán pudiera tener las pautas para generar el diseño final.

2.2.2 Diseño de guion museográfico



El guion museográfico es un documento fundamental que permite describir de forma precisa, directa y organizada todos los componentes de una exposición. Es importante señalar que se debe desarrollar como un desenvolvimiento dialógico de construcción mutua donde los conceptos, la investigación, el diseño y el espacio están en constante retroalimentación entorno al discurso narrativo que consolida la exposición.

El guion le sirve al diseñador de exposiciones a ubicar todos los elementos previamente elegidos y colocarlos en la planta arquitectónica para dar estructura y sentido al diseño museográfico. Una meta general es lograr que, a través del trabajo con este guion, el visitante en su transitar del espacio pueda percibir la comunicación entre los elementos exhibidos y el discurso narrativo.

La creación de este documento, parte de la planeación ordenada de todos los elementos como: los temas, subtemas, el contenido, los apoyos comunicacionales, la colección y/u objetos de exhibición, los materiales, la fabricación, encargados y proveedores, que acomodamos en el espacio mediante el uso de los dibujos ortogonales.

Para el diseño del guion, nos basamos en algunos aspectos generales y de ahí fuimos desarrollando los particulares. Acomodamos primero los núcleos temáticos por el orden que ya se había planteado en el esquema conceptual y agregamos los apoyos comunicacionales dependiendo de las nuevas necesidades del proyecto. En las filas ubicamos los núcleos temáticos y en las columnas las especificaciones necesarias para el desarrollo de cada uno de éstos, como:

- Tema
- Color
- Numeración
- Recurso
- Subtema
- Imagen
- Cantidad
- Descripción
- Medidas
- Materiales
- Soportes
- Responsables

Este documento sirve como un manual que nos irá diciendo dónde y cómo colocar los elementos al mismo tiempo que nos permite explicar el orden y características a los demás equipos de trabajo.

El guion museográfico se trabaja en conjunto con la planta y los alzados porque mientras el guion organiza y clasifica todos los contenidos de la exposición; la planta señala su ubicación en el espacio expositivo. Al proceso de organización, ubicación y acomodo de los elementos en la planta arquitectónica se le llama zonificación.

La zonificación será entonces el acomodo de manera ordenada y mediante el uso de una nomenclatura que señalará la ubicación de los elementos del guion en el espacio expositivo. El guion lo fuimos desarrollando con el paso de las semanas y estuvo en constante modificación. El día que se creó fue el 11 de marzo del 2019 y hasta unos días antes del montaje tuvo diferentes cambios y adiciones.

Guion museográfico museográfico

Título de la exposición: Memorias del TIAP
A 35 años del Taller Infantil de Artes Plásticas

Tiempo de exposición: Temporal (25 mayo - 28 junio) 2019.

Tema	Subtema	Objetivo General	Objetivos Particulares	Medidas	Materiales
4. Arte Infantil				3 soportes	
		Objetivo General			

1
Observaciones

2

3

Vida:
Organización
Duración.

Boceto a mano. Primer propuesta de guion museográfico.

1	Guión Museográfico										
2	Título de la exposición: Memorias del TIAP. A 35 años del Taller Infantil de Artes Plásticas										
3	Tiempo de exposición: Temporal (25 de mayo al 28 de junio del 2019)										
4	Tema	Color	#	Recurso	Subtema	Imagen-Texto	Cantidad	Descripción	Medidas		
5	1. Introducción	Pared blanca	1.1	Cédula introductoria			1	Una cédula introductoria en la cual se mostrarán datos y características generales acerca del TIAP	140 cm de ancho proporcional. Texto de 80-100 puntos. 300 palabras.		
6			1.2	Línea del tiempo (Datos históricos del TIAP, de la FAD, de la UNAM, selección de fotografías, 30 obras infantiles)			1	Una línea del tiempo donde a través de una serie de carteles y fotografías se podrá visibilizar los acontecimientos más revelantes del TIAP, FAD y UNAM. Con recorte de vinil y carteles originales	1500cmx300cm		
7	2. Historia		2.1	Cédula temática			1	Un tablero el cual se dividirá en dos partes, la primera con información del tema y la segunda con una fotografía.	122cmx244cm tamaño de cédula. 1.22x1.22 fotografía. 60-80 puntos. Tipografía San-Serif		
8					2.2	35 Años de Producción Artística Infantil					
9					2.3	El TIAP en Xochimilco					
10					2.4	El TIAP en Taxco					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
					3.1	El arte como herramienta de					

Guión museográfico inicial. Desarrollo de categorías y bajada de información.

1	Guión Museográfico													
2	Título de la exposición: Memorias del TIAP. A 35 años del Taller Infantil de Artes Plásticas													
3	Tiempo de exposición: Temporal (25 de mayo al 28 de junio del 2019)													
4	Tema	Color	#	Recurso	Subtema	Imagen-Texto	Cantidad	Descripción	Módulo	Materiales	Tipografía	Responsable de contenido	Responsable de diseño	Responsable de ejecución
5	1. Introducción		1.1	Identidad			1	Diseño de identidad de la exposición.	80cm x 200cm de ancho	Papelote de vinil autocadable	Mampara	Museografía	Alciberto Magallanes	FAD
6			1.2	Cédula introductoria			1	Cédula introductoria en la cual se mostrarán datos y características generales acerca del TIAP	140 cm de ancho proporcional. Texto de 80-100 puntos. 300 palabras.	Papelote de vinil	Recorte de vinil sobre pared	Doctor Gerardo Daniel López-Juárez Martínez	Museografía - Mtra. Kattia	FAD
7			1.3	Línea del tiempo (Datos históricos del TIAP, de la FAD, de la UNAM, selección de fotografías, 30 obras infantiles)			1	Una línea del tiempo donde a través de una serie de carteles originales y fotografías se podrá visibilizar los acontecimientos más revelantes del TIAP, FAD y UNAM.	300cm x 300cm	30 Carteles originales y fotografías	Pared	Mtro. Javier Museografía	Museografía - Mtra. Kattia	FAD
8			1.4	Mural del Instituto Nacional de Ciencias Médicas y Nutrición "Salvador Zubiran"			1	Se montará el mural creado para el Instituto Nacional de Ciencias Médicas y Nutrición	200cm x 500cm					

Guión museográfico. Propuesta final con acomodo de núcleos temáticos, obra y nomenclatura.

