



FACULTAD DE
ARQUITECTURA

Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Arquitectura
Escuela de Diseño Gráfico

Diseño de material gráfico editorial para el fortalecimiento de la identidad del Museo de la Tipografía Nacional

*Presentado por Carmen María Chajón Villatoro
para optar al título de Licenciada en Diseño Gráfico*

Guatemala, abril de 2018.

*Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Arquitectura
Escuela de Diseño Gráfico*

Diseño de material gráfico editorial para el fortalecimiento de la identidad del Museo de la Tipografía Nacional

*Presentado por Carmen María Chajón Villatoro
para optar al título de Licenciada en Diseño Gráfico*

Guatemala, abril de 2018.

“El autor es responsable de las doctrinas sustentadas, la originalidad y el contenido del Proyecto de Graduación, eximiendo de cualquier responsabilidad a la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala”.

Nómina de autoridades

Dr. Byron Alfredo Rabe Rendón

Decano

Arq. Gloria Ruth Lara de Corea

Vocal I

Arq. Sergio Francisco Castillo Bonini

Vocal II

Msc. Arq. Alice Michele Gómez García

Vocal III

Br. María Fernanda Mejía Matías

Vocal IV

Br. Lila María Fuentes Figueroa

Vocal V

Msc. Arq. Publio Alcides Rodríguez Lobos

Secretario Académico

Tribunal examinador

Dr. Byron Alfredo Rabe Rendón

Decano

Msc. Arq. Publio Alcides Rodríguez Lobos

Secretario Académico

Lic. Lourdes Eugenia Pérez Estrada

Asesora Metodológica

Lic. Larisa Caridad Mendóza Alvarado

Asesora Gráfica

Lic. Thelma Judith Mayen García

Tercera Asesora

D

Dedicatovia

Las palabras no son suficientes para agradecer a todas las personas que a lo largo de mi carrera dejaron algo en mí, porque cada uno dejó una enseñanza diferente, que directa o indirectamente me ayudaron a crecer y a llegar hasta donde estoy. Espero expresar qué significó para mí su presencia en este camino.

A Dios, la energía del Universo, que siempre me guía, me conduce y me mantiene en pie para seguir, alcanzar mis objetivos y llevar luz a donde sea necesario.

A mi mamá, un ejemplo de felicidad, amor, perseverancia, trabajo y pasión aplicado en todos los sentidos en su vida. — Ojalá me alcance la vida para agradecerte todo lo que has hecho, sacrificado y luchado para que hoy pueda ser quien soy.

A mis hermanos, Juanfra y Natalia, porque cada uno a su manera me ha enseñado lo buena que puede ser la vida y lo que realmente vale, junto con el esfuerzo para alcanzar grandes cosas.

A mis abuelos, Carmen y Álvaro que han sido mi fuerza y mi apoyo durante todo el tiempo que he estado en el planeta. Por creer en mí. Por enseñarme lo que el verdadero amor incondicional es y lo importante que es la familia. Nunca podría terminar de agradecerles y de explicarles todo lo que son y significan.

A mi familia, por enseñarme que siempre podemos ayudarnos, apoyarnos, enseñarnos a ser mejores y a desear todo lo mejor para los demás.

A mis amigos, todas esas personas que la vida hizo que coincidiéramos en el camino, me han enseñado que el cariño trasciende y que ayudarnos a crecer es lo que nos fortalece. A los que están y los que no, todos forman parte de mí de alguna manera, espero haberles dejado algo bueno también.

A la Universidad de San Carlos de Guatemala, por ser la casa de estudios que me facilitó el aprendizaje durante estos cinco años y a todos los Catedráticos que dejaron huella con los conocimientos y enseñanzas que nos compartían.

Al Museo de la Tipografía Nacional y a la Lic. Thelma Mayén por permitirme desarrollar este proyecto y acercarme a la influencia, historia y trayectoria del diseño en Guatemala.

Gracias infinitas a la vida por todos ustedes.

Gracias infinitas a la vida por dejarme volar, brillar, caer y ser.

Índice de contenidos

Capítulo 1

Introducción	15
Definición del problema de comunicación	17
Justificación del proyecto	18
Trascendencia	18
Incidencia	19
Factibilidad	19
Objetivos	20
General	20
Específicos	20
De comunicación visual	20
De diseño gráfico	20

Capítulo 2

Perfil de la Institución	25
Perfil del Grupo Objetivo	38

Capítulo 3

Flujograma del proceso	45
Cronograma de trabajo	47

Capítulo 4

Marco teórico	50
Actores sociales detrás del patrimonio	50
El diseño como mediador en el guión museográfico	57

Capítulo 5

Estrategia de aplicación de las piezas a diseñar	67
6W	67
Retrato del Grupo Objetivo	69
Proceso de conceptualización	74
Concepto Creativo	78
Moodboard	79
Casos análogos y referencias visuales	79
Propuesta de códigos visuales	83

Capítulo 6

Primer nivel de visualización	89
Segundo nivel de visualización	97
Tercer nivel de visualización	106
Propuesta final	114
Logotipo	114
Tipografía	116
Código cromático	118
Lenguaje visual	119
Cédulas	125
Manual de identidad	126

Capítulo 7

Lecciones aprendidas	135
----------------------	-----

Capítulo 8

Conclusiones	139
--------------	-----

Capítulo 9

Recomendaciones	143
Fuentes consultadas	147
Apéndice	150
Anexos	158

Presentación

Un país donde se le da el mismo nivel de importancia a la cultura y los demás ámbitos de la formación, es uno que conoce su historia y puede mejorar su futuro. El Museo de la Tipografía Nacional, es una institución que se funda para fortalecer la memoria colectiva de los guatemaltecos, con la exposición museística, la protección, preservación y difusión de los bienes que formaron parte en la evolución de la comunicación y la accesibilidad a la información. Por ello, este Museo es tan importante como todos los otros pertenecientes a la Red de Museos del Centro Histórico. Lo cual implica que tener una comunicación visual consistente, fortalece su credibilidad y todos los medios por los que se comunica, pues se le da el protagonismo necesario, al ser parte de una institución con esfuerzos conjuntos, como lo es la Dirección General del Diario de Centro América y Tipografía Nacional.

Esta institución presenta un recorrido único de la trayectoria de la imprenta y de las artes gráficas en Guatemala, que contrastado con la tecnología actual, representa y demuestra los avances industriales del país.

A continuación, se presenta el proyecto de graduación: *Diseño de material gráfico editorial para el fortalecimiento de la identidad del Museo de la Tipografía Nacional*, que se realiza a modo de generar un aporte a la cultura del país, al Museo y a la sociedad, consiguiendo con ello que estudiantes y gestores culturales puedan visibilizar a la institución, su valor histórico y las actividades culturales que realiza para ser partícipes de ellas. El objetivo es que este Museo sea reconocido por la población a través del fortalecimiento de su imagen, que se ha desarrollado con los conocimientos adquiridos en la Licenciatura en Diseño Gráfico de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

Capítulo 1



Introducción

Problema

Justificación

Objetivos del proyecto

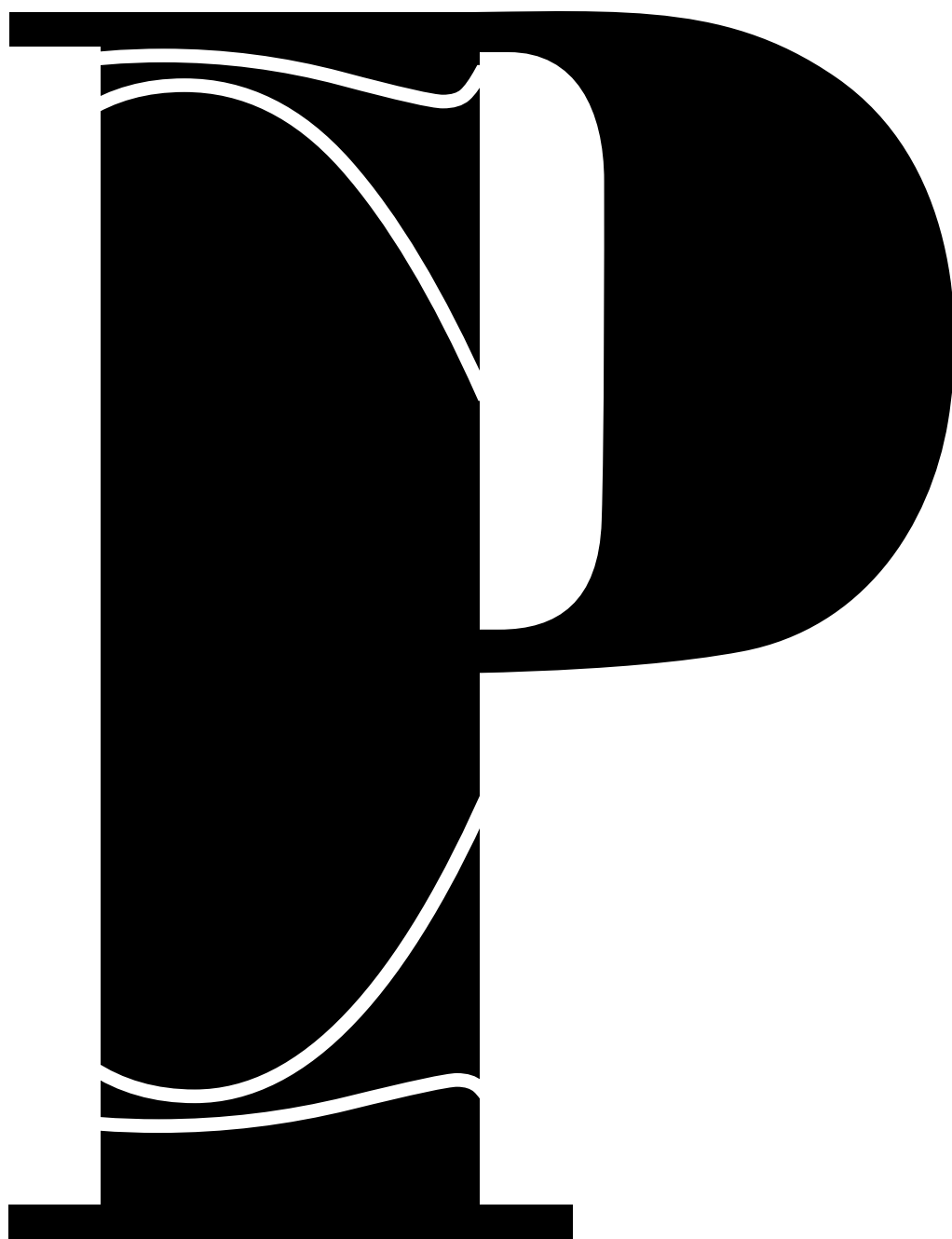
1

Introducción

En un país donde la cultura se toma en segundo plano es importante que la sociedad pueda detenerse a reconocer lo que se ha logrado y lo que falta por hacer, y la mejor manera de llegar a la introspección colectiva es aprendiendo del pasado, ya que presentan la base de las acciones que llevaron al país a la posición, en un sentido positivo o negativo para distintos ámbitos, donde se encuentra actualmente; fortalecen la comprensión del presente para que las futuras generaciones puedan encausar a un mejor futuro. Por ello, se hizo la búsqueda de una institución que refleje el interés por influir de esa manera y aportar el conocimiento histórico de lo que ya contribuyó al desarrollo de Guatemala.

La Dirección General del Diario de Centro América y Tipografía Nacional, es el espacio donde se encuentra la labor actual del periodismo y las artes gráficas, con el contraste de sus instalaciones históricas y un recorrido museográfico que contiene la evolución de la imprenta en Guatemala y los usos que tuvo en su momento todo el material expuesto en él.

El Museo de la Tipografía Nacional de Guatemala participa de actividades junto a otros Museos del Centro Histórico, con el fin de promover y fomentar la cultura, la historia, la educación y las artes gráficas.



Problema

Definición del problema de comunicación visual

En la realidad actual del museo en el contexto guatemalteco, se desconoce su funcionamiento dentro de las instalaciones de Tipografía Nacional y de la posibilidad de visitarlo. Excepto a asistentes constantes en las actividades que realiza el Museo de la Universidad de San Carlos anualmente, como la Noche de los Museos, al asociarlo como un perteneciente a la red de museos del Centro Histórico. Por lo mismo, no tiene un factor diferencial a nivel gráfico al apoyarse de esta actividad principalmente para su promoción.

Justificación

Trascendencia

Las instalaciones, donde se encuentra el Museo de la Tipografía Nacional, tienen la ventaja de seguir en funcionamiento haciendo que los mismos trabajadores del Diario de Centro América, de la radio TGW o de la misma imprenta, puedan concebir la presencia y coherencia de la imagen gráfica del museo sin perder contacto con la esencia de la institución, e incluso motivar a familiares y amistades a visitarlo. Ese cambio de percepción interno puede obtener suficiente impacto para mejorar la apreciación de los que tienen más contacto con la exhibición diariamente. Al igual que al pertenecer a la red de Museos del Centro Histórico, es parte de los lugares que visitan los asistentes a sus actividades representado una mayor exposición a distintos grupos de personas que no conocen el museo o que conocen las instalaciones y no la posibilidad de ver un recorrido sobre la historia de la imprenta y artes gráficas en Guatemala.

La Noche de los Museos, actividad de la que forma parte el museo, en el año 2014 tuvo una afluencia de 28 mil 854 personas; superando en 65% la participación del 2013 que fue de 18 mil 241 en los 14 museos participantes. (Redacción Cultura de Diario La Hora, 2015) La promoción y asistencia a la actividad ha aumentado con los años, propiciando la asistencia a los distintos museos considerando que por factores externos y ajenos a la preparación del evento, los visitantes solo pueden visitar aproximadamente tres museos en total para realizar un recorrido completo en cada uno de estos. Lo cual significa que no toda la participación se concentra en un solo museo, haciendo que el asistente a las actividades de esta naturaleza, tomar la decisión de cómo hacer su recorrido y qué museos visitar. Por ello es necesario que cada museo se visualice, abriendo la posibilidad a las personas de conocer a los participantes para visitar los que se identifiquen con sus intereses, porque de lo contrario se vuelve más sencillo para ellos abocarse a los museos reconocidos.

También se realizan otro tipo de actividades con centros educativos que calendarizan una visita al museo para llevar a distintos grupos cada año, la mayoría de veces son estudiantes de nivel medio o universitarios

que tienen alguna orientación afín a las artes gráficas o al periodismo. La Universidad Mesoamericana ha asistido de parte de la Licenciatura en Publicidad con Especialidad en Diseño Gráfico (umes.edu.gt/visita-museo-nacional-de-la-tipografia-nacional-de-guatemala/), al igual que la Universidad de San Carlos, con los alumnos de primer semestre de la Licenciatura en Diseño Gráfico como parte de las actividades extracurriculares del curso de Tipografía, fortaleciendo el conocimiento adquirido en los cursos y contrastando con la realidad de crecimiento tecnológico del país.

Incidencia

El problema del reconocimiento del museo puede reducirse con la intervención y unidad conceptual que dándole mayor credibilidad en todo sentido logra un aporte no solo gráfico, sino para la comprensión de la cronología que presenta, pues ya ha sido asesorado por arquitectos e historiadores para la colocación del recorrido. En donde, el logro de un cierre para que toda la exposición contenga un mismo sentido y que esto sea hecho visible mediante gráfica, significa un factor diferencial por la temática e igualar a la calidad visual de otros museos que forman parte de la red de Museos del Centro Histórico.

Factibilidad

La institución tiene la facilidad y apertura de recibir a un diseñador que aporte su conocimiento para generar una contribución al Museo de la Tipografía Nacional, ya que cuentan con los recursos para reproducir material impreso y suficiente contenido si fuera necesario generar un aporte digital, el único recurso con el que no cuentan es con un diseñador que trabaje específicamente para la promoción y generación de material del museo en sí. Al ser una institución colaborativa, se cuenta con el recurso humano de los distintos trabajadores que tienen la disponibilidad de aportar al futuro de la continuidad del material, así también como con la directora del museo que es historiadora y conoce todo lo expuesto su historia e intervención en el desarrollo del país.

Objetivos

General

Contribuir al reconocimiento del Museo de la Tipografía Nacional de Guatemala, como una institución que posee un recorrido histórico sobre la imprenta, cómo esta contribuye en su momento al desarrollo del conocimiento de la educación y de las artes gráficas en el país; mediante la producción de material gráfico y digital que fortalezca su identidad.

Específicos

De comunicación visual institucional

- Motivar a la población, en especial a centros educativos, a visitar el museo.
- Sensibilizar a la población visitante sobre la importancia de la esencia histórica y el valor de los procesos analógicos.
- Optimizar el proceso de realización de piezas gráficas, estableciendo normas para no perder la coherencia en la comunicación institucional del museo.

De diseño gráfico

- Diseñar material editorial para normalizar la gráfica y fortalecer la identidad en la comunicación del Museo de la Tipografía Nacional.
- Concretar procesos de aplicación de gráfica basado en una conceptualización acorde a la filosofía de la institución y al contexto histórico de lo que está en exhibición en el recorrido del museo.
- Desarrollar en un manual que incluya la síntesis de la aplicación de una misma línea conceptual y visual en la comunicación del museo.

Capítulo 2



Planeación operativa

Perfil de la institución

Perfil del Grupo Objetivo





Figura 1 - Edificio de la Dirección General del Diario de Centro América y Tipografía Nacional y de la Radio TGW.

Perfil de la Institución

Antecedentes

En la sociedad guatemalteca es notorio cuando se le da más valor a una acción, lugar o evento sobre otro, la misma población relega sus intereses para enriquecer su acervo cultural y se inclina más por las actividades relacionadas al deporte nacional. Aunque no es necesariamente negativo el protagonismo que se le da, el problema es cuando se prioriza un área perjudicando el desarrollo y la promoción de las demás. El arte, la cultura y la historia son gran parte de lo que se descuida por las autoridades a nivel nacional, esto evita que sean una fuente de riqueza y promoción para el país. Esta disposición es aún más evidente cuando se tiene visibilidad sobre el manejo presupuestario del Ministerio de Cultura y Deportes, que en el año 2016, destinó el 50% al Viceministerio de Deportes y Recreación, el 23% al Viceministerio de Patrimonio Cultural y Natural, el 22% al Viceministerio de Cultura; siendo del presupuesto general un 0.27% lo referente a cultura (Ministerio de Finanzas Públicas, 2017); tomando en cuenta que no siempre se optimiza el manejo de los recursos y que una de las riquezas del país es su cultura y el mismo patrimonio cultural, es muy poco el apoyo que reciben. El presupuesto no mantiene estabilidad, ha ido descendiendo y las actividades culturales o su realización se ven perjudicadas si tienen dependencia monetaria de las entidades gubernativas.

El patrimonio y el conocimiento de la historia del país permiten la construcción de una identidad colectiva. Es importante que las instituciones nacionales, a pesar de no ser las encargadas de la conservación de las piezas, promuevan el valor de la memoria junto al reconocimiento de la importancia de la manera en que se identifica la población con la trayectoria y avances del país. Aunque es complicado atender a la necesidad de la conservación y protección de los bienes, sobretodo cuando no se cuenta con el apoyo financiero para poder hacerlo, es necesario difundir su valor, el respeto y la apreciación que se debe tener ante lo que representó un momento decisivo para el desarrollo de la nación.

Las entidades que más han aprovechado la oportunidad de incidir en el mejoramiento del acervo cultural y en el interés de la población por acercarse a la historia, son los mismos museos del país, estos abren los espacios para impulsar la realización de visitas guiadas y actividades especialmente con grupos estudiantiles, generando un aporte para que los más jóvenes puedan tener aproximación lo positivo y negativo que conforma la memoria histórica.

Una de las actividades que ha tenido mejor respuesta es la Noche de los Museos que se lleva a cabo en el Día de Conmemoración Internacional del Museo que se celebra en todos los museos del mundo, el 18 de mayo, coordinado por el Museo de la Universidad de San Carlos, siendo una actividad de la Rectoría de la USAC. Empezando solo con diez museos, se han ido adhiriendo demás situados en el Centro Histórico, llegando ya al sexto año consecutivo de la realización de esta actividad. Ha cambiado el concepto de las visitas a los museos, porque no solo se ven las piezas, sino su contexto: qué papel jugó la situación que describe, la maquinaria que se utilizaba u otros elementos, siendo una forma diferente y dinámica de aprender historia. Se realizan en paralelo en cada museo distintas actividades educativo-artísticas y demás que también forman parte la cultura del país.

El Museo de la Tipografía es parte de la red de los Museos del Centro Histórico, donde todos tratan ámbitos distintos que conforman los pilares históricos de la Nueva Guatemala de La Asunción. La importancia de este espacio para el museo es visibilizar el valor de la imprenta, que recae en la facilidad que representó para difundir el mundo de las ideas a través de la literatura y el periodismo. Y en Guatemala, la posibilidad de volverse intelectual hizo que la industria tuviera alta demanda e impulsó la educación, porque era un nuevo mundo de conocimientos con mayor disponibilidad para la población. La actividad ha propiciado la perceptibilidad de ello, al igual que la llegada de personas que no conocían la existencia de un museo dentro de las instalaciones, por ser una forma innovadora de atraer visitantes.

Tipografía Nacional siendo la imprenta con mayor trayectoria en Guatemala, desde su fundación en 1894, ha estado situada en cuatro distintas ubicaciones incluyendo a la de su actual posicionamiento,

con instalaciones nombradas patrimonio cultural según el Acuerdo Ministerial No. 328-98, al igual parte de la colección histórica que posee. En el año 2000 se generó el Acuerdo para su funcionamiento como Museo de la Tipografía Nacional, abriéndose las puertas al público hasta el 2012; por la necesidad de la restauración del edificio en estado de abandono, utilizaron un criterio de reversibilidad para no dañar la estructura y materiales originales si no buscando protegerlos, teniendo siempre como fin principal de la preservación de la historia para permitir la conservación de las piezas y compartir el legado con las próximas generaciones.

La institución como tal tiene distintas aplicaciones gráficas e inconsistencias presentes en los materiales impresos que se utilizan dentro del mismo o los de difusión, porque no cuentan con la disponibilidad de un profesional de diseño que los ayude a mejorar sus estrategias de comunicación y su imagen institucional; los diseñadores que los han apoyado en alguna ocasión son temporales o pertenecen al equipo de producción del Diario de Centro América, por lo cual no es prioridad el trabajo que generan para el museo y no existe ningún tipo de normativa para el tratamiento de una línea que represente sus fines y que refleje el valor de su existencia.

Características del sector social

El Museo de la Tipografía Nacional está enfocado en promover la cultura, la historia y la educación siempre orientado a trasladar el conocimiento sobre la influencia que tuvo la imprenta en Guatemala.

Historial de la institución

La Tipografía Nacional ha jugado un papel crucial en la promoción de la educación, el arte y la cultura a través del desarrollo de las artes gráficas. Por ello, se fundó un lugar que cuenta esa historia, el Museo de la Tipografía Nacional, situado donde ha estado por casi 100 años, el taller tipográfico y es la casa editora más antigua de Guatemala y Centro América. La exhibición que contiene ofrece información sobre la historia republicana de la imprenta, el periodismo y el desarrollo

de las artes gráficas del país. Se cuenta además con una biblioteca, donde se pueden encontrar documentos que son producto editorial de Tipografía Nacional.

Fundado el 11 de enero del 2000, cumpliendo con la obligación del Estado de proteger, fomentar y divulgar la cultura nacional, asimismo con resguardar los bienes y valores históricos que forman el patrimonio cultural de la Nación, como lo son su edificio y la variedad de maquinaria y objetos invaluable utilizados en la noble labor tipográfica. Logrando la apertura al público hasta el año 2012 por cuestiones de deterioro interior de la edificación de sede, necesidad de reparación y restauración del espacio donde ahora se encuentran las piezas en exhibición.

Cuenta con un creciente catálogo de más de 5,000 piezas en exposición entre las que entran la maquinaria, muebles, utensilios, enseres y documentos publicados por la misma imprenta. Casi toda la maquinaria ha sido declarada patrimonio cultural de la nación. Ilustran cuatro épocas de la evolución de la imprenta desde la tipografía en el gobierno del presidente José María Reyna Barrios, que en su juventud fue tipógrafo, en 1894, hasta la actualidad. (Diario de Centro América, 2014).

Filosofía

Las Direcciones del Diario de Centro América y de la Tipografía Nacional, se unificaron oficialmente mediante el Acuerdo No. 275-2008, para fungir como una sola institución, llamándose desde entonces Dirección General del Diario de Centro América y Tipografía Nacional. Por lo mismo poseen una filosofía en la que se deben basar los proyectos y diversos departamentos que estén dentro de ella, como lo es la división del Museo de la Tipografía Nacional.

Filosofía institucional relacionada al funcionamiento del Museo

Objetivo

Desarrollar la Tipografía Nacional como una editorial para fortalecer los objetivos de la educación guatemalteca, la documentación y divulgación de obras históricas y literarias de Guatemala.

Misión

Apoyar a la educación y cultura con obras didácticas, históricas y literarias de calidad, para el beneficio del país, con personal capacitado, honesto, responsable y fiel a sus valores.

Visión

Ser la Institución del Estado de mayor reconocimiento en el ramo editorial, moderna y dinámica, que brinde servicio a la sociedad con credibilidad informativa y amplia cobertura. Promover mundialmente el conocimiento de la cultura guatemalteca, a través de procesos óptimos y tecnología actualizada.

En sí, el fin del museo es definido por las autoridades del departamento y la institución en general, siendo el responsable de resguardar y proteger la variedad de maquinaria y objetos invaluable que funcionaron en esta imprenta y casa editora del Gobierno de Guatemala, fomentar y difundir la historia y cultura nacional e informar el valioso papel que ha jugado la tipografía en la educación del país (Muniguate, 2015), como lo mencionan en su vídeo documental: "Su estudio nos ayuda a entender nuestro pasado, apreciar nuestro presente y superar nuestros esfuerzos para alcanzar un futuro mejor".

Filosofía del Museo como ente**Misión**

Resguardar, preservar y valorar la variedad de maquinaria, muebles y enseres que funcionaron en esta imprenta y casa editora de renombre, cumplir con el mandato constitucional de fomentar, promover y difundir la historia, cultura y artes nacionales, educar sobre la importancia de proteger el patrimonio cultural de Guatemala como un legado para las futuras generaciones e informar sobre el valioso papel que esta institución ha jugado en la educación del país.

