

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO  
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

**“Diseño y Preproducción del curso taller  
“La Pirinola” del canal 23  
del CONACULTA - CNART”**



Que para obtener el título de:  
Licenciada en Diseño y Comunicación Visual

Presenta  
**Rita Evelyn Gallardo Reyes**

Director de Tesis: Licenciado Jorge Álvarez Hernández

**México, D.F., 2009**



UNIVERSIDAD NACIONAL  
AUTÓNOMA DE  
MÉXICO



Universidad Nacional  
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

**Biblioteca Central**



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

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

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

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



UNIVERSIDAD NACIONAL  
AUTÓNOMA DE  
MÉXICO

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

“Diseño y Preproducción del curso taller  
“La Pirinola” del canal 23  
del CONACULTA - CNART”

Tesina

Que para obtener el título de:

Licenciada en Diseño y Comunicación Visual

Presenta

Rita Evelyn Gallardo Reyes

Director de Tesis: Licenciado Jorge Álvarez Hernández

México, D.F., 2009

A mi madre por ser mi todo.

A mi padre por ser mi apoyo.

Agradezco a todos los profesores de la Escuela Nacional de Artes Plásticas por mi formación profesional y sobre todo al Profesor Jorge Álvarez que con su paciencia, dedicación y sabiduría me ayudo a concluir este gran sueño.



<b>Introducción</b>	<b>11</b>
<b>CAPÍTULO 1.</b> <b>¿Qué es canal 23 - Red de las Artes?</b>	
1.1 Presentación	15
1.2 ¿Qué es Red de las Artes?	16
1.3 El canal 23	17
1.4 ¿Qué es educación a distancia?	18
1.5 Las Teleaulas	19
<b>CAPÍTULO 2.</b> <b>Curso taller “La Pirinola”</b>	
2.1 Presentación	23
2.2 ¿Qué es el curso taller “La Pirinola”?	24
2.3 La Pirinola 1	24
2.4 La Pirinola 2	25
2.5 Objetivos del curso taller “La Pirinola”	26
<b>CAPÍTULO 3.</b> <b>Multimedia y Producción</b>	
3.1 La Creatividad	29
3.2 La Preproducción	31
3.3 La Producción	32
3.4 El Diseño en televisión	33
3.5 La Multimedia	34

**CAPÍTULO 4.**  
**Diseño y proceso de preproducción del**  
**curso taller “La Pirinola” del canal 23**  
**del CONACULTA-CNART**

4.1	Bocetos y propuestas del logotipo	37
4.1.1	Tipografía	40
4.1.2	Colores para el logotipo	41
4.2	Proceso creativo de la escenografía	43
4.2.1	Bocetos y propuestas	45
4.2.2	Colores para la escenografía	48
4.2.3	Diseño de la escenografía	51
4.3	Proceso creativo de la página web	55
4.3.1	Bocetos y propuestas	57
4.3.2	Colores	58
4.3.3	Diseño de la página web	59
4.3.4	El banner	60
4.4	El paquete gráfico	63
4.4.1	El back	65
4.4.2	Las transiciones	66
4.4.3	La pleca.	67

<b>Conclusiones</b>	<b>69</b>
<b>Anexos</b>	<b>73</b>
<b>Citas</b>	<b>77</b>
<b>Bibliografía</b>	<b>78</b>



## Introducción

En el año 2007 surgió en el Centro Nacional de las Artes (CNART) un nuevo proyecto llamado “La Pirinola”, consistió en un curso taller de verano para danza, teatro, artes plásticas y música. Ese año se realizó el primer programa llamado “La Pirinola 1” ya que después vendrían “La Pirinola 2 (2008)” y por último La “Pirinola 3 (2009)”.

Este trabajo recopila la información sobre mi participación profesional como diseñadora visual del Canal 23 desde “La Pirinola 1” cuya participación como prestadora del servicio social fue únicamente la realización del logotipo para el programa.

En el 2008, estuvo a mi cargo el diseño, la realización y en general la preproducción del segundo programa denominado “La Pirinola 2”, en este año ingrese al Canal 23 a ejercer mi profesión en el área de diseño realizando la escenografía, el paquete gráfico, la creación del sitio web y el diseño en general de dicho programa.

Cabe señalar que el proceso de preproducción en el cual estuve involucrada de tiempo completo, se involucraron también los realizadores y productores del canal, proceso por el cual ellos intervenían en algunas decisiones de diseño.

Actualmente me desempeño profesionalmente en el área de diseño del Canal 23 del Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, que tiene sus instalaciones en el Centro Nacional de las Artes.

El primer capítulo del reporte busca hacer una recopilación textual de lo que es el Canal 23 y el proyecto de Educación a distancia, proyecto por el cual se desarrollan los programas culturales y artísticos, para las teleaulas de la República Mexicana.

El segundo capítulo tiene el propósito de dar a conocer en su totalidad el curso taller “La Pirinola”.

Prepro  
produc  
Prod

ao

Test  
(F&C)



El tercer capítulo plantea el desarrollo y la información teórica del cual se tuvo conocimiento para la elaboración de la preproducción del curso taller.

El cuarto y último capítulo, relata mi experiencia profesional en el diseño y proceso de preproducción para el curso taller “La Pirinola 2”, 2008.

Capítulo 1.  
¿Qué es Canal 23 -  
Red de las Artes?



## 1.1 Presentación



El Centro Nacional de las Artes, como parte de sus actividades académicas, ha puesto en marcha un programa de educación artística y cultural a distancia con alcance nacional e internacional, cuyo propósito es el de incidir en la formación y desarrollo académico de maestros, alumnos y personal directivo de escuelas e instituciones especializadas en educación artística, así como para promotores, animadores y administradores culturales.

A partir del 7 de diciembre del 2001 el Canal 23 a través del sistema de satélites Edusat, transmite desde el Centro Nacional de las Artes, series de programas sobre Educación Artística y de Divulgación de las Artes.

Por medio del satélite "Satmex 5" la señal del Canal de las Artes cubre casi todo el continente americano desde el Cono Sur hasta Canadá.

Diariamente de lunes a viernes de 13:00 a 20:00 hrs. la programación del Canal de las Artes organizada en programas dedicados a la danza, el teatro, el cine y las artes visuales, las artes plásticas, la música y la literatura puede ser captada en todas las teleaulas dotadas de un decodificador "digicipher II". [1]

## 1.2 ¿Qué es Red de las Artes?

La Red de las Artes fue percibida fundamentalmente a través de una de sus dimensiones: la de ser una Red Tecnológica que, a través de una estrategia de integración de medios, permitía aprovechar la infraestructura del Centro Nacional de las Artes para ligarla a las teleaulas que con la ayuda del ILCE, los Institutos y Secretarías de Cultura crearon para enfocar la recepción de la oferta académica a los espacios naturales de destino de la educación artística. Estas teleaulas, que suman ya más de medio centenar, se sumaron a la capacidad de recepción que el Sistema EDUSAT tiene desde el sur de los Estados Unidos hasta Centro y Sudamérica.

Aunque el CNART se había destacado por ser una de las instituciones pioneras de la experimentación con las nuevas tecnologías en la educación, la creación y la difusión artísticas, es hasta la creación de la Red de las Artes, que por primera vez, el CNART dio un paso firme para utilizar su red de fibra óptica para crear un espacio de colaboración con perspectiva nacional y potencialmente internacional. Así, además del diseño del perfil y de la programación del Canal 23, Canal de las Artes, se diseñó y lanzó la página de Internet del Canal 23 y que es asiento de la Red de las Artes.

Además de permitir la cobertura nacional de los programas del Centro Nacional de las Artes, esta red, en su dimensión tecnológica marca la pauta para el aprovechamiento de la televisión por satélite, el video, la red internet, el teléfono, etc. para la creación de un programa nacional de educación artística a distancia. [2]



### 1.3 El canal 23

El Canal 23 es un medio que se pone al servicio de Red de las Artes, en cuya creación suman esfuerzos la Secretaría de Educación Pública y el Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, a través del CNART, a fin de constituir un espacio de cooperación en torno al desarrollo de la educación artística y su vinculación con la escuela a nivel nacional.