2.2.3 Propuesta de diseño museográfico



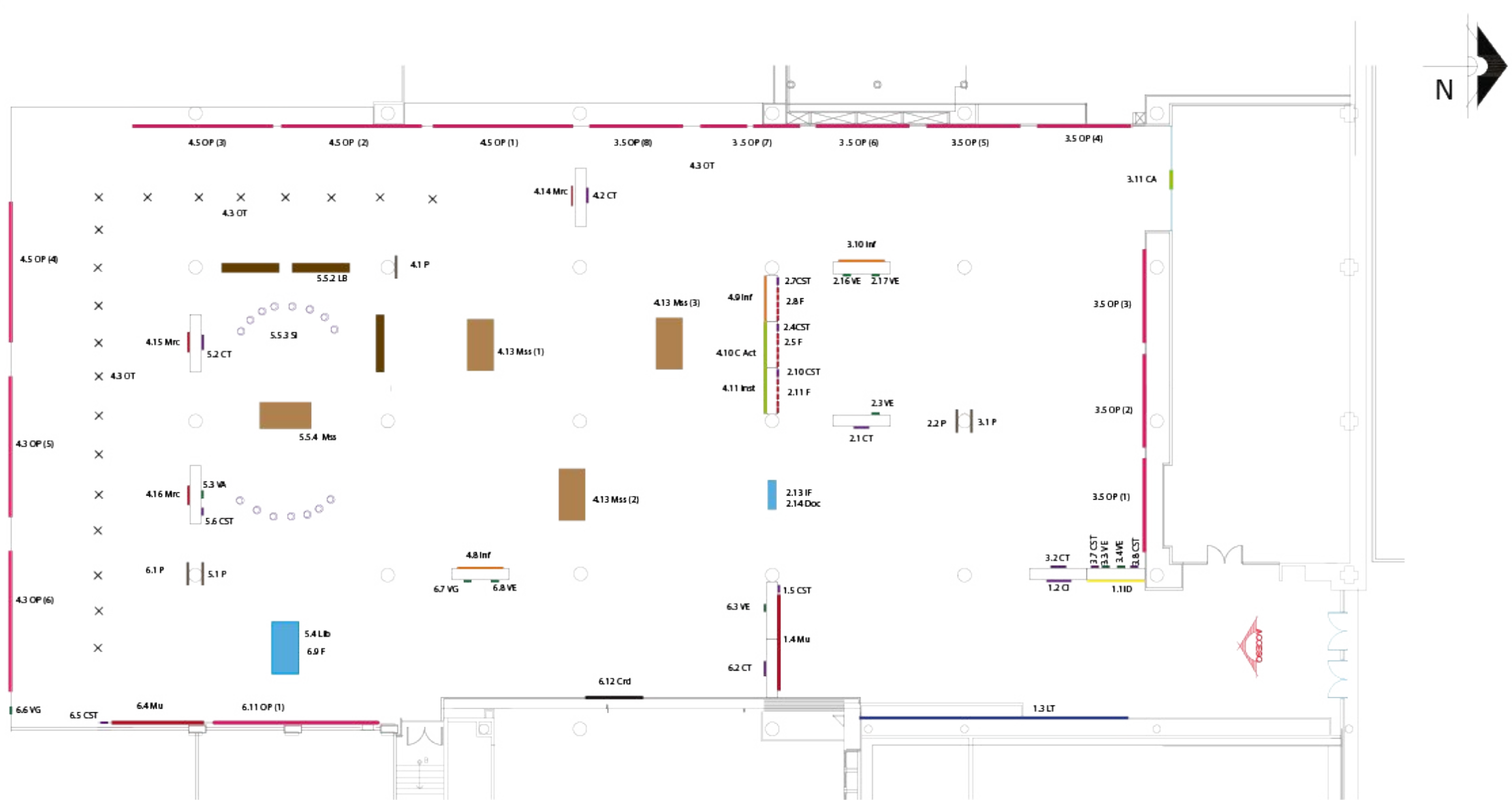
Un aspecto sumamente importante que se debe señalar entre el guion museográfico y el trabajo con los dibujos ortogonales es que estos se desarrollan de manera simultánea. Es decir, si se modifica un aspecto del guion por ende se tendrá que modificar el plano y viceversa.

La relevancia de trabajar con un guion y con esta serie de bocetos recae en el momento de montaje de la exposición. Pues estas dos herramientas facilitarán la ubicación, explicación y coordinación de todos los elementos que conforman el proyecto.

La propuesta final de diseño museográfico se generó el 10 de mayo y estuvo compuesta por el plano zonificado con nomenclatura y el guion museográfico finalizado. Estos dos fueron herramientas clave en el montaje de la exposición.

ABREVIACIONES UTILIZADAS EN EL GUIÓN MUSEOGRÁFICO

Alf - Alfombra Roja
B - Burro
bn - bancos
CAct - Calendario de Actividades
CI - Cédula Introdutoria
CP - Cartelera de Proyecciones
CPG - Cédula de Pie de Objeto Grupal
CPI - Cédula de pie de objeto Individual
CST - Cédula Subtemática
CT - Cédula Temática
Doc - Documentos
F - Fotografías
Fra - Frases
ID - Identidad
IF - Invitaciones y Folletos
Inf - Infografías
Inst - Instrucciones para talleres
LB - Librero
Lib - Libros
LT - Línea del Tiempo
M - Mampara
Mrc - Marco
Mss - Mesas
Mu - Mural
OP - Obras en Páneles
OT - Obras tridimensionales
P - Pendón
PA - Pósters de Animaciones
SI - Sillas
SL - Sala de Lectura
T - Títulos
TV - Monitor
V - Vitrina
VA - Video-Animaciones
VE - Video- Entrevista



Simbología de Museografía

Gráfica (Cédulas)	Libreros
Vitrina	Gráfica (Programaciones)
Módulos de hoja de coroplast	Gráfica (Créditos)
Obra tridimensional	
Obra bidimensional	
Video (Monitor)	
Pendón	
Gráfica (Infografía)	
Mesas	
Sillas	

PLANTA DE CONJUNTO

	Semillero de Creatividad: 35 años del Taller Infantil de Artes Plásticas		No PLANO: MU-TM-01
	CONTENIDO: PLANTA GENERAL	ACOTACIONES METROS	PLANO DE: MUSEOGRAFÍA
UBICACIÓN: MUCA Ciudad Universitaria UNAM	ESCALA: 1:300	FECHA: 10 mayo 2019	

Plano de planta arquitectónica con zonificación.

Tema	Color	#	Recurso	Subtema	Imagen-Texto	Cantidad	Descripción	Medidas	Materiales	Soportes	Responsable de contenido	Responsable de diseño	Responsable de producción	Responsable de montaje
1 U M B R A L		1.1 ID	Identidad			1	Diseño de identidad de la exposición	350 x 305 cm	Recorte de vinil autoadherible	Mampara	Mascografía	Alejandro Magallanes	FAD	MUCA
		1.2 CI	Cédula introductoría			1	Cédula introductoría en la cual se mostrarán datos y características generales acerca del TIAP	140 cm de ancho proporcional. Texto de 80-100 puntos. 300 palabras.	Recorte de vinil	Recorte de vinil sobre mampara	Doctor Gerardo García Lera- Javier Martínez	Mascografía- Mtra. Karina	FAD	MUCA
		1.3 LT	Línea del tiempo (Datos históricos del TIAP, de la FAD, de la UNAM, selección de fotografías, 30 obras infantiles)			1	Una línea del tiempo donde a través de una serie de carteles originales o marcados así como fotografías donde se podrá visualizar los acontecimientos más relevantes del TIAP, FAD y UNAM.	300cmx 1400cm	Recorte de vinil	Pared	Mtro. Javier, Mascografía	Mascografía- Mtra. Karina	FAD	MUCA
		1.4 Mu	Mural del Instituto Nacional de Ciencias Médicas y Nutrición "Salvador Zubirán"			1	Se mostrará el mural creado para el Instituto Nacional de Ciencias Médicas y Nutrición	200cmx 500cm	Bastidor	Mampara	TIAP	Mascografía-TIAP	FAD	MUCA

III

LA PRODUCCIÓN



3.1 Montaje

“Concluimos con que el proyecto expositivo en sí no es investigación si no va acompañado de un conocimiento previo, metodología de análisis y aplicación de saber-hacer”.²²

La Producción es el momento donde las áreas de trabajo participan en diferentes actividades que conllevan a la creación de todos los diseños previamente desarrollados.

Para tener los resultados esperados es necesario considerar aspectos esenciales como: la instalación, impresión, difusión, seguridad, protección, entre otros; pues la exposición al ser una actividad que integra a un público específico, requiere de medidas responsables y cuidados tanto para los colaboradores como para los visitantes.