Visión

Ser una institución que fomente en la juventud el interés por conocer más sobre la historia de Guatemala, generando conocimiento y buenas prácticas culturales; para desarrollar en la población el sentido de

identidad y pertenencia como guatemaltecos para comprender al país. Ser reconocidos como una institución que da a conocer la historia, para llegar a ser una fuente de inspiración para la mejora de conductas cívicas, creando el sentido de aprovechamiento y conservación de los ambientes sociales y culturales.

Servicios que presta

La institución como museo presenta la disponibilidad de hacer visitas guiadas para estudiantes de distinto nivel y orientarlo a ello. Al igual que es partícipe de las actividades de los Museos del Centro Histórico, por ende abre sus puertas al público cuando estas se realizan.

Identidad y comunicación visual

El departamento del Museo de la Tipografía no cuenta con diseñadores para la solución de problemas de comunicación visual, y los diseñadores que los apoyan que trabajan para el Diario de Centro América no toman como prioritario el trabajo para el Museo. Hay inexistencia de parámetros o lineamientos visuales de comunicación, ya que distintos diseñadores se hacen cargo de producir la gráfica según la circunstancia. Además, no cuentan con ningún modelo u estrategia de comunicación visual porque generalmente para las actividades colectivas con la red de Museos del Centro Histórico se produce una misma gráfica. Como las siguientes:



Figura 2 - Afiche de evento "Noche de los Museos 2011".

Esta es una muestra de lo que posee el museo a nivel de gráfica actual, no mantiene unidad visual ni responde a un concepto.



Figura 3 y 4 - Folleto informativo del Museo de la Tipografía Nacional.



Figura 5 - Cédulas grandes colocadas en acrílicos.



Figura 6 - Cédulas pequeñas para distintos materiales en exposición.



Figura 7 - Parte del recorrido con el mismo estilo de cédulas de la figura 7.

El 14 de septiembre
el Museo de la
Tipografía Nacional
llega a su

50 Aniversario

(2012-2017)

y cumple con el mandato constitucional de fomentar, promover
y difundir la historia, cultura y las artes de Guatemala.

Agradecimiento especial a nuestros compañeros

En la Noche de los Museos y Un Día en el Museo (actividades de gran trascendencia en los museos del Centro Histórico), este año el Museo de la Tipografía Nacional, se destacó al obtener el primer lugar en cantidad de visitantes en estos dos eventos, lo que se alcanzó gracias al trabajo en equipo.



Figura 8 - Afiche por aniversario del Museo de la Tipografía Nacional.




El Museo de la Tipografía Nacional

en el marco de la celebración del  Festival del Centro Histórico participará con actividades culturales y artísticas.

ENTRADA GRATIS

• Sábado 19 de agosto de 2017 • de 10:00 a 16:00 horas • 18 calle 6-72, zona 1

Parques públicos cercanos al museo que permanecerán abiertos esa noche:

- Parque "C Y G", 7.ª avenida 19-40, zona 1
- Parque "Los Dos", 7.ª avenida 19-84, zona 1

Además se contará con los parques autorizados por EMETRA a los costados del edificio sobre la 7.ª avenida y la 6.ª avenida "A". También habrá seguridad en el perímetro por parte de la Policía Nacional Civil.

Más información en:  Museo Tipografía Nacional  Museo centro historico guatemala www.unadienelmuseo.org

Figura 9 - Afiche sobre participación en "Un Día en el Museo".

Un Día en el Museo

Sábado 19 de agosto 2017
10:00 a 16:00 hrs.

Festival del Centro Histórico

Actividades para toda la familia!

ENTRADA GRATUITA
Más información:
MUSAC (9ª. Avenida 9-79, zona 1)
Teléfonos: 22520721- 22596840
www.unadiadelmuseo.org
Museo del Centro Histórico de Guatemala

Organizadores:
USAC, MUSAC, GUATEMALA, and other cultural institutions.

Museos y Centros visitados:
 - Museo de la Universidad de San Carlos (9ª. Avenida 9-79, zona 1)
 - Museo Nacional de Etnología (9ª. Calle 9-76, zona 1)
 - Museo de Cerros, Telemuseo Histórico (9ª. Avenida 9-73, zona 1)
 - Sala Centro Cultural "Marcelo Andrés de Polanco" (9ª. Calle 9-54, zona 1)
 - Centro Cultural Universitario (9ª. Avenida 9-60, zona 1)
 - Galería del Centro Francés en La 1ª. Continental (9ª. Avenida 9-58, zona 1)
 - Casa NEMA (9ª. Avenida 9-11, zona 1)
 - Casa Morúa, Antiguo Ingepoma "Miguel A. de Castro" (9ª. Avenida 9-08, zona 1)
 - Museo de Radio 20.00 (9ª. Calle 9-72, zona 1)
 - Sala Histórica de la Policía Nacional Civil (9ª. Calle 9-80, zona 1)
 - Museo del Bibliotecario (9ª. Avenida 9-88, zona 1)
 - Museo de la Tipografía Nacional (9ª. Calle 9-72, zona 1)
 - Espacios "After school and family activities" (9ª. Avenida 9-72, zona 1)
 - Casa de la Memoria "José Frutos" (9ª. Avenida 9-75, zona 1)
 - Museo del Ferrocarril (9ª. Avenida 9-81, zona 1)
 - Casa de la Cultura (9ª. Calle 9-61, zona 1)
 - Centro Cultural de España (9ª. Avenida 9-62, zona 1)
 - Museo Carlos B. Romillo (9ª. Avenida 9-55, zona 1)
 - Museo "Alfonso Casa de la Cultura "Dr. Francisco Beltrán" (9ª. Calle 9-58, zona 1)

Figura 10 - Afiche general de la actividad "Un Día en el Museo".

NOCHE DE MUSEOS

En el marco de la Celebración del Día Internacional del Museo
Jueves 18 de mayo 2017
 17:00 a 22:00 hrs.

*"Museos e historias controvertidas:
 Decir lo increíble en museos"*

Museo de la Universidad de San Carlos - MUSAC	Acta Centre "Graciela Arce de Paz"	Casa de la Memoria "Kuj Tutem"	Museo Nacional de Historia	Museo del Holocausto	Casa de la Cultura Grand
Museo de Correos, Telégrafos y Filatelia	Casa del Callejón Castillo Herreros	Museo del Ferrocarril	Exposición "¿Por qué estamos como estamos?"	Galería del Corón, Fundación G & T Continental	Centro Cultural de España
Centro Cultural Universitario	Palacio Nacional de la Cultura	Sala Histórica de la Policía Nacional Civil	Museo de la Tipografía Nacional y Museo Radio TGD	Mapa en Relieve de Guatemala	
Galería Municipal de Arte del Centro Cultural Municipal	Casa Municipal, Antigua Imprenta Sánchez & de Guate	Museo Olímpico, Casa de la Cultura "Dr. Fernando Beltránena"	Museo Carlos F. Novillo		

Actividades especiales
 servicio de buses
GRATUITO

Más información: MUSAC
 Teléfonos: 22320721- 22516840 Ext. 103
www.nochedelosmuseos.org

#nochedelosmuseosgt
 Museos del Centro Histórico de Guatemala

Figura 11 - Afiche general de la actividad "Noche de lo Museo".

Perfil del Grupo Objetivo

Primario

Es necesario fortalecer la conciencia de la memoria histórica del país, y este es uno de los fines más relevantes para el museo, por ello se busca presentarlo ante un grupo de personas que pueda captar la información desde una perspectiva donde se vive la tecnología actual y se puede reconocer el valor de antiguos procesos de impresión de información. Por ello el grupo objetivo tendría el siguiente perfil:

Geográfico

El material se realizará para ser distribuido en el área metropolitana y en casos especiales para visitantes del interior del país, específicamente será utilizado en el centro histórico de la Ciudad de Guatemala donde se encuentran las instalaciones de la Dirección General del Diario de Centro América y Tipografía Nacional.

Sociodemográfico

Adolescentes y jóvenes guatemaltecos residentes del área metropolitana que se encuentren entre los 14 y 26 años, que sean estudiantes ya sea en instituciones privadas o públicas en un nivel básico secundario, medio o superior.

Socioeconómico

Perteneciente a las clases socioeconómica media baja, media o media alta; con ingresos de Q1,200.00 a Q8,000.00 o manutención económica por parte de padre, madre y/o encargado. Utilizan el transporte público (buses urbanos, extraurbanos, transurbano, transmetro) o automóviles con 5 años (o más) de uso. Sus gastos generalmente son de transporte, alimentación y eventos a los que quieren asistir.

Psicográfico

- **Personalidad:** Son independientes, creativos, curiosos, indecisos; no les gusta que les digan qué hacer, si hay una oportunidad de asistir a actividades que les parezcan interesantes no dudan en hacerlo,

buscan que lo que realicen, lo que leen y lo que escuchan represente su forma de ser y por eso les interesa informarse, leer y aprender.

- **Sistema de valores:** Son jóvenes con principios y valores cimentados por su entorno familiar. Buscan superarse y son firmes creyentes de que la forma de hacerlo es actuando conforme a su criterio de lo que creen correcto y con el fin de ser mejores personas.
- **Estilo de vida:** Pasan su tiempo estudiando, trabajando o ambas, tienen interés por la cultura y el arte, disfrutan asistir a distintas exposiciones o instituciones interactivas con sus amistades (ya sea como requisito de los estudios en los que se están formando o no), utilizan sus teléfonos inteligentes constantemente para estar "conectado" con sus conocidos, amigos y familiares por medio de redes sociales, les gusta ser motivados para asistir a diferentes actividades y conocer más sobre el país.
- **Intereses:** Actividades vistas como recreativas, artísticas y culturales, mantenerse actualizados de acuerdo a los avances de la tecnología.
- **Cultura visual:** Imágenes que ven en redes sociales que comparten las páginas que siguen o sus amigos, portadas de libros que poseen, programas de televisión extranjera o uso de una plataforma (Netflix) en línea para controlar su avance en cada serie que ven.

Relación entre el grupo objetivo y la institución

El Museo de la Tipografía Nacional busca que los futuros profesionales, o que están en proceso de serlo, se interesen por la historia de Guatemala y los avances que han formado parte de la misma, presentados de manera cronológica, estética, con el impacto que generó en las artes gráficas y en los medios informativos para la sociedad.

Secundario

Al ser una institución que continúa en funcionamiento, los trabajadores representan también parte del grupo objetivo para el diseño del material favorezca el traslado en las instalaciones y que a su criterio también aporte estéticamente. Tomando lo anterior en cuenta se encontraría bajo el siguiente perfil:

Geográfico

Residentes del área metropolitana, siempre siendo principalmente utilizado en el centro histórico de la Ciudad de Guatemala donde se encuentran las instalaciones de la Dirección General del Diario de Centro América y Tipografía Nacional.

Sociodemográfico

Adultos y jóvenes guatemaltecos residentes del área metropolitana que se encuentren entre los 25 y 50 años, trabajadores en las instalaciones de Tipografía Nacional.

Socioeconómico

Perteneciente a las clases socioeconómica media baja, media o media alta; con ingresos de Q2,500.00 a Q15,000.00. Utilizan el transporte público o automóviles que parquean al lado de las instalaciones.

Psicográfico

- **Personalidad:** Personas creativas, trabajadoras, perseverantes, positivas, que respetan y entienden la labor histórica que representa un museo y creen en la preservación de elementos del pasado que son parte de un legado que debe compartirse con nuevas generaciones.
- **Sistema de valores:** Lealtad, respeto y gratitud por la institución en la que cumplen sus funciones.
- **Estilo de vida:** Conocen y utilizan la tecnología actual, la aplican durante su horario laboral, leen y siguen en crecimiento en su aprendizaje, también tienen contacto con las redes sociales y conviven con sus familias en su tiempo libre
- **Intereses:** Actividades que fortalezcan su acervo cultural.
- **Cultura visual:** Los impresos expuestos en el museo, la particular estética del Centro Histórico, imágenes que ven en redes sociales o les comparten por redes de mensajería.

Relación entre el grupo objetivo y la institución

Son personas que realizan sus labores dentro de las instalaciones y que están en contacto con la exhibición del museo más que cualquier persona ajena, por lo cual conocen la historia y saben la congruencia que debe mantener si se modifica la aplicación de gráfica en la museografía.

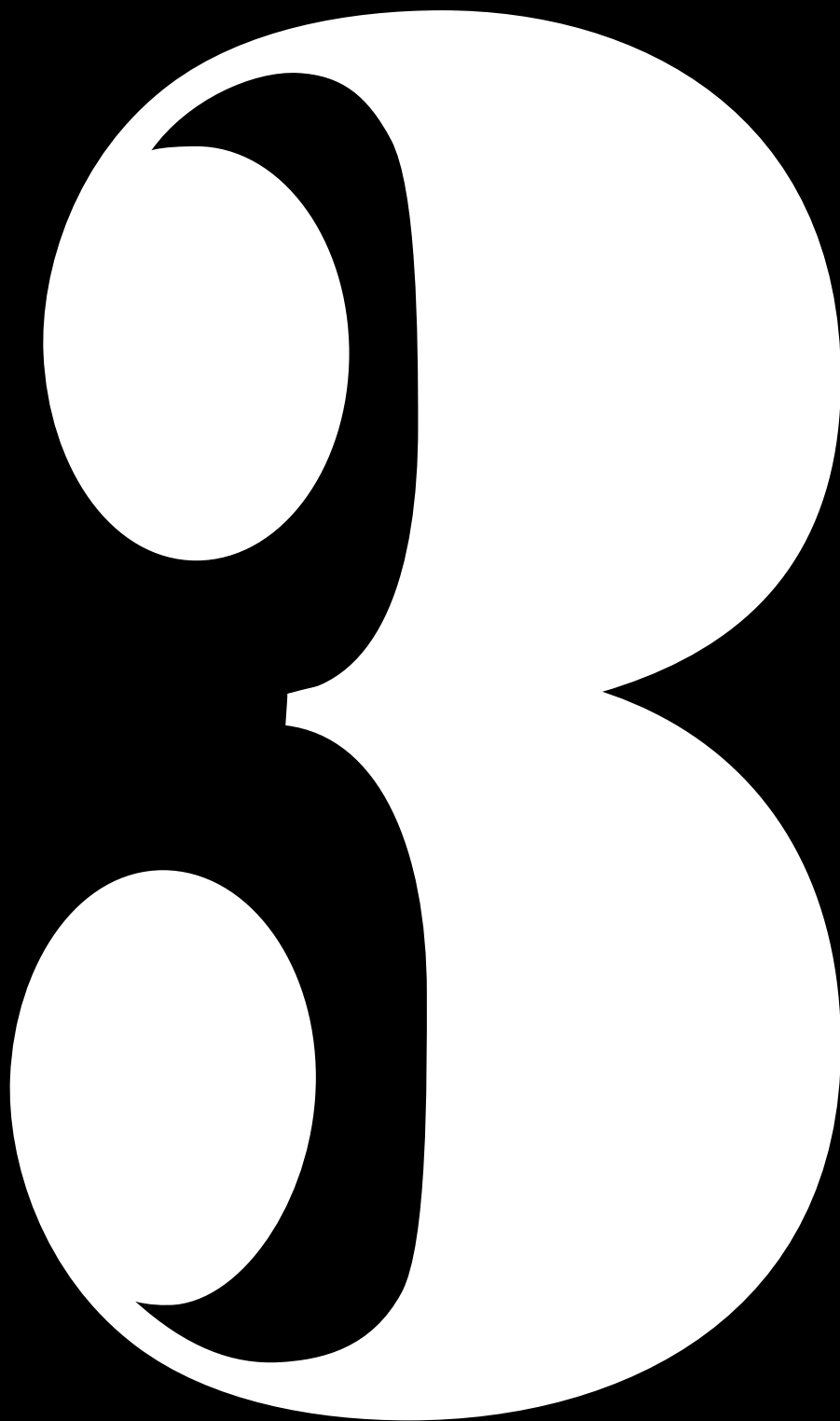
Capítulo 3



Planeación operativa

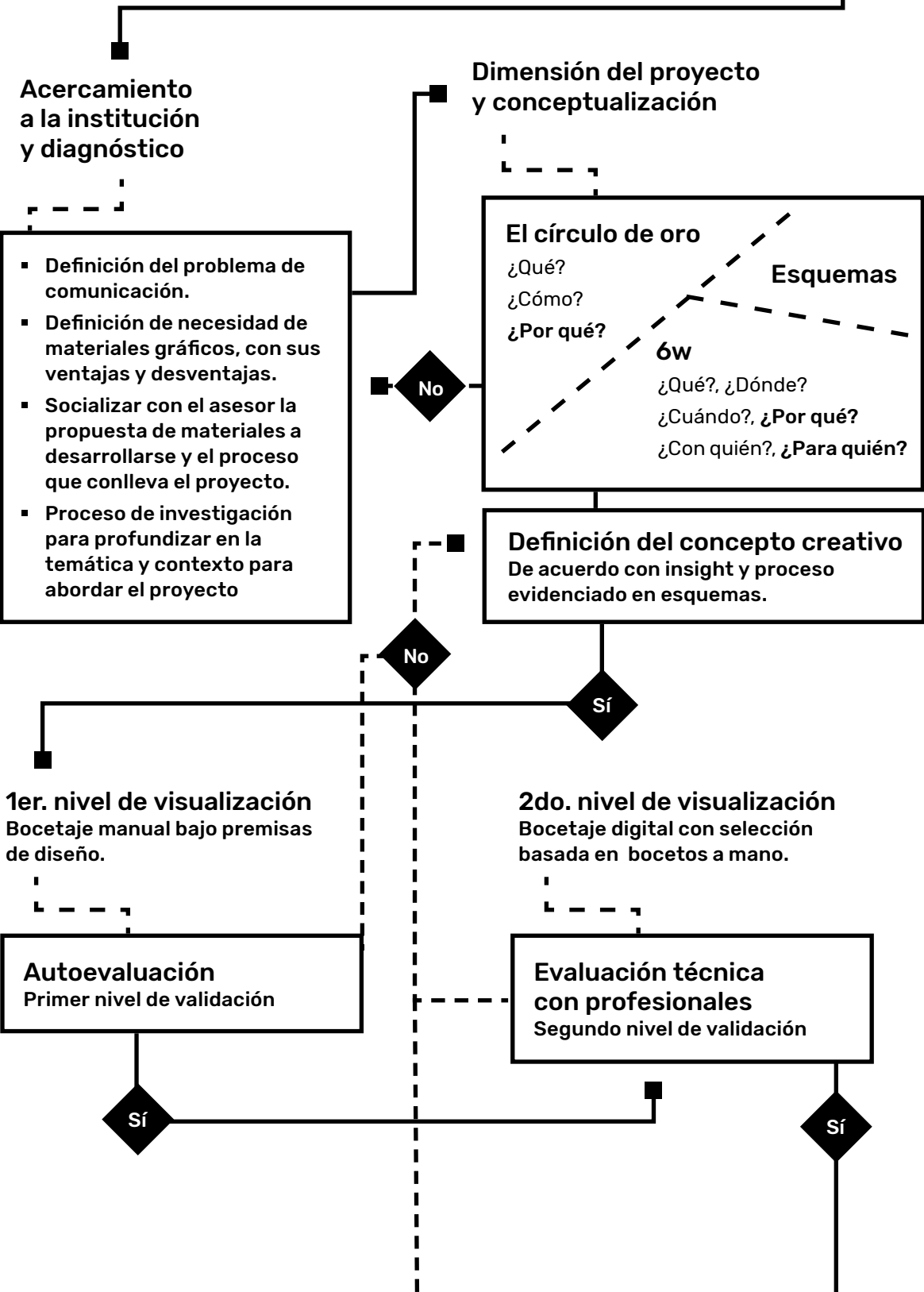
*Flujograma
del proceso creativo*

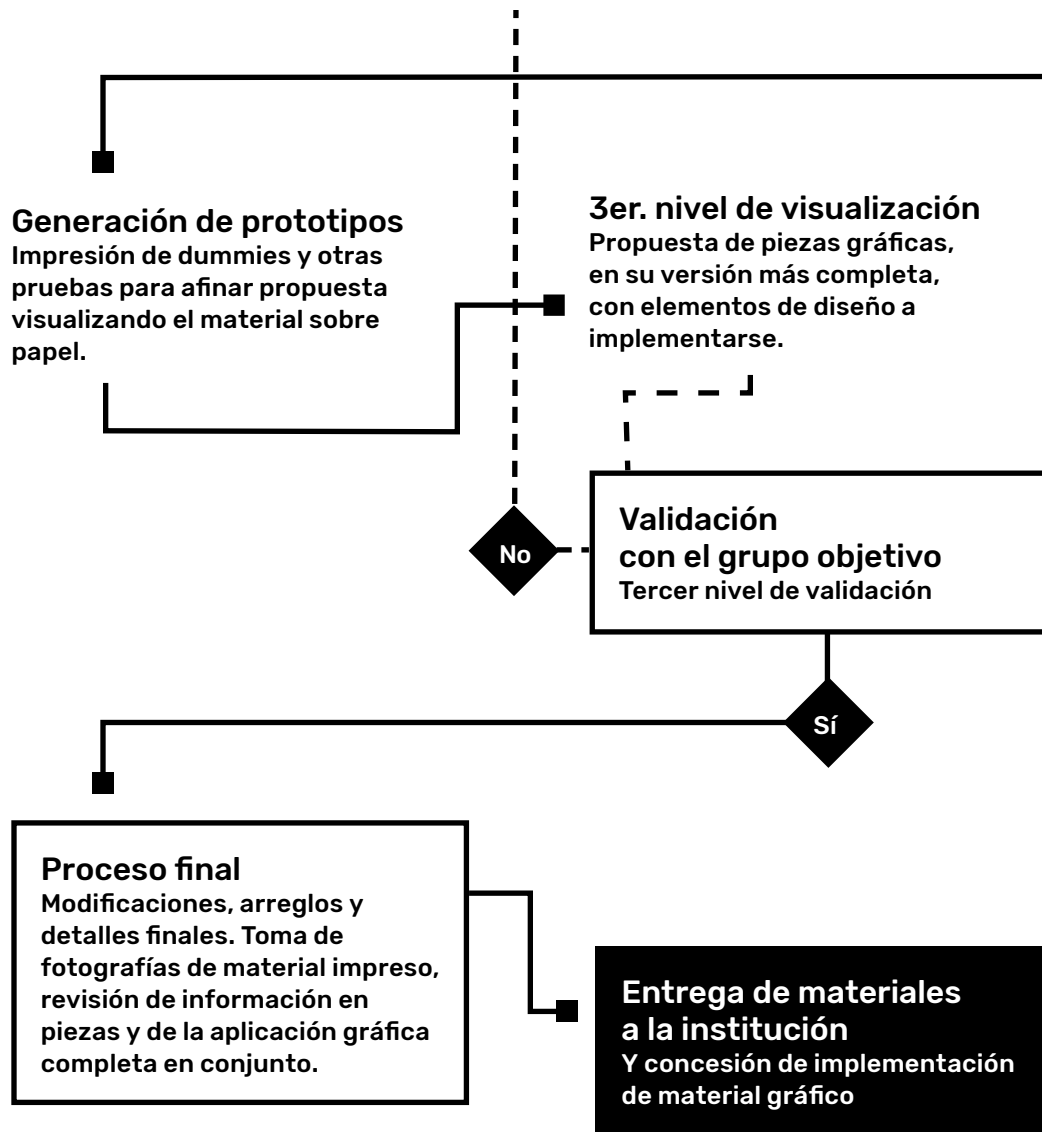
*Cronograma
de trabajo*



Flujograma del proceso

Proceso creativo
Proyecto de Graduación





Nota

En los procesos de validación, se evalúa según los avances del proceso ya que la gráfica como tal es un conjunto de elementos que forman la identidad del Museo de la Tipografía Nacional.

Cronograma de trabajo

	ago	sept	oct	nov
Proceso de investigación				
Desarrollo de marco teórico				
Definición de grupo objetivo				
Investigación para definición creativa				
Proceso creativo y producción gráfica				
Dimensión del proyecto y conceptualización				
Definición del concepto creativo				
1er. nivel de visualización				
Autoevaluación				
2do. nivel de visualización				
Coevaluación / Validación con profesionales				
3er. nivel de visualización				
Validación con grupo objetivo				
Propuesta final				
Prototipos y/o dummies				
Reproducción de archivo para entrega de prototipo y editables a institución				
Informe final				
Sistematización de contenido				
Diagramación				
Redacción de lecciones aprendidas conclusiones y recomendaciones				

Capítulo 4

Marco teórico

*Ensayo "Actores sociales
detrás del patrimonio".*

*Ensayo "El diseño,
mediador en el guión
museográfico".*

41

Marco teórico

Actores sociales detrás del patrimonio

Ensayo acerca de la temática y contexto

En la actualidad del contexto guatemalteco lo que el ámbito cultural busca es que se produzca interés de parte de la población por informarse sobre los aspectos culturales e históricos con el fin de lograr identificarse con el pasado y analizar los avances del país en distintas áreas. Pues conociendo su historia, es la forma de construir una memoria colectiva que le permite lograr esa afinidad con sus orígenes y tener interés por verse involucrado en las actividades del país que se producen en el marco cultural y artístico. Para ello hay que conocer sobre el patrimonio, la educación y las instituciones que influyen en difundir y apoyar la historia, la evolución de la tecnología y las artes gráficas, como lo hace el Museo de Tipografía Nacional de Guatemala. Como se afirma en el Artículo 57 de la Constitución Política de la República de Guatemala, donde se afirma que: “Toda persona tiene derecho a participar libremente en la vida cultural y artística de la comunidad, así como a beneficiarse del progreso científico y tecnológico de la nación”. (Araujo, 2009).

El patrimonio cultural está conformado por los elementos que en su momento fueron representativos de la actividad humana en un entorno específico. Indiferente a la época a la que pertenezca, son una fuente de información irremplazable, al ser la muestra de la evolución histórica de los oficios, las técnicas y el arte. Por ello, es que debe mantenerse la constante gestión del mismo para su protección, resguardo y difusión a largo plazo.

La importancia del patrimonio cultural está en la esencia de lo que representa, que es el trabajo de generaciones y el testimonio de sus valores. Por lo mismo, incide en la necesidad y en el derecho de la Nación, de fortalecer la identidad de su población, teniendo pleno conocimiento de su pasado, siendo este una herencia que fortalece y embellece al país; al igual concientizando a la población, para actuar con mayor conciencia sobre el futuro. (Bolaños, 2009).

