

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

INFORME FINAL DE SERVICIO SOCIAL

Coordinación de difusión cultural

Dirección general de TV UNAM

Periodo: 27 de mayo de 2024 al 04 de diciembre del 2024

Proyecto: Producción y realización de material audiovisual, arte digital y
redes sociales

Clave: XCAD000917

Responsable del Proyecto: Mtra. Amira Scherezada Pastrana Tanus

Asesor Interno: Mtro. Armando Jesús Alva Lomelí

Nombre completo: **Zara Sofía Terreros Ibarra**

Matrícula: **2183030811**

Licenciatura: **Diseño de la Comunicación Gráfica**

División de Ciencias y Artes para el Diseño

Tel: **55 2157 1358**

Cel: **55 4190 8578**

Correo electrónico: zara.sofia3376@gmail.com

1. Introducción

En este informe se presentan y detallan los procesos y resultados obtenidos de mi servicio social en TV UNAM, una televisora mexicana que entrega sus esfuerzos a difundir el proyecto cultural de la Universidad Nacional Autónoma de México. El proyecto de TV UNAM se inicia en 1985 como una productora, y no es hasta 2005 que lograron transmitir con su propia señal a nivel nacional. En la actualidad, y gracias también a los avances tecnológicos en entretenimiento y redes sociales, de igual forma transmiten su contenido en línea y a través de distintos medios digitales como: Facebook, Instagram, TikTok, Youtube, entre otros. Actualmente se encuentran trabajando para lograr tener un segmento satelital propio para transmitir su contenido en alta definición.

La televisora se dedica a que su programación esté siempre enfocada a abrir espacios para los jóvenes donde consuman contenido de calidad y favorezca el pensamiento crítico, el contenido en su mayoría se divide en las siguientes categorías; “manifestaciones críticas, reflexión social y política, humanidades y ciencias.” Y se dedican a la difusión de las artes escénicas y la cultura cinematográfica, incluyendo críticas con invitados especiales.

Como diseñadora de la comunicación gráfica, mi trabajo dentro de la universidad se vio alineada con los objetivos de TV UNAM, al ser también una televisora universitaria, trabajando para el beneficio de la comunidad y causas nobles como hablar sobre escasez de agua, la historia de los ferrocarriles en México, el asilo político y tener programas de difusión cultural como el festival de Metal “Metal Union Fest” o trabajar sobre un programa que habla de los temas recurrentes en el cine mudo. Dentro de estos programas tuve una participación variada; desde realizar animaciones para las introducciones de cada programa, hasta de realizar ilustraciones que ayudaran con el desarrollo de ideas que más adelante se detallarán, pero todas enfocadas hacia desarrollar mis habilidades en mi área de concentración; medios audiovisuales.

2. Objetivo general

El objetivo general de TV UNAM es el de difundir las expresiones artísticas y culturales de la comunidad y externos, así como los avances científicos y las aportaciones generales de la humanidad desde una perspectiva de inclusión, respeto e igualdad, para enriquecer la vida de los espectadores. Dentro de este marco, mi objetivo general fue el de contribuir al desarrollo de contenido gráfico y audiovisual de alta calidad para la programación.

3. Actividades realizadas

- La risa loca.

Cuando tuvimos la primera reunión de trabajo, el primer proyecto que me presentaron fue la risa loca. El objetivo del programa es ser una enciclopedia del cine cómico mudo, cada programa tiene un tema en particular y a partir del tema se exploran diversos materiales cinematográficos que versen sobre el mismo. Contiene elementos de animación 2D, lo “conducen” dos gatos; el gatito culto y la gatita culta junto con Benito Taibo, que es “escritor, periodista y entusiasta promotor de la lectura entre los jóvenes” ¹, representado visualmente como una obra pictórica enmarcada. Generalmente se hace una puesta en escena relacionada al tema principal y, a partir de ahí, se desarrolla la explicación del contexto del tema en el cine mudo acompañado con chistes y momentos cómicos en la narración. Hasta la fecha de este reporte, cuenta con 2 temporadas y 11 episodios en total. Se empezó el rediseño de los personajes principales antes de que yo llegara al servicio y lo que tuve que realizar fue el diseño de vestuario de los capítulos que venían. Trabajé vestuarios para los temas: “Ferrocarril”, “Dobles de acción” y “Negros”, fue una actividad que se quedó en boceto aunque le dieron el visto bueno. En el proyecto éramos tres los asignados, se dividió el trabajo y se realizaron fondos individualmente, después una lluvia de ideas para la introducción en conjunto. Se decidió, luego se realizó un storyboard, se presentaron las propuestas de fondos y todos quedaron aprobados.