En este proyecto mi participación se relacionó entorno al montaje, así como a la inauguración. El montaje se puede entender como “la operación dedicada a la ubicación, colocación, anclaje, y ensambladura museográfica de las obras en la estructura de cada instalación expositiva”²³. En este momento el guion museográfico y la zonificación se utilizaron para la localización y acomodo de todos los elementos desarrollados en el diseño conceptual y visual.

²² Gabriel Songel, << Las exposiciones de diseño e innovación como línea de investigación>>, Revista Internacional de Investigación, innovación y desarrollo en Diseño, n°05 (2011): 9.
²³ Fernández y Fernández, op. Cit., p. 160.

Los días de montaje para esta exposición fueron, del lunes 20 al viernes 25 de mayo de 2019. Estas fechas se modificaron ya que en un principio también contábamos con los días 16 y 17 de mayo, sin embargo, esa semana se decretó contingencia ambiental²⁴ en la Ciudad de México por lo que se suspendieron actividades y nos quedamos con 5 días para montar el proyecto.

En estos días participé en la coordinación de diferentes actividades, donde el equipo de técnicos Museos y Museos fue el encargado de realizar las instalaciones y montaje de todos los elementos mientras que nuestro equipo coordinó esta serie de acciones. Para su explicación las dividiré en tres bloques de trabajo. El primer bloque está conformado por:

- Selección y acomodo de mobiliario MUCA
- Desembalaje de paneles
- Desembalaje de obra tridimensional
- Desembalaje de murales
- Recepción de mesas, bancos, sillas, libreros, entre otros elementos

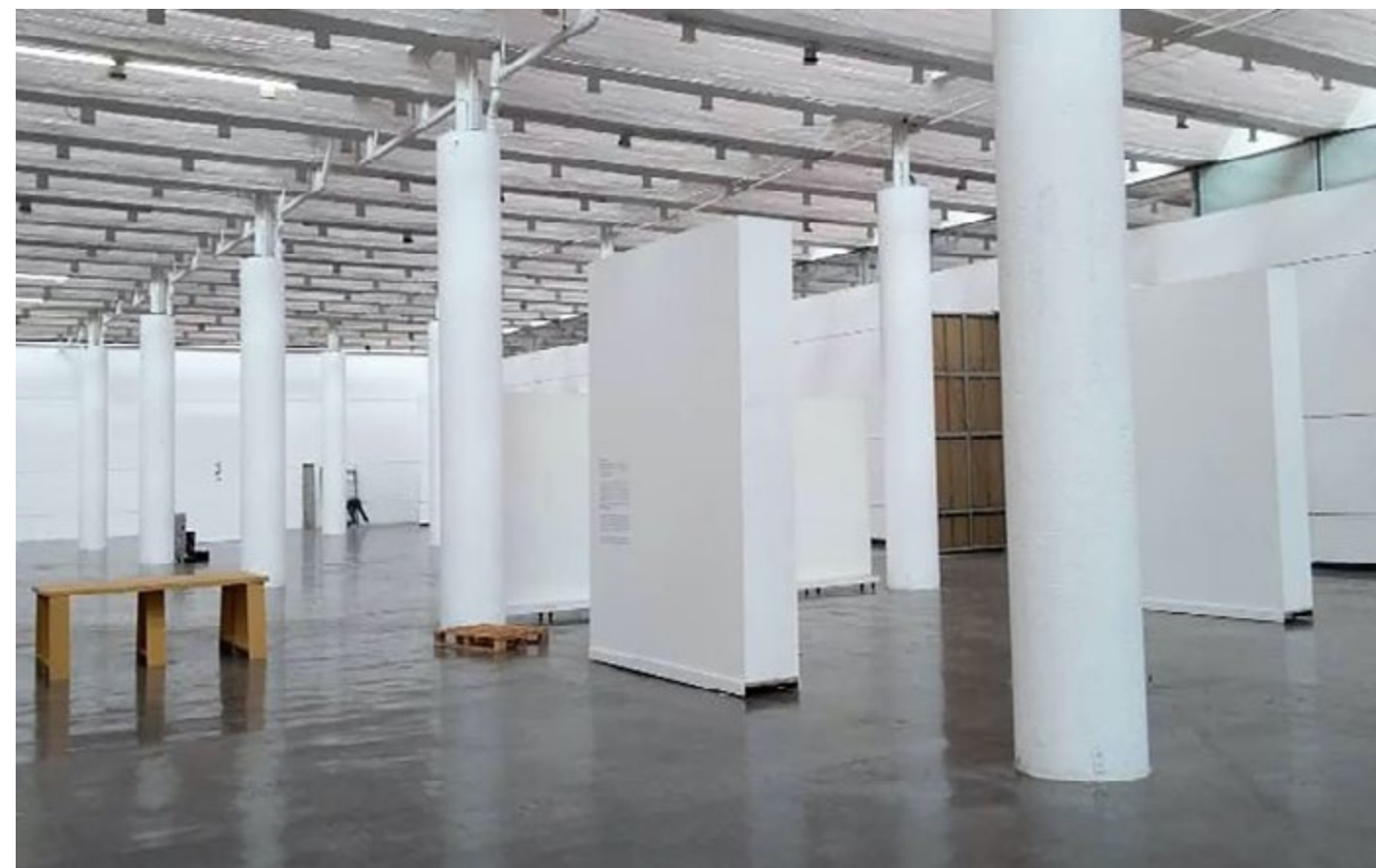


Fotografía. Distribución de mobiliario en el espacio expositivo.

²⁴ Cuando se habla de una Contingencia Ambiental se refiere a una serie de medidas que buscan minimizar los daños ante episodios de contaminación severa, por ejemplo, cuando las concentraciones de ozono o de partículas suspendidas (PM) alcanzan niveles que ponen en riesgo la salud de la población. En el caso de la Ciudad de México, se establece que la Fase 1 de una Contingencia Ambiental se activa cuando el ozono o las PM10 superan los 150 puntos del Índice Metropolitano de Calidad del Aire (IMECA).

Para poder empezar a convertir el proyecto en algo tangible, fue necesario hacer un reconocimiento general del espacio y del mobiliario que íbamos a utilizar.

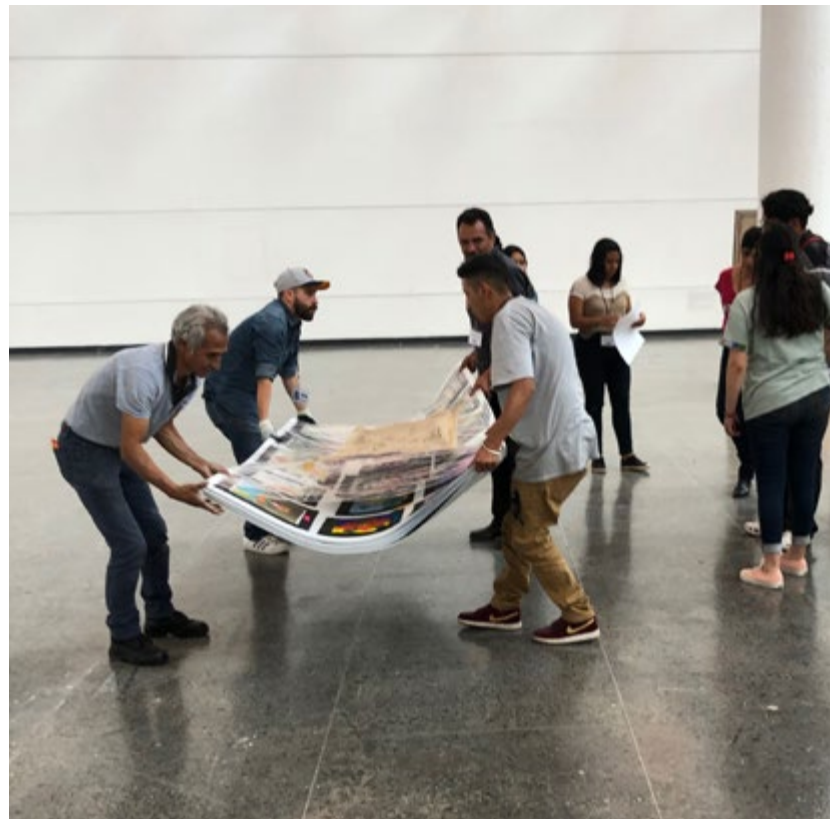
Checar las condiciones y estado de estos dos permitió solucionar posibles inconvenientes con previsión. Con el uso del guion museográfico y de la zonificación, comenzamos a localizar y acomodar el mobiliario que se había contemplado para la exposición. Esto incluyó el acomodo de 10 muros móviles, 3 mamparas esbeltas, 4 mesas de madera y 2 bases rectangulares con vitrina.