“Guatemala es un país que cuenta con una gama extensa de expresiones culturales y tradicionales, así como bienes paleontológicos, arqueológicos, históricos y artísticos que constituyen su Patrimonio”. (Simaj, 2017).

Lastimosamente por diversas razones, la educación cultural y artística no es un factor principal en la formación ciudadana. Esto provoca que se desvalorice el patrimonio, ocasionando robos, vandalismo o daños a las piezas artísticas/históricas. Demostrando la indiferencia de gran parte de la población, en la falta de acción contra estos actos. Este tipo de delitos afectan sobretodo a centros culturales, museos, galerías, gestores culturales, colecciones y obras públicas; ya que con ello se está privando al público de conocer parte de la historia que enriquece a su país.

En el Artículo No. 44 de la Ley Para la Protección del Patrimonio Cultural de la Nación vigente en Guatemala, que trata de la depredación de bienes culturales, se indica: “Al que destruyere, alterare, deteriorare o inutilizare parcial o totalmente, los bienes integrantes del patrimonio cultural de la Nación, será sancionado con pena privativa de libertad de seis a nueve años, más una multa equivalente al doble del precio del bien cultural afectad”. (Congreso de la República de Guatemala, 1997) Dando también a especular que los mismos que afectan de tal manera a la herencia no conocen estas leyes, y si las conocen las ignoran con el fin de lucrar con las mismas o generar mayores daños para solucionar otras problemáticas. Negándole así, el acceso a los mismos encargados de difundir, el poder de exhibirla para que los guatemaltecos tengan contacto con ellas.

La situación solo puede mejorarse, atendiendo a las nuevas generaciones, motivándolos y generando el interés necesario para que estos tengan la iniciativa de asistir a actividades, museos y centros culturales, aprovechando el legado que representa actualmente y que se busca transmitir a futuras generaciones, logrando el reconocimiento del valor de la historia, del arte y de la cultura.

Los más involucrados en promover y lograr la acumulación, difusión y expansión de cultura son los museos del país que actualmente bajo el apoyo y la dirección del Museo de la Universidad de San Carlos de

Guatemala y Rectoría, han realizado actividades como parte de un recorrido por los museos que se encuentran en el Centro Histórico. En la actualidad existen dos actividades anuales donde se promueve la visita a los museos, con el apoyo de transporte para traslado y diversas actividades dentro de cada museo.

La gestión cultural es por lo mismo, cada vez más latente en el país y se da también así visibilidad al tener este tipo de actividades para que autoridades de centros educativos puedan mostrar interés y organizar visitas para sus estudiantes, y generando conciencia entre ellos mismos sobre la importancia del reconocimiento histórico.

Los procesos de gestión, la conservación y difusión del Patrimonio se deben realizar en función del rescate y renovación, según la naturaleza de los objetos a resguardar; selección, para que las piezas estén en óptimas condiciones para su exhibición; y categorías, con las cuales se puede clasificar y definir los cuidados necesarios para mantener, restaurar y evitar el deterioro.

Los bienes son protegidos y conservados, por estas entidades capacitadas para preservarlos, clasificarlos e identificarlos, y así seguir compartiendo los avances con las generaciones futuras. De esta manera, son un punto de referencia de la temática que traten y de las experiencias en torno al ambiente (o incluso a las instalaciones) en el que se exhiben, para que quienes los visiten puedan tener también una conexión emocional con ellos.

Según se cita en el documento de Bolaños (2009, p.24), "la cultura y el medio están estrechamente relacionados: la primera es una forma de adaptación al medio, si éste se transforma o modifica, la cultura también experimenta transformaciones".

Con ello se define la relevancia que contiene la observación del contexto cultural, tecnológico y social en el que se encuentra la población. Esto representa que los cambios que se dieron no solo se posicionaron sino que afectaron el medio en el que se introducían. Sobre este tema, se puede influir en los jóvenes para que se involucren en el ámbito artístico, cultural e histórico de Guatemala, y vean como la generación de nuevas ideas y la difusión de conocimiento pueden cambiar a largo plazo la situación del país.

Como fue mencionado, los Museos del Centro Histórico, se encuentran en funciones para lograr ese impacto, y perteneciente a ellos está el Museo de la Tipografía Nacional que se encuentra bajo la Dirección General del Diario de Centro América y Tipografía Nacional. El material de exhibición del Museo, comprende la historia de la imprenta, los procesos de las artes gráficas y la evolución de la tecnología, tanto en maquinaria como en materiales, recursos e impresos de calidad histórica que fueron representativos del trabajo de la institución en su momento.

Así como es representativa la parte de las artes gráficas en Tipografía Nacional, así lo es también el edificio donde se encuentran situados que forma parte del inventario de los edificios del Centro Histórico. Este tipo de instalaciones tienen como función ser el lugar de exposición de los bienes culturales muebles que también forman (o formaron) parte de los haberes de la institución y estos se incluyen en lo que fue representativo de sus labores. Tipografía Nacional tiene una trayectoria de más de 100 años, desde que José María Reyna Barrios siendo presidente compró la imprenta "El Model". en 1892, logrando la fundación oficial de Tipografía Nacional dos años después, en 1894, fecha en que se inaugura el segundo edificio que ordenó construir. Los terremotos de 1917 y 1918 destruyó dicho edificio y durante 2 años estuvo funcionando su maquinaria en tres lugares diferentes al mismo tiempo, hasta que en 1920 compra la imprenta "La Instrucción". lugar donde hoy se localiza, únicamente parte del actual edificio sobre la 7a. Avenida y 18 Calle de la zona 1; ya que en la otra parte, 18 calle y 6a. Avenida "" se encontraba el Aserradero San José. En 1923 se construye la primera parte del edificio y en 1933 se compra el aserradero, comenzando con la construcción de la segunda parte, que concluye en 1939.

Así como evolucionó la tecnología y esta institución pasó por todo el proceso de traslado, el acceso al patrimonio histórico que antes era mucho más limitado para la población en general (porque se vinculaba con grupos sociales de alto nivel intelectual, económico, civil o religioso), se fue generando mayor apertura por la generalización de la educación y la accesibilidad al conocimiento. En la actualidad existe mayor demanda, libertad y difusión de información. Y parte de esto, son los medios que ayudaron a educar e informar a la población y potenciando

su interés por una identidad cultural, así como tuvo el papel de realizarlo el Diario de Centro América que también pertenece a la institución.

Por esa disponibilidad de información, hay mayor búsqueda de conocimientos de legislación ya que lo respectivo al Patrimonio Cultural, pues su clasificación debe ser en función de darle la atención y especificidad necesaria a los bienes tangibles e intangibles para que no se niegue el acercamiento a ninguno de ellos.

Dentro de los bienes tangibles se encuentran los bienes culturales muebles que, por definición, son aquellos que tienen importancia para el país y que se relacionan con la paleontología, la arqueología, la historia, la literatura, el arte, la ciencia o la tecnología guatemalteca. Entre sus clasificaciones se encuentran los bienes artísticos y culturales cuyo nexo es la con la historia del país, acontecimientos, personajes ilustres de la vida social, política e intelectual, que sean de valor para el acervo cultural guatemalteco. Entre ellos entran los materiales hemerográficos del país (como periódicos o boletines), archivos de cualquier tipo, libros antiguos, fotografías, grabados y mobiliario antiguo. (Araujo, 2009)

Los impresos que se mencionan en esta situación son los que se convierten en medios de referencia histórica para su estudio, llegando a formar parte de las fuentes que enriquecen, fortalecen y promueven la educación.

En ese contexto, el fin del Museo de Tipografía sería también tomar el papel de actores sociales como mediadores de la relación de su contenido con los ciudadanos, ya que ahora hay mayor acercamiento por el acceso a la educación y apreciación cultural, independientemente del sector social/económico. Ellos son facilitadores del contacto con la historia y el patrimonio, asumiendo el deber de transmitir información a la población.

Es ideal para una entidad cultural con tanto valor histórico y contenido físico para difundir, tener sus planes de trabajo en función del diseño, gestión y medición de las acciones de comunicación para tener la facilidad de contrastarlo con un presupuesto, con los plazos para lograr el efecto deseado y el direccionamiento al público (Abugauch y Capriotti, 2012).

En efecto, lo que se busca con la comunicación de parte de una institución cultural es la conexión entre el individuo y su entorno, para reconocer ese medio como parte de su identidad y por ende, de lo que lo representa para construirla con una base sólida de su pasado y el de sus progenitores. Esto mediante la conservación y el conocimiento para que los visitantes logren enriquecerse y así observar, aprender e interpretar con su propio criterio el valor de lo que le fue presentado, que ha sido rescatado para alcanzar su divulgación.

Según Gutiérrez (2017): Las imágenes de la cultura, constituyen así unidades discursivas abiertas a ser completadas con otras miradas, y por tanto con otros significados, permitiendo que cada persona (los intérpretes y el público en general) establezca con ellas un diálogo personal y cree su propia valoración y lectura.

El mismo museo en cierto punto se convierte en un medio pedagógico, que incluye el conocimiento consensuado de distintas disciplinas y refleja la dinámica para la comprensión del público desde su producción y planificación. El impacto que tiene un museo generado acorde a ese ideal, es más visible cuando se realizan visitas guiadas y actividades afines para promover la educación cultural, teniendo en mente que son un puente de acceso a la información que comparten. Deben velar por la difusión, su alcance y credibilidad para que mantener coherencia y apertura a los ciudadanos, y a otros gestores culturales. "Con ello la mediación es un fenómeno de pedagogía crítica con capacidad de criticar constructivamente a la institución, de ser la amiga crítica del arte, y de generar crítica institucional y cambios estructurales en la institución, no sólo una mera acompañante o correa de transmisión". (Transductores, Sinapsis & Poliédrica, s/f)

Por ello la responsabilidad de la institución y como se presentan ante la sociedad, no puede dejar espacios vacíos a ser cuestionados, ya que puede que otro factor afecte su funcionamiento y les impida continuar su labor. Esto implica mantener claridad en los procesos sistemáticos en un sentido más amplio y general, teniendo siempre presente que es importante el usuario que visita el Museo y el contacto que tiene con las piezas porque eso es lo que genera el interés necesario para

compartir y motivar la experiencia para que otros también lo visiten. Con ello, logrando utilizar la comunicación como un medio para transmitir información sobre la tecnología, la historia y el arte, haciéndolo más enriquecedor para todos los que realicen el recorrido. Los museos también representan gráficamente parte de la historia de donde pertenecen, son considerados como instituciones que cumplen una función educativa y que, además, buscan elevar el nivel de vida de las comunidades a las que educan, conservan y promueven la difusión de los bienes, tratando de consolidar una identidad cultural a través de sus funciones (Mayen, 2014).

Se debe optar por fortalecer la educación y la cultura de la población con medios como los museos, que desde el punto de vista en la función del diseño para contribuir a la situación, permiten desarrollar la cultura gráfica para que los mismos guatemaltecos tengan conciencia de que educar su ojo, les permite exigir mayor calidad a nivel visual en cualquier institución. Como lo menciona Chaves (2016), “la calidad de la gráfica de la comunicación es producto de la cultura; pues la comunicación no es sino la cultura en circulación y la cultura es comunicación en estado latente”.

En todo el proceso, igual se puede concientizar al guatemalteco y ponerle el cuestionamiento de qué está consumiendo y por qué, a nivel estético y visual, al igual que los diseñadores a considerar que son quienes más educados tendrían que estar para ellos poder manejar con criterio una evaluación de gráfica y producir mejores trabajos visuales. No solo hacer visibles los casos en los que se tiene la idea de que una producción o pieza no está bien realizada porque no es de su agrado.

Por ello, es que el diseñador debe sustentar su trabajo con fundamento y realizarse en su profesión haciendo más que solo contribuciones a la venta masiva de productos. La profesión implica compromiso social y responsabilidad ética, sobretodo con la población de su país que responde al contexto donde se hizo profesional, pues al final se diseña para las personas.

Es así que se enseña al público que el diseño no es un simple trabajo decorativo y únicamente estético, sino que conlleva una estrategia para producir resultados y definir procesos, demostrando que el diseño

generado de la manera correcta es un medio facilitador e inclusivo. Donde se debe involucrar a las personas lo más posible en todo el proceso de concepción de gráfica para que el diseño se genere en función a sus necesidades para ayudarlos y materializar el compromiso que se tiene con la sociedad para que puedan tener acceso a la información, a la cultura y a una vida digna. Pues como lo cita Berman (2015): “La persona tiene el derecho a tomar parte libremente en la vida cultural de su comunidad; a gozar de las artes y a participar en el progreso científico, incluidos los beneficios que de esas actividades se deriven”. Artículo 27.1, Declaración universal de los Derechos Humanos, 1948

Teniendo los conocimientos necesarios sobre la aplicación de la gráfica, conceptos básicos de diseño y la ética que implica la labor, se manifiesta que al final el diseño tiene más impacto en la vida de los usuarios que el que la población le da crédito, y la cultura más influencia en la visibilidad e identidad de un país que la que se reconoce. Haciendo necesario que se vea la responsabilidad que asegura a la sociedad, formando parte de un medio con proyectos que van más allá de una producción estética, y cumplen sus funciones de difundir e impulsar la educación y la cultura.

El diseño como mediador en el guión museográfico

Acerca de la funcionalidad y estética

Los espacios culturales, por el contenido que manejan, requieren de la unión de trabajo multidisciplinario para desarrollar sus funciones de la mejor manera posible y generar un recorrido de la información que poseen basados en distintos puntos de vista, desde el de un historiador, pasando por un arquitecto y llegando a un diseñador. Esto permite que la identidad del espacio mantenga coherencia, orden y estética.

“La responsabilidad del museo en relación a los aspectos visuales no acaban con la consecución del proyecto museográfico, hay que afrontar el proyecto de identidad visual, quizá como primer paso de todos”. (Espacio Visual Europa -EVE-, 2014)

El proceso conlleva la curaduría de la exhibición por conocedores del tema, y del manejo del Patrimonio Cultural en el sentido arquitectónico y funcional según cronología, lógica, evolución y usos de las piezas. En el caso del Museo de la Tipografía Nacional de Guatemala, al ser una exhibición dentro de sus propias instalaciones y parte de la entidad que lo resguarda, fue pensada basando en criterios de peso para no dañar la arquitectura y mantener la lógica de su cronología, por mobiliario como los chivaletes que deben colocarse estratégicamente al contener los tipos móviles que se utilizaban originalmente (Mayen, 2014). La maquinaria está colocada según su desarrollo en la medida de lo posible, para exponer el contenido, haciendo demostración de la evolución y el impacto de la tecnología conociendo el proceso de difusión de información, hasta llegar a los medios que existen en la actualidad.

El contenido es curado desde un guión conceptual donde se plantean los objetivos generales y la idea central de la exposición. Después de ello, el equipo a cargo, debe contemplar todos los aspectos de selección, objetos, textos y gráfica que se incluye en el desarrollo museográfico.

De ese proceso se deriva el guión museográfico, que funciona como guía para todos los involucrados en la exposición (museógrafos, diseñadores gráficos, industriales, ingenieros, fotógrafos, arquitectos, entre otros). Este contiene el resumen de las ideas plasmadas para dar coherencia al trabajo multidisciplinario para el montaje de la exposición. En museografía, se usan conceptos del discurso, los objetos o medios, el espacio-tiempo, y el eje de la comunicación para concretar un proyecto contrastado con la planificación escrita al momento de su desarrollo.

“Para producir un lenguaje museográfico se necesitan códigos visuales, cromáticos y textuales (diseño gráfico y fotografía), el espacio de exhibición (museografía), el mobiliario y la ambientación (diseño industrial y museográfico) y el tiempo del recorrido (el visitante)” (Rico, Sánchez, Tagüeña & Tonda, 2007).

La generación y definición de una línea gráfica que forma parte esencial del Museo, y el desarrollo de un manual con su normativa permitirá mantener congruencia entre la filosofía institucional, su imagen y sus metas. Teniendo presente que lo que se busca no es encasillar a la gráfica dentro de una misma representación, sino generar rasgos visuales

estables, variables y libres, que permiten la experimentación visual de la marca para mantener una estrategia evitando caer en la monotonía, con la oportunidad de explotar el concepto y variando los elementos de forma que puedan aplicarse a distintas necesidades de comunicación.

Un manual de normas gráficas es la manera de sistematizar las estrategias de comunicación y optimizar la producción de piezas gráficas de cualquier naturaleza, pues mantiene una misma identidad con la que se puede obtener diferenciación y reconocimiento.

Para que un manual de identidad corporativa sea funcional, útil y fácil de utilizar, tendría que ser como lo mencionan Gómez & Herrero (s/f):

- Estratégico, presentando y definiendo la forma de comunicar.
- Visual, para que dé lugar a ambigüedades.
- Comprensible, así siendo utilizado en función de la promoción y valorización del Museo.
- Breve, teniendo presente el no redundar y ser claros con los objetivos del Museo, de su comunicación y de su identidad visual.
- Respetuoso, logrando definir momentos para la información y su transmisión inclusiva.
- Equilibrado, para que ningún aspecto quede sin acciones a realizar.
- Digital, para su divulgación y uso sin necesidad de deteriorar o imprimir varios ejemplares.
- Modificable, para que se adapte a las necesidades según el contexto, medio, tiempo y espacio.

Así es la forma de ser un punto de referencia que se convierta en la base de todo el imaginario visual del espacio específico del Museo, diferenciándolo del Diario de Centro América y la imprenta de Tipografía Nacional. Al ser una institución no comercial es bueno tener presente que el manejo de la gráfica debe ser perdurable, atemporal y rescatar el valor histórico, al igual que la esencia de la institución. La oportunidad de reflejar lo anterior, está en que, el Museo posee materiales en sus haberes que pueden ser utilizados como elementos gráficos. Ya que esto genera conexiones entre el método de impresión análogo, y uno de los recursos de mayor importancia para la realización de la identidad, que es la tipografía o los caracteres en sí.

El uso de los recursos tipográficos como variantes para hacer

aplicaciones a tipos móviles del proceso de impresión analógico, permite variar tanto el diseño de los elementos como gráfica y como texto, pues incluye rasgos como: peso, tensión, asta, remates, ángulos, curvas, entre otros. Al igual forman parte de la anatomía tipográfica dándole mucho más sentido, contemplando a su vez la historia de las mismas tipografías, sus connotaciones y cualidades. Siendo también un medio informativo tanto como un distintivo gráfico.

Aunque en casos se puede considerar que los textos retrasan la circulación de los visitantes, estos completan la razón de importancia histórica de un producto en exhibición y por su impresión forman parte del proceso de la historia a la que pertenece todo el material del museo. Además, son una guía de la información que se comunica al visitante, pues, es un orden representado de lo general a lo específico para conocer la temática, los nombres, la maquinaria y los procesos. Así teniendo los títulos, subtítulos, textos introductorios, bloques de texto, cartelas y material de distribución (que generalmente es folletería), y su tratamiento siempre considerando como un factor importante, su legibilidad y su visibilidad.

La retícula se complementa con la misma lógica que el tratamiento tipográfico pues el uso de esta como un marco, genera un orden más estricto pero funciona de igual manera para delimitar los textos, con parte de referencia la diagramación de uno de los catálogos tipográficos de 1866 proveniente de Alemania y parte de la colección de la Biblioteca de Tipografía Nacional. La maquetación del contenido permite encontrar las limitantes que existían en otros métodos de impresión para generar esa autolimitación como parte de la comprensión y valoración de los procesos analógicos y sus evoluciones.

Otro recurso sería el uso de fundamentos básicos del diseño para el tratamiento de las imágenes y de la gráfica, como la anomalía, repetición o incluso la interrelación de formas para producir distintos resultados de experimentación visual, puede resultar en una forma de unificar y dividir la esencia de los tipos, así como realzar el concepto de transición que hubo en el diseño de los mismos.

Siendo utilizado con las tonalidades acromáticas, que hacen posible la mayor cantidad de contraste, además de regresar a utilizar solo una

tonalidad como se imprimía en las prensas a una sola tinta, agregando un color según la misma historia como parámetro secundario de la marca para poder realizar otras aplicaciones. Todos estos mantienen una conexión el material que expone el museo para que se manejen los mismos atributos relevantes, pero en este caso aplicados a la gráfica y las piezas que implica realizar, en la identidad y toda la parte de la museografía.

La señales sitúan al usuario en el espacio, como lo cita Quintanilla (s/f), según Joan Costa "la señalética es la parte de la ciencia de la comunicación visual que estudia las relaciones funcionales entre los signos de orientación en el espacio y comportamientos de los individuos". Esta responde a la necesidad de orientar a un público dentro de un espacio determinado, sobre todo cuando supone el apoyo a la comprensión del orden en que está colocado el Museo. Sus principales funciones son identificar, regular y facilitar el movimiento, y se genera según el entorno, además de fortalecer la identidad de la marca y dar mayor credibilidad a la institución.

Dentro de la señalética, se encuentra la clasificación de varios tipos para su uso según la necesidad, tales como orientar, informar, direccionar e identificar, al igual que restringir, prevenir, prohibir u ornamentar. Todo signo utilizado para cumplir estas funciones tiene un significado referencial según el contexto donde se encuentre.

La exhibición debe basarse en el espacio, estudio y organización, siendo una integración de elementos para transmitir la historia, de una manera simple y clara que complementa al material físico, mediante estructuras, imágenes, textos, módulos y señalética para orientar el recorrido visual e informativo bajo jerarquías (Abella, 2012-13),; debe ser el instrumento que desarrolle el interés por la difusión y comunicación del espacio.

Por ello, es importante que los museos puedan renovarse y ser más flexibles sin perder su esencia histórica para mantener a las nuevas generaciones interesadas en el contenido que se exhibe en ellos. Esto también permite realizar mejoras en la ambientación, señalización y movimiento de las piezas y mobiliario, aunque si se realiza de manera adecuada solo generar un cambio en la gráfica puede generar el mismo impacto.

El Museo de la Tipografía Nacional tiene un recorrido de calidad documental, pues muestra el proceso cronológico de los avances en las artes gráficas en Guatemala y la evolución de las generaciones tecnológicas. También busca difundir el impacto de los procesos analógicos en la comunicación y educación en el pasado, pues estos sistemas de reproducción fueron los que permitieron la difusión de información.

Según Nietzsche (2016): “En realidad, nos gusta creer en historias, vivenciar nuestros sueños y deseos, proyectar objetivos de vida, crear proyectos que se vuelvan posibles y que sean experimentados por personas. Esa es la habilidad que adquirimos gracias a la evolución, la capacidad de concretar una idea compartida”. Es con la transmisión de información que conocemos la historia, proyectamos nuevas necesidades y nos situamos en un espacio-tiempo.

Construir una buena experiencia es como contar una buena historia, y cualquier persona se identifica con el interés por describir o escuchar un suceso. La metodología del storytelling permite *tener 3 niveles de contacto con el usuario, que serían el nivel de atractivo visual, el de comportamiento y el reflexivo*, el resultado es que el usuario determina *cómo procesa, recuerda y comparte* una experiencia. De ese punto se toman los 6 pasos planteados de los elementos del storytelling que son: darle una razón a la historia cuestionando el *¿por qué?, ¿cómo?* y *¿qué?*; la relación usuario - diseñador nombrando personalidades; generar un conflicto y proponer una estructura de resolución; concientizar sobre las emociones que se encuentren en la historia, y que él mismo logre compartirlo.

Esta metodología es basada en el diseño para la experiencia de usuario, por ello pueden utilizarse técnicas del diseño centrado en el usuario, donde las dinámicas son un poco más explícitas y existe mayor contacto con el público, como un diario fotográfico, una visita guiada a la institución, sesión de co-creación, encontrar insights, iteración y retroalimentación, entre otros.

Tener claridad en el tema, conociendo el valor histórico y la trayectoria que posee el Museo de la Tipografía Nacional, genera interés por respetar y honrar la tecnología análoga en el proceso gráfico a pesar de que los medios de reproducción no sean necesariamente ellos. Y conocer al usuario para ver que sus intereses o inclinaciones no contrasten con la esencia histórica del lugar, para el desarrollo del manual de marca, la línea gráfica, folleteria, y que la producción del material necesario fortalezca el guión museográfico haciendo la visita mucho más enriquecedora.

Capítulo 5



Definición creativa

*Estrategia de aplicación
de las piezas de diseño*

Concepto creativo

*Propuesta de códigos
visuales*



Estrategia de aplicación de las piezas a diseñar

6W

Un medio para definir parámetros y conocer un proyecto y así abordarlo desde sus necesidades, es el método *Six Ws* (encontrado también por el nombre *Five Ws*), conformadas en inglés por las cuestionantes *What, Where, When, Why, Who, How*; como una forma para iniciar en la resolución de problemas, basado en la respuesta a estas preguntas. Esto permite familiarizarse con el contexto de la situación y todo lo que implica o abarca el proyecto por su naturaleza, y en el caso de este proyecto por los objetivos, fines y la visión de la institución a la que se da el apoyo para indagar en sus verdaderas necesidades de comunicación visual. Este proceso es el primer paso para definir si el proyecto está siendo encausado correctamente. En las siguientes respuestas se define el por qué del abordaje del proyecto para fortalecer su identidad basado en una selección de piezas a las que se dará uso para lograr los objetivos de diseño y comunicación.

¿Qué?

Las piezas a diseñar serán el manual de identidad gráfica y museografía, y todo lo que este debería incluir, que serían el branding/línea gráfica y sus aplicaciones en cédulas y fichas de especificaciones de elementos en exhibición, señalética, folletería y formatos para medios digitales. Estas le darán unidad conceptual y credibilidad al Museo de Tipografía Nacional, porque mantendrá un estándar de calidad gráfica acorde a la institución y a su contenido, fortaleciendo por ende su identidad.

El proyecto implica a nivel de gestión:

- Investigación sobre la historia de la imprenta en Guatemala y el impacto de Tipografía Nacional hasta llegar a contener su propia exhibición museográfica.

- Mediación de contenido según el equipo y la distribución del museo lo requiera por la forma en que fue establecida.
- Conocimiento de las piezas en exhibición, del recorrido y su función.
- Facilitar la comunicación visual para que no genere ruido, al ser una institución que continúa en labores.

Y a nivel de contenidos:

- Cronología histórica del desarrollo de la imprenta y su aporte para difundir conocimiento.
- Maquinaria, su funcionamiento y especificaciones.
- Valor histórico de las instalaciones y de la construcción.
- Registro de piezas para exhibición.
- Historia de la Tipografía Nacional y la fundación del museo.
- Procesos tipográficos.
- Catálogos de tipos y de maquinaria.
- Filosofía y bases de conocimiento en las que se establece el museo.
- Patrimonio cultural de Guatemala.