- Union Metal Fest.

Este fue el segundo proyecto que me presentaron. El propósito era el de conmemorar el aniversario de un festival de música de género metal mexicano, en la Ciudad de México. Se trataría de hacer un documental del tema, traer a las bandas que se habían presentado en ese festival y entrevistarlos. El proyecto fue asignado a mí y a otro compañero del servicio. Las entrevistas se grabaron sobre pantalla verde y nuestro trabajo era de construir la identidad visual a través de gráficos animados y fondos, se trabajaron propuestas de fondos y se eligieron imágenes de texturas naturales en su mayoría manejando tonos cálidos y toques de tonos fríos para el contraste. Se llegó a esta decisión de forma partiendo

1. Grupo Planeta. (s. f.). *Benito Taibo*. Recuperado de <https://www.planetadelibros.com.mx/autor/benito-taibo/000028360>

de la idea concebida sobre el género musical del metal; texturas rayadas, metales, picos, cuero, entre otras cosas asociadas con la rudeza y la masculinidad. Además, también se trabajó sobre las propuestas de plecas para las entrevistas, donde se usaban iconos de la misma naturaleza; mano cornuda, guitarras. Se pensó en la posibilidad de crear un personaje que utilizaríamos tanto en las intros como en las cortinillas basado en los estereotipos del fanático de rock promedio mexicano; cabello largo, accesorios de cuero, entre otras características. Posterior a ello se alcanzó a concretar una introducción donde se recopilaron imágenes del festival y las bandas en un collage, la cámara recorre el collage y algunas de las imágenes tienen movimiento, y para cerrar, se ideó también una propuesta nueva de logo para el documental.

- **Programa sobre asilo político en México.**

Programa dedicado al tema del asilo político, relatando desde la definición y pasando por casos conocidos dentro de la historia mexicana. En este proyecto tuve la oportunidad de realizar la introducción hecha como una animación 2D. Lo primero que realicé fue la búsqueda de imágenes y estilos gráficos recopilados en un moodboard, una vez aprobados, hice un storyboard. La idea principal era la de colocar a algún exiliado político que aparecía en pantalla y era perseguido/a por un puño de justicia o enojo, la idea general era la de dar a entender que es gente que huye de otra y se refugia en las embajadas de ciertos países, en este caso, México. Entonces hacia el final de la introducción se ve al personaje (Trotsky) entrando a la embajada y dentro de la misma posteriormente se pasa un carrusel de fotografías de los asilados en México a través de la historia, se cierra la intro con el título del programa, la intro sufrió de algunos cambios que tuvieron que ver principalmente con el fondo y el personaje que nos llevaba a través de la pantalla. Además de realizar la introducción, también elaboré las plecas para las entrevistas, cortinillas de “Regresamos” y “Continuamos”. Posteriormente, me fue solicitado digitalizar y animar una historieta perteneciente a “Hombres y Héroe; Trotsky, muerte en Coyoacán”, relata la historia del asesinato de Trotsky, realizado en Toon Boom Harmony y After Effects.

- **Programa sobre escasez de agua.**

Como lo dice el título, el objetivo principal de este programa es el de abordar el tema de la escasez de agua en México. Nos relata sobre las problemáticas que se enfrentan y se entrevistan a varios expertos en el tema. Al igual que en el proyecto anterior, se me asignó la tarea de crear la identidad visual gráfica. Tomé una ruta similar y lo primero que hice fue

buscar referencias visuales para lo que quería; estilos pictóricos, ilustraciones, etcétera. También decidí hacer una animación 2D, entonces el primer paso fue recopilar la búsqueda visual en un moodboard, después pasamos al storyboard y una vez aprobado, a la realización de la animación. Se me comunicó que parte de la narrativa tenía que ver con el agua en Xochimilco y los canales, porque habría entrevistas ahí. Como persona oriunda de Xochimilco se me ocurrió hacer una pequeña historia que tuviera que ver con los mismos canales, se trataría de una canoa que recorre un canal chinampero y en su recorrido se observaría como los canales se van secando a través de su paso, para mostrar una imagen cruda al final donde se observa la tierra seca y los peces muertos por la escasez del agua. Así se realizó, junto con unas plecas que eran una ola sobre la pantalla y cuando se regresa, la tierra queda seca y el nombre se descubre. También se hicieron cortinillas de “regresamos” y “continuamos”, utilizando la misma introducción. Posteriormente, me pidieron también realizar gráficos para el programa, que tenían que ver con los datos duros que se mencionan, realizados en After Effects, fueron 9 en total.