Fotografía. Distribución de mobiliario en el espacio expositivo.

La actividad se hizo para señalar la circulación planeada, así como disponer de los soportes para el montaje de los objetos de exhibición. Al mismo tiempo, estuvimos recibiendo de parte de diferentes proveedores: paneles que contenían obra bidimensional, obra tridimensional, 2 murales, mesas, bancos, sillas y obra enmarcada. Cada uno de estos fue registrado y anotado para tener un control con respecto a la hora de llegada, estado general de los objetos, particularidades y tiempo de préstamo.

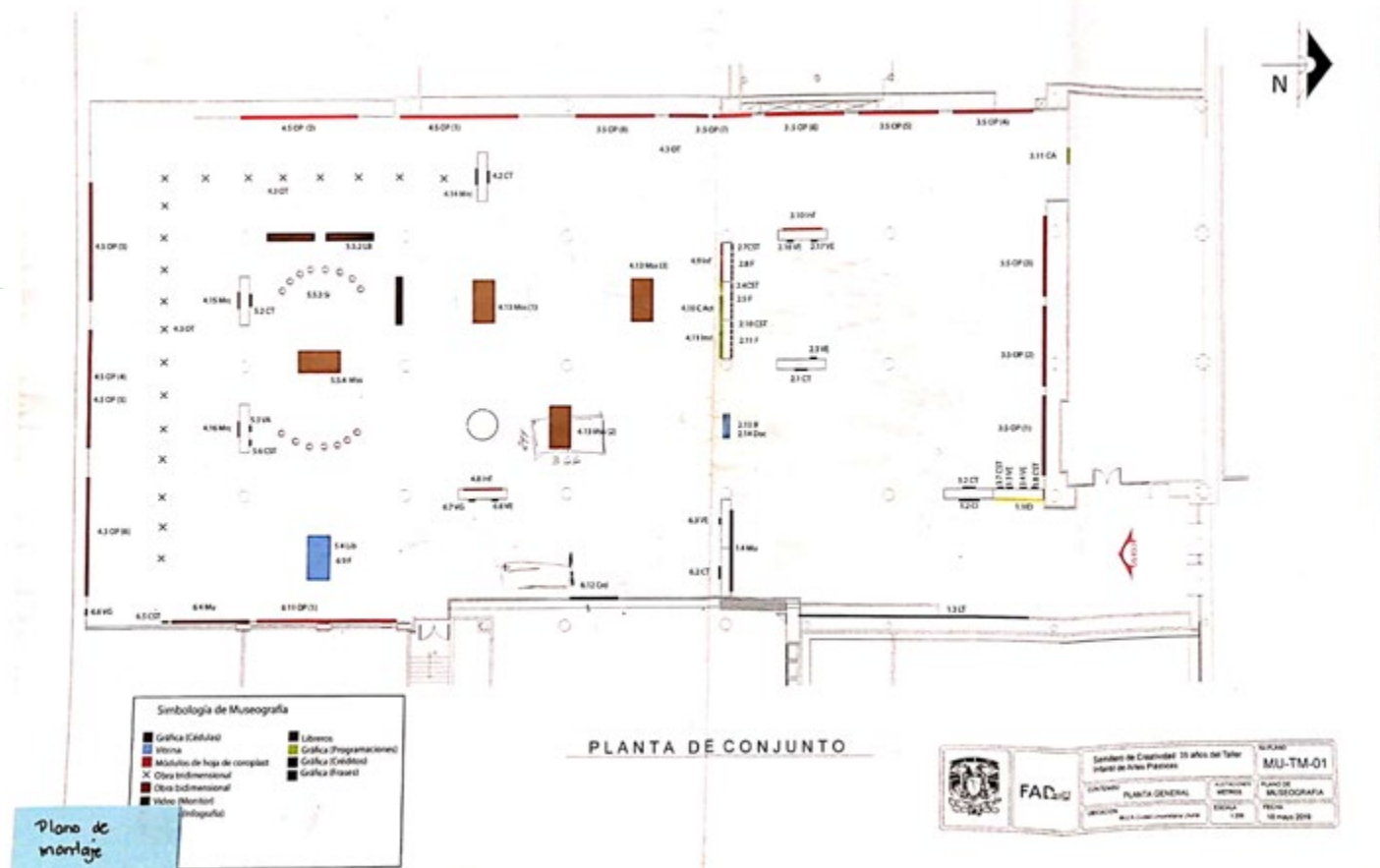
Cuando se recibieron estos elementos, ayudamos en el desembalaje y pre acomodo de los módulos en el espacio correspondiente para posteriormente iniciar con la instalación y montaje de éstos.



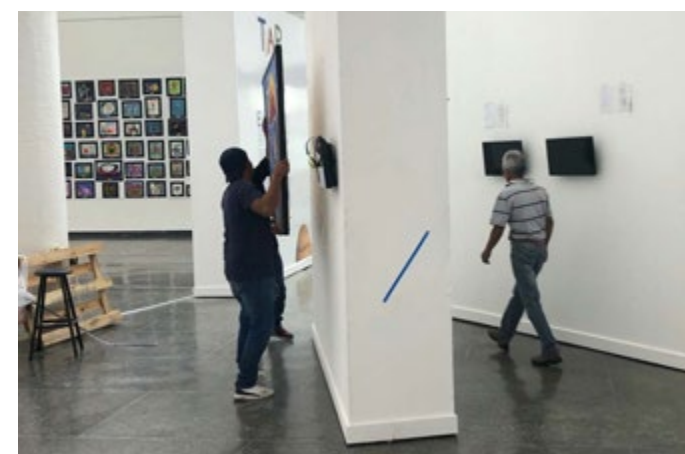
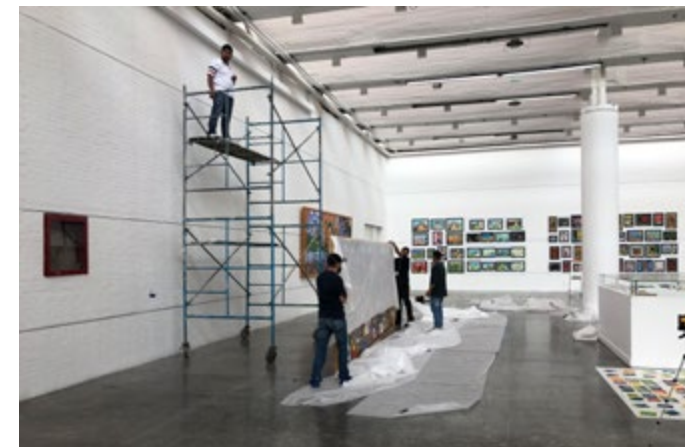
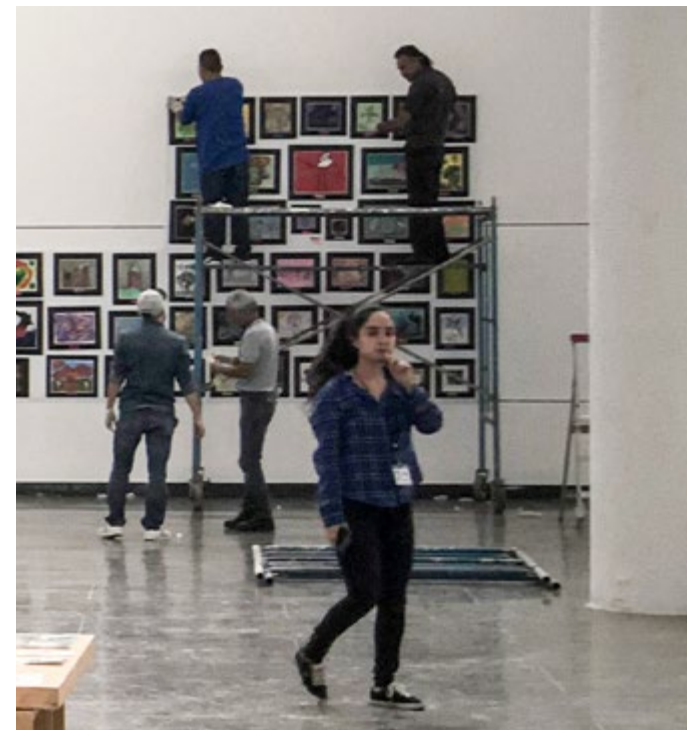
Conjunto de fotografías. Desembalaje y acomodo de obra.