¿Dónde?

En el Museo de Tipografía Nacional, específicamente siendo utilizado para las visitas guiadas y recorridos especiales que se realizan dos veces al año (Noche de los Museos y Día de los Museos) organizados por el Museo de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

¿Cuándo?

El proyecto se realizará de agosto a octubre del presente año para que el material museográfico pueda ser utilizado lo antes posible, y en su totalidad el manual de identidad será utilizado en la primera mitad del 2018, facilitando a la institución el material para poder reproducir piezas gráficas.

¿Por qué?

Este proyecto se realizará para que la institución pueda mantener credibilidad considerando que los mismos productos que se realizaban en ella, eran de la imprenta y aplicaban conceptos de diseño. El diseño interviene desde la identidad gráfica para darle unidad visual a su contenido, que no solo les dará más credibilidad si no también la facilidad de reconocerlo.

¿Con quién?

Este proyecto se realizará bajo la dirección y asesoría de la historiadora a cargo del Museo, Thelma Mayen, quien tiene el guión museográfico en el que se basa toda la organización y logística del recorrido. Contando con el apoyo del equipo que se encarga de las actividades del Museo.

¿Para quién?

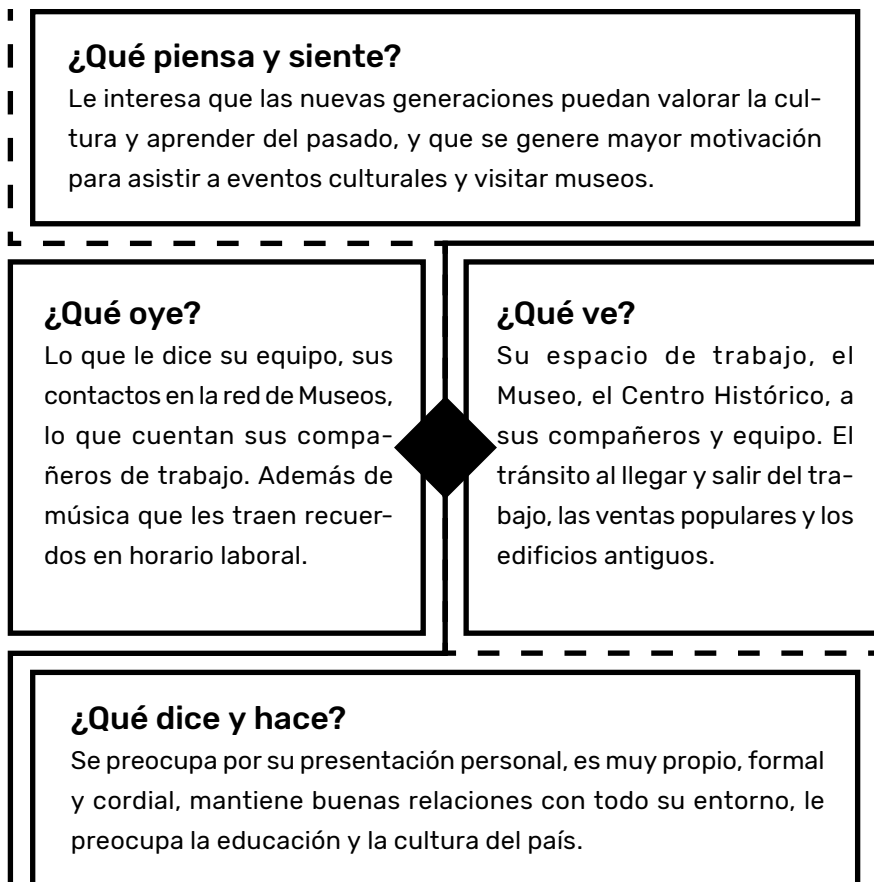
Estudiantes, educadores, gestores culturales, historiadores, trabajadores de la Tipografía Nacional y del Diario Centro América. Todos residentes del área metropolitana, preferiblemente entre las edades de 15 a 25 años y de 35 a 45 años respectivamente.

Retrato del Grupo Objetivo

Para complementarse al proceso de responder las cuestionantes que implican las *Six Ws*, en cuanto a la forma de abordar el proyecto, se profundiza el ¿Para quién? y ¿Con quién? con un mapa de empatía para el grupo objetivo tanto como para el cliente, para indagar en su contexto y la forma en que ellos se perciben dentro del mismo.

Mapa de Empatía

Cliente: Museo de la Tipografía Nacional



Esfuerzos

Que el público pierda el interés por visitar el Museo de Tipografía Nacional, que no quieran informarse ni conocer su pasado. Estancarse en la promoción del Museo.

Resultados

Promover el Museo y que cada vez lo conozcan más personas, revivir la historia desde las artes gráficas, mantener el aprecio y respeto por la cultura y su valor.

Mapa de Empatía

Grupo objetivo: Estudiantes guatemaltecos

¿Qué piensa y siente?

Encajar con las personas que lo rodean, que lo aprecien y reconozcan sus esfuerzos, cree que terminar sus estudios lo ayudará mucho para crecer y poder tener un buen futuro profesional. Desea conocer más sobre todos los temas de manera más interactiva y dinámica.

¿Qué oye?

A sus amigos, a su familia, su pareja interesados en películas, series, historias y a veces en actividades culturales. Que son parte de la generación cuyo conocimiento y experiencias son compartidas instantáneamente.

¿Qué ve?

Su centro de estudios, a sus amigos y compañeros que están en el mismo nivel, a su familia, sus maestros que le enseñan cosas diferentes todos los días, el camino donde se mueve ya sea a pie, en automóvil o en transporte público.

¿Qué dice y hace?

Se preocupa por su apariencia física en ocasiones especiales, de lo contrario busca la comodidad. Piensa que lo que le sucede es más importante que lo que les pasa a los demás, se mantiene en su teléfono cuando se encuentra en reuniones sociales.

Esfuerzos

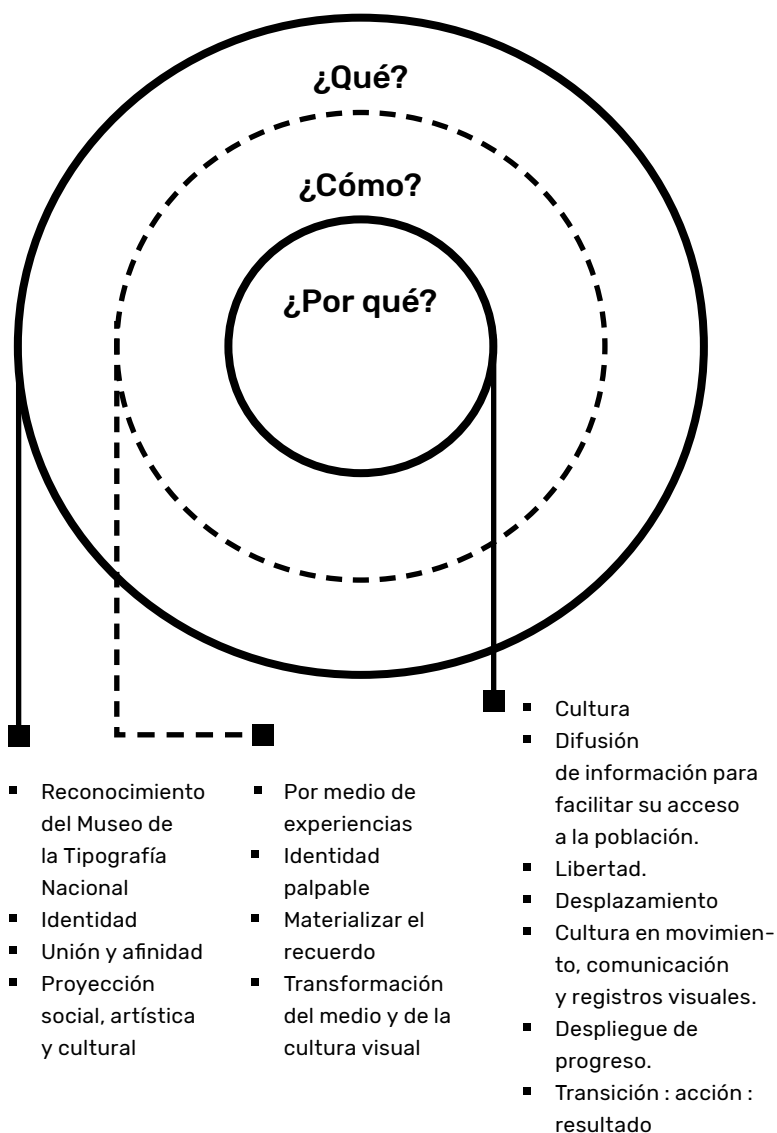
No lograr terminar sus estudios en el tiempo preestablecido, perder cursos, no poder encontrar un trabajo pronto, no recibir apoyo de su familia, que el país siga perdiendo en todo sentido por culpa de las autoridades.

Resultados

Reconocer sus alcances y lo que ha logrado, involucrarse y conocer más sobre su país, desarrollar su propio criterio, avanzar y conseguir superarse y enorgullecerse de sí mismo y a sus padres.

El círculo de oro

Al igual que los métodos anteriores, este se utiliza para profundizar en el área de acción del proyecto, definiendo en un sentido de mayor identificación y afinidad con la temática que se va a realizar, cómo se realizará y por qué, siendo este último punto la razón, sentido o el motivo por el cuál se desarrolla todo el proyecto (esto como parte esencial de la conceptualización para la gráfica del mismo).



¿Qué?

El principal objetivo del proceso es poder generar el reconocimiento del Museo de la Tipografía Nacional, como un ente enfocado en el aporte y valor de la educación, cultura y artes gráficas, siendo estos factores los que se ven favorecidos con la evolución de los medios tecnológicos. Deben orientarse los esfuerzos a mejorar el nivel de interés y exposición del mismo para que la población reconozca que es parte de su historia y que existen medios facilitadores para visitar la exposición y participar de las actividades que organizan.

¿Cómo?

Por medio de experiencias y piezas que materialicen el recuerdo por el contacto con el Patrimonio Cultural. Una identidad gráfica fortalece y da credibilidad a las bases en las que se forma una institución que sabe que gracias a los esfuerzos del pasado se tienen los medios en el presente.

¿Por qué?

Este proyecto se realiza como aporte a la cultura para visibilizar la evolución de la tecnología y la difusión de información para facilidad de su acceso a todo el público. Esto implica la libertad de la que la misma persona individual es participe, y del desplazamiento de información a través de la comunicación. Evidenciando que el diseño es un medio de acción para lograr moverse de un espacio a otro, o de una condición a una mejor.

Este método facilita la conceptualización del proceso y como menciona Simon Sinek (2009), es cambiar el orden de los factores para darle mayor importancia a la razón por la que se toman las decisiones, es la mejor forma de atraer a aquellas personas que creen en lo mismo que la institución cree. En pocas palabras es generar afinidad con el mismo objetivo con el que se realiza cualquier proyecto dentro del Museo.

Proceso de conceptualización

Se realizaron distintos esquemas utilizando como método *Bundle Ideas* del *Human-Centered Design*, para unificar y combinar conceptos e ideas en grupos distintos. Uniéndolo al método *Create a Concept*, para conectar las palabras y formar un concepto, con una base teórica y relacionada a varios ámbitos del contexto donde se desenvuelve el proyecto.



Figura 12 - Proceso de conceptualización, esquemas a mano.

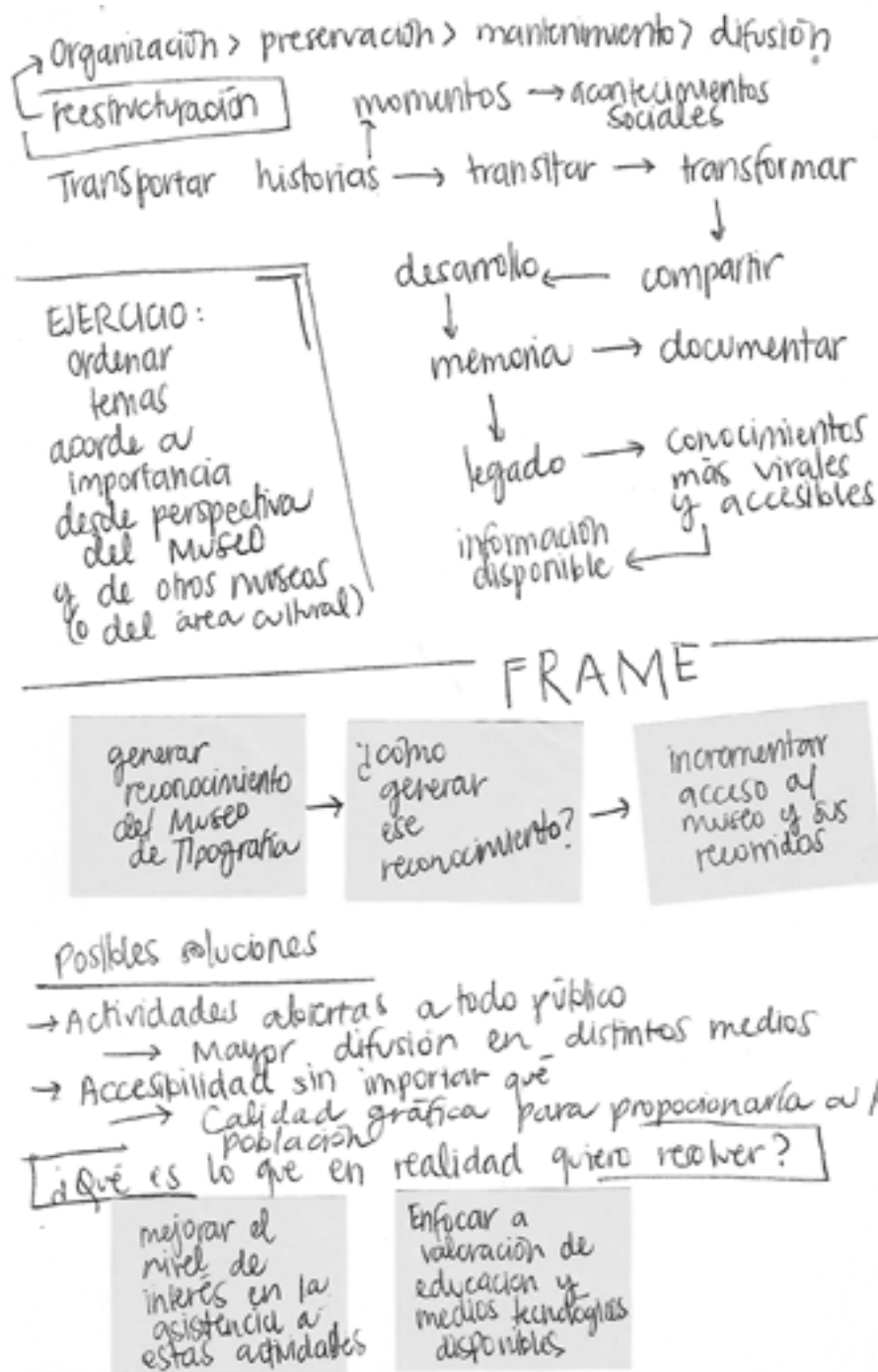


Figura 13 - Proceso de conceptualización, esquemas a mano.

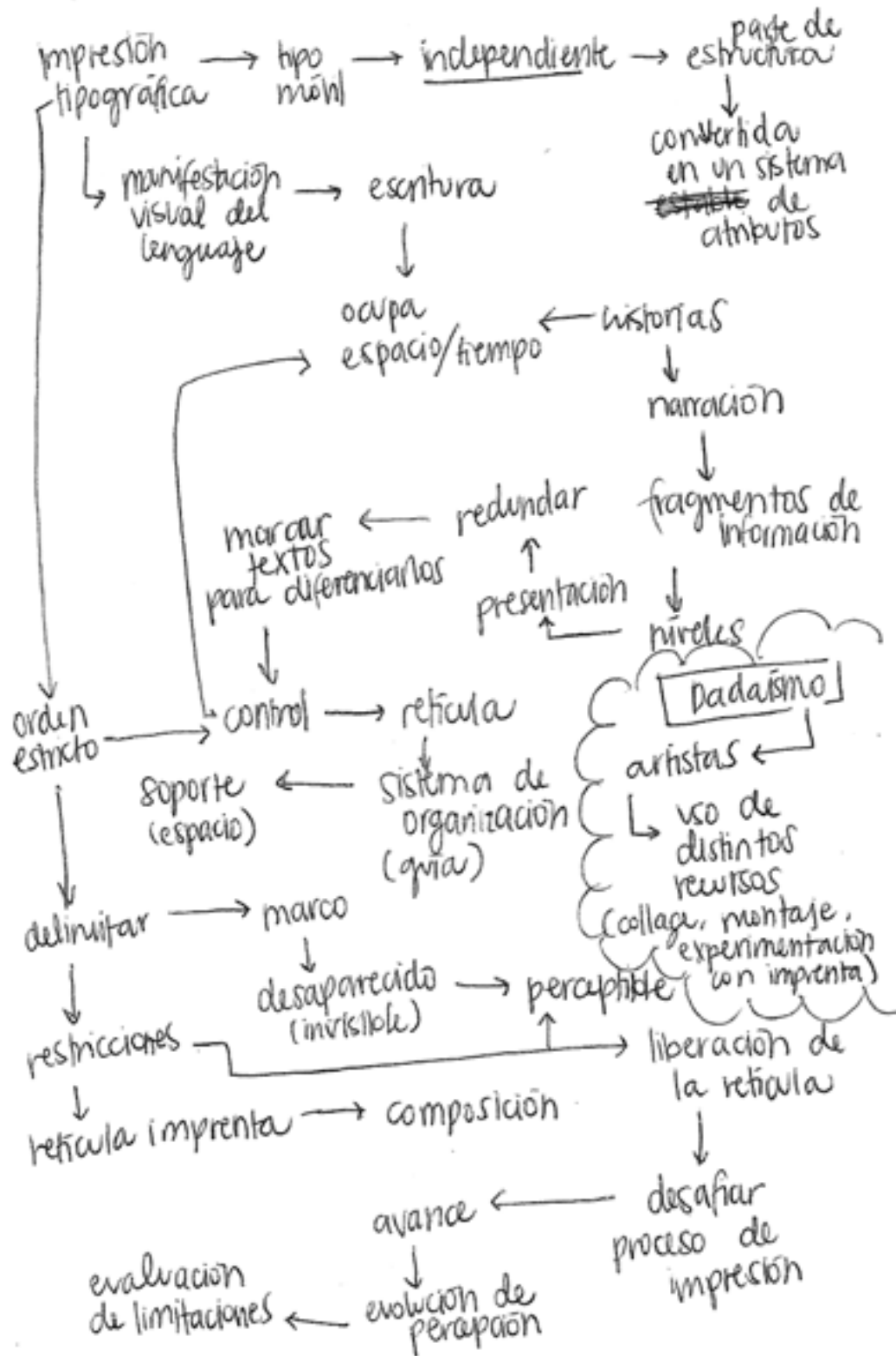


Figura 14 - Proceso de conceptualización, esquemas a mano.

Transición → de un espacio a otro

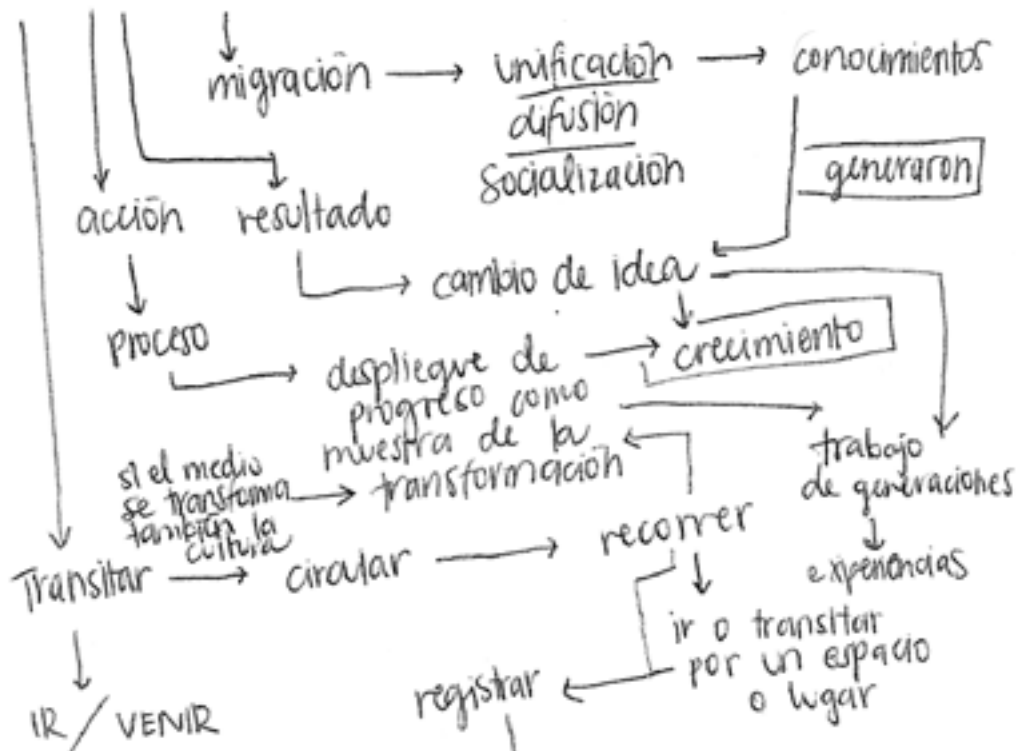


Figura 15 - Proceso de conceptualización, esquemas a mano.

Insight

“Recordar es vivir”.

Recordar nos ayuda a entender, a identificar y a volver a vivir. Con los objetos del pasado el recuerdo se vuelve palpable, y ya no solo es una sensación.

Concepto Creativo

Transición

El tiempo transcurre, la sociedad cambia y las situaciones evolucionan. El Museo representa un proceso de la evolución de difusión de información, demostrando que estamos en constante transición.

Moodboard

Casos análogos y referencias visuales



Figura 16 y 17 - Casos análogo y referencia visual, diseño de Swedish History Museum.

Figura 16 y 17. - Swedish History Museum, recuperado de: <http://bpando.org/2014/02/28/logo-historiska/>



Figura 18, 19, 20 y 21. - exposición EMMA "In Search of the Present". recuperado de: <https://www.behance.net/gallery/48961547/EMMA-In-Search-of-the-Present>

Figura 18, 19, 20 y 21 - Casos análogo y referencia visual, exposición EMMA "In Search of the Present".

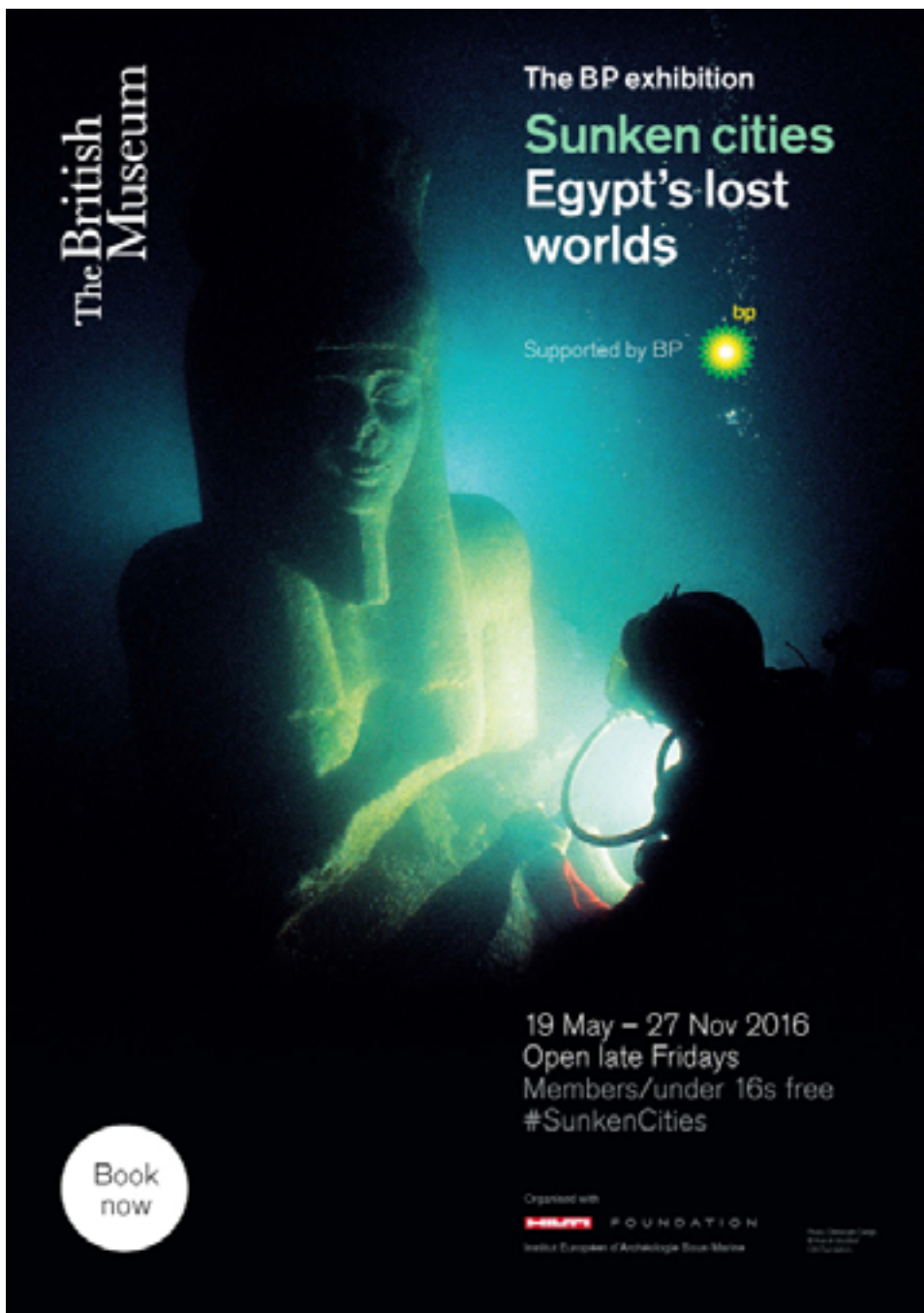


Figura 22 - Casos análogo y referencia visual, poster de exhibición, *The British Museum*.