- **Programa sobre ferrocarriles de México.**

Este proyecto no me fue asignado en su totalidad pero realicé animaciones de líneas que representan los canales de: Panamá, Nicaragua y Tehuantepec en sus respectivos países. Tuve que primero hacer la búsqueda de los mapas, luego digitalizarlos, estilizarlos en Photoshop y por último hacer la animación correspondiente en After Effects.

4. Metas alcanzadas

Consolidé animaciones que apoyan y complementan la narrativa de cuatro programas distintos, que a su vez se alinean con la misión cultural de la televisora. Considero también que mi trabajo además de contribuir a la comunicación de los temas, también fortaleció la identidad gráfica de cada proyecto siempre asegurando la coherencia con los valores y objetivos de TV UNAM. Hablando en términos técnicos y creativos, considero que se cumplieron las expectativas en cuanto a las necesidades comunicativas específicas de cada programa, con propuestas visuales y conceptuales que culminaron con la creación de animaciones y gráficos de calidad. Logré también entregar las tareas asignadas en tiempo y forma. En conjunto, logré enriquecer mi portafolio con trabajos de animación y diseño gráfico aplicado a los medios audiovisuales.

5. Resultados y conclusiones

Se lograron amalgamar los productos audiovisuales para cuatro distintos proyectos, siendo los resultados productos de buena calidad que reflejan creatividad para contribuir a la misión de difundir contenidos culturales y educativos. Se logró una colaboración efectiva, junto con mis compañeros de servicio social logramos expandir nuestras habilidades sociales, comunicativas y organizativas para garantizar coherencia gráfica y narrativa en cada proyecto. Intenté innovar visualmente para crear contenido original que pudiera llamar la atención del espectador, así como logré también reforzar mis conocimientos sobre cómo abordar un proyecto audiovisual, utilizando metodología que incluye; conceptualización, creación de moodboard, storyboard, animatic y animación final. Así como este proyecto me permitió aplicar y perfeccionar mis habilidades en herramientas como Toon Boom Harmony, After Effects y Photoshop, fortaleciendo mi portafolio con trabajos que integran narrativas culturales y gráficas de alto impacto.

A manera de conclusión y en mi experiencia, el proyecto de TV UNAM me permitió reafirmar mis conocimientos sobre cómo el diseño gráfico y la animación juegan un papel muy importante a la hora de comunicar una idea, en este caso, ideas que tienen que ver con el desarrollo cultural. Significó para mí un reto profesional donde tuve que explorar y mejorar mis habilidades organizativas, de conceptualización y ejecución de proyectos audiovisuales. Lo más importante como profesional, es que tuve la oportunidad de aportar contenido educativo y cultural, con causas sociales importantes. Eso es lo que más me llena, porque fortalece mi compromiso con el diseño como herramienta de transformación y difusión.