El segundo bloque está definido por:

- Montaje de paneles
- Instalación de monitores
- Montaje de trabajos bidimensionales enmarcados
- Montaje de trabajos tridimensionales
- Montaje de fotografías, documentos, archivo
- Montaje de murales
- Colocación de área de lectura

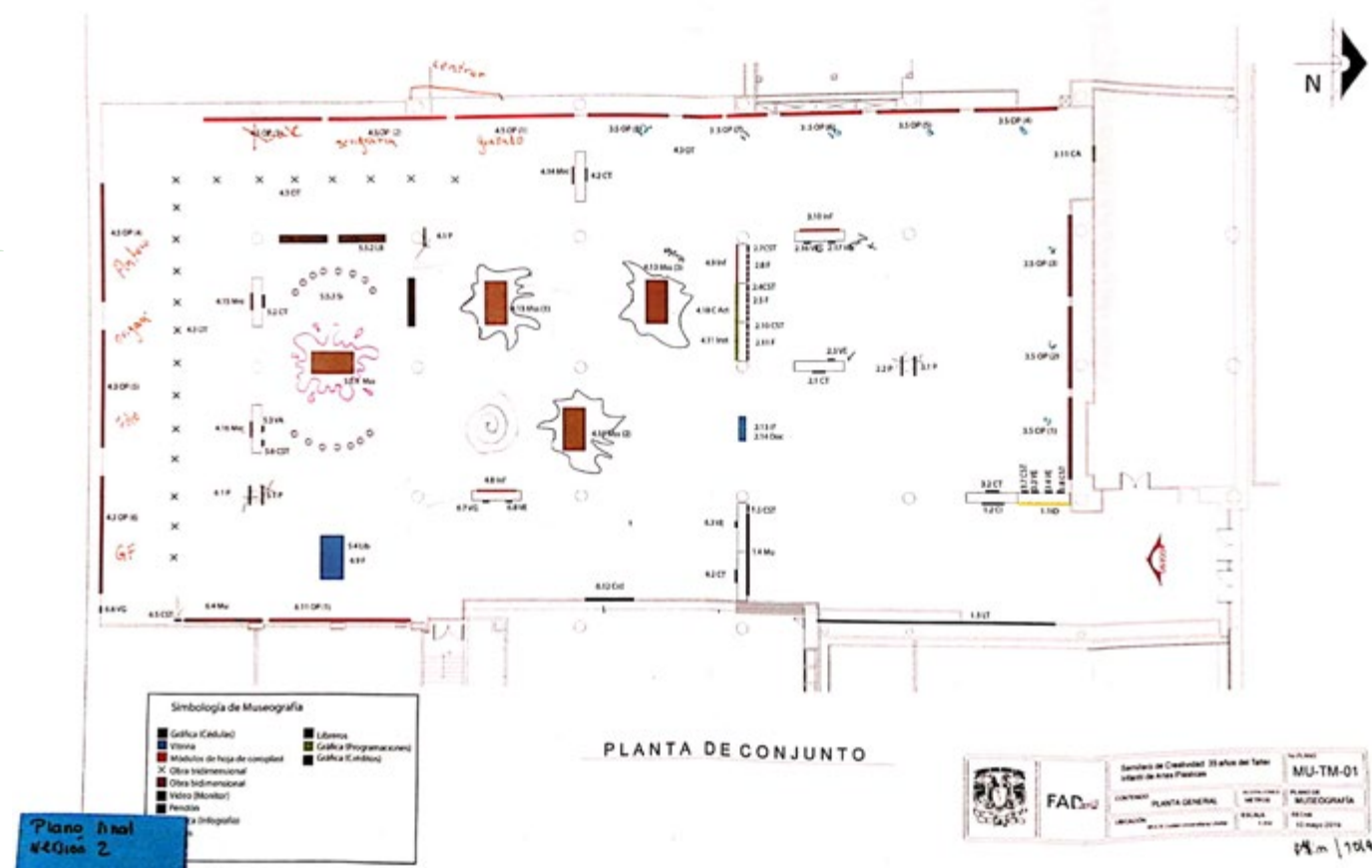


Plano de montaje 1. Usado para la ubicación y montaje de los murales.