Figura 22. - muestra de poster para exhibición en *The British Museum*, referencia completa consultada recuperada de: https://www.britishmuseum.org/PDFDesignGuidelines_16Mar2012.pdf



Figura 23, 24, 25 y 26. - exposición "Nothingness Is Not Nothing At All". Long Museum, Shanghai; recuperado de: <https://www.behance.net/gallery/42952091/Olafur-Eliasson-Exhibition-Rebranding>

Figura 23, 24, 25 y 26 - Casos análogo y referencia visual, exposición "Nothingness Is Not Nothing At All". Long Museum, Shanghai.

Propuesta de códigos visuales

Premisas de diseño

De acuerdo con los procesos de conceptualización, a la labor de la institución y a la investigación que se realizó como parte del proceso metodológico y teórico se seleccionan los siguientes parámetros para tomar como premisas para la producción de la identidad gráfica del Museo de la Tipografía Nacional:

- Tipografías basadas en tipos móviles que son parte de la colección del Museo, al igual que como recurso ampliando los trazos para comparar detalles (por ejemplo, entre un tipo de madera y uno de plomo), y los distintos estilos tipográficos que se utilizaban incluso antes para la producción y diseño de materiales impresos.
- Diagramación basada en proceso de impresión tipográfica, y sus variaciones según los países, el estilo y los años en que se utilizó, incluso como referencia en Guatemala para desarrollar catálogos de piezas impresas o de las mismas fuentes que ahora forman parte de la colección que se exhibe en el Museo.
- Limitación de color en procesos de impresión con detalles que representen la transición y evolución de los mismos permitiendo el uso del color como recurso gráfico.
- Diversidad de formatos para reflejar el concepto, y aprovechar el soporte al máximo en el proceso de impresión y evitar el desperdicio.
- Uso de líneas para delimitar el espacio, de la misma forma que se utilizaban en la impresión con prensa.
- Fotografías que capten el contexto en el que se encuentran las piezas y los detalles de las mismas.

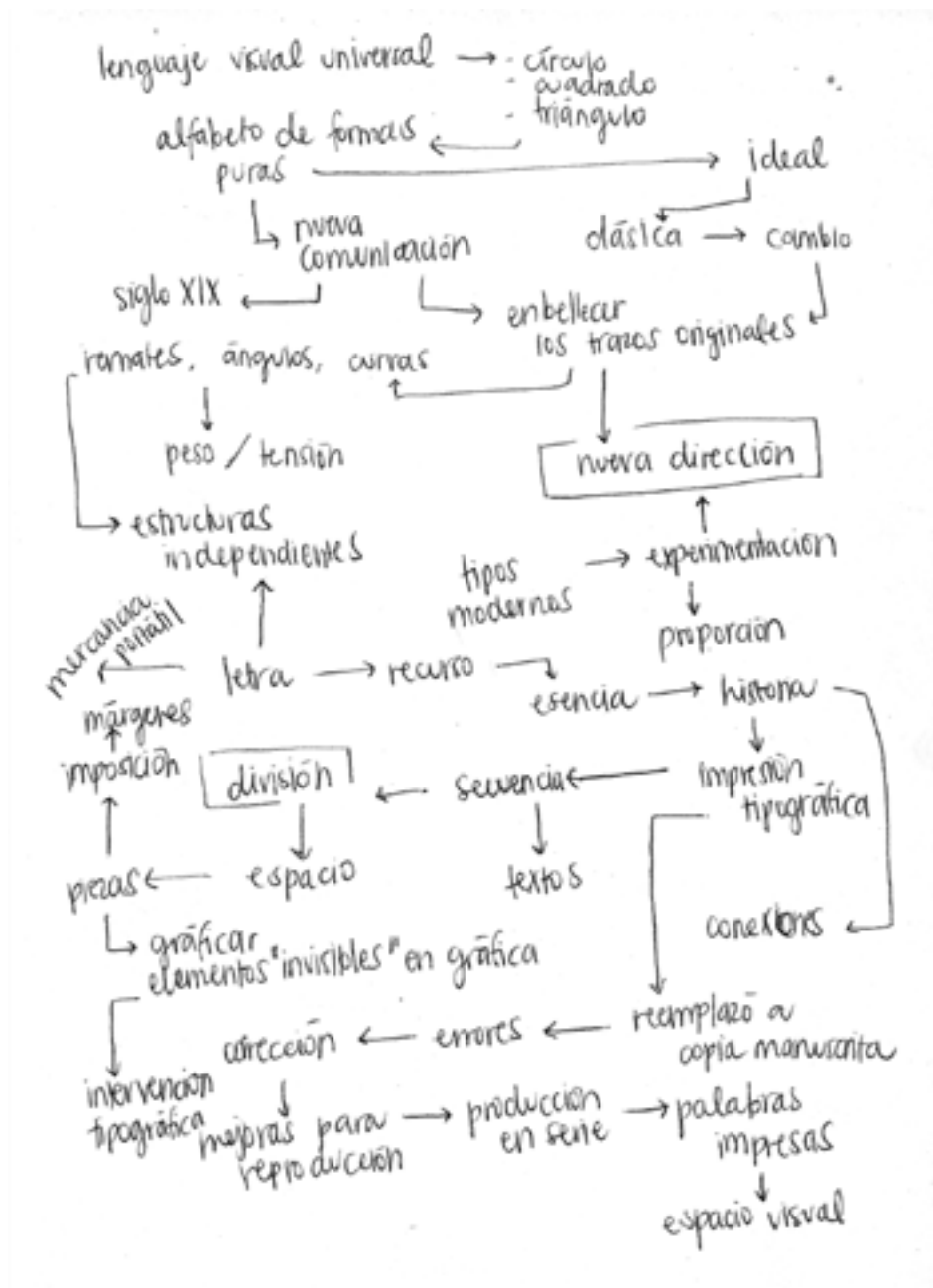


Figura 27 - Definición de premisas basado en concepto, esquemas a mano.



Figura 28 - Definición de premisas basado en concepto, esquemas a mano.

Capítulo 6

Producción gráfica

Niveles de visualización

*Evaluación
de las propuestas gráficas*

*Descripción y
fundamentación
de los productos finales*





Primer nivel de visualización

Objetivo

Producir bocetaje manual para definir elementos de diseño, el sistema de retícula para aplicación en la elaboración de material editorial, papelería y señalética, basado en el concepto creativo para reflejar la identidad del Museo de la Tipografía Nacional.

Proceso

Bajo las premisas de diseño establecidas, sobre el uso de familias tipográficas del catálogo de la institución y su colección, al igual que de elementos gráficos y limitantes que se tenían con el proceso de impresión en prensa. Esto para que la gráfica reflejara parte del contexto e historia de la institución, desde las decisiones en el primer nivel de bocetaje.

Se genera con ello el bocetaje de afiches, papelería, folletos como punto de partida, llegando a un nivel más específico con el bocetaje para la disposición de elementos gráficos de las cédulas y del manual, al igual que el proceso de reproducir letras a mano de las fuentes que tiene el Museo como parte de su colección.

También se inicia con el bocetaje del logotipo, haciendo un proceso de abstracción orgánico para reconocimiento del valor histórico y gráficamente, de la forma de los elementos a abstraer.

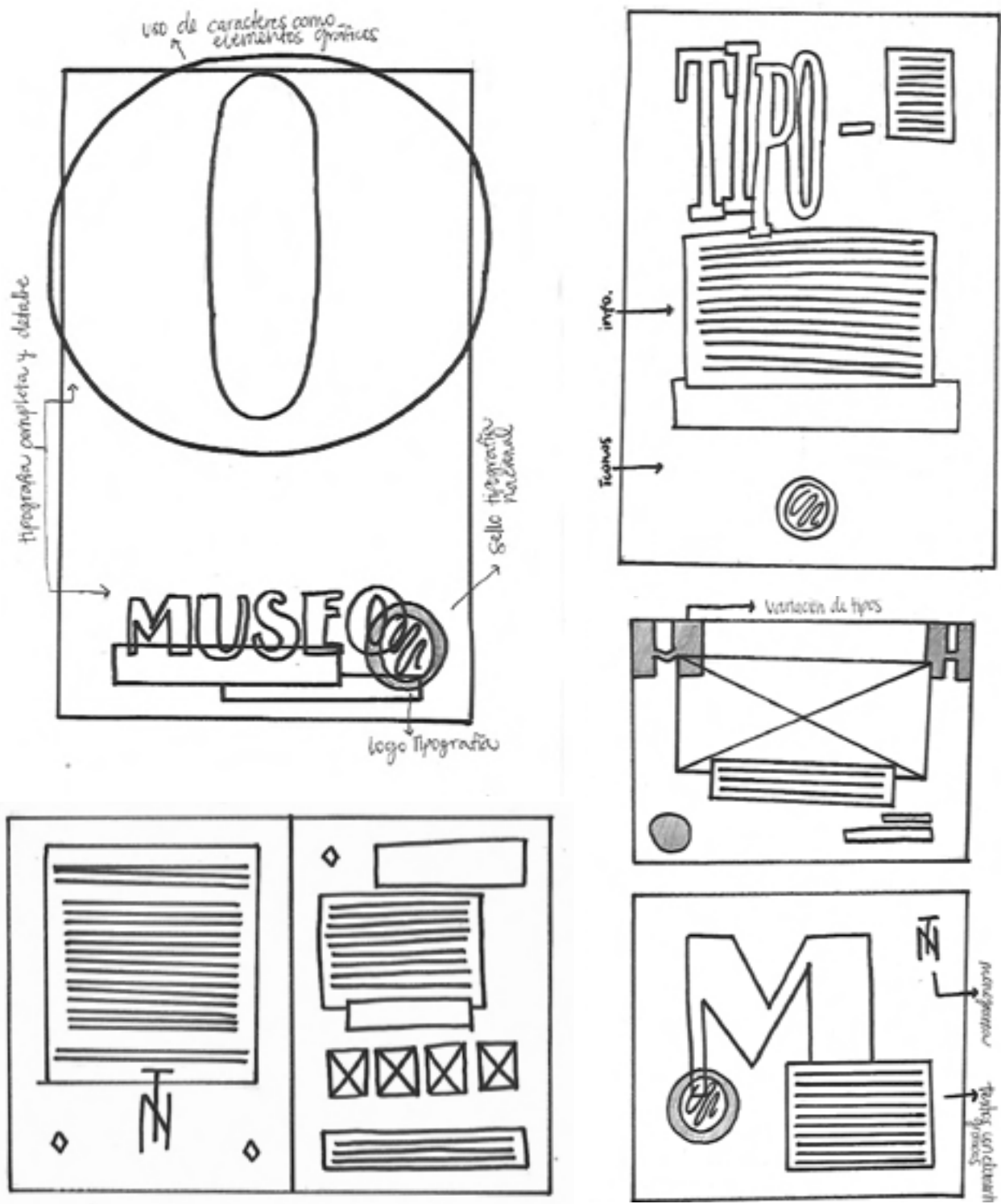


Figura 29, 30, 31 y 32 - Bocetaje manual, de piezas variadas.

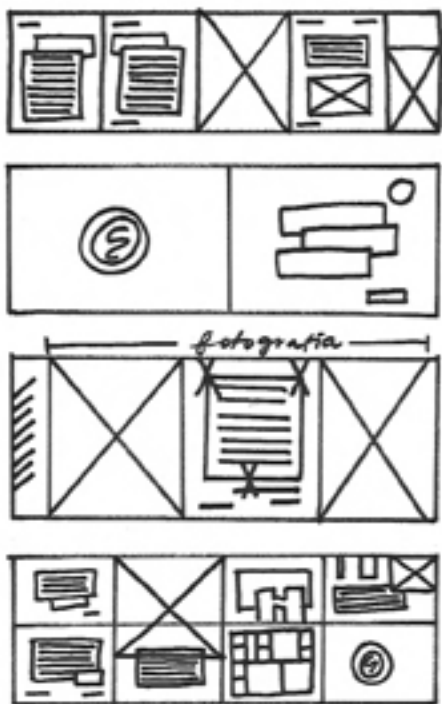


Figura 33 - Bocetaje de diagramación para Manua

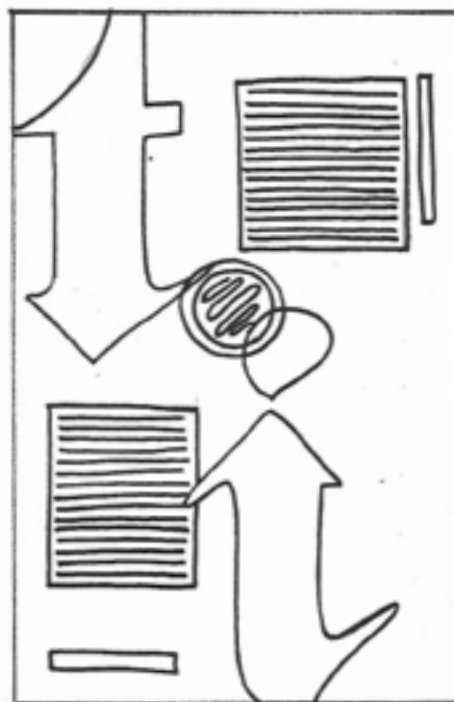


Figura 34 - Bocetaje de cartel.

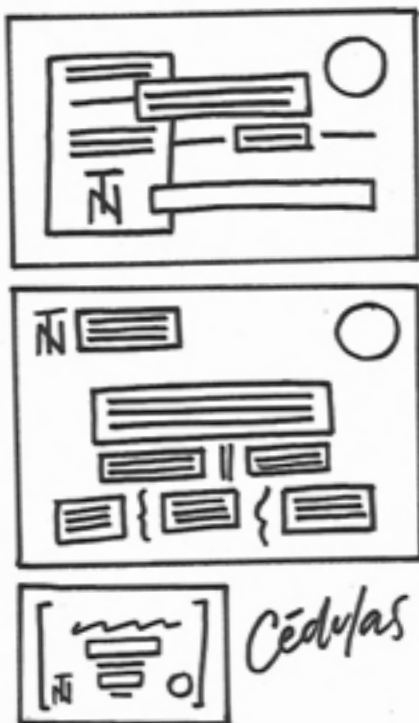


Figura 35 y 36 - Bocetaje manual para selección de diagramación de cédulas.



Figura 37 - Bocetaje de tipos, para utilizar como elemento gráfico.

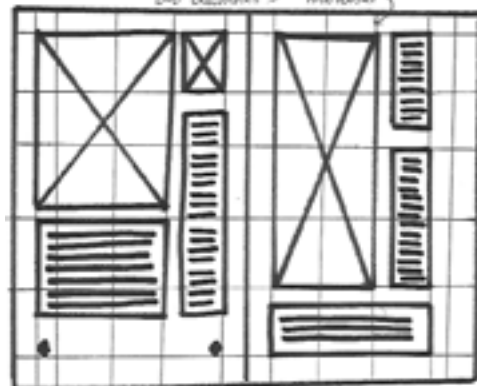
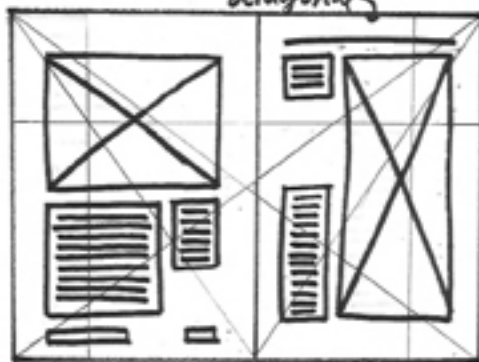
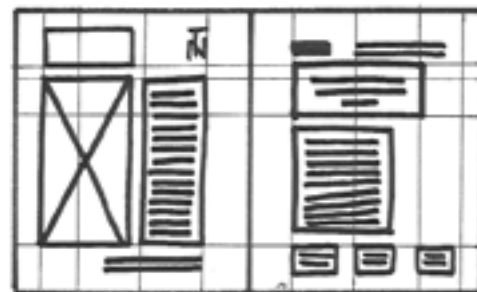
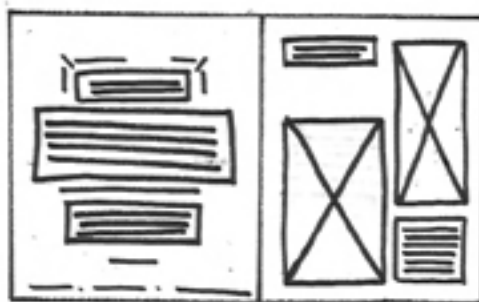


Figura 38, 39 y 40 - Bocetaje para definir estilo de retícula para diagramación de Manual

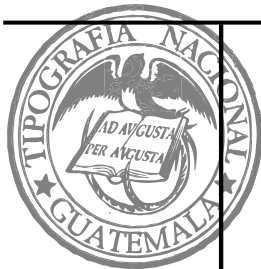


Figura 41 - Bocetaje digital, primera prueba de jerarquía de textos y diagramación para Manual.



Figura 42, 43 y 44 - Bocetaje digital de aplicaciones en papelería.

Museo de la Tipografía Nacional
de Guatemala



**Grabado
de impresión de afiches
de la Lotería Chica**

**Guatemala
1960**

**Grabado
de impresión de afiches
de la Lotería Chica**

**Guatemala
1960**

**Museo de la Tipografía Nacional
de Guatemala**

Figura 45 y 46 - Bocetaje digital de cédulas.

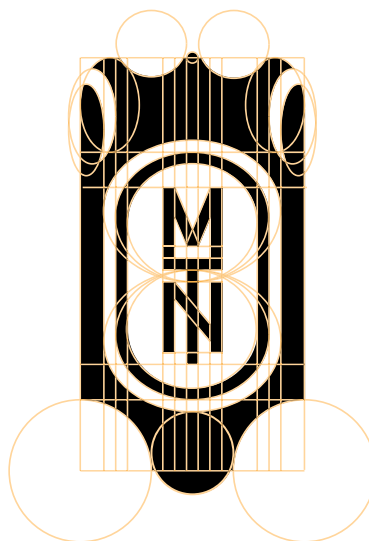
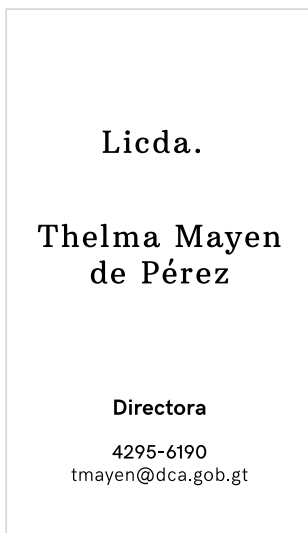


Figura 47, 48 y 49 - Bocetaje digital de postales, tarjetas de presentación y construcción de logotipo basado en elemento arquitectónico.



Figura 50 y 51 - Bocetaje digital, proceso de separación de logotipo, pruebas con variación en estilo y forma.

Autoevaluación

Instrumento

Matriz de Autoevaluación*

Criterios a evaluar

- Pertinencia de las premisas, aplicación de concepto y decisiones de diseño a la primera fase del material a diseñar.
- Claridad en el proceso y capacidad de mediar la información para definir elementos gráficos a partir de conceptualización, insight y palabras clave generadas.
- Evaluar la consistencia, legibilidad, fijación, diseño tipográfico, entre otros elementos de diseño, aplicados a la institución, al proyecto y sus objetivos.
- Resolución de problemas encontrados en el proceso de bocetaje manual a digital.

* Formatos de instrumento de validación disponible en Anexos.

Conclusión

Es necesario definir el proceso gráfico por fases e iniciarlo de forma manual, Incluso, aunque en ciertas partes del proceso el estudiante descubre necesidades más latentes, que requieren de una solución gráfica pertinente a lo ya elaborado como inicios basado en las premisas generadas.

Es importante establecer con claridad las necesidades de la institución y socializarlas desde el inicio porque puede llegar a afectar los tiempos para generar la solución gráfica.

Gracias a esta etapa se determinó la necesidad de continuar con bocetos digitales y una línea gráfica basado en un logotipo construido basado en un geometría.

Perfil del informante

Estudiante en proceso de EPS y Proyecto de Graduación.

Segundo nivel de visualización

Objetivo

Definir el logotipo y los elementos gráficos del lenguaje para la identidad visual que se está construyendo. Producir la papelería y bocetos de diagramación para seleccionar las mejores opciones para la validación técnica. Lograr producir y ajustar las piezas para que mantengan coherencia entre sí y se transmita la personalidad de la institución en ellas.

Proceso

Con el primer nivel de bocetaje manual y digital se procede a evaluar y afinar cada contenido que se va generando. Al igual que ir validando y descartando opciones según se va adaptando mejor una propuesta que otra, con el fin de obtener resultados mucho más consistentes. Se elaboraron propuestas de papelería en el proceso de selección del logotipo, por lo menos para 3 versiones. Al final según la selección del logotipo se trabajó una versión de algunos materiales que se colocaron en la presentación.

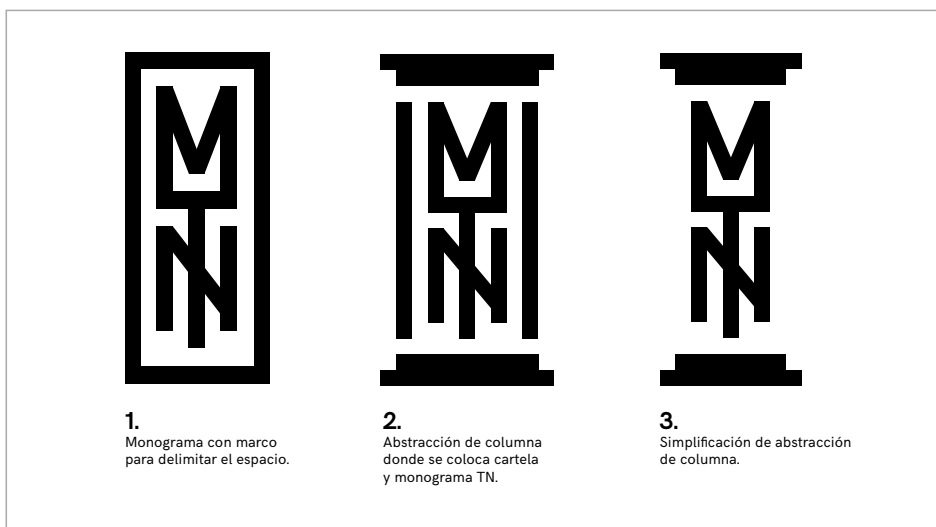
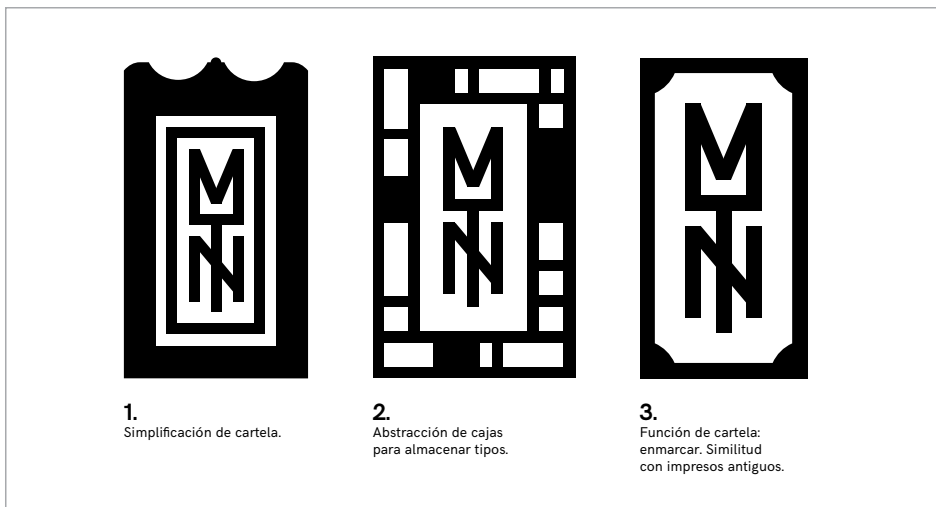


Figura 52 y 53 - Proceso de abstracción de isotipo.



Figura 54 y 55 - Propuestas de logotipo con nombre.



Figura 56 - Construcción geométrica de abstracción de isotipo.



Figura 57 - Separación de letras en monograma, dentro del isotipo.



Figura 58 - Tarjeta de presentación, prueba de diagramación.



Figura 59 - Propuesta de logotipo sobre paleta de color seleccionada.



Figura 60 - Propuesta de postales con elementos gráficos.



Figura 61 - Propuesta, portada Manual.



Figura 62 - Propuesta, hoja membretada de papelería.



Figura 63 - Propuesta, cédulas.

Validación técnica

Instrumento

Guía de Observación*:

Evaluación de Lenguaje Corporal en respuesta a propuesta visual e información presentada.

* Formato de instrumento de validación disponible en Apéndice.

Criterios a evaluar

- Pertinencia de la propuesta en relación a la institución, objetivos, concepto e insight, coherencia en el proceso y solución gráfica óptima.
- Desde el punto profesional, se evalúa con una presentación del caso: la calidad gráfica de las piezas presentadas y su fundamentación basada en decisiones de diseño. Tomando en cuenta la aplicación y uso de elementos básicos de diseño.

Conclusión

Una evaluación con objetividad y un punto de vista profesional es necesaria en esta etapa, ya que por la cantidad de información y contenido a mediar, el estudiante puede ofuscarse y no pensar en ciertos detalles que favorecen la comunicación visual. En general la retroalimentación es exactamente para enriquecer y fortalecer las propuestas.

Según los comentarios de los profesionales, la línea estaba bien generada y había que mejorar el sistema de aplicación en piezas para mantener la limpieza, el orden y la calidad que maneja el logotipo, por lo mismo se debía replantear la diagramación de algunos elementos.

Perfil del informante

Profesionales egresados de la Escuela de Diseño Gráfico.