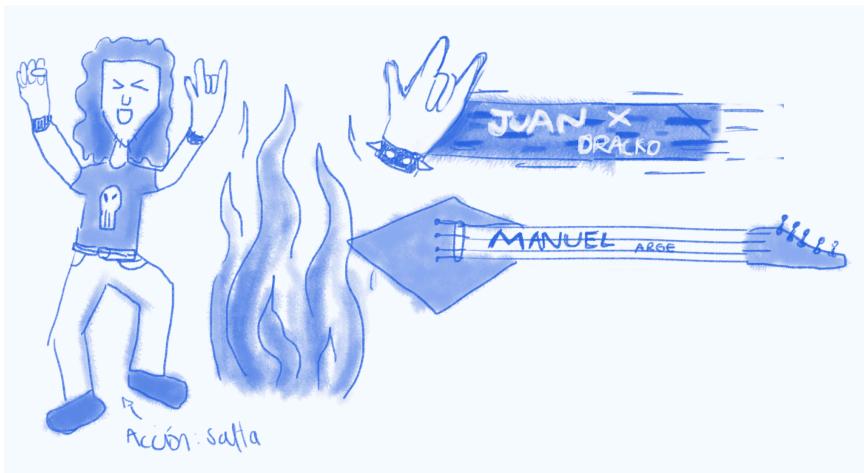
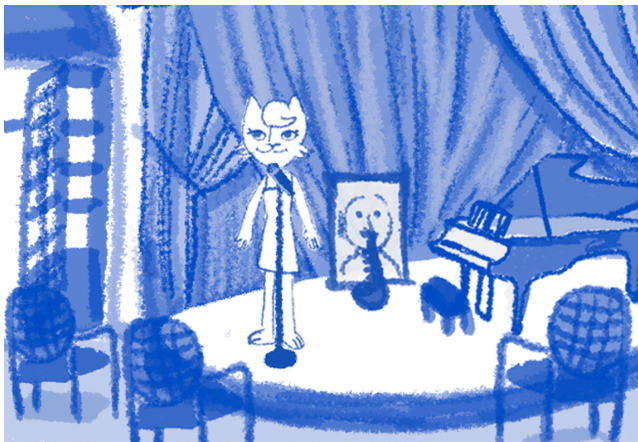
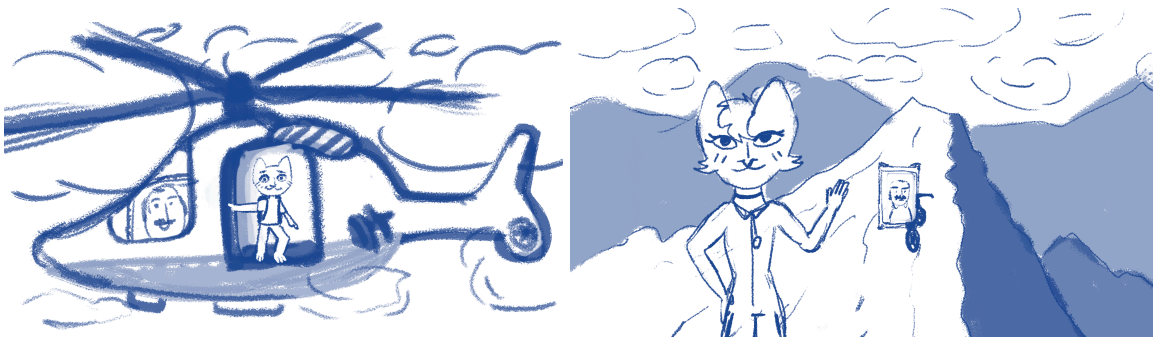
6. Recomendaciones

Sugiero que para los futuros prestadores de servicio social, haya comunicación constante para alinear las propuestas visuales con la expectativa del contenido. Sería valioso que se pudiera disponer de equipo computacional para el trabajo en caso de que algún estudiante no pudiera cumplir con ese requisito de una u otra forma. Fuera de esto, me parece que en general la comunicación general es buena y el supervisor con el que estuve trabajando estaba constantemente pendiente de cómo se llevaba a cabo el trabajo y pendiente de las necesidades de uno.