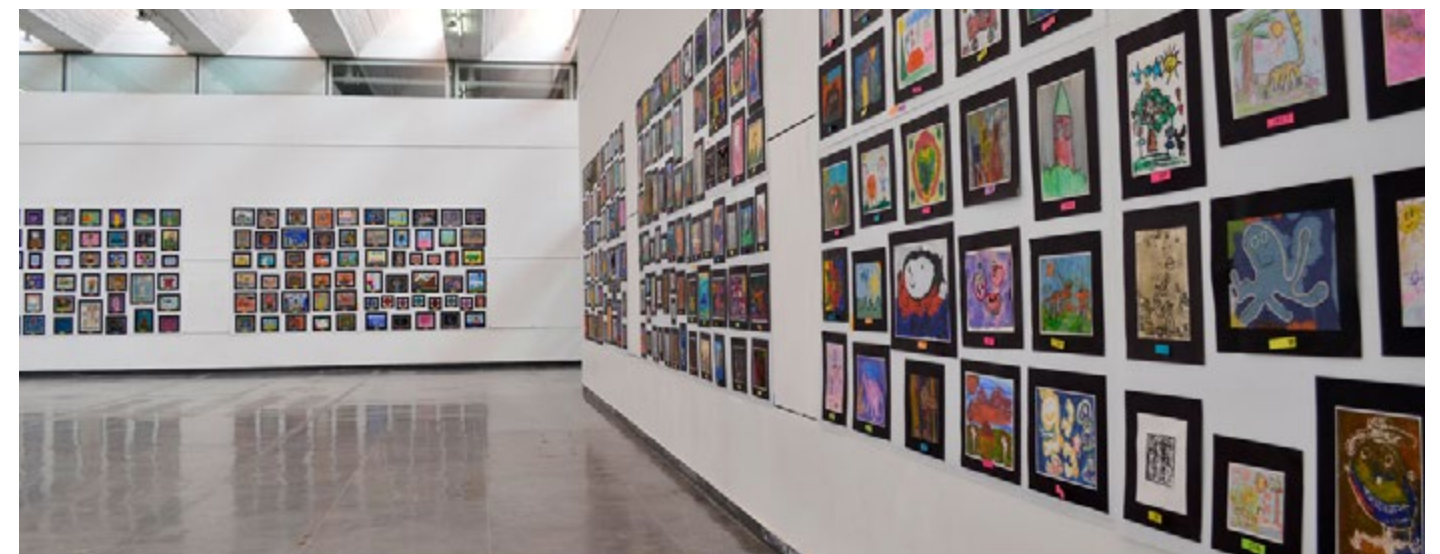
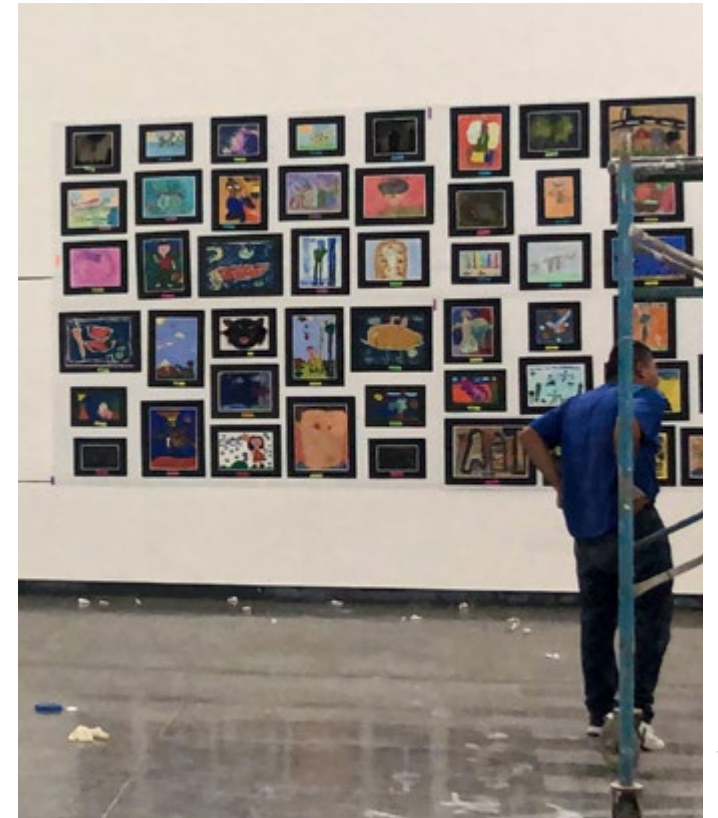


Conjunto de fotografías. Días de montaje 1 y 2.

Se continuó con la colocación de los módulos que soportaban los trabajos bidimensionales. Se montaron 8 paneles pertenecientes a trabajos bidimensionales por edades, 6 paneles para técnicas y 1 panel para trabajos del estado de Chiapas. Para su montaje los técnicos de *Museos y Museos* utilizaron velcro como medio adherente entre la pared y las hojas de coroplast. Una vez colocados los paneles y dispuesto el mobiliario se continuó con la instalación de 12 monitores de 22" y se distribuyeron en los núcleos 2,3,5 y 6.

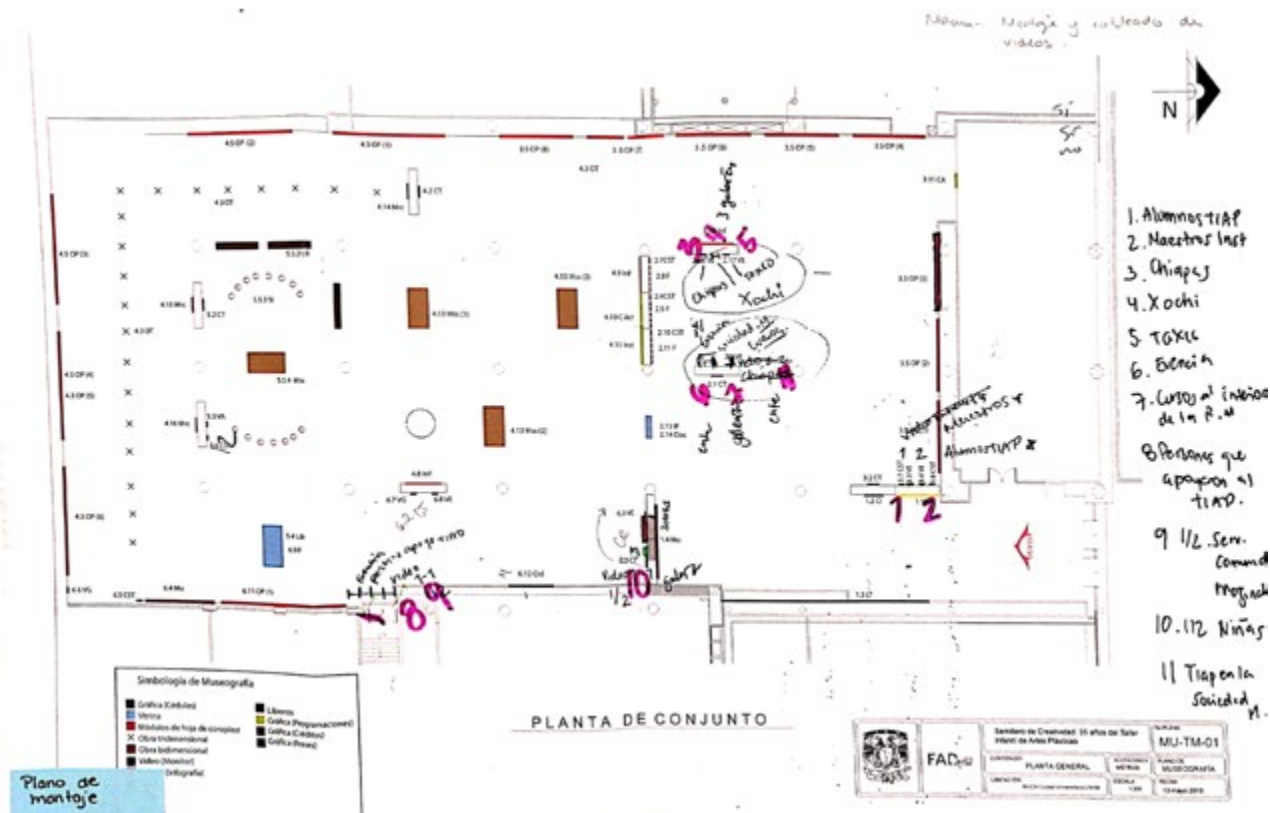


Plano de montaje 2. Usado para el montaje de obra bidimensional, ubicación de las manchas de vinil en piso y de bases para obra tridimensional.



Conjunto de fotografías. Montaje de murales y trabajos enmarcados.

En esta parte nuestra coordinación se involucró en proveer indicaciones para instalar y montar estos elementos en los núcleos temáticos correspondientes. También con el acomodo de fotografías en las mesas y vitrinas, así como en las mamparas. En esas mismas actividades resolvimos diferentes tipos de problemáticas que iban surgiendo como: diferencia de medidas entre la planta arquitectónica y los objetos, localización de los monitores en los núcleos temáticos y sacar medidas para la colocación de los módulos en el espacio.



Plano de montaje 3. Usado para la ubicación de los videos de galería de imágenes y videos de entrevistas.