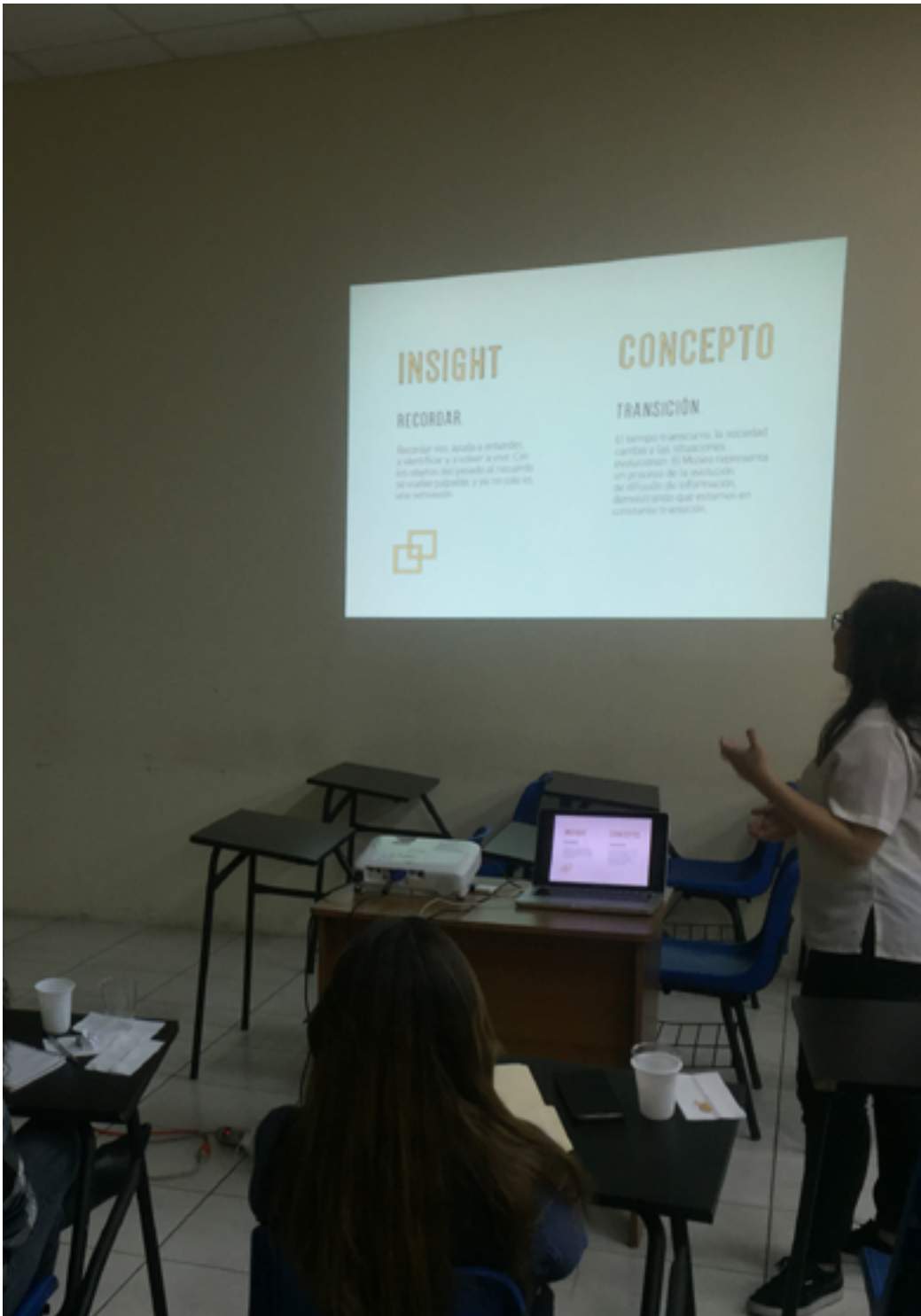


Figura 64, 65 y 66 - Registro fotográfico de validación técnica.

Tercer nivel de visualización

Objetivo

Producir las piezas del manual, papelería y señalética para tener suficiente material para validar con el grupo objetivo la línea gráfica que se maneja y comprobar si todos los elementos fortalecen (o descubren si debilitan) la comunicación visual o la identidad en su totalidad.

Proceso

Se realizó la diagramación de las cédulas grandes y pequeñas con propuestas para evaluar la congruencia entre ambas, además del orden, limpieza y la colocación de elementos. Al igual se arreglaron detalles de la papelería, donde hay mayor libertad de uso de color y experimentar con el recurso de la tipografía como imagen.

Se empieza a trabajar con imágenes para completar la gráfica, proporcionando mayor información del contexto y espacio donde se encuentra el Museo. Esto también se implementa en el Manual para la sección de la historia del Museo. Se realiza una muestra de la diagramación del mismo para poder evaluar la comprensión con una visualización rápida.

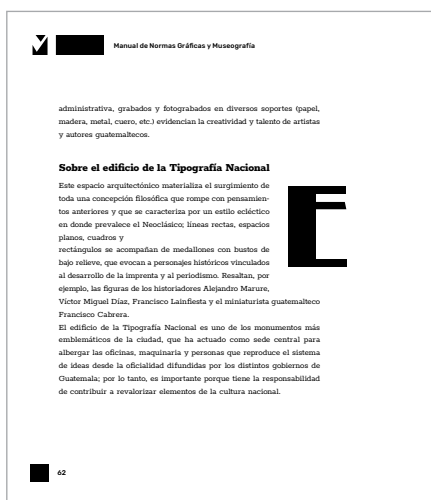
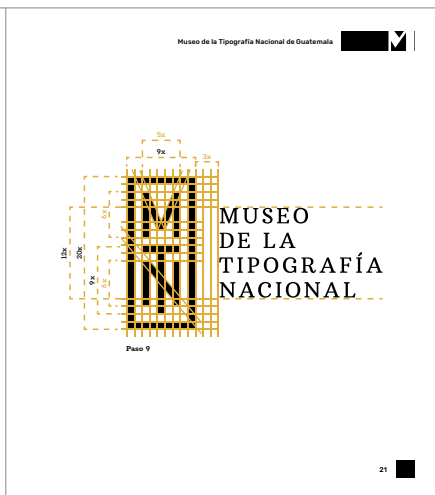
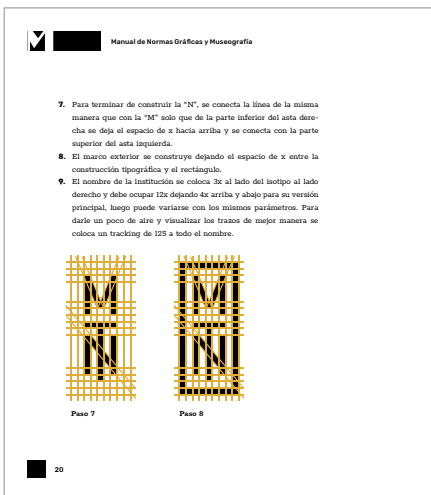
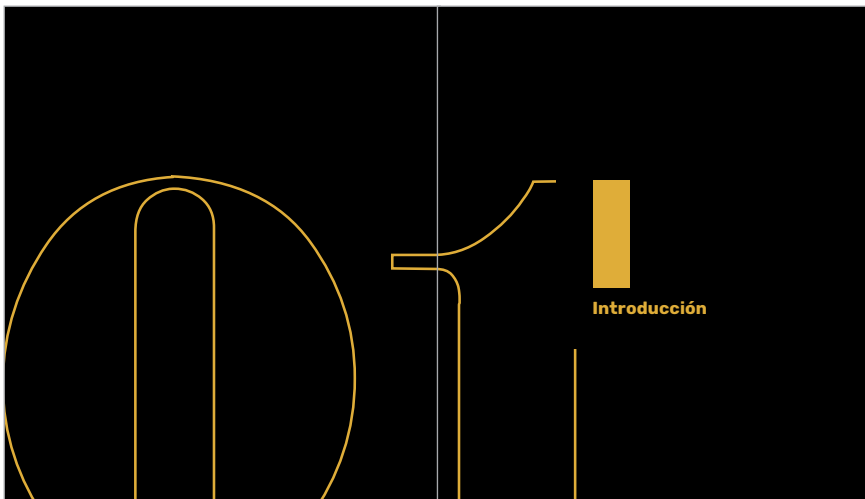


Figura 67, 68 y 69 - Propuesta, Manual diagramación páginas interiores.



Figura 70- Propuesta final, construcción de logotipo.

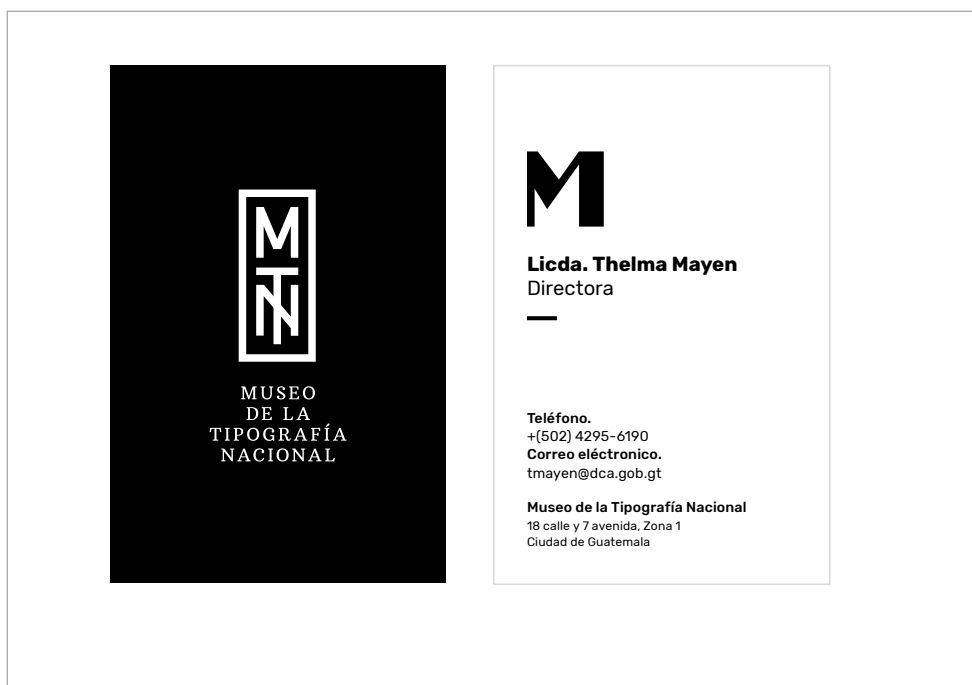


Figura 71 - Propuesta, tarjeta de presentación.



Figura 72 - Propuesta, hoja membretada



Figura 73 - Diagramación postales.

 <p>MUSEO DE LA TIPOGRAFÍA NACIONAL</p> <hr/>  <p>Perforadora eléctrica Registro de 1944</p> <p>Perforadora eléctrica con base de pedal manual, utilizada para perforado de diferentes trabajos solicitados por la Dirección General de la Tipografía Nacional, para instituciones estatales y privadas, tales como Ministerio de Finanzas, Ministerio de Educación, Contraloría General de Cuentas, Ministerio de Gobernación, etc. Los distintos tamaños de papel que se perforaban oscilaban desde tamaño pliego completo, medio pliego, oficio y carta.</p>	 <p>MUSEO DE LA TIPOGRAFÍA NACIONAL</p> <hr/>  <p>Armarios para matrices Armario No. 13,435 Registro desde 1930</p> <p>Estos armarios se fabricaban de acero y madera para su estilo, para la construcción se hizo un cuidadoso estudio de las necesidades del linotipista, siguiendo cada una de las especificaciones de los expertos en la materia, las matrices, espaciadores y las pequeñas herramientas se guardan en sus respectivos compartimientos. Las gavetas están en posición inclinada, lo que evitaba que cayeran o desarreglen las matrices cuando estén abiertas las mismas. Eran adecuados para reducir el espacio guardado de forma económica y convenientes herramientas para su época.</p> <p>Armario diseñado para comodidad del linotipista</p>
--	---

Figura 74 - Diagramación de cédulas grandes.

<hr/>  <p>MUSEO DE LA TIPOGRAFÍA NACIONAL</p> <p>Fray Payo Enríquez de Rivera</p> <hr/> <p>Noveno Obispo de Guatemala Introdujo la imprenta al país en el año 1660</p>	<hr/>  <p>MUSEO DE LA TIPOGRAFÍA NACIONAL</p> <p>Utensilios para detalles de impresos</p> <hr/> <p>Tijeras, perforados de timbres, sello automático con tinta, sellos troquelados, etc.</p>
<hr/>  <p>MUSEO DE LA TIPOGRAFÍA NACIONAL</p> <p>Teléfonos</p> <hr/> <p>Noveno Obispo de Guatemala Décadas de 1980 y 1990</p>	

Figura 75 - Diagramación de cédulas pequeñas.

Validación con el Grupo Objetivo

Instrumento

Guía de Observación*:

Evaluación de Lenguaje Corporal en respuesta a la información presentada.

Encuesta*:

Cuestionario sobre respuesta de visualización y contacto con los materiales presentados.

* Formatos de instrumentos de validación disponibles en Apéndice.

Criterios a evaluar

En este nivel de validación se debe evaluar la comprensión de la información, la facilidad de lectura, la pertinencia del contenido y de la identidad visual.

Se debe tomar en cuenta el contacto que el grupo o los distintos grupos objetivos tienen con el material, para visualizar y adaptarlo de mejor manera y que en realidad pueda fortalecer no solo la identidad sino la experiencia del Museo.

Conclusión

El contacto con el grupo objetivo permite observar detalles y oportunidades que no se encontraron en el proceso de diseño, para afinar las propuestas y obtener mejores resultados.

La experiencia ayudó a ver el nivel de comprensión del material de la identidad gráfica y mejorar detalles para no colocar elementos innecesarios o que se ven desentonados con el resto de la línea. Y que la coherencia de contenido se mantenga para que cualquier persona que trabaje para el Museo pueda utilizarlo para fortalecer la comunicación visual.

Perfil del informante

Once estudiantes guatemaltecos y tres educadoras del nivel básico.



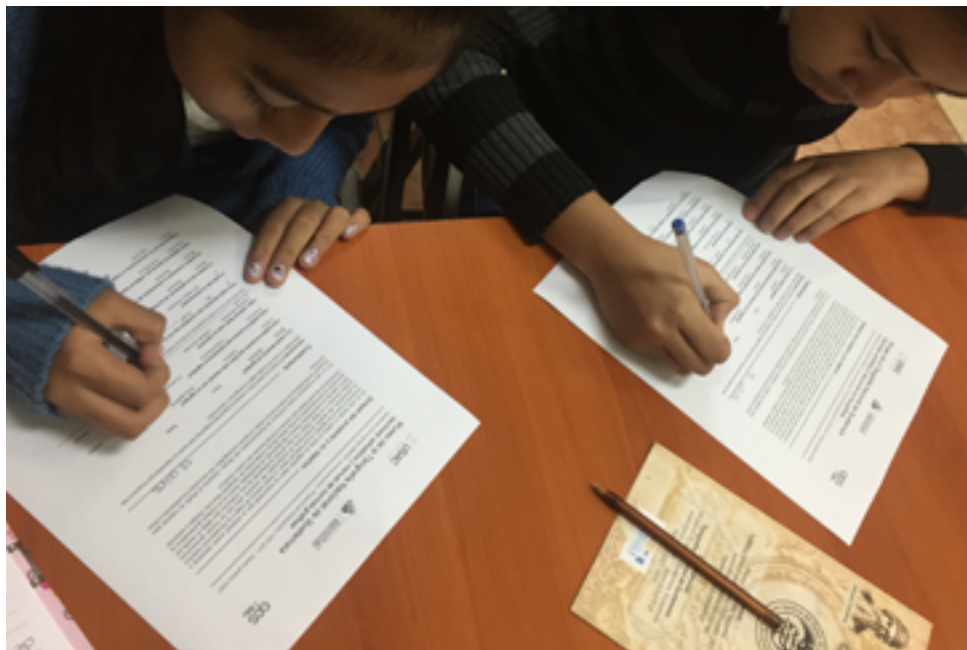
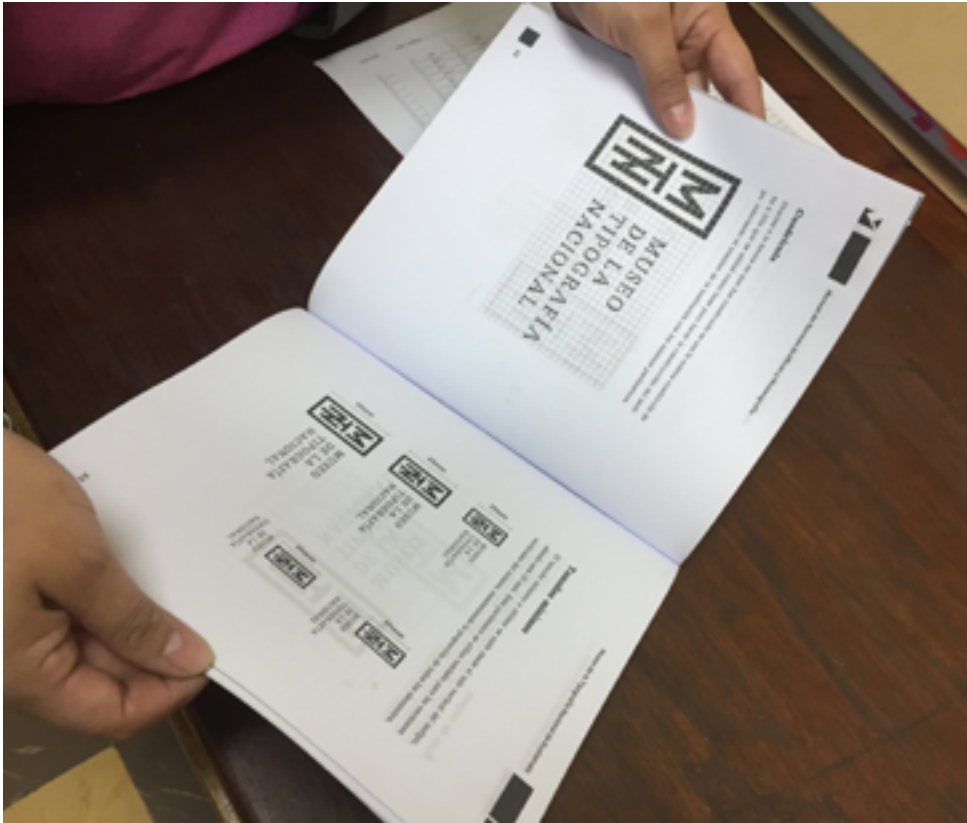


Figura 76, 77, 78 y 79 - Registro fotográfico de la validación con el grupo objetivo.

Propuesta final

Logotipo

Racional

Este constituye la imagen principal del Museo de la Tipografía Nacional, es su identidad visual para ser utilizada en toda la comunicación institucional.

El isotipo, la abstracción de las iniciales de la institución "MT", surge de la premisa de diseño de mantener la esencia histórica de los elementos dándoles una nueva perspectiva, que es básicamente lo que el diseño es como labor, modificar una condición existente a una preferible (Milton Glaser, 2014).

Por lo cual, se toma como base el monograma utilizado en las columnas alrededor del edificio al ser con el que más facilidad de contacto se tiene, como un elemento visible desde desde todos los ángulos y vistas del edificio de la Dirección del Diario de Centro América y Tipografía Nacional, cuya arquitectura e instalaciones también forman parte del Patrimonio Cultural de la Nación.



Figura 80 - Columnas del edificio de la Tipografía Nacional.

Este elemento se hace visible en la imagen para facilitar el reconocimiento del establecimiento; Se construye desde la forma más simple, un punto, de forma cuadrada para facilitar su composición, proporción y la limpieza de los trazos. Basándose en la construcción del monograma original con la cartela, un elemento arquitectónico para decorar y enmarcar otros, dentro de este se encuentra el monograma con el que se construye la imagen del Museo.

Con el cuadrado como punto de partida, se construyen las letras para que mantengan el mismo peso en todos sus trazos, agregando una M para generar todas las iniciales del Museo de la Tipografía Nacional.

Para simplificar la cartela se coloca un rectángulo para delimitar el espacio y enmarcar, de igual forma cumpliendo su función. De esta forma también permite la interpretación de la similitud a un tipo o un sello.

Este elemento representa una nueva visión para la institución, cuyo propósito es difundir su contenido, sensibilizar y acercarse a la población juvenil del país, dándoles una imagen con la que se pueda facilitar el contacto, interés e identificación de la institución para que las próximas generaciones puedan tener un acercamiento a la historia y así aportar a la construcción de la memoria colectiva del país.



Figura 81 - Cartela y monograma en columnas del edificio de la Tipografía Nacional.



Figura 82 - Propuesta final de logotipo en su versión recomendada.



Figura 83 - Construcción del logotipo.

Tipografía

En logotipo

Para complementar la construcción del isotipo y contrastar los trazos geométricos, simples y modernos de la abstracción se utilizó la tipografía Arbutus Slab. Diseñada por Karolina Lach, esta fuente está inspirada en el estilo tipográfico del siglo XVIII y XIV utilizada en el trabajo de prensa de la época. Siendo este período el mismo en el que Tipografía Nacional efectuó sus labores como imprenta, desde su fundación en 1894. Contemplando también, los trazos similares a los del letrero colocado en la puerta principal del edificio actual de Tipografía Nacional.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890".\$%&/()=?i¿

Arbutus Slab

En línea gráfica:

La familia tipográfica principal, es la de la fuente Rubik, Sans Serif, utilizada para titulares y subtítulos por su peso, impacto, limpieza y legibilidad, también se consideró la cantidad de estilos dentro de la familia tipográfica para poder generar jerarquías de textos y darles importancia en niveles de información para comunicar.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890".\$%&/()=?i¿

Rubik Bold

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890".\$%&/()=?i¿

Rubik Regular

La familia tipográfica Rokkitt, utilizada al igual para cuerpos de texto, información complementaria, créditos y otros textos de nivel secundario. Esta tipografía con terminaciones egipcias y un cuerpo extendido en su anatomía tipográfica permite el contraste con la tipografía principal. Además de ser legible, sin perder presencia dentro de la diagramación.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890".\$%&/()=?¡¿

Rokkitt Bold

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

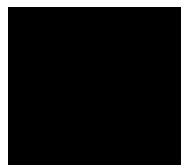
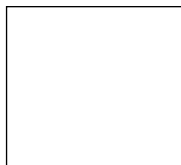
1234567890".\$%&/()=?¡¿

Rokkitt Regular

Código cromático

Fundamentación

El código cromático principal fue seleccionado considerando la facilidad de reproducción en cualquier medio de impresión, para que no sea necesario gastar recursos al necesitar reproducir una de las piezas principales que se utilizan en el Museo, como las cédulas; asimismo, el complementario se seleccionó basado en los procesos de encuadernación y empaquetado de materiales impresos junto a los acabados que se realizaban con foil.



Blanco C 0, M 0, Y 0, K 0
Negro C 0, M 0, Y 0, K 100

Corinto C 29, M 99, Y 99, K 34
Dorado C 13, M 32, Y 91, K 0

Lenguaje visual

Línea gráfica

La identidad del Museo de la Tipografía Nacional y su lenguaje visual expone la necesidad de volver a valorar los procesos analógicos como los primeros pasos para obtener la tecnología actual y difundir información a toda la población.



El sistema visual refleja sus objetivos, medios y bienes, a través de una línea de diseño consistente, clara, limpia, sin distractores y con oportunidades para explorar los recursos que el mismo guión museográfico facilita. Estos elementos son:

- Líneas, referenciando a las composiciones de texto impresas en Tipografía y su función de delimitar y ordenar la información en el espacio.
- Una colección de tipografías que se obtienen de los tipos y catálogos tipográficos que forman parte de la colección del Museo.



Figura 84 y 85 - Branding: papelería. En la primera fotografía, una postal. En la segunda fotografía, muestra de tarjeta de presentación.



Figura 86 - Branding: papelería. Muestra de retiro de invitación, portadas para libretas, postales y sobre.



Figura 87 y 88 - Branding: papelería. En la primera fotografía, muestra de portada para libreta, tiro de la postal y hoja membretada. En la segunda fotografía, muestra de tarjetas de presentación, tiro de postal y retiro de invitación.



MUSEO
DE LA
TIPOGRAFÍA
NACIONAL

Correo
museonacionaldes.gub.gt

Teléfono
+(502) 2421 - 5624

Facebook
Museo de la Tipografía
Nacional de Guatemala

**Dirección del Diario
de Centro América
y Tipografía Nacional**
18 calle y 7ma
avenida, zona 1





MUSEO
DE LA
TIPOGRAFÍA
NACIONAL



Licda. Thelma Mayen
Directora

Teléfono:
+502 4201-4201
Correo electrónico:
info@mtn.gub.gt

Museo de la Tipografía Nacional
14 calle y 15a avenida, zona 1
Ciudad de Guatemala



MUSEO
DE LA
TIPOGRAFÍA
NACIONAL

Correo
museo@mtnac@dca.gob.gt

Figura 89 - Branding: papelería. Muestra de tiro de postales, tiro y retiro de tarjeta de presentación y hojas membretadas.



Figura 90 y 91 - Cédulas museográficas. En la primera fotografía, muestra de las cédulas con especificaciones. En la segunda fotografía, muestra de las cédulas para identificación.

Cédulas

Fundamentación

Se utiliza el elemento líneal de lenguaje visual para hacer uso de la gráfica en su forma más simple, pues las cédulas museográficas deben complementar al contenido del Museo, no ser un distractor (UNESCO, 2007). Por lo mismo, deben ser blancas, y por la facilidad de reproducción se diagrama solo a una tinta.



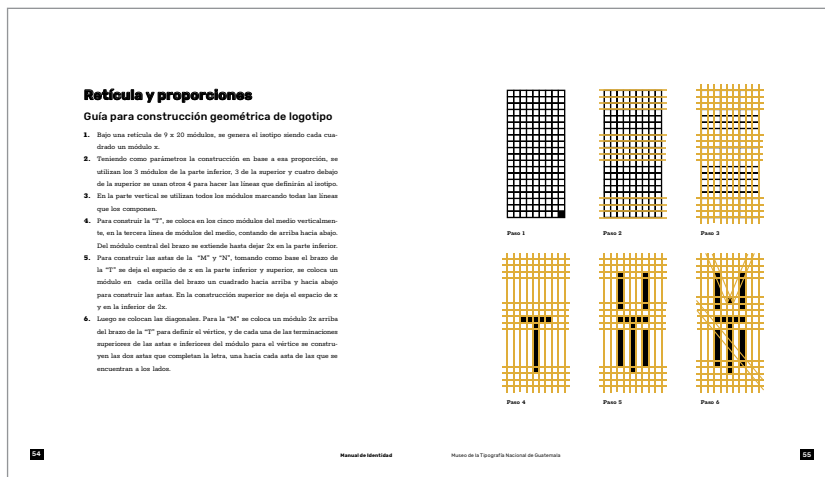
Figura 92 - Cédulas museográficas.