El Canal 23 tiene cuatro barras prioritarias que están pensadas para públicos y necesidades específicas:

- Divulgación del Arte, dirigida a estudiantes y maestros de arte, de escuelas, jóvenes interesados, tercera edad, etc. Es el más abierto porque tiene la intención de apoyar en la formación de públicos para las artes.
- Educación Artística especializada, dirigida a estudiantes y maestros de arte, artistas jóvenes, artistas con trayectoria.
- Formación Docente en Educación por el Arte, especialmente pensada en los maestros de educación básica, primarias y secundarias cuya formación artística ha sido relegada durante muchos años, salvo honrosas excepciones.
- Gestión Cultural, dirigida a los promotores y gestores culturales con miras a la profesionalización del sector cultural. Los promotores culturales tienen que crecer conjuntamente con los públicos y los artistas.

El Canal de las Artes representa una experiencia innovadora en el campo de la educación artística a distancia en México, pues pone a disposición de un gran número de instituciones y personas, recursos tecnológicos basados en una integración de medios (televisión, red satelital, Internet), con el fin de estimular el conocimiento y disfrute de las artes entre públicos especializados y no especializados de todo el país. [4]



## 1.4 ¿Qué es educación a distancia?



El Centro Nacional de las Artes, con el propósito de incidir en la formación y desarrollo académico de maestros, alumnos, personal directivo de escuelas e instituciones especializadas en educación artística, así como en la actualización de promotores, animadores y administradores culturales, ofrece como parte de sus actividades académicas, el servicio de educación artística a distancia.

Este servicio se realiza a través del Canal 23 del sistema EDUSAT, que produce, programa y transmite su programación artística a la Red de las Artes, constituida por una red de tele aulas ubicadas principalmente en los Institutos de Cultura de los estados y en las que pueden inscribirse los interesados en los cursos de educación artística o bien solamente asistir a disfrutar la programación sobre las artes.

Los servicios de educación artística a distancia ofrecidos por el Centro Nacional de las Artes son desarrollados desde las propias instancias académicas del CNART, o bien, a partir de la vinculación con instituciones educativas y culturales del país avocadas al quehacer cultural y artístico. [5]

## 1.5 Las Teleaulas

Las Teleaulas son espacios académicos y de difusión artística en donde los responsables del Proyecto y Coordinadores de las Teleaulas, comparten las tareas de promoción, seguimiento y evaluación de los servicios educativos y de difusión que se ofrecen a través del Canal 23 y la interacción con la página en Internet.

Las teleaulas para el canal 23, se clasifican en:

**Teleaula Sede:** Es aquella que surge a partir de los Convenios suscritos entre el CONACULTA y los Consejos, Institutos y Secretarías de Cultura de los estados.

**Teleaula Asociada:** es aquella que forma parte de la Red cuando solicita inscribir a un grupo para algún servicio educativo. Para ello debe contar con un coordinador que de seguimiento a las actividades que se desarrollan y se coordine con la teleaula sede de la Red de las Artes para validar el trabajo ante la Red de las Artes y el CNART.

Capítulo 2.  
Curso - Taller  
"La Pirinola"





## 2.1 Presentación

La Pirinola es un proyecto que hace referencia al juego popular en todo México, en el que todos los participantes tiene la misma oportunidad de ganar.

Tomando este juguete como referencia al juego y como elemento importante en un proceso de aprendizaje dinámico, que proporciona los componentes pedagógicos necesarios para cada uno de los talleres, se motivará a que todos participen y finalmente el profesor de enseñanza básica pueda integrar éstos componentes en su quehacer diario.

A partir de 2007 se propone la estructuración de un plan de trabajo a tres años (2007-2009) en el que con doce sesiones por año se llegue a un total de 36 horas de transmisión de manera que para el estudiante de un año sea atractivo, útil y conveniente asistir a la teleaula el año siguiente a completar el plan de estudios propuesto, esto se define más claramente en la siguiente gráfica:

Año	Disciplina artística		
2007 Unidad 01	Modulo 1.1	Modulo 1.2	Modulo 1.3
2008 Unidad 02	Modulo 2.1	Modulo 2.2	Modulo 2.3
2009 Unidad 03	Modulo 3.1	Modulo 3.2	Modulo 3.3

Es importante mencionar que cada unidad estará conformada por tres sesiones (módulos) y puede ser impartida con independencia de las otras dos, aunque hay continuidad en los contenidos de cada unidad temática por disciplina. También es pertinente especificar que se hacen necesarias algunas adaptaciones al sistema de control escolar para el adecuado seguimiento de la serie durante los tres años. [6]

## 2.2 ¿Qué es el Curso taller "La Pirinola"

El curso-taller "La Pirinola" es una programa cuya intención es introducir a cuatro áreas artísticas: danza, artes plásticas y visuales, teatro, y música, brindando las herramientas básicas de cada lenguaje y estableciendo vínculos entre el área artística y las asignaturas que conforman los programas de educación básica.

Tiene como propósito brindar herramientas teórico-prácticas, a los docentes en activo de educación básica y a personas interesadas en la enseñanza de las distintas áreas artísticas.[7]

Se a mencionado anteriormente que este curso-taller tiene una duración de tres años, del verano 2007 al verano 2009, llamados sucesivamente: primera transmisión 2007: "La Pirinola 1", segunda transmisión 2008: "La Pirinola 2", tercera y ultima transmisión 2009: "La Pirinola 3" .

## 2.3 La Pirinola 1



El propósito del programa "La Pirinola" en general es brindar los elementos fundamentales para acercar a los alumnos al disfrute y goce de las artes, así como introducir a los estudiantes en los diferentes lenguajes artísticos posibilitando experiencias estéticas que sirvan como base para estimular la sensibilidad, percepción, creatividad, expresión y apreciación de las artes a través de cápsulas, entrevistas con expertos así como técnicas grupales y ejercicios que permitirán una aplicación directa en el aula, es así como nace la primer etapa de "La Pirinola 1".

## 2.4 La Pirinola 2



En la oferta de formación que ofrece la Dirección de Educación a Distancia se presenta la segunda etapa del Curso-Taller “La Pirinola 2” (2008), la cual, como en la primera emisión, se conforma con los talleres de danza, artes plásticas y visuales, teatro y música.

A través del análisis de los elementos que constituyen cada una de estas disciplinas, se destaca la importancia de despertar el interés de los niños hacia la apreciación y disfrute de las manifestaciones artísticas, de fortalecer el desarrollo de la percepción para que los menores adquieran la capacidad de distinguir las cualidades y características de las mismas, propiciando la curiosidad y el espíritu de indagación y descubrimiento de nuevas formas de expresión y comunicación.

La importancia de contribuir al desarrollo del pensamiento creativo del niño es una de las preocupaciones fundamentales de las propuestas teóricas construidas a partir del discurso y los contenidos de cada una de las disciplinas artísticas. Los temas del curso-taller se han organizado a partir de propuestas metodológicas que permitirán a los docentes establecer la correlación entre estas disciplinas identificando y explicitando los vínculos entre ellas. El principal propósito es que a través de su experiencia los participantes enriquezcan las propuestas en su quehacer docente, en el trabajo cotidiano en el aula, y generen conexiones con las demás áreas del conocimiento que constituyen los planes escolares. [7]

## 2.5 Objetivos del curso taller “La Pirinola”

“La Pirinola” tiene como objetivo principal despertar el interés de los participantes por el conocimiento e identificación de los lenguajes artísticos a través de su apreciación, para recuperar las posibilidades de expresión y recreación de estas expresiones en el terreno educativo.

Los objetivos particulares de cada disciplina para que se imparten en el curso taller “La Pirinola” son los siguientes:

**Danza:** Se proporcionarán herramientas de sensibilización, apreciación y acercamiento a la danza y se introducirá a los profesores de enseñanza básica a esta disciplina a través de los conceptos de cuerpo, juego e imaginación; los componentes de la danza: movimiento, espacio y tiempo.

**Música:** El objetivo es brindar elementos del lenguaje musical como apoyo a la enseñanza de la misma a través de conceptos como Cualidades del sonido, Ritmo, melodía y armonía e instrumentos musicales y conjuntos instrumentales. Utilizando ejercicios de fácil realización tanto en las teleaulas como en los salones de clase.

**Teatro:** Tiene como objetivo propiciar un acercamiento al concepto del arte teatral y a la función social que cumple, particularmente en apoyo al desarrollo de maestros de primaria y secundaria. Se mencionarán los beneficios que da la actividad teatral en el desarrollo integral de los niños y jóvenes. Se identificarán los elementos básicos del drama: estructura, conflicto y acción.