El tercer y último bloque se define por el trabajo de instalación del vinilo autoadherible y recorte de vinilo que se dividió en:

- Gráfica para identidad expositiva
- Gráfica para cédulas
- Gráfica para infografías y línea del tiempo
- Gráfica para programaciones
- Gráfica para créditos
- Gráfica para frases
- Vinil para las mesas de talleres
- Vinil para las sillas
- Vinil para bases
- Vinil para manchas en el piso



Conjunto de fotografías. Colocación de gráfica para diferentes apoyos comunicacionales.



Conjunto de fotografías. Colocación de gráfica para diferentes apoyos comunicacionales.

La labor de instalación estuvo a cargo de *Museos y Museos* y de dos proveedores externos, así como de la coordinadora de diseño gráfico la Mtra. Karina Barriga Morales. En este bloque se vio todo lo relacionado a la instalación de vinil en sus diferentes vertientes. Desde la colocación de infografías en las mamparas hasta la instalación de vinil en piso y paredes. También participamos en la colocación de vinil para mesas, bancos, piso y bases para las obras tridimensionales.

Uno de los aspectos a resaltar en nuestras aportaciones en los días de montaje fue la constante coordinación con el resto de las áreas de trabajo. El montaje bajo mi experiencia es el momento del desarrollo de la exposición donde todas las ideas se materializan en el espacio físico. Donde lo aprendido de manera teórica se puso en práctica a la hora de resolver todo tipo de problemáticas.

Mi formación como artista visual en el diseño de exposiciones en este momento me permitió el poder entender las partes y a la vez concebirlas como un todo. De esta forma pude aproximarme a las áreas de coordinación, de comunicación, de investigación para trabajar de manera cooperativa y aprender de profesionales de cada disciplina. En estos días se cumplió el proceso de investigación y producción que como equipo habíamos planteado desde un inicio. Pues considero que un proyecto se llena de significado cuando es posible ver su terminación en un resultado profesional.



3.2 Inauguración



La inauguración de la exposición *Semillero de Creatividad: 35 años del Taller Infantil de Artes Plásticas* se realizó el día 25 de mayo del 2019 a las 12:00hrs en el Museo Universitario de Ciencias y Arte (MUCA) campus.

Este día nuestro equipo llegó unas horas antes ya que, aunque todos los elementos estaban listos para su exhibición, todavía existían pequeños detalles que resolver y acomodar. Como; resolver la colocación de las máscaras de yeso situadas en la sección de los créditos, recoger el material de montaje que había quedado alrededor del recinto y revisar que todos los videos se estuvieran reproduciendo de manera correcta.

La ceremonia de inauguración fue dirigida por el Dr. Gerardo García Luna Martínez, director de la Facultad de Artes y Diseño y se contó con invitados especiales como el Dr. José Daniel Manzano Aguila y la Dra. Herlinda Gilda Madrigal.

Una vez concretada la ceremonia de inauguración se realizó un pequeño catering²⁵ para los invitados y público en general. La exposición se unió como parte del festejo de los 35 años de trabajo del taller por lo cual se celebró con una piñata y pastel para los niños, niñas y padres de familia en conmemoración por todas las generaciones de infantes que han dado vida al taller.

De la misma forma se activaron los talleres divididos en técnicas de pintura, grabado y modelado, así como la zona de lectura que invitaba a los padres de familia y a los niños a tomar un momento para descansar y contemplar el espacio expositivo.

²⁵ Se denomina cáterin (del inglés catering) al servicio de alimentación institucional o alimentación colectiva que provee una cantidad determinada de comida, bebida en fiestas, eventos y presentaciones de diversa índole.

Este día representó para mi el momento donde pude disfrutar y mostrar el trabajo que entre un gran equipo de alumnos, docentes, profesionales y especialistas convertimos en realidad. Un proyecto que nació desde cero para verse reflejado en la concreción de su objetivo y que unió a diferentes áreas de trabajo para llevarlo a su realización.



Fotografías de la inauguración. *Semillero de Creatividad: 35 años del Taller Infantil de Artes Plásticas.*



3.3 Conclusiones



Eligiré tres palabras clave para describir el papel que tuve como artista visual dentro de este proyecto las cuales son: facilitar, resolver y coordinar.

En primer lugar, mi trabajo como facilitadora en cuanto a formular conceptos e ideas para después representarlas mediante el uso de diferentes herramientas visuales ya que, mi formación me proporcionó la habilidad de explicarme mediante el uso de imágenes y gráficos. Quizás esta sea una característica importante entre un artista visual o diseñador y otro profesional. Nuestra forma de remitirnos a cualquier tema mediante el uso de imágenes y materiales.

Por otro lado, la forma de resolver problemáticas se relacionó con las adaptaciones constantes que el proyecto exigía y con ello el planteamiento de soluciones. Al conocer el proyecto desde el surgimiento pude tener una visión donde entendía sus partes, sus características, sus limitantes y su finalidad para así poder establecer los cambios necesarios sin modificar la estructura. Consideraría una habilidad el poder iterar el diseño en las diferentes etapas de un proyecto. El poder ir hacia atrás y hacia adelante las veces que se requiera hasta encontrar el resultado esperado.

Finalmente, la manera de coordinar posiblemente sea donde todo se conecte. Ya que, considero es sumamente importante saber el cómo, cuándo y con quién solicitar la información que se requiere, así como organizar a diferentes equipos de trabajo para realizar actividades en conjunto. Se requiere de cierta destreza para poder tomar una posición de organizador que pueda escuchar todas las partes y formular soluciones que se ajusten a los requerimientos de cada área de trabajo.

El Diseño de Exposiciones conlleva el compromiso por parte de todos los colaboradores en un proyecto y con lo que respecta al diseñador de exposiciones se muestra como un agente de resolución constante dificultades con la asesoría de todo tipo de especialistas y profesionales que trabajarán cooperativamente para lograr los objetivos esperados.

Es sumamente importante que exista la apertura y proposición por parte de los docentes tal como de los estudiantes para generar proyectos académicos como este pues considero que la forma de materializar el conocimiento es mediante su realización y práctica. Asimismo, el estudiante puede ir adquiriendo experiencia e ir desarrollando su currículum o carpeta profesional.

Una de las decisiones más significativas que tomé en mi formación académica universitaria fue el inscribirme a la materia de Museografía y Diseño del Entorno. Ingresé desde quinto semestre a este taller y considero que fue un punto de inflexión que cambió mi forma de percibir y crear diferentes tipos de proyectos.

A lo largo de esos semestres tuve la oportunidad de adquirir conocimientos relacionados no sólo al ámbito museográfico sino también a diferentes áreas como: la investigación, la curaduría, el diseño gráfico, la gestión entre otras. A la vez pude adquirir metodologías que me permitieron generar habilidad para la resolución de diferentes tipos de problemáticas tanto teóricas como prácticas. Otro aspecto importante que fomenta el taller es la importancia de la colaboración y trabajo en equipo. Comprendí que, el contar con diferentes tipos de pensamientos y perspectivas puede generar propuestas enriquecidas de conocimiento al mismo tiempo facilita la resolución de pendientes y tareas pues al dividir responsabilidades simplifica la elaboración de cualquier proyecto.

Dentro del taller realizamos diferentes ejercicios teóricos que se concretaban de manera práctica. El profesor Manuel Gerardo Alonso Ulloa nos planteaba una problemática a resolver y nosotros teníamos que usar diferentes herramientas para resolver dicho problema.