Manual de identidad

Fundamentación

Se utiliza una retícula modular de 7x6 módulos, como base, para definir el espacio de los elementos que se coloquen y la libertad para moverlos dentro de la misma. Todos los elementos gráficos que se colocan dentro de él, responden a la transición que se toma del concepto creativo. Pues el contraste es visible en distintas partes de la gráfica, como en la construcción del isotipo y la tipografía que se utiliza para colocar el nombre de la institución. Es como los elementos entre sí registran acciones de pasar de un estado a otro, así como se debe dar la retrospectiva para poder evolucionar, analizar y entender, se colocan elementos modernos contrastados con elementos históricos para definir ese avance tanto como la necesidad de obtener recursos del pasado, pues es una reinterpretación del contenido.

En el Manual de Identidad, se desarrollan y describen todos los medios para la producción de una línea gráfica cuya unidad visual, responde a las necesidades del Museo como institución para mejorar su comunicación, con herramientas visuales.



7. Para terminar de construir la "N", se conecta la línea de la misma manera que con la "M" sólo que de la parte inferior del asta derecha se deja el espacio de x hacia arriba y se conecta con la parte superior del asta izquierda.

8. El marco exterior se construye dejando el espacio de x entre la construcción tipográfica y el rectángulo.

9. El nombre de la institución se coloca 3x al lado del isotipo al lado derecho y debe ocupar 12x dejando 4x arriba y abajo para su versión principal, luego puede variarse con los mismos parámetros. Para darle un poco de aire y visualizar los trazos de mejor manera se coloca un tracking de 12x a todo el nombre.

Paso 7 **Paso 8**

Paso 9

Manual de Identidad Museo de la Tipografía Nacional de Guatemala

Cuadrícula para reproducción

Esta es una de las herramientas que se utilizarán para reproducir el logotipo en cualquier formato y en cualquier medio. Debe ser utilizada con precisión y respetando los márgenes de seguridad. El tamaño de la cuadrícula debe ser el mismo que el tamaño del logotipo en la versión principal.

Sistema de retícula para producción de piezas gráficas

Este sistema de retícula se utilizará para producir piezas gráficas como tarjetas, folletos, volantes, etc. El tamaño de la retícula debe ser el mismo que el tamaño del logotipo en la versión principal.

La disposición de elementos en base a esta cuadrícula es la base para el diseño de cualquier pieza gráfica. Se debe respetar los márgenes de seguridad y el espacio entre elementos.

Uso en distintos formatos y orientaciones

Espacio libre

De acuerdo con el uso del espacio para mejorar la estética del logotipo, se debe respetar el espacio libre que se genera al utilizar el isotipo. Este espacio debe ser el mismo que el espacio del isotipo en la versión principal.

Líneas de latón

Las líneas de latón se utilizarán para definir el espacio y el tamaño de los elementos gráficos. El tamaño de las líneas debe ser el mismo que el tamaño del isotipo en la versión principal.

Tipos

Se debe utilizar un tipo de letra que sea legible y que se adapte al uso del logotipo. El tipo de letra debe ser el mismo que el tipo de letra del isotipo en la versión principal.

Código cromático

Colores

Primarios

Primario 1	CMYK 00 100 100 00
Primario 2	CMYK 100 00 100 00
Primario 3	CMYK 100 100 00 00
Primario 4	CMYK 00 00 100 00
Primario 5	CMYK 00 00 00 100

Paleta de color

De acuerdo con el uso del espacio para mejorar la estética del logotipo, se debe respetar el espacio libre que se genera al utilizar el isotipo. Este espacio debe ser el mismo que el espacio del isotipo en la versión principal.

Tipografía

Tipografía en logotipo

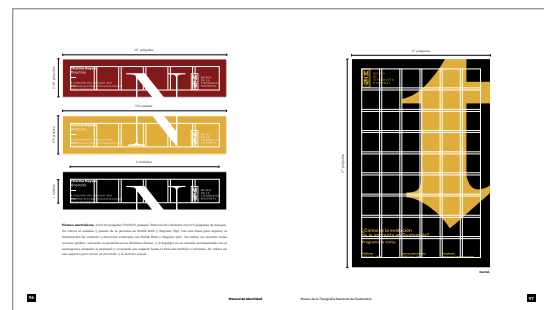
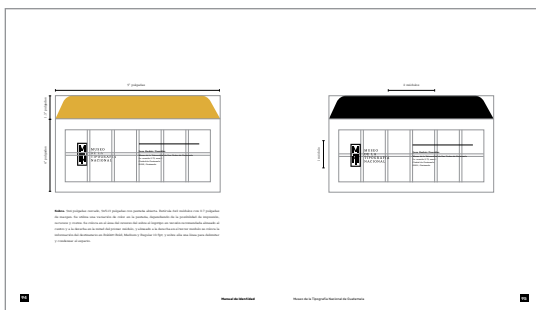
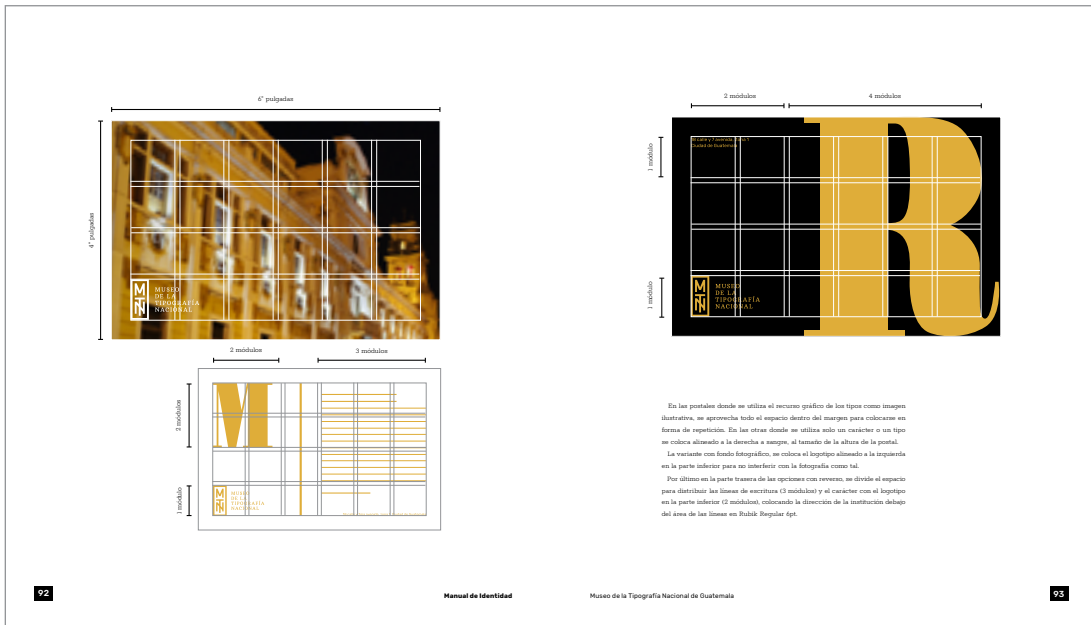
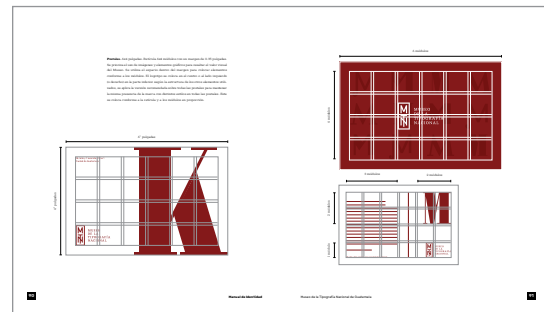
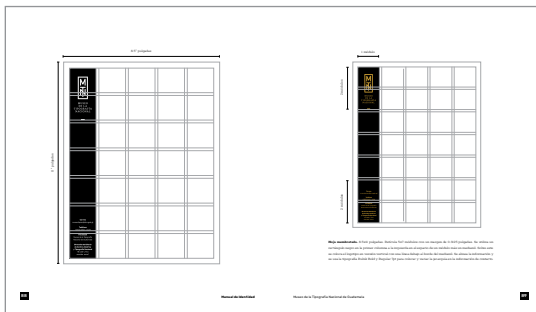
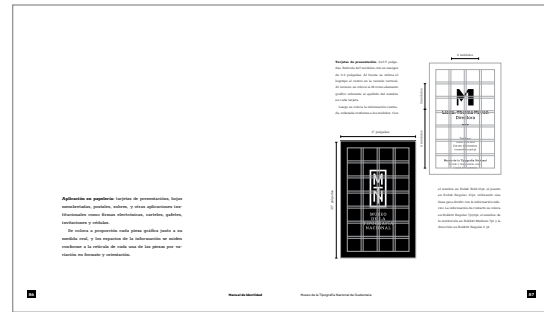
Para complementar el uso del espacio para mejorar la estética del logotipo, se debe respetar el espacio libre que se genera al utilizar el isotipo. Este espacio debe ser el mismo que el espacio del isotipo en la versión principal.

EN LA HISTORIA
EN LA HISTORIA c
EN LA HIST
En la histori

EN LA HISTORIA CULTURAL DE LA HUMANIDAD
En la historia cultural de la humanidad no hay sin

Arturo Sáb

Figura de la 93 a la 102 - Muestra de páginas interiores, Manual de Identidad.



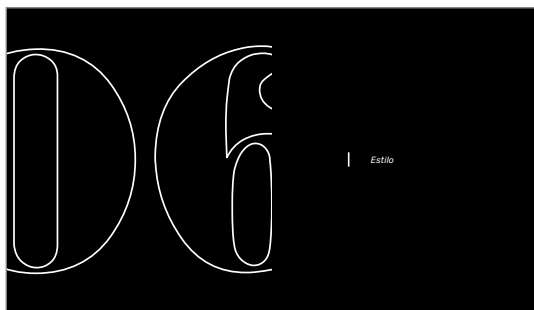
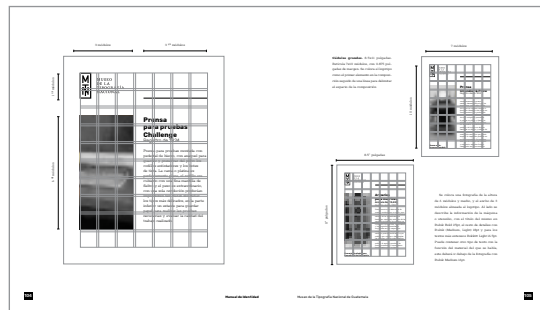
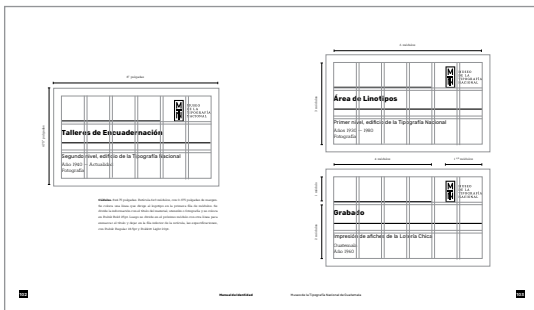
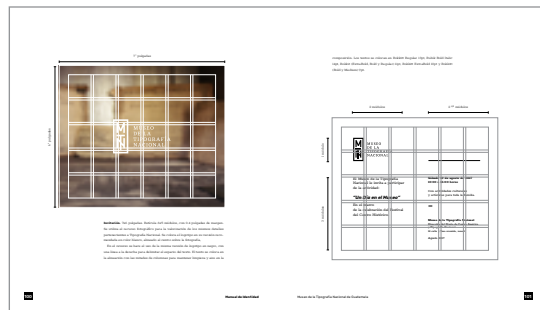
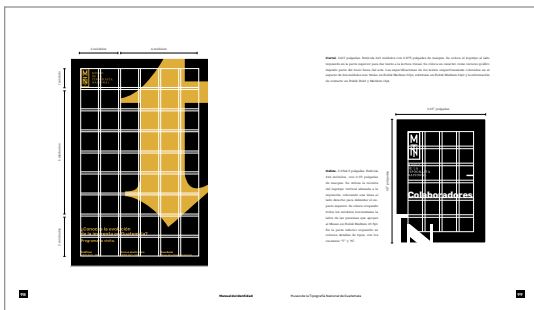


Figura de la 103 a la 116 - Muestra de páginas interiores, Manual de Identidad.



Figura 117 y 118 - Fotografías de Manual de Identidad impreso.



Figura 119 - Fotografías de Manual de Identidad impreso, muestra de portadillas.

Capítulo 7

Lecciones aprendidas

*En el proceso de gestión
y producción gráfica
del proyecto*





Lecciones aprendidas

Como parte de la finalización del proceso del Proyecto de Graduación se hace una retrospectiva, para definir las etapas del proyecto en donde, paralelo a la puesta en práctica, se obtienen lecciones por la experiencia de cada proyecto, que al final son necesarias para completar el proceso y definir lo aprendido.

En la ejecución de proyectos, los diseñadores deben poder optimizar los recursos que tienen a su alcance y mediar sus esfuerzos para obtener mejores resultados tanto gráficos como conceptuales. Lo cual también implica accionar, empezar la producción de material, la investigación y la gestión que requiere el proyecto, para dimensionar las necesidades del mismo. Así teniendo mayor claridad para orientar los recursos y el tiempo con el que se cuenta, para obtener como resultado la calidad gráfica de un proyecto profesional del diseño.

Los proyectos con alto nivel de complejidad y exigencia, sobre todo a nivel de las distintas habilidades de gestión, deben dirigirse bajo una línea de tiempo y un esquema de trabajo para marcar tiempos y resultados deseados y evaluar el proceso para resolver y minimizar sus ambigüedades. Siempre habrá dificultades en el desarrollo, es más fácil responder a ese tipo de situaciones con alternativas previstas desde la forma en la que se esquematiza el proyecto.

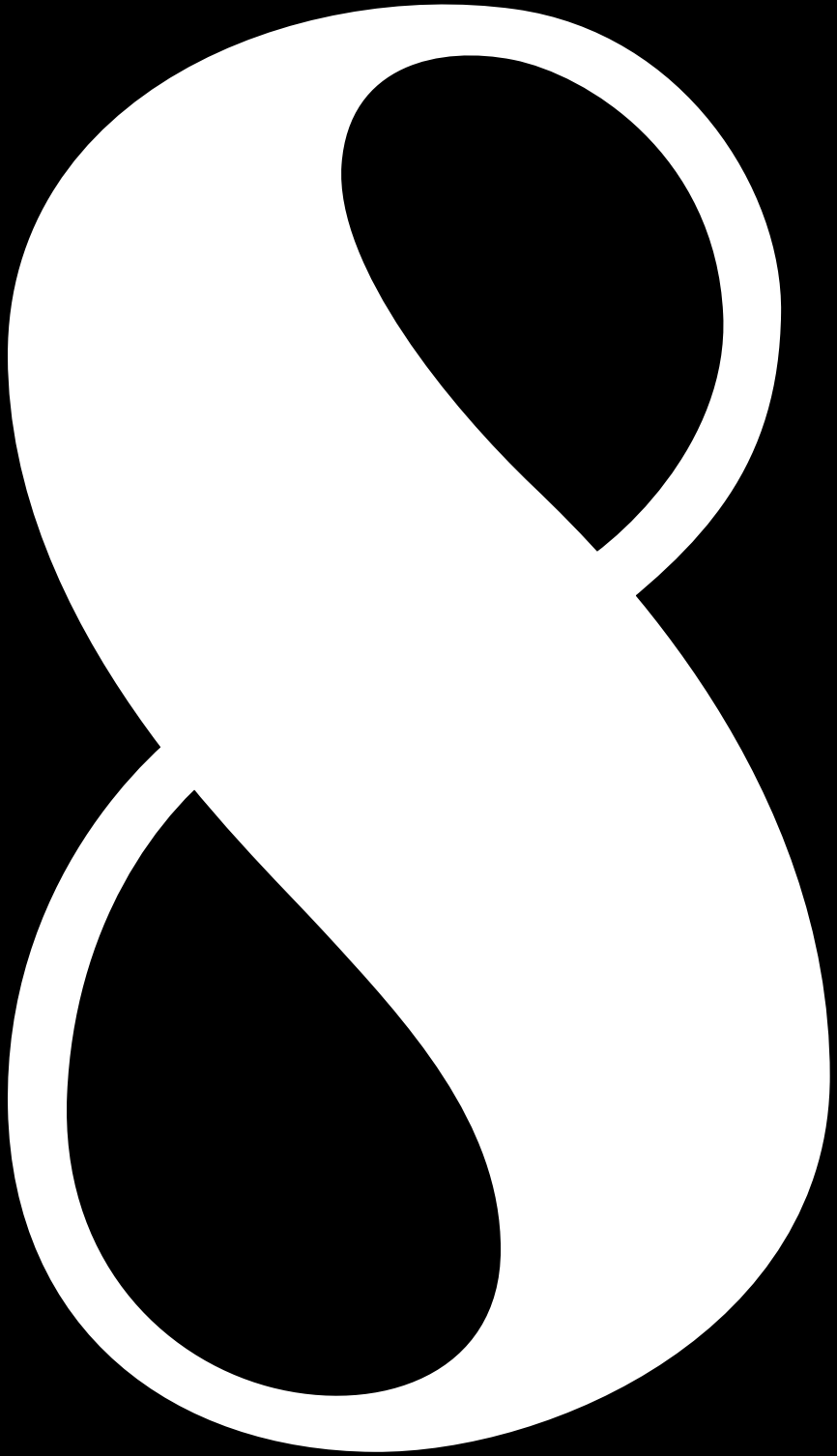
Por lo mismo, es importante mantener control sobre las emociones y fortalecer la inteligencia emocional, para no causar más inconvenientes de los que no se pueden prever y saber responder ante las dificultades que se presenten.

Al final, el estudiante puede profundizar sobre la temática que decidió abordar y cómo el diseño con el material realizado va a generar un aporte a la sociedad en un ámbito específico, y en este caso va dirigido a un área que reconoce la importancia del diseño desde sus inicios y su valor en la evolución para la reproducción de materiales.

Capítulo 8



Conclusiones





Conclusiones

La realización de un proyecto de diseño para fortalecer la identidad de un establecimiento histórico representa una oportunidad para llegar a los jóvenes por un medio visual, ya que están sumamente actualizados a nivel tecnológico y lo que ven diariamente en distintos medios, son imágenes.

El proceso creativo para identificar a una marca visualmente se realiza conforme una abstracción de elementos visibles con los que muchos de la población tiene contacto, y presentar una identificación que define a una institución cultural puede generar el interés necesario para que estos empiecen a asistir a actividades culturales en espacios como el Museo de la Tipografía Nacional. Por ello, debe implementarse para generar impacto y consistencia visual, al igual que presencia y distinción como institución.

El diseño facilita, comunica e identifica, en ello recae la importancia de su uso. La definición gráfica en una institución es lo que le proporciona credibilidad y solidez como un ente, y más en uno que trabaja por la cultura, entiende que gran parte de lo que se produce visualmente pertenece a la cultura y a la historia, representando a su contexto en un momento en el tiempo.

La comunicación visual que se genera, es un aporte a la sociedad guatemalteca porque facilita el contacto de piezas gráficas y el usuario para resolver una problemática; y en pocas palabras lo que el proyecto implica, es una retribución a la sociedad por su colaboración en la formación de profesionales.

Capítulo 9



Recomendaciones técnicas





Recomendaciones

Al Museo de la Tipografía Nacional de Guatemala

- Velar por el mantenimiento de una comunicación visual consistente, pues el Manual de Identidad es un medio para llegar a ello, pero su existencia no define el cumplimiento de sus objetivos si no es utilizado para fortalecer el reconocimiento visual de la institución.
- Mantener el interés por promover el conocimiento histórico, cultural, artístico y formativo para la sociedad con las nuevas generaciones.
- Participar de proyectos como este, que permiten a estudiantes conocer la historia y generar mayores aportes para el crecimiento del Museo.

A futuros estudiantes del curso de Proyecto de Graduación

- Conocer el ámbito donde se desenvuelve la institución en la que les interesa trabajar, y la problemática que esta aporta a disminuir, para mayor afinidad con el contenido y dominio del tema.
- Identificar fortalezas y debilidades en la realización de distintos tipos de materiales (editoriales, multimedia, etc.), para definir si las necesidades de la institución y su problema de comunicación se pueden resolver con medios y habilidades que manejen o estén dispuestos a aprender.

A la Escuela de Diseño Gráfico

- Apoyar al estudiante con distintas actividades a lo largo de la carrera que impliquen todas las partes de gestión y cómo estas se complementan en todas etapas para la producción de un proyecto, para que puedan aprender a desarrollarlos cuando tienen niveles amplios de complejidad por su naturaleza o fin didáctico.
- Continuar incentivando al estudiante a resolver problemas visuales de la manera más transparente y con un proceso de trasfondo, para que las instituciones puedan visualizar el aporte y la importancia del diseño gráfico, siendo en menor escala un impacto en el trato con distintas profesiones, para que reconozcan la labor que se realiza.

Lineamientos para la puesta en práctica

Manual de Identidad

No es necesaria la reproducción de múltiples ejemplares.

Especificaciones interiores:

- Formato de "x" pulgadas
- Impresión desde formato PDF en alta calidad, con líneas de corte.
- Resolución 300dpi / Color
- Papel bond 80gr.

Especificaciones portada y contraportada:

- Formato 1"x" pulgadas
- Impresión desde formato PDF en alta calidad, con líneas de corte.
- Resolución 300dpi / Color
- Papel opalina 120gr. / Empastado suave

Papelería institucional

Su reproducción se realiza de acuerdo a la necesidad de cada pieza como recurso impreso y la cantidad a reproducir.

Especificaciones:

- Formatos variables.
- Impresión desde formato PDF en alta calidad, con líneas de corte.
- Resolución 300dpi / Color
- Papel bond 80gr. / Opalina 120gr.

Cédulas

Su reproducción se realiza de acuerdo a la necesidad de cada pieza como recurso impreso y la cantidad a reproducir.

Especificaciones:

- Formato pequeño ("x 4" pulgadas) o grande ("x 11" pulgadas)
- Impresión desde formato PDF en alta calidad, con líneas de corte.
- Resolución 300dpi / Color
- Papel bond 120gr. / Opalina 120gr.

Costos de diseño

Descripción / detalle de actividad	Costo
Investigación de campo	\$1,000
Definición creativa	\$200
Conceptualización	\$300
Bocetaje	\$250
Diseño y construcción de logotipo	\$1,000
Papelería institucional	\$625
Materiales impresos institucionales	\$750
Arte para cédulas pequeñas	\$350
Modificación de contenido (67 cédulas - \$20 c/u)	\$1,340
Arte para cédulas grandes	\$350
Modificación de contenido (30 cédulas - \$30 c/u)	\$900
Contenido para Manual de Identidad	\$1,500
Diagramación de Manual (135 páginas - \$30 c/u)	\$4,500
Costo total	\$ 13,065

Fuentes consultadas




- Abella, B. (2012-13). Diseño de Exposiciones. Museología y Museografía. UNED. Recuperado de: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/blog/docentes/trabajos/14058_47095.pdf
- Abugauch, E. y Capriotti, P. (2012). Comunicación y Patrimonio Cultural. Secretaría de Cultura del Gobierno de la Nación Argentina. Recuperado de: http://www.bidireccional.net/Blog/ARG_Museos_2012.pdf
- Araujo, M. (2009). Breviario de Legislación Cultural. Asociación en Guatemala de Amigos de la UNESCO. Recuperado de: http://mcd.gob.gt/wp-content/uploads/2013/07/Breviario_deLegislacionCulturalporMaxAraujo.pdf
- Berman, D. (2015). Haz el bien diseñando: Cómo puede el diseño cambiar al mundo. Editorial Designio.
- Bolaños, N. (2009). Análisis jurídico y doctrinario de Patrimonio Cultural guatemalteco. Facultad de Ciencias Jurídicas y Sociales, USAC. Recuperado de: <http://mpd.farusac.com/docs/BIBLIOGRAFIA/PRINCIPAL/10-ANALISIS-JURIDICO-Y-DOCTRINARIO-DEL-PATRIMONIO-CULTURAL-GUATEMALTECO.pdf>
- Chaves, N. (2016). Acerca de la calidad gráfica. Foroalfa. Recuperado de <https://foroalfa.org/articulos/acerca-de-la-calidad-grafica>
- Congreso de la República de Guatemala. (1998). Ley para la protección del patrimonio cultural de la nación. Recuperado de: https://www.rgp.org.gt/docs/legislacion_registral/Ley%20para%20la%20Proteccion%20del%20Patrimonio%20Cultural%20de%20la%20Nacion.pdf
- Diario de Centro América. (2014). Documental Museo de la Tipografía Nacional. Youtube, Canal DCA. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=Odwjim03blg>
- Espacio Visual Europa -EVE-. (2014) Diseño de Identidad Visual para Museos. EVE Museología + Museografía. Recuperado de: <https://evemuseografia.com/2014/05/27/disenio-de-identidad-visual-para-museos/>
- Estudio Mique (s/f). Diseño gráfico, reivindicación y ética. Mique. Recuperado de: <http://www.mique.es/disenio-grafico-reivindicacion-y-etica/>
- Galeotti, A. (2016). Depredación cultural y arte en la ciudad. Revista Viernes, Diario de Centro América. Recuperado de <http://www.dca.gob.gt/revistaviernes/index.php/abcdario/1177-depredacion-cultural-y-arte-en-la-ciudad>
- Gómez, D. & Herrero, A. (s/f) Identidad gráfica. Universitat Oberta de Catalunya.
- Gutiérrez, R. (2012) Educación Artística y Comunicación del Patrimonio. Arte, Individuo y Sociedad. Universidad de Málaga. Recuperado de: <http://revistas.>

ucm.es/index.php/ARIS/article/viewFile/39035/37659

- IDEO. (s/f) Design Kit. Human-centered Design Kit. Recuperado de: <http://www.designkit>.
- Lupton, E. (2011). Pensar con tipos. Traducción Javier Sastre, Gustavo Gili, SL. Barcelona.
- Mancilla, E. (2015). Espacio-tiempo en diseño gráfico. Foroalfa. Recuperado de: <https://foroalfa.org/articulos/espacio-tiempo-en-diseno-grafico>
- Mayén, T. (2014). Aproximación histórica al Museo de la Tipografía Nacional de Guatemala (2000-2013). Escuela de Historia, USAC. Recuperado de: http://biblioteca.usac.edu.gt/tesis/14/14_0513.pdf
- Mayén, T. (Historiadora). (2017). Presentación/exposición de historia y labores de Tipografía Nacional y Diario de Centro América.
- Ministerio de Finanzas Públicas. (2016). Gobierno abierto: Ministerio de Cultura y Deportes formulación presupuesto 2017. Gobierno de Guatemala. Recuperado de http://www.minfin.gob.gt/images/archivos/transparencia/cultura_deportes.pdf
- Museo de la Tipografía Nacional, registros de historia e información en folletería.
- Muniguate, DIGEM. (2015). Museo de la Tipografía Nacional. Información de consulta para la actividad de la Capital de la Cultura Iberoamericana. Recuperado de <http://gis.muniguate.com/museos/museos/Tipograf%C3%ADa%20Nacional.html>
- Nessler, D. (2017). 6 storytelling principles to improve your UX. UX Design. Recuperado de: <https://uxdesign.cc/6-storytelling-principles-to-improve-your-ux-737f0fc34261>
- Nini, P. (2004). In Search of Ethics in Graphic Design. AIGA. Recuperado de: <http://www.aiga.org/in-search-of-ethics-in-graphic-design>
- Nietzsche, R. (2016) Diseño desde el inicio de la humanidad. Foroalfa. Recuperado de <https://foroalfa.org/articulos/disenio-desde-el-inicio-de-la-humanidad>
- Palacios, C. (2014). Patrimonio cultural, amenazado por los depredadores y descuidado por las autoridades. Diario La Hora. Recuperado de <http://lahora.gt/patrimonio-cultural-amenazado-por-los-depredadores-y-descuidado-por-las-autoridades/>
- Quintanilla, R. (s/f) Diseño de sistemas de señalización y señalética. Universidad de Londres. Recuperado de https://taller5a.files.wordpress.com/2010/02/senaletica_universidadlondres.pdf
- Redacción Cultura. (2015). Noche de los museos en el Centro Histórico. Diario La Hora. Recuperado de <http://lahora.gt/noche-de-los-museos-en-el-centro-historico/>

- Rico, L.; Sánchez, M.; Tagüña, J. & Tonda, J. (2007). *Museología de la Ciencia*. Dirección General de Divulgación de la Ciencia, UNAM. Recuperado de: https://books.google.com.gt/books?id=W0DK-bwnycw-C&pg=PA142&lpg=PA142&dq=cedulas+museograficas&source=bl&ots=b-DA_JcK4BN&sig=VjiVr4Hp4EuT77JGhLssaPJOa8M&hl=es&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q=cedulas%20museograficas&f=false
- Simaj, E. (2017). *Conocer, respetar y defender nuestro patrimonio cultural*.
- Seminario para la Sensibilización y Defensa del Patrimonio Cultural guatemalteco y lucha contra el Tráfico Ilícito dirigido a jóvenes universitarios. Oficina de la Unesco en Guatemala. <http://unesco Guatemala.org/tag/patrimonio-cultural/>
- Sinek, S. (2009). *How great leaders inspire actions*. TED talks. Recuperado de: https://www.ted.com/talks/simon_sinek_how_great_leaders_inspire_action#t-743089
- Suárez, M.; Calaf, R.; & Fernández, M. (2017). *La comunicación del patrimonio: valoración de los procesos comunicativos en museos de Asturias*. Fonseca, *Journal Of Communication*, 14(14), 131-146. doi:10.14201/fjc201714131146
- Thackara, J. (2012). *Diseñando para un mundo complejo*. Editorial Designio.
- Transductores, Sinapsis & Poliédrica (s/f) *Mediación y educación en museos/ centros de arte*. Pedagogías y Redes Instituyentes. Recuperado de: <https://redesinstituyentes.wordpress.com/glosario-y-referentes/mediacion-y-educacion-en-museos-centros-de-arte/>
- ICOM - Consejo internacional de Museos. (2007). *Cómo administrar un museo: Manual práctico*. UNESCO, Francia.
- Wong, W. (1995). *Fundamentos del diseño*. Traducción, Gustavo Gili, SA. Barcelona.
- Wong, W. (1992). *Principios del diseño en color*. Traducción, Gustavo Gili, SA. Barcelona.