**Artes Plásticas:** Este curso-taller tiene como objetivo proporcionar conocimiento y herramientas básicas para la enseñanza de las artes plásticas y visuales, introduciendo a los orígenes históricos, conceptos, clasificación y elementos básicos de la Pintura, la Escultura y el Grabado. [7]



Capítulo 3  
Multimedia  
y Producción



### 3.1 La Creatividad

La creatividad es una de las más complejas conductas humanas y se manifiesta de formas distintas según el campo en que se desarrolle. La creatividad multiplica las posibilidades, hace que cualquier cosa esté siempre abierta, esté disponible para nuevas interpretaciones y actualizaciones.

Las características principales de la creatividad son tres. La primera es la novedad de la propuesta, es decir, su grado de originalidad respecto a lo precedente y su capacidad de diferenciación. La segunda es la calidad de las soluciones, que deben tener un elevado nivel, y la tercera, que las soluciones sean adecuadas al problema planteado, que sean eficaces y cumplan la función para la que han sido requeridas.

Crear implica tener capacidad de abstracción, intuición sensible y sentido de la estética. La experiencia proporciona un cierto dominio de las circunstancias y también de las herramientas y de los medios que hay que usar.

La creación de calidad necesita tiempo. Es un continuo proceso de selección de ideas que obliga a manejar gran cantidad de datos y de información. La calidad de las ideas es determinante pero no hay que despreciar la calidad del detalle y la precisión del acabado que le dan al producto final valor añadido.

La creatividad plantea la resolución a los problemas de una manera ambiciosa, corriendo riesgos y dando de sí todo lo que uno es capaz.

Para que se produzca la creatividad es necesario sumergirse en el proyecto, implicarse a fondo para llegar a dominar completamente las claves de todo lo que concierne al tema. Diseñar es escoger y dar preferencias, y para obtener los mejores resultados debe hacerse desde el máximo conocimiento de aquello que nos traemos entre manos.

El acto creativo provoca una cierta angustia por la complejidad que conlleva la obtención de la calidad creativa y por la implicación que exige. Puede hacernos pasar la máxima satisfacción a la máxima desesperación, hacernos subir la autoestima al máximo y luego dejarnos caer en la mayor de las desilusiones al no funcionar como estaba previsto. [8]

Preparación  
producción  
Producción



## 3.2 La Preproducción

La preproducción abarca todo el proceso necesario hasta llevar el proyecto a las puertas de su materialización, es decir, todo lo anterior a la fase de la producción. En la fase de gestación de las ideas generales y de planificación del proyecto; consiste en prever todo aquello que hará falta para obtener el resultado final. El momento en el que el proyecto, una vez aceptado el encargo (en este caso por los productores o/y realizadores), inicia el proceso de su creación.

La preproducción es la toma de decisiones previas que prefiguran el resultado final, un proceso que va de lo global a lo local, durante el cual, a medida que va pasando el tiempo, las decisiones van acotando el marco de referencia, de manera que versan cada vez sobre cosas más concretas y precisas. En una fase durante la que la figura del productor adquiere un papel muy relevante; es lo que llamamos el diseño de producción, el proceso en que se determinan los recursos materiales y humanos necesarios para la obtención del producto y durante el cual se determina el ritmo productivo en función del plazo de entrega del proyecto.

El diseño se elabora a partir de las ideas y sólo se sostiene con buenas ideas, o sea, que para diseñar hay que ponerse a pensar, para que el proyecto no se convierta en algo inconsistente. Pueden ser muy elaboradas o muy vagas, pueden estar muy claras al principio o ir variando a medida que se desarrolla el proceso de creación, por un diseño, una vez acabado, mostrará con qué ideas se ha logrado. El mayor peligro es comenzar a pensar en la solución directamente, a visualizar el resultado final. Es preciso despreocuparse de la emergencia de dar con la solución final lo más pronto y asumir la necesidad de sumergirse en el problema como parte del proceso creativo.

Todo tiene un carácter de provisionalidad; la creatividad es un proceso de mejora en busca de un resultado visualmente potente y original. [8]



### 3.3 La Producción

Se inicia en el momento en que el producto empieza a materializarse, una vez que el productor o/y realizador considera que la propuesta formulada por los encargados de llevarlo a término puede cubrir las expectativas.

La producción no es un trabajo mecánico de traducción de la preproducción.

La producción debe respetar sobre todo la exposición de los contenidos previstos. Es la fase creativa en la que las ideas toman una forma concreta, es el momento en que las palabras dejan paso a las imágenes y a los sonidos.

El planteamiento del logotipo o de la marca merece una mención aparte, pues es uno de los momentos cumbres y debe solucionarse muy específicamente cómo se introduce y qué efectos le acompañan.

En el cine y la televisión normalmente debe crearse el logotipo, y su definición marcará en mayor o menor medida la estética general del proyecto; en ese sentido, la elección o creación tipográfica es fundamental.

Durante la producción las cosas van tomando su forma definitiva pero también van siendo sometidas a la evaluación final de su eficacia visual. Todo aquello que visualmente no funcione debe ser modificado o corregido hasta que supere la evaluación.[8]



### 3.4 El diseño en televisión

El diseño en televisión tiene la doble función de actuar en la definición de la identidad del canal y desempeñar un papel importante en la elaboración de los programas, pues es el medio idóneo para que todos ellos puedan ser identificados por el espectador como partes de único canal.

La identidad gráfica debe suponer para la audiencia algo más que un simple catálogo de efectos e imágenes sorprendentes. La audiencia debe poder interpretar a través de la televisión, cuál es la verdadera esencia del canal y las características de sus contenidos, para así llegar a considerarlo como la opción más deseada. Desde ese punto de vista, será importante la forma cómo el canal se dirija al espectador, el tono de voz empleado, la frecuencia con que lo haga, la imagen de sus presentadores, la sintonía que identifique al canal, etc. a todo ello se suman otros factores externos que también influirán en su elección, como la territorialidad, el contexto sociocultural o familiar, etc. Unos y otros serán los responsables de la definición de una imagen de marca capaz de atraer al máximo número de espectadores.

El diseñador audiovisual debe disponer de la suficiente información acerca de las características de la audiencia, de los contenidos de la programación y de su estilo comunicativo. Con ello se conseguirá un correcto planteamiento de la imagen del programa y se asegurará de este modo una fiel representación gráfica y simbólica.

La identidad audiovisual global de un canal es fruto de los criterios establecidos por el diseño audiovisual de forma coordinada con las áreas de montaje musical, diseño del espacio en el que transcurrirá la acción, vestuario y maquillaje de los presentadores, o incluso el clima y las sensaciones que se pretendan transmitir con la iluminación. De todo este conjunto de relaciones destacan especialmente desde el punto de vista del diseño audiovisual las que se establecen con los departamentos de montaje musical y de diseño de espacio. Ambos casos la relación debe ser especialmente fluida ya que sobre ellos recaerá buena parte de los elementos identificadores del programa. [8]

### 3.5 La Multimedia

La multimedia es la aplicación de varios medios múltiples como el audio, texto, imagen fija o en movimiento, gráficas, animaciones, videos, fotografía y gráficos en general, esta tecnología digital que integra estos diversos medios en la computadora, interactúan con un usuario en una presentación, en una página web, en un video juego, en un interactivo, etc.

Multi significa mucho y media es el plural de médium (medio) un medio, en este sentido, no es nada más que una forma de comunicación.

La multimedia es una suma de hardware y software en busca del mismo objetivo: humanizar la máquina. La interacción facilita la atención, la comprensión, y la retención de información. La multimedia convertirá el diálogo hombre-máquina en algo intuitivo, espontáneo y divertido”, con las interfaces de usuario que están por incorporarse: pantallas sensibles al tacto, sistemas de reconocimiento de voz; será tan sencilla como emplear los cinco sentidos del ser humano.