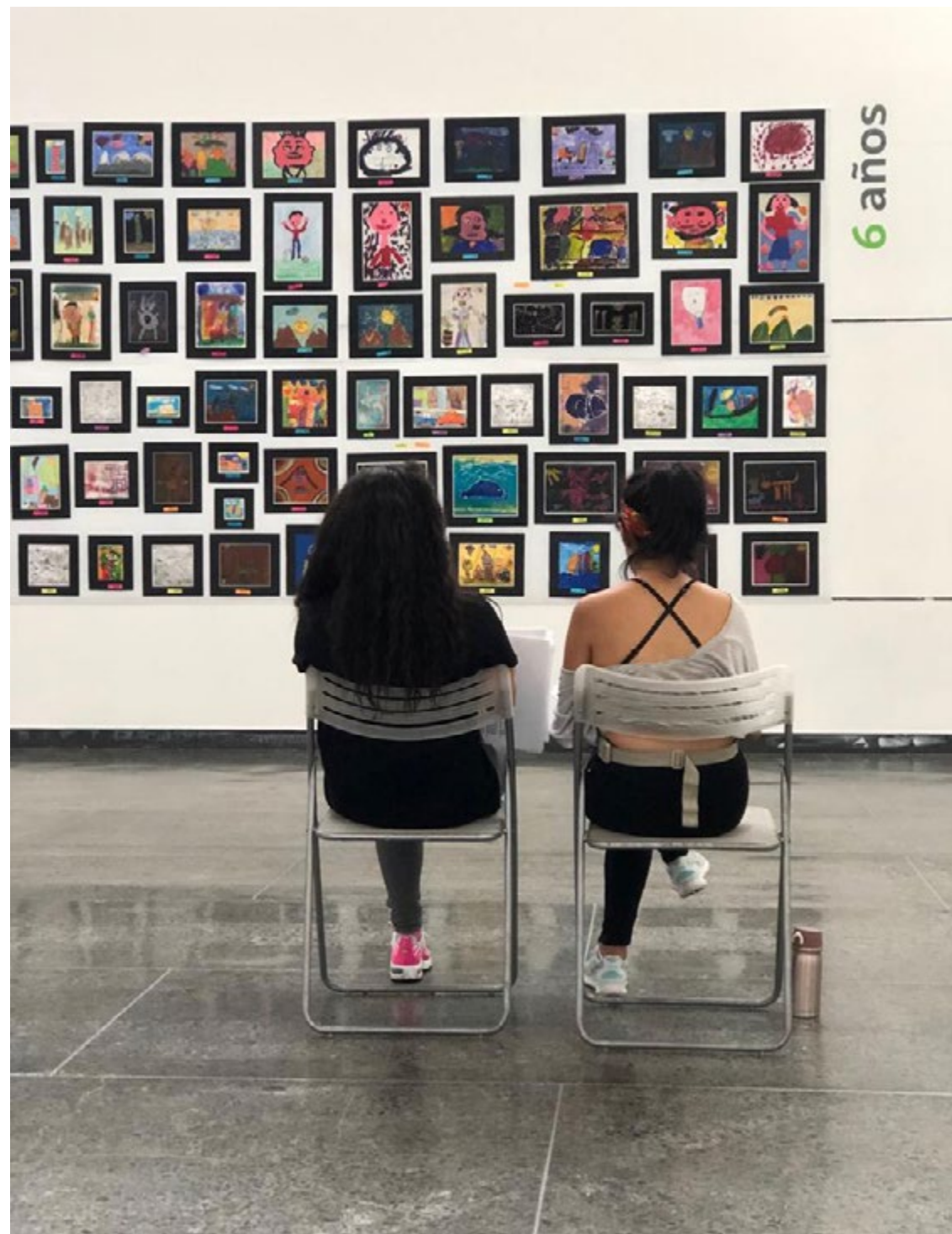
Realizamos actividades como: elaboración de guion temático, guion museológico, guion museográfico, elaboración de planos de planta y alzados, estudios visuales del espacio y recursos museográficos mediante visitas a diferentes museos y eventos en la Ciudad de México.

Pero quizás lo más emblemático como ejercicio bajo mi perspectiva fue tener la oportunidad como estudiante de tomar la decisión de cómo resolver los ejercicios, al ser solo guiados y asesorados por el docente.

Cuando llegué a octavo semestre surgió la invitación por parte del profesor Manuel Gerardo Alonso Ulloa para que mi compañera Jimena Arellano Rivas y yo participáramos en este proyecto que en su momento se encontraba en período de incubación.

Finamente esta oportunidad me hizo reflexionar mi postura como artista visual pues comprendí que un artista se puede considerar como tal no por solo el hecho de producir plásticamente sino también por su capacidad para investigar, conceptualizar y proponer soluciones que estén centradas en un objetivo específico. Considero que esta experiencia me sirvió para consolidar mis conocimientos teóricos mediante la práctica en un contexto real que sin duda marcó el final de mi carrera universitaria y el inicio de mi carrera profesional.





BIBLIOGRAFÍA

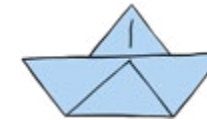
Fuentes principales

- Alonso Fernández, Luis, e Isabel García, *Diseño de exposiciones: Concepto, instalación y montaje*. Madrid: Alianza Forma, 2017.
- C. Galindo, Adrián Luis. << El guión museológico, una herramienta para la seducción>>. *Revista de Museología*, n.º71 (2018): 1-14.
- García Martínez, Ofelia, Gerardo Portillo Ortiz y Manuel López Monroy, *La comunicación visual en museos y exposiciones*. Ciudad de México: Universidad Nacional Autónoma de México, 2001.
- Hughes, Philip. *Diseño de Exposiciones*. Londres: Promopress, 2015.
- Locker, Palm. *Diseño de exposiciones*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 2011.
- Rostán Robledo, Germán. <<Guía de Museografía>>. Tesis de Licenciatura. Universidad Nacional Autónoma de México, 2013.
- Schwarz, Ulrich, Aurelia Bertron y Claudia Frey. *Designing Exhibitions*. Switzerland: Birkhäuser, 2006.
- Songel, Gabriel. <<Las exposiciones de diseño e innovación como líneas de investigación>>. *Revista Internacional de investigación, innovación y desarrollo en Diseño*, 05 (2011): 1-38.
- Suris, Elizabeth, ed. *Diseño de Exposiciones y accesibilidad*. Barcelona: Articket BCN, 2017.

BIBLIOGRAFÍA

Fuentes complementarias

- Alonso, María. *A favor de la Investigación Plural en Educación Artística. Integrando diferentes enfoques metodológicos*. Alicante: Universidad de Alicante, 2012.
- Cerón, Jaime. *Museología, curaduría, gestión y museografía: Manual para la producción y montaje para las Artes Visuales*. Bogotá: Ministerio de Cultura, 2012.
- Facultad de Artes y Diseño. <<Objetivos del TIAP>>, <<Historia del TIAP>>, <<Números>>. Acceso el 15 de marzo de 2020. <http://www.fad.unam.mx/tiap/>
- Facultad de Artes y Diseño. *Descripción Sintética del Plan de Estudios, Licenciatura en Artes Visuales*. Ciudad de México: Facultad de Artes y Diseño, 2013.
- MUCA Campus. <<Nosotros>>, <<Archivo de Exposiciones>>, <<Contacto>>. Acceso el 10 de marzo de 2020. <https://muca.unam.mx/>.
- Roselló, David. *Diseño y Evaluación de Proyectos Culturales*. Barcelona: Ariel, 2007.
- Rubiales, Ricardo. "Museografía Educativa". Conferencia. Centro Estatal de las Artes Mexicali. Video de YouTube, 1:02:28. 4 de septiembre de 2013. <https://www.youtube.com/watch?v=WeKw5lCtGGc>



*“Semillero de Creatividad: 35 años del Taller
Infantil de Artes Plásticas”: El artista visual
como diseñador de exposiciones*

2022