7. Bibliografía y/o Referencias electrónicas

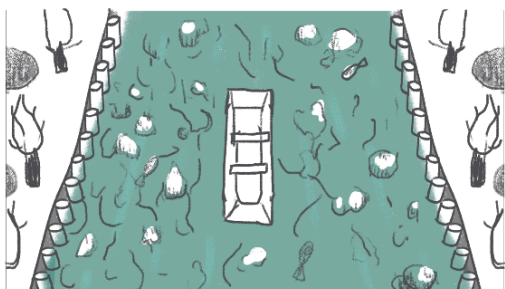
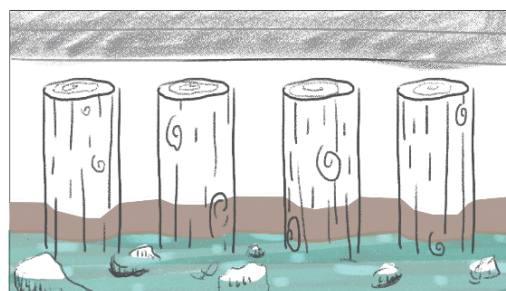
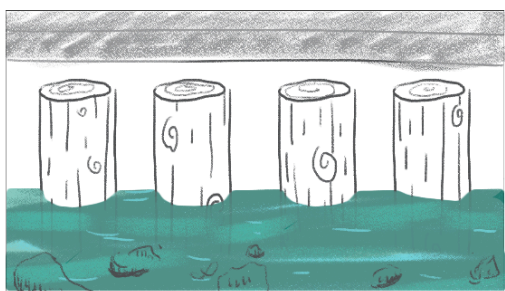
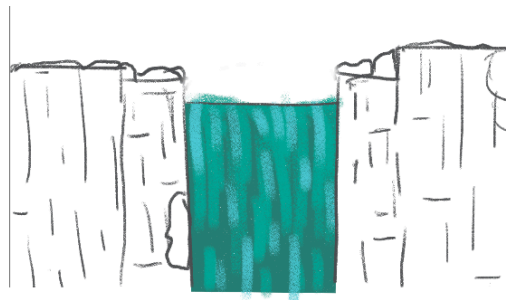
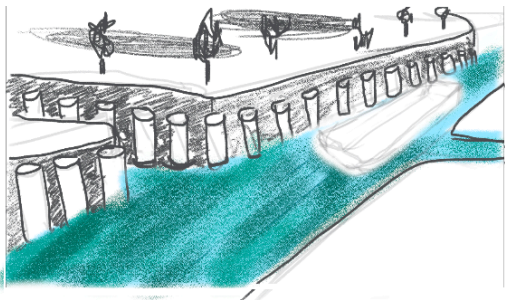
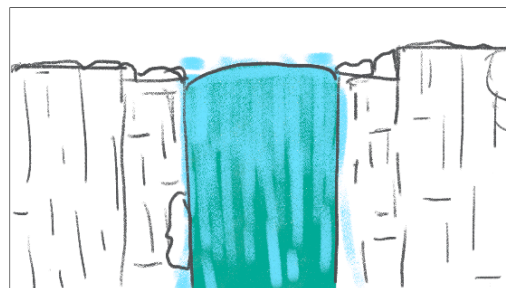
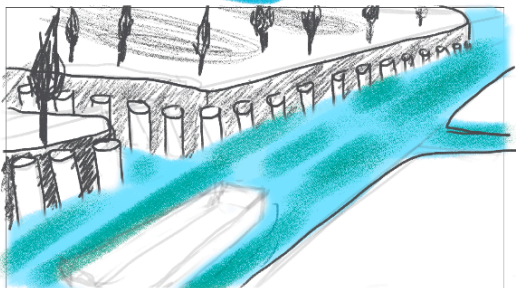
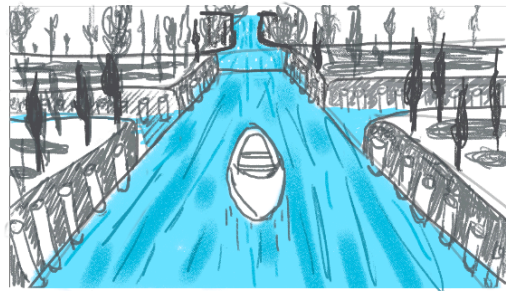
- Grupo Planeta. (s. f.). *Benito Taibo*. Recuperado de <https://www.planetadelibros.com.mx/autor/benito-taibo/000028360>
- TV UNAM. (s. f.). *Inicio*. Recuperado de <https://tv.unam.mx/>
- TV UNAM. (s. f.). *La risa loca: Enciclopedia del cine cómico*. Recuperado de <https://tv.unam.mx/la-risa-loca-enciclopedia-del-cine-comico/>

ANEXOS



ESCASEZ DE AGUA - STORYBOARD

por Sofia Terreros



Links a los videos de las animaciones creadas:

Escasez de agua

<https://youtu.be/G6MW9u6QTa8>

Asilo político

https://youtu.be/sidDKRbj_VY

Asilo político; historieta digitalizada y animada

<https://youtu.be/BNm3jr06StA>

Intro Union Metal Fest

<https://youtu.be/em3sry-NCuw>

Canales para Ferrocarriles de México

<https://youtu.be/-O5TPebkbp0>