La multimedia es una tendencia de mezclar diferentes tecnologías de difusión, de información, impactando varios sentidos a la vez, para lograr un efecto mayor en la comprensión del mensaje, hoy en día es tan usual, pues su uso es cada vez más demandado, la vemos en diversas aplicaciones que incluyen enciclopedias didácticas, páginas web, video juegos, presentaciones de negocios, en los museos, en mapas, en el camión, en cuentos interactivos, simplemente en nuestra computadora y en muchos lugares más. [9]



**Capítulo 4.**  
**Diseño y proceso de preproducción**  
**del curso - taller "La Pirinola"**  
del Canal 23 CONACULTA - CNART

## 4.1 Bocetos y Propuestas del logotipo

“El diseño tiene algo de invención y algo de copia. No creamos a partir de la nada sino de una realidad preexistente, de un entorno” [8]

En el 2007 los productores de un nuevo programa me comunicaron que tenía el encargo de la creación del logotipo del programa llamado “La Pirinola”, nombre propuesto por los realizadores y productores del canal 23, la propuesta gráfica fue introducirle al texto un icono de una pirinola, lo cual estuvieron de acuerdo y me ofrecieron la imagen de un pirinola vectorizada en el programa de adobe Illustrator:



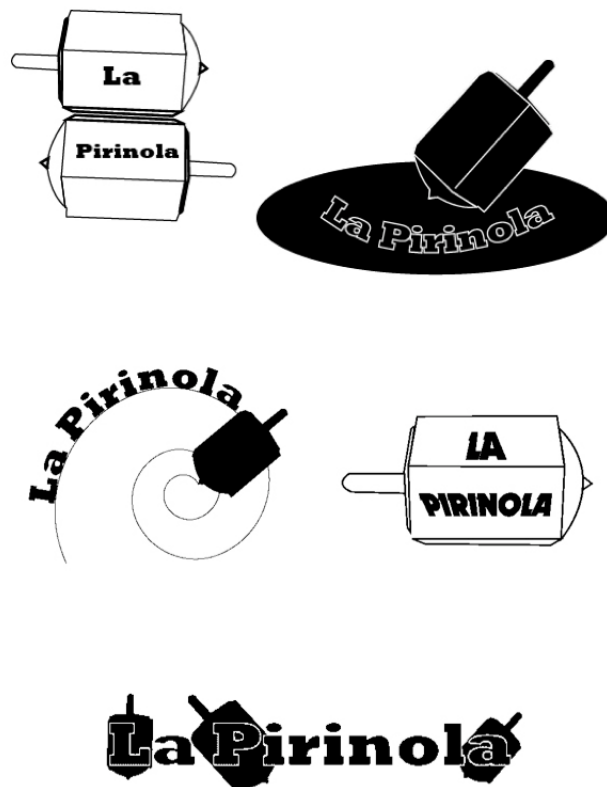
Pirinola vectorizada ofrecida por los realizadores

Fue así como se creó el logotipo de “La Pirinola” con imagen y tipografía; este programa tiene continuación “La Pirinola 2” y “La Pirinola 3”, en común acuerdo se concluyó que los números para diferenciar los programas se iban a colocar en la parte inferior derecha del logotipo.

Las propuestas de diferentes escalas de pirinolas, acomodo de tipografía y diferentes poses de ambos se dieron a conocer en blanco y negro en el programa de Illustrator. La imagen de la pirinola que los realizadores me ofrecieron no fue utilizada, la perspectiva me pareció mal realizada e inclinada hacia la derecha, por tal motivo se vectorizó otra imagen prediseñada de un pirinola.

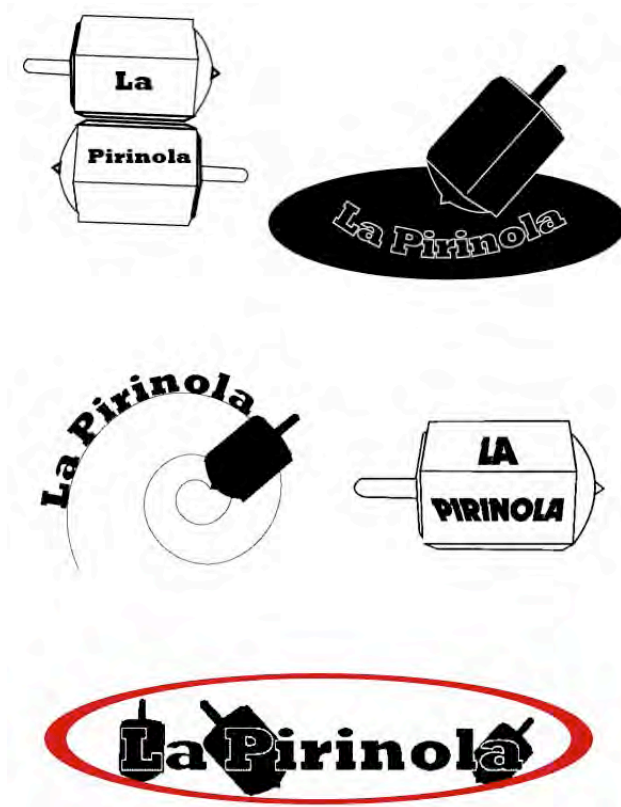
Todo el logotipo fue diseñado en vectores para así poder modificarse sin problemas de resolución.

El logotipo fue terminado en menos de un día, ya que el programa comenzaba a grabarse en siete días y se tenía que mandar a imprimir la escenografía con el logotipo del primer programa “La Pirinola” (2007).



Bocetos en blanco y negro de las propuestas para el logotipo.

Después de mostrar los diferentes logotipos, se selecciono el de posición horizontal por mejor legibilidad al verse desde lejos o al verse muy pequeño tanto impreso como en pantalla, las otras propuestas fueron rechazadas por el uso de la línea ya que estas tiende a desaparecer cuando la impresión es pequeña, también en pantalla, cuando suelen ser muy delgadas las líneas.



Se optó por el logotipo horizontal con las tres pirinolas distribuidas en la tipografía pues estas representarían los tres programas de la pirinola, la justificación fue de que mostraba dinamismo y movimiento, ese movimiento que tienen las pirinolas al girar.

Las otras propuestas además de ser rechazadas por las líneas fueron también rechazadas por que solo había una o dos pirinolas, motivo por el cuál el logotipo con tres pirinolas era perfecto para los tres programas.

### 4.1.1 Tipografía

Se requería una tipografía gruesa (bold), se eligió una tipografía preexistente para después manipularse y acomodarse a conveniencia.

fue la tipografía elegida; por motivos de tiempo solamente se propusieron dos, una por ser serifa y otra por ser palo seco : “Rockwell extra bold” y “Arial bold”, principalmente se busco que fuera una letra gruesa y legible para así marcar fuerza en el texto y que este tuviera más peso que la imagen, ya que la imagen sería de color y las letras “L”, “P” y “a” estarían adentro de dichas imágenes. Por común acuerdo los productores y realizadores optaron por elegir dicha tipografía.

Se seleccionó esta tipografía por funcional al logotipo, para que se adaptara dentro de un objeto, en este caso en la pirinola; fácil de visualizar tanto en proyecciones e impresiones de diversas escalas.

La tipografía es de contorno blanco y relleno negro para que pueda ser visible y legible en cualquier color de fondo.



Letras y números de la fuente tipografía  
“Rockwell extra bold” con contorno blanco.



### 4.1.2 Colores

Los colores para realizar el logotipo fueron propuestos por los realizadores, lo cuales propusieron el azul, rojo, verde y amarillo.



Se desarrollaron varias propuestas con esos cuatro colores, pero obligatoriamente se tenía que eliminar un color pues solo son tres pirinolas, las cuales solo estos tres iconos tendrían color.



Se optó por eliminar el verde, para que así solo quedarán los colores primarios, sin embargo, la propuesta personal fue eliminar el amarillo, ya que este tiende a ser un color vibrante, que puede cansar y/o lastimar la vista del espectador.

Fue así como los colores verde, rojo y azul, fueron los seleccionados para ser colocados en las pirinolas en el orden de: 1- azul (primer pirinola del logotipo), 2- rojo (segunda pirinola del logotipo), 3- verde (tercer y última pirinola del logotipo), este orden se seleccionó después de un juego de colores, y esta selección fue la elegida, por el simple hecho de que el color azul junto con el amarillo componen al verde, por tal motivo se puso el azul en la primera pirinola y el verde en la última, el rojo simplemente se incluyó en la pirinola faltante.



Logotipo con su colores finales.

## 4.2 Proceso creativo de la escenografía

Un diseño puede ser extremadamente atractivo y, no obstante, resultar un fracaso si no se ajusta a la mecánica de la producción. La escenografía debe proporcionar un entorno de trabajo práctico que ofrezca unas condiciones óptimas para la acción, los trabajos de cámara, la iluminación y el sonido, y ha de permitir que todo el equipo de producción pueda trabajar con eficacia

La escenografía debe ser adecuada para el proceso de producción que el director tiene en mente. De forma similar, si el director se ve enfrentado a una escenografía que le impide introducir las cámaras para efectuar las tomas que él desea, dicha escenografía habrá sido un fracaso. [10]

Antes de diseñar una escenografía es necesario conocer nuestro programa, nuestro programa trata principalmente sobre la danza, artes plásticas y visuales, teatro, y música.

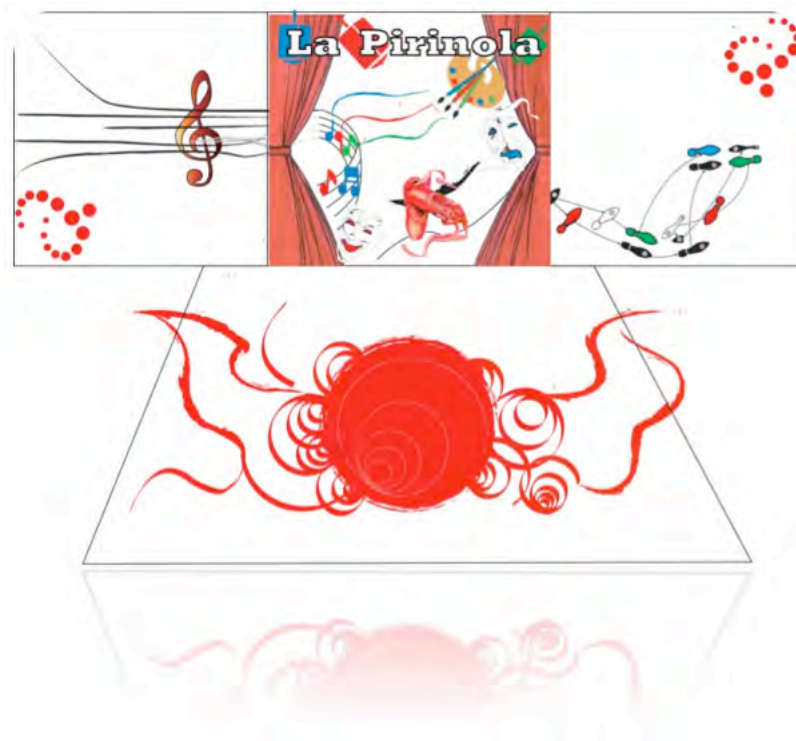
El proceso creativo del diseño de la escenografía partió por el interés propio de mejorar la propuesta gráfica que se tenía como escenografía.

La escenografía que se tenía como propuesta final para el programa de “La Pirinola 2” tenía graves problemas para su realización, el primer problema era que no tenía las medidas exactas de las mamparas prediseñadas en madera que se encuentran en el foro del Canal 23, el segundo problema era que las imágenes que se tenían para ilustrar la escenografía, fueron extraídas de internet, problema grave pues la resolución era mínima (por lo tanto los píxeles son mínimos), además diseñaron esta escenografía en tamaño carta lo cual produciría una pésima calidad en su resolución cuando esta se imprimiera en su tamaño real.

Por tal motivo en la propuesta gráfica personal se menciona que todos los elementos gráficos de la escenografía se realizarían en vectores, para que no hubiera problemas con su resolución



Ejemplo de imagen donde se pueden apreciar los pixeles, esto produce una imagen de mala calidad.



Escenografía que se tenía como propuesta final para el programa "La Pirinola 2", año 2008.

### 4.2.1 Bocetos y propuestas

Para diseñar la escenografía había un problema : el tiempo, la escenografía se tenía que termina máximo en tres días.

Después de un día completo de lluvia de ideas y bocetaje, lo mas laborioso y lo que me llevo mas tiempo en esta tarea fue la de vectorizar cada elemento gráfico.

La escenografía se desarrollo a partir de los elementos más simbólicos de que consta el programa: Danza, Música, Teatro y Artes Visuales.

Fue diseñada en un lienzo tamaño carta (22 x 28 cm), para los gráficos se tomaron varias fotografías de Internet e imágenes internas del canal 23 de referencia para la vectorización en ilustrator de cada elemento gráfico.

La escenografía se armó en photoshop con las imágenes y fotografías de referencia, para luego ser trasladadas a ilustrador; desde este programa se incrustaron los brillos y las sombras.

Todos los elementos gráficos fueron realizados con vectores, en un gráfico en forma plana, para luego realizarse en un programa 3d (Maya 3D) para así checar su ensamble perfecto, su funcionalidad y vista de las perspectivas de las cámaras.

Una vez terminada la escenografía en el lienzo tamaño carta en ilustrator, se paso a un lienzo tamaño 9.2 x 6 metros, medida real.



Imagen plana de la propuesta de escenografía para el programa  
“La Pirinola 2”, año 2008.

El director de escena requería obligatoriamente que se incluirán las cortinas del telón de teatro, las cuales quería que abarcaran toda la escenografía, así pues tuve que vectorizar y colocarlas como requería el director de escena, sin embargo mi propuesta fue de que el telón se colocará adentro del caballete para así no saturar la escenografía y no cubrir los elementos gráficos de la escenografía, mostré las dos propuestas a los productores y al director de escena, todos coincidieron que la mejor alternativa era el telón adentro del caballete.



Cortina vectorizada de Telón de teatro.



Ejemplos del telón colocado en la escenografía.



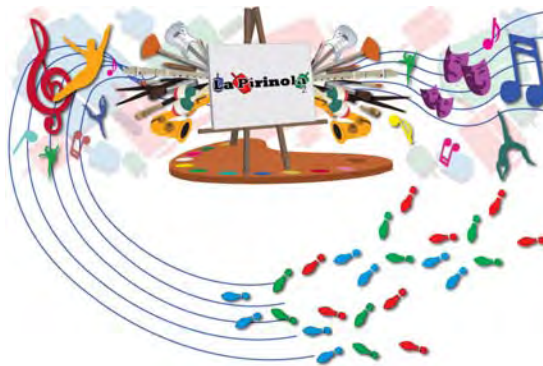
Imagen 3D, de la propuesta personal de la escenografía para el programa “La Pirinola 2”, año 2008.

## 4.2.2 Colores para la escenografía

Los colores de los elementos gráficos de la escenografía son los mismo colores de las fotos de donde se extrajeron.

El siguiente paso fue darle color al fondo, mi propuesta principal fue que el fondo fuera blanco, ya que los elementos gráficos de la escenografía están saturados de todos los colores y necesitamos el blanco para que reduzca su croma, y el blanco es la suma de todos los colores y combina con todos.

Esta decisión se descartó ya que el fundamento de los productores fue que la escenografía pasada de la pirinola ya había sido blanca y por tal motivo esta vez tenía que ser de un color diferente.



Se propusieron dos colores: uno cálido y el otro su contrario, así que se dieron dos propuestas: naranja y azul, en este apartado se considero la psicología del color, principalmente con el azul donde los productores justificaban su rechazo al decir que la escenografía se veía “fría” fue así como el color azul se descartó.

Es aceptable que el color azul, es un color frío que puede balancear muy bien a los cálidos, no obstante, la psicología del color califica al color azul con otras descripciones, ya que también podemos encontrar que el azul simboliza la lealtad, la confianza, la paz, la serenidad, la inteligencia, la fidelidad, el descanso, la autoridad, además no fatiga los ojos.



El color naranja fue el elegido, por que representa calidez, es un color “amigable” con mucha fuerza, energético, vibrante y tiene mucha visibilidad, encontramos que el naranja representa la alegría, creatividad y éxito.

Sin embargo la propuesta de color personal fue que el color naranja de pantone ff850e que es en la escala de los naranjas mas fuerte se descartará y se sustituyera por el pantone f6c583 que es en la escala de los naranjas mas claro, propuesta en la cual coincidieron también los productores.

Descarté el naranja fuerte por ser un color muy vibrante y eso también puede cansar y fatigar la vista al espectador.

A pesar de que se escogió un color naranja claro, incluí un degradado radial de blanco a naranja claro en el centro, para darle más claridad y luz al fondo de la escenografía, para que no se viera de forma sobrecargada el naranja.

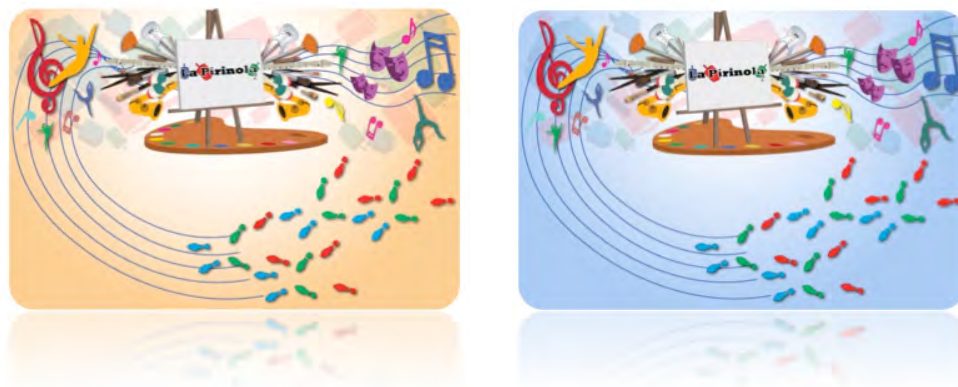


Imagen plana de la propuesta personal de escenografía para los colores del programa “La Pirinola 2”, año 2008.



Ejemplo de pantones naranja fuerte – naranja claro

### 4.2.3 Diseño de la escenografía

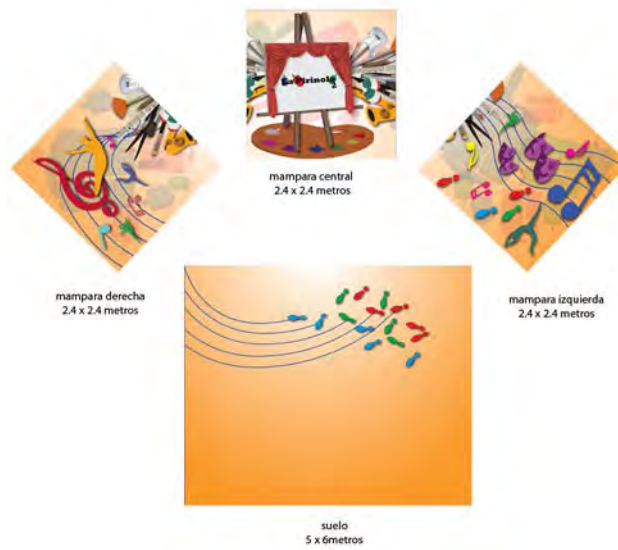
El diseño de la escenografía se adaptó para colocarlo en el interior del set del canal 23, diseñado totalmente con vectores en el programa Illustrator CS3, para imprimirse en lona.

La escenografía que se diseñó para el programa televisivo “La Pirinola 2” pertenece a la llamada: unidades estándares del escenario, ya que dicho diseño se adaptó a los paneles prediseñados y utilizados anteriormente por el canal, estos paneles diseñados para simular paredes interiores (o exteriores), cuyas medidas fueron: 3 mamparas verticales de 2.4 x 2.4 metros y el suelo fue de 5 x 6 metros. Fue necesario dividir la escenografía en 4 secciones (mampara derecha, mampara central, mampara izquierda y suelo) para montar la escenografía de una forma práctica y exacta.

Cabe señalar que este diseño de escenografía se realizó constantemente por las ventajas que brinda, ya que su construcción es relativamente económica, se presta para gran variedad de fondos de decorado, se mueven y almacenan con sencillez, se instalan, sujetan o desmontan fácilmente y su mantenimiento y reparación es sencillo.

Mencionó que la escenografía realizada para “La Pirinola 2” es de unidades estándares del escenario ya que existen cuatro tipos de escenografía dentro de la televisión: 1. Unidades estándares, del escenario, es decir, paneles de paredes duras y paredes suaves y módulos escenográficos, 2. Unidades colgantes, como ciclo-ramas, colgantes y cortinas; 3. Plataformas y vagones, como pilares, pantallas y módulos giratorios.

La escenografía tuvo sus cortes de división de paneles desde el programa ilustrator, para así guardar los cuatro archivos(mampara derecha, mampara izquierda, mampara central y suelo) con sus medidas reales, en PDF a 300 DPI, e inmediatamente llevarlo a imprimir.



Planos y cortes de tamaño real de la escenografía para el programa “La Pirinola 2”, año 2008.



La escenografía se realizó en 3D para así tener un exacto ensamble de las piezas divididas y dar una visualización real de la escenografía.



Ensayo en el set de grabación de la “La Pirinola 2”, en las instalaciones del Canal 23, en el Centro Nacional de las Artes, año 2008.



Ensayo en el set de grabación de la “La Pirinola 2”, en las instalaciones del Canal 23, con los conductores y director de escena, en el Centro Nacional de las Artes, año 2008.



Programa de la “La Pirinola 2”, año 2008.



Cabina de grabación, en las instalaciones del Canal 23, en el Centro Nacional de las Artes, año 2008.

### 4.3 Proceso creativo de la página web

Un sitio web es un conjunto de documentos electrónicos de hipertexto que componen y hacen referencia a un tema determinado.

Antes de comenzar con un proyecto web, tenemos que tener en claro muchos factores que se encierran en un solo concepto: la definición de los objetivos del sitio y la forma de cumplirlos.[11]

Los objetivos de la página son cuatro:

1. Que el alumno se informe de forma general de que trata el curso – taller “La Pirinola 2”.
2. Que los alumnos y coordinadores del curso – taller puedan adquirir y bajar las guías de apoyo para el curso.
3. Que los alumnos puedan inscribirse al curso- taller.
4. Que allá un control escolar para los alumnos y coordinadores.

La planificación del sitio web para el programa de “La Pirinola 2”, fue creado a partir de la escenografía y los elementos gráficos de esta.

Desde un principio se señaló que la página web tendría diez links, distribuidos a lo ancho de la pantalla de la computadora:

1. Introducción
2. Calendario de inscripción y transmisión
3. Control escolar
4. La Pirinola 1
5. Guía para el alumno o maestro
6. Antología
7. Danza
8. Teatro
9. Música
10. Artes plástica

La página web se diseño mediante el prediseño de las plantillas de las páginas de los programas anteriores del canal 23, incluyendó el curso taller “La Pirinola 1”, ya que la mayoría debe tener el mismo

aspecto, con la imagen del Canal 23, sin embargo interiormente se incluyó el fondo, el cuál es el mismo del fondo de la escenografía (color naranja claro con pirinolas de diferentes tamaños y colores en transparencia), texto negro, y links con iconos representativos de cada área.



Plantilla y tablas prediseñadas para las diferentes páginas de los programas del Canal 23.



### 4.3.1 Bocetos y propuestas

Como primera opción se optó por un diseño de pantalla de 800 x 600 pixeles, creada en el programa flash de Macromedia, pero por la saturación de información se optó por una página de 800 pixeles de ancho y sin limites de pixeles de largo, hacia abajo.

La propuesta gráfica fue totalmente aceptada, pero otro motivo por el cual se rechazó la propuesta de tamaño (800 x 600 pixeles), es por la de la plantilla prediseñada y se tenía que seguir un mismo estilo.

Aún así el diseño quedo casi intacto, se modificaron solamente el largo de la página y se centro el logotipo con un imagen de fondo perteneciente a la escenografía.



Primer propuesta de diseño de la página web de “La Pirinola 2”

### 4.3.2 Colores

No hubo mas propuestas de color al diseñar la página, pues se planeó que para que todo tuviera un mismo estilo, se iba a respetar el mismo color de la escenografía.

En este caso se utilizó el pantone f6c583, el mismo pantone de la escenografía.



### 4.3.3 Diseño de la página web

La página web de la "La Pirinola 2" se creó para que su uso fuera más allá de resolver problemas comunicativos, la página está dedicada para brindar información general al usuario, pero también para que el receptor en su recorrido, la interactividad del sistema le permita establecer comunicación con el sistema de control académico y administrativo para la educación a distancia.



Página principal y sección dedicada al programa "La Pirinola 2" para la información general y detallada: [www.canal23.cnart.mx/secciones/lapirinola2/pirinola2.html](http://www.canal23.cnart.mx/secciones/lapirinola2/pirinola2.html), año 2008.

#### 4.3.4 El banner

En la página principal del Canal 23, hay varios cursos tanto anteriores como actuales; para que el público distinga totalmente cual es el curso mas actual, se realizó un banner y link a la página principal del programa, en este caso a la de “La Pirinola 2”, constantemente este banner va cambiando, pues Canal 23 lanza varios programas al año.

El banner tiene tres movimientos el primero se realiza en la esquina inferior izquierda, los elementos gráficos salen uno por uno, estos cinco elementos que representan las cuatro áreas del programa se mantienen estaticos, es cuando aparece con una transparencia de 0 a 100% el pentagrama.



Secuencia de movimiento de los elemetos gráficos del banner, movimiento 1.

El segundo movimiento pertenece solamente al logo, este se hace mas grande en un escala de 0 a 100%, cuando llega al 100% de su escala las pirinolas de fondo se recorren hacia la derecha hasta que despues se quedan estaticas este forma el tercer movimiento en el banner.



Secuencia de movimiento del logotipo,  
movimiento 2.

Este banner de 220 x 133 pixeles, con interactividad y animado se crea con la intención de atraer la atención de las personas que ingresan a la página del Canal 23.

Tiene estas medidas por que plantillas y tablas prediseñadas anteriormente son de este tamaño. en cuestión de ancho la medida no varia sin embargo a lo largo puede variar.

Este banner creado a partir de imágenes gif o/y jpeg, fue realizadó y animado en flash, en este mismo programa se le incluyó la interactividad, se guardó en .swf terminación que se puede ver en la mayoría de las computadoras que tengan adobe shockwave.



Banner y link para la sección de "La Pirinola 2", año 2008.



Página principal del Canal 23, donde se aprecia el banner y el botón de la derecha de “La Pirinola 2” que lleva al mismo sitio: <http://canal23.cnart.mx>

## 4.4 El paquete gráfico

Los gráficos de video fundamentalmente generados en computadora han llegado a constituir un aspecto esencial de la producción de televisión. La creación de este tipo de gráficos requiere de habilidades especializadas en el manejo de la computadora y no de capacidades para la producción de televisión.

La sorprendente variedad de gráficos que se observan en la pantalla de televisión tiene como propósitos principales: proporcionar información específica, como el nombre del programa o de los actores o conductores, comunicar algo acerca de la naturaleza del acontecimiento (divertido, trágico, últimas noticias, futurista, pasado de moda) y llamar la atención.

Si se compará la pantalla de una televisión con una de cine, se notarán dos diferencias obvias: la de televisión es mas angosta y más pequeña que la empleada para las película de cine. Esta diferencia sustancia tiene una profunda influencia sobre el diseño específico de gráficos para televisión. [12]



Back y pleca animada del programa “La Pirinola 2”.

El paquete gráfico es el proceso de realización y reproducción de los gráficos que aparecerán en la pantalla de televisión, este paquete incluye: La entrada, las cortinillas, los backs, las transiciones, las plecas o supers y la salida.

El paquete gráfico de “La Pirinola 2” se realizó en programas de diseño como lo son after effects y maya 3D.



### 4.4.1 El back

El back es una imagen gráfica que cubre toda la pantalla, tiene como funcionalidad ilustrar con la identidad gráfica del programa, el área del televisor, para que este no quede en blanco o negro, en él, se puede sobre exponer textos, imágenes, video, música, etc.

El back que se utilizó para "La Pirinola 2" fue una modificación de diseño de la entrada del programa, se modificaron transparencias y escalas de los diferentes elementos gráficos, también se modificó el acomodo de los elementos que componían la entrada en after effects.



Back animado de "La Pirinola 2", en el se sobrepuso una tabla con texto.



Back animado de "La Pirinola 2", en el se sobrepuso texto y video.

## 4.4.2 Las transiciones

Las transiciones en la televisión sirven para pasar de una escena a la siguiente. Estas transiciones se pueden efectuar directamente, a través de un corte, o se pueden efectuar a través de un efecto, una imagen, una animación, etc.

Las transiciones mas comunes son: corte a (corte directo), disuelve a o encadena a (disolvenca o encadenado) y funde a (fundido).

Las transiciones que se utilizaron para el curso taller fueron animaciones 3D (en el programa Maya 3D) de una pirinola acomodadas en diferentes posiciones para asi dar dinamismo al programa.



Transiciones animadas en 3D para "La Pirinola 2" .

### 4.4.3 La pleca

La pleca o también llamada “supers”, son las palabras sobrepuestas en un recuadro de televisión para presentar personajes (conductores, actrices, entrevistados, etc.) o lugares, también pueden ser anuncios publicitarios.

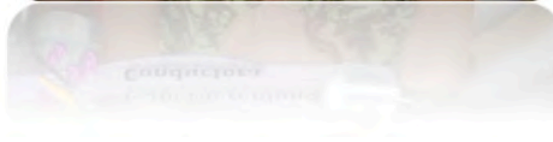
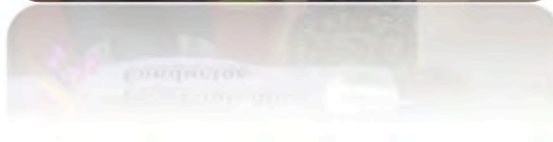
Estas plecas o supers siempre van acompañados de diseños, de colores, de animaciones, de gráficos en general.

La pleca que se utilizó para el curso taller fue un gráfico simulando un pentagrama, con los elementos principales de música, danza, teatro y artes plásticas, elementos sacados también de la escenografía, esta pleca es abierta por una pirinola hecha en 3D que recorre la pantalla para así dar paso a la pleca completa.

La pleca fue realizada para colocarse en la parte inferior media, con esta colocación y este tamaño, la pleca cumpliría su función de informar sin estorbar la imagen de fondo ni mucho menos distraer más de lo necesario al público.

Fue realizada en after effects, y se utilizaron estos elementos gráficos ya que son los mismos que se utilizaron para representar la página web, esto con el fin de que realmente todo tuviera un mismo estilo, se quiso aprovechar la pirinola en 3D para que esta abriera y diera señal de que se va a informar de algo.

Cabe señalar que el texto se incluyó en postproducción, ahí utilizaron la misma tipografía del logotipo: “Rockwell extra bold”.



Pleca animada para "La Pirinola 2".

## Conclusiones

La mayor dificultad para este proyecto llamado “La Pirinola 2” fue sin duda el tiempo, todo se realizó de manera rápida y bajo presión, en segundo termino fue la dificultad de conciliar las opiniones de las partes involucradas (los productores, realizadores, directores de cámara y escena), donde se consideraba mas el gusto personal que su funcionalidad.

Esta dificultad personalmente la trataba de amenizar y resolver justificando mis versiones de diseño, como por ejemplo cuando hablo de la psicología del color.

La escenografía tuvo un error, fue diseñada por mi parte con las medidas exactas, lo cual es correcto, aun en las mamparas la escenografía se veía perfecta, pero cuando el director de cámara empezaba a captar señal, se noto que no se podía dar mucho movimiento de cámara, porque en la parte superior se notaban los lazos que sostenían de refuerzo a las mamparas, lo cual se hubiera diseñado un metro o mas de escenografía hacia arriba.



Ejemplo 1 de cuadro donde se notan los lazos que sostienen las mamparas



Ejemplo 2 de cuadro donde se notan los lazos que sostienen las mamparas

La escenografía en pantalla se ve mas naranja de lo que se pretendía originalmente, pues decidieron que la iluminación fuera también naranja, ósea que de nada sirvió verificar pantones, ya que la escenografía de todos modos aparentaba con la iluminación estar de color naranja fuerte y en pantalla llegaba a fastidiar la vista.



El diseño de la página web no tuvo problema, actualmente sigue funcionando sin ninguna modificación, sin embargo depende del servidor en que se abra la página porque el texto se recorre a la derecha en Internet Explorer pues este cambia su margen; el banner ya no aparece en la página principal del Canal 23, ya que esta se va modificando, conforme salen nuevos programas.

Prepro  
produc  
Prod



Test  
(FMO)

Por la falta de tiempo fue necesario la ayuda de otro diseñador el cual su única función fue la animación de la entrada del programa, utilizando los elementos gráficos de la escenografía, por tal motivo en esta recuperación de experiencia profesional no se habla de la entrada de dicho programa, ni del gráfico de la pirinola en 3D ya que esta fue otra función del diseñador anexo.

La entrada del programa no fue aceptada con critica positiva, no por culpa del diseñador anexo, si no que en postproducción se ingresó texto, el cual no esta justificado y se ve que se ingreso después de la realización de la animación, además se ve saturado.



Texto ingresado en la entrada por postproducción

En el paquete gráfico, la realización del back y la entrada fueron naranja claro, pero en pantalla se ve naranja fuerte, el director técnico, el cual es mi jefe directo, señalo que esto se debía por que cuando el paquete gráfico se pasa a postproducción, en el programa final cut y en los monitores de televisión se modifican los colores.

Actualmente el proyecto de la Pirinola sigue en pie, este año se inician las grabaciones de “La Pirinola 3”.

En la página web del canal 23 encontramos todavía los botones que nos llevan a la sección de “las pirinolas”, lo que ya se eliminó fue el banner, pues constantemente este va cambiando, todos los programas de “La Pirinola 1” y “La Pirinola 2” se encuentran en el blog del canal 23, <http://cenart-tv-cursosenlinea.blogspot.com> y la escenografía ya se desmonto.

El mayor aprendizaje se dio a partir de la solución de un problema real, cuando ingrese al Canal 23, mi primer proyecto a realizar como diseñadora fue “La Pirinola 2”, lo cual fue un reto personal, de que este proyecto saliera al aire con calidad a pesar del poco tiempo de realización.

Actualmente sigo laborando como diseñadora visual del Canal 23, donde mi trabajo constantemente son animaciones 2D y 3D, paquetes gráficos, páginas web y escenografías en general.





## ANEXO 1



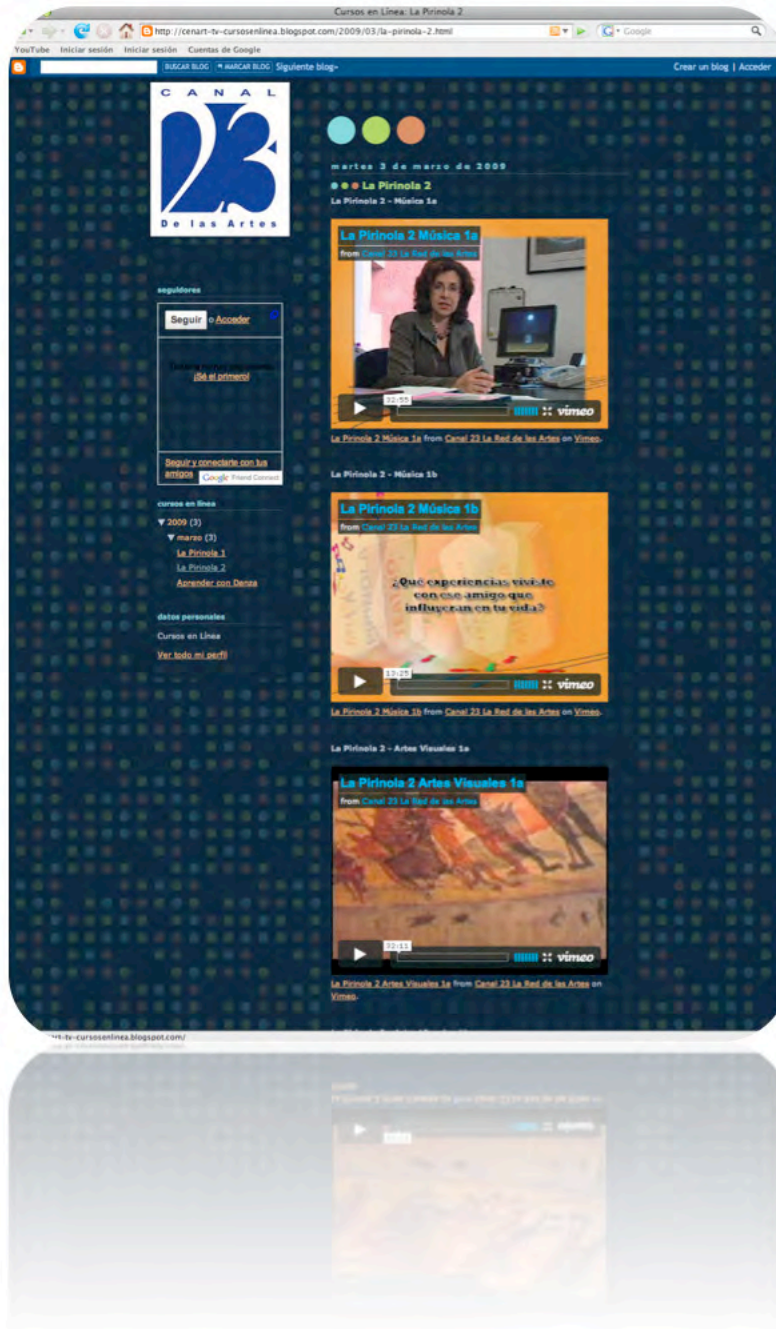
Portadas para libros del paquete didáctico de educación a distancia para los estados de la República Mexicana, para el curso taller "La Pirinola 2", diseñadas para su impresión en blanco y negro. 2008.

## ANEXO 2



Set de televisión. Instalaciones del Canal 23 en el Centro Nacional para la Cultura y las Artes, escenografía para el primer programa de "La Pirinola 1", año 2007.

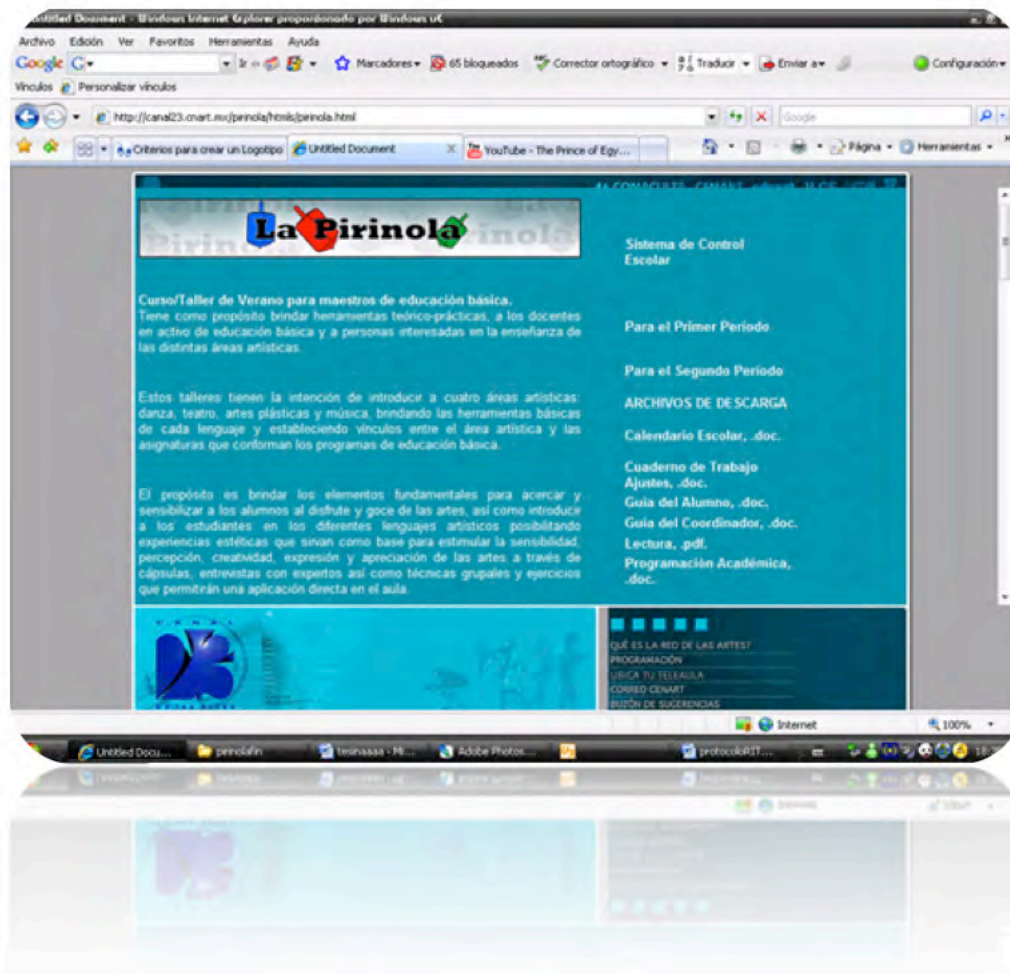
### ANEXO 3



Blog del Canal 23 dedicado a los programas que este transmite.  
<http://cenart-tv-cursosenlinea.blogspot.com/2009/03/la-pirinola-2.html>



## ANEXO 4



Sección dedicada