Encuesta

Museo de la Tipografía Nacional de Guatemala
Identidad, señalética y manual de normas gráficas

Validación con el grupo objetivo _____ Proyecto de Graduación / EPS 2017 - Diseño gráfico USAC

Síntesis del proyecto y su objetivo _____

En un país donde la cultura se toma en segundo plano es importante que la sociedad pueda detenerse a reconocer lo que se ha logrado y lo que falta por hacer. La mejor manera de llegar a la introspección colectiva es aprendiendo del pasado, fortaleciendo la comprensión del presente para que las futuras generaciones puedan encausar a un mejor futuro. Por ello, se hizo la búsqueda de una institución que refleje el interés por influir y aportar el conocimiento histórico del desarrollo de Guatemala. Dentro en el contexto guatemalteco se desconoce su funcionamiento, al estar dentro de las instalaciones de Tipografía Nacional. Excepto a asistentes constantes en las actividades que realiza la red de museos del Centro Histórico.

Por lo cual el proyecto busca contribuir al reconocimiento del Museo, mediante el diseño de material para fortalecer la identidad en su comunicación visual, y el guión museográfico. Así motivando a la población a visitar el Museo.

Cuestionario _____

Instrucciones: En base a lo observado conteste las siguientes preguntas marcando la respuesta que le parece más adecuada o lo que se le pida según la pregunta o enunciado.

¿Le resulta atractivo el logotipo?
 Mucho Bastante Poco Nada

¿Qué palabra le parece que tiene más relación con el logotipo?
 Cultura Historia Artes gráficas Imprenta

¿Qué palabra le parece que representa el logotipo?
 Evolución Trascendencia Contraste Atemporal Unidad

¿Qué material llamó más su atención?
 Cédulas pequeñas Cédulas grandes Postales / Portadas Papelería Manual

¿Por qué? _____
 (Escriba de una a cuatro palabras, ya sea en frase o palabras clave.)

¿Hay algún elemento que considere que no es necesario colocar dentro de las piezas?
 Sí No ¿Cuál? _____

¿Puede leer la información?
 Sí Sin mayor esfuerzo Con dificultad Casi no No

¿Considera que la aplicación de la imagen institucional en los materiales es adecuada a la institución?
 Mucho Bastante Poco Nada

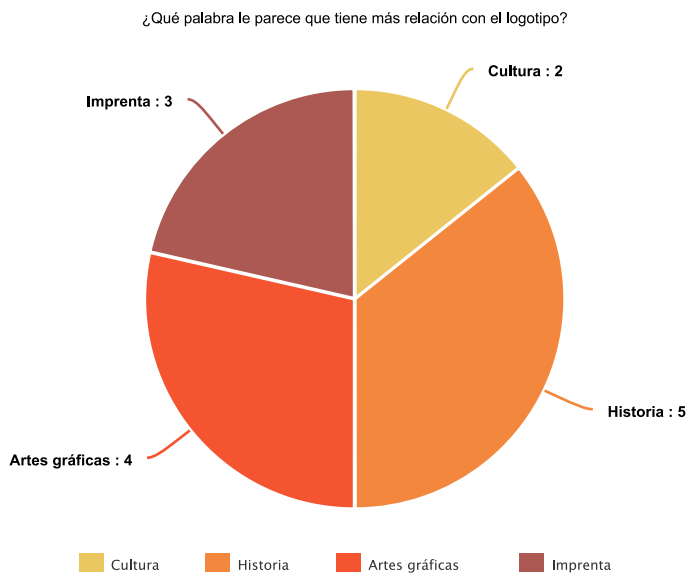
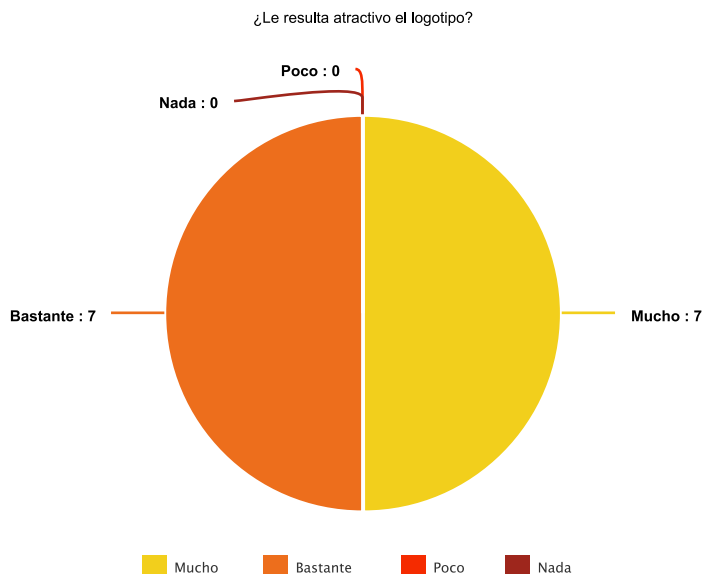
¿Considera coherente la información del manual y la forma en que está ordenada?
 Mucho Bastante Poco Nada

¿Qué palabra le parece que refleja el manual y la línea gráfica?
 Desorden Pertinencia Unidad Memorabilidad

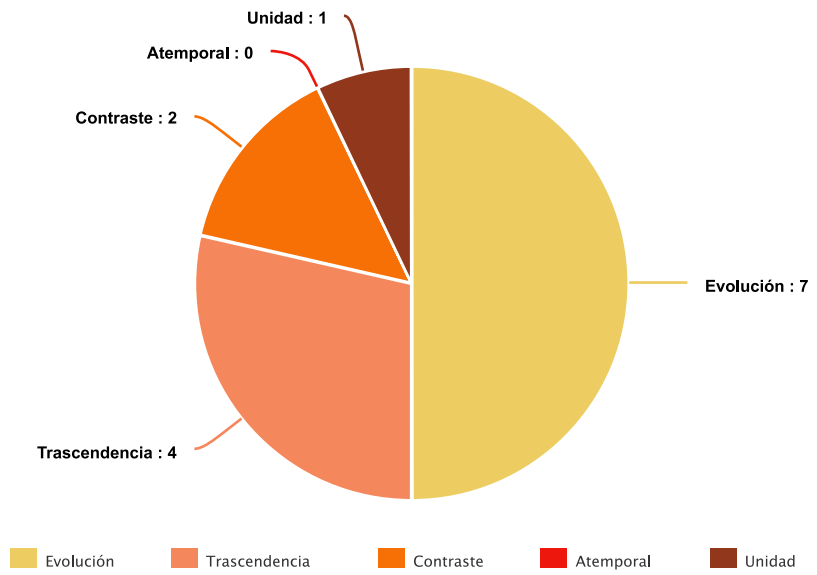
Después de ver la comunicación e imagen gráfica publicada, ¿le interesaría visitar el Museo?
 Mucho Bastante Poco Nada

Resultados de encuesta

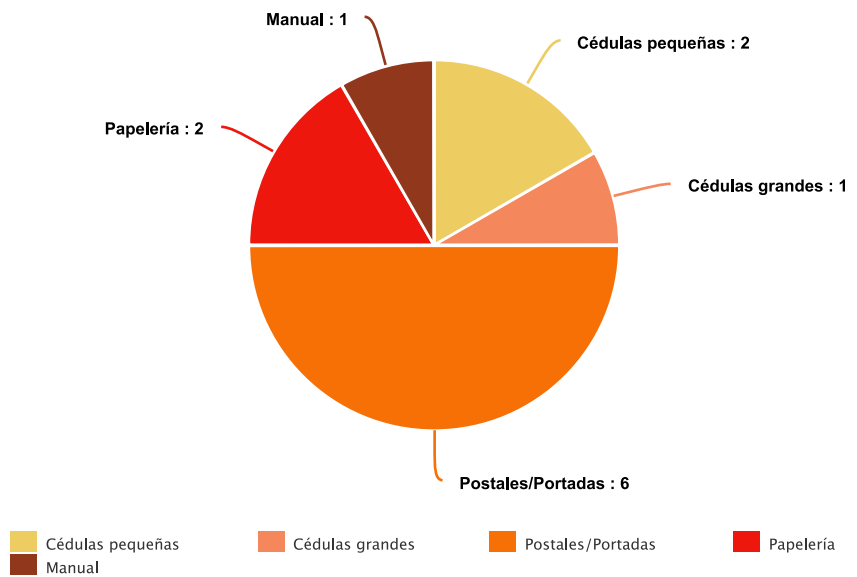
Realizada con once estudiantes guatemaltecos y tres educadoras del nivel básico para obtener la opinión del Grupo Objetivo principal.



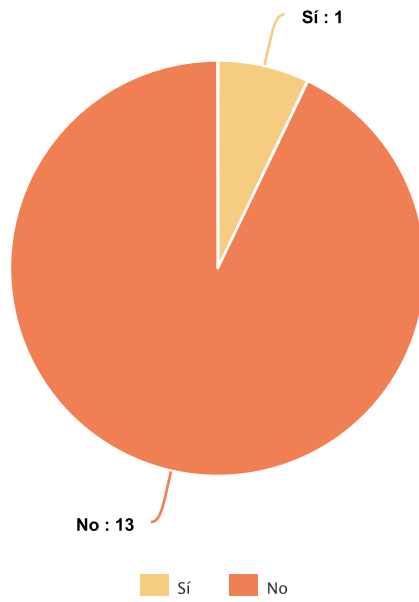
¿Qué palabra le parece que representa el logotipo?



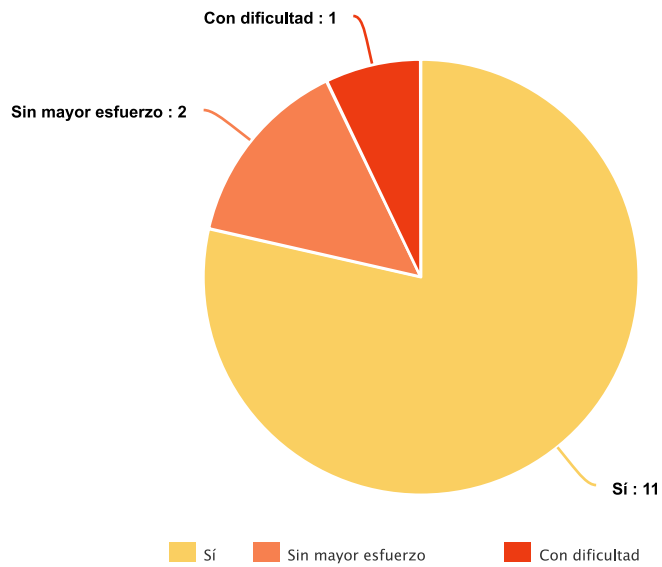
¿Qué material llamó más su atención?



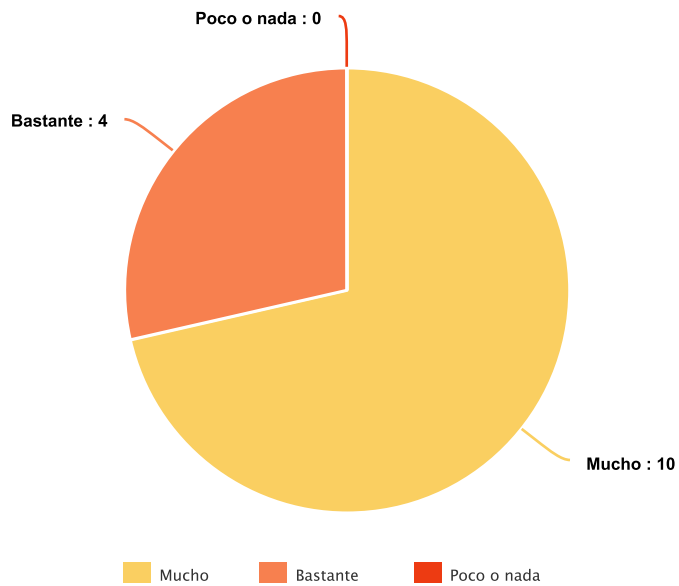
¿Hay un elemento que considere que no es necesario colocar dentro de las piezas?



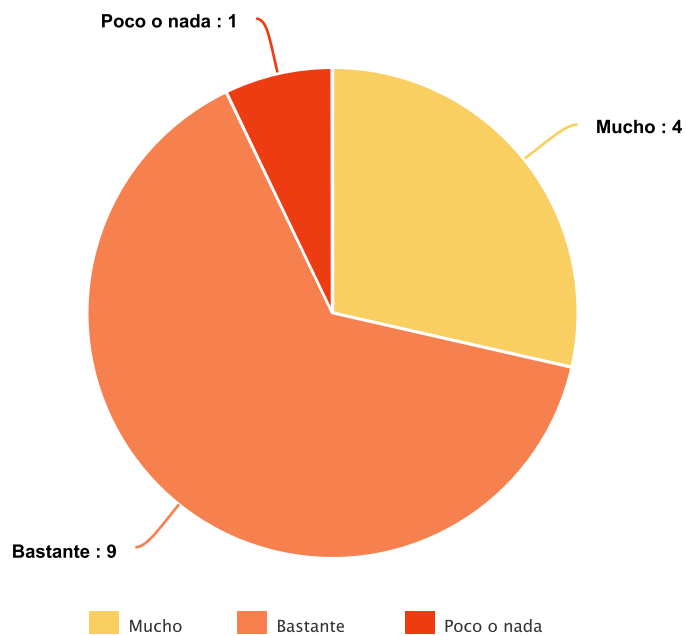
¿Puede leer la información?



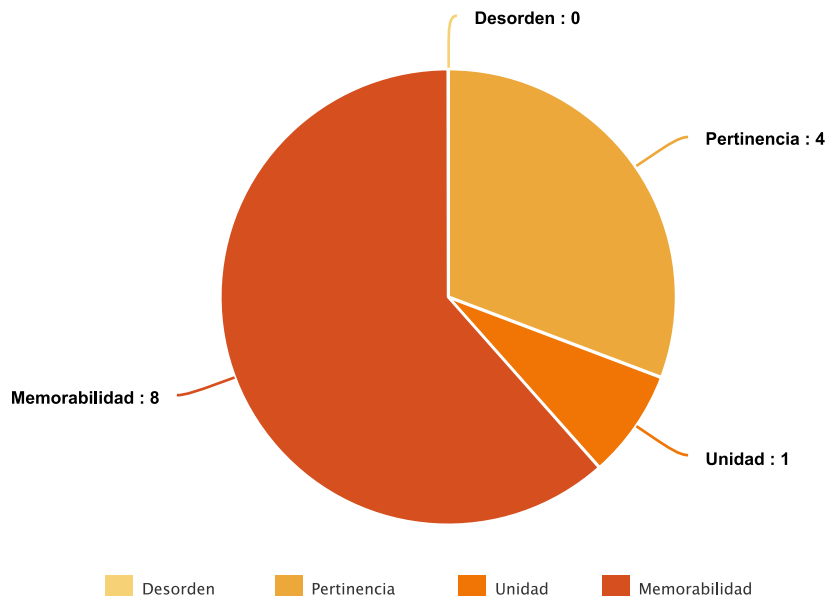
¿Considera la aplicación de la imagen institucional es adecuada a la institución?



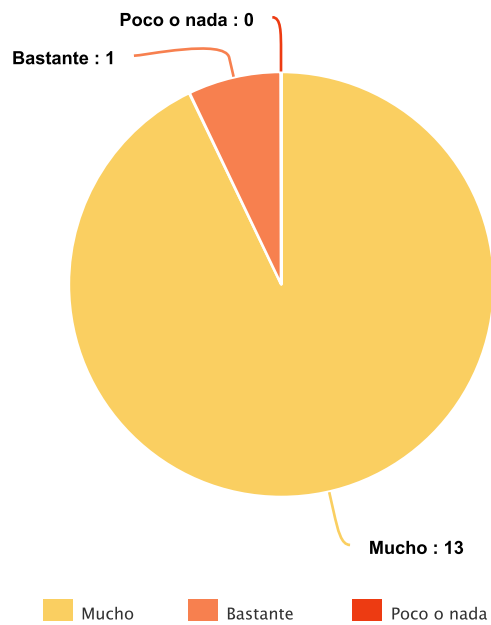
¿Considera coherente la información del Manual y la forma en que está ordenada?



¿Qué palabra le parece que refleja el Manual y la línea gráfica?



Después de ver la comunicación y la imagen gráfica publicada, ¿le interesaría visitar el Museo?



Anexos

Referencias de catálogos tipográficos

Fotocopias









Matriz de autoevaluación

Proporcionada por Asesora Metodológica

Universidad de San Carlos de Guatemala
 Facultad de Arquitectura
 Escuela de Diseño Gráfico
 EPS 2017
 1er y 2do Nivel de bootstrap • Cuestionario de autoevaluación
 Lúcia, Lourdes Pérez
 Asesoría del curso de autoevaluación propuesto por EPS 2017, Francisco Obregón 2012

		Principios a evaluar en el diseño -										
		Pertinencia	Memorabilidad	Fijación	Legibilidad	Composición	Abstracción	Estilización	Comprensión	Diseño tipográfico	Uso del color	RESULTADO
Nombre de la versión		5	4	3	2	1	0	0	1	2	3	4
opción	Propuesta 1 (versión)	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
	Propuesta 2 (versión)	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
	Propuesta 3 (versión)	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
	Propuesta 4 (versión)	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40

- Autoevaluación** Es un procedimiento que pretende evaluar las propuestas de diseño de manera objetiva a través del cual el evaluador determina cuáles son las condiciones necesarias para continuar trabajando en ellas. Se puntúan de 0 a 5 puntos con los siguientes criterios de evaluación: Excelente, muy bueno, bueno, regular, malo.
- Pertinencia** Hace referencia a la forma en que la propuesta guarda relación con el tema que se está tratando. La pertinencia no quiere decir necesariamente si el mensaje contenido en el diseño es adecuado para el grupo objetivo.
- Memorabilidad** Un diseño es memorable si el receptor logra al recordar con un recuerdo o evento importante a) Recordar rápidamente el mensaje y b) tener una referencia. Las mejores campañas de comunicación visual son aquellas que son memorables.
- Fijación** La fijación de un mensaje visual es la capacidad que este tiene, gracias a su construcción, de posicionarse en la mente del grupo objetivo. El uso de colores, imágenes y mensajes adecuados facilita la fijación de los mensajes.
- Legibilidad** La fijación de un mensaje visual es la capacidad que este tiene, gracias a su construcción, de posicionarse en la mente del grupo objetivo. El uso de colores, imágenes y mensajes adecuados facilita la fijación de los mensajes.
- Composición visual** Se evalúa si la composición que se presenta, es armónica, agradable, estética y reúne las condiciones necesarias para llamar la atención del grupo objetivo. (Conceptos de tratamiento gráfico, equilibrio, armonía, economía, profusión, etc.)
- Abstracción** El grado de la composición, existen elementos creados a partir del principio de la abstracción, debe evaluarse si la misma se comprende, si adecuadamente a la realidad y si comunica equívoco para lo que fue creada.
- Estilización** El tratamiento que se le da a las imágenes y textos debe resultar estético, agradable, armonioso y debe contribuir a despertar el interés y a generar una vinculación emocional con el grupo objetivo. Desplaza de técnicas utilizadas: vectorial, mano propia, etc.)
- Comprensión** y **Vinculación** con el destinatario de sus conocimientos actuales constituye un elemento muy valioso para el diseño creativo. Más allá de otorgar los textos tipográficos adecuados, el diseño tipográfico es la forma en que se ha interpretado la tipografía el diseño. La adecuación al tema, legibilidad, la comprensión de las características, el buen uso para seleccionar el punto de vista comprendido.
- Diseño tipográfico** La selección de la fuente de colores debe evaluarse en función de la adecuación al punto del grupo objetivo y la intención que se está trabajando. Se debe evaluar desde el punto de vista estético, técnico y psicológico.
- Uso del color** La selección de la fuente de colores debe evaluarse en función de la adecuación al punto del grupo objetivo y la intención que se está trabajando. Se debe evaluar desde el punto de vista estético, técnico y psicológico.
- Resultado** La evaluación de la versión realizada una ponderación de entre 0 y 50 puntos, las propuestas.

Guatemala, marzo 20 de 2018.

Señor Decano
Facultad de Arquitectura
Universidad de San Carlos de Guatemala
Dr. Byron Alfredo Rabe Rendón
Presente.

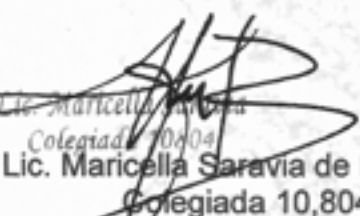
Señor Decano:

Atentamente, hago de su conocimiento que con base en el requerimiento de la estudiante de la Escuela de Diseño Gráfico - Facultad de Arquitectura: **CARMEN MARÍA CHAJÓN VILLATORO**, Carné universitario: **201315155**, realicé la Revisión de Estilo de su proyecto de graduación titulado: **DISEÑO DE MATERIAL GRÁFICO EDITORIAL PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA IDENTIDAD DEL MUSEO DE LA TIPOGRAFÍA NACIONAL DE GUATEMALA**, previamente a conferírsele el título de Licenciada en Diseño Gráfico.

Y, habiéndosele efectuado al trabajo referido, las adecuaciones y correcciones que se consideraron pertinentes en el campo lingüístico, considero que el proyecto de graduación que se presenta, cumple con la calidad técnica y científica que exige la Universidad.

Al agradecer la atención que se sirva brindar a la presente, me suscribo respetuosamente,




Lic. Maricella Saravia de Ramírez
Colegiada 10,804

Profesora Maricella Saravia de Ramírez
Licenciada en la Enseñanza del Idioma Español y de la Literatura

LENGUA ESPAÑOLA - CONSULTORÍA LINGÜÍSTICA
Especialidad en corrección de textos científicos universitarios

Teléfonos: 3122 6600 - 5828 7092 - 2252 9859 - - maricellasaravia@hotmail.com

"Diseño de material gráfico editorial para el fortalecimiento de la identidad del Museo de la Tipografía Nacional de Guatemala"

Proyecto de Graduación desarrollado por:



Carmen María Chajón Villatoro

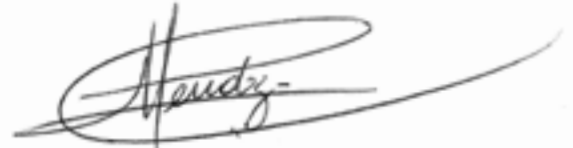
Asesorado por:



Licda. Thelma Judith Mayen de Pérez



Licda. Lourdes Eugenia Pérez Estrada



Licda. Larisa Caridad Mendóza Alvarado

Imprímase:

"ID Y ENSEÑAD A TODOS"



Dr. Byron Alfredo Rabe Rendón
Decano



Guatemala, 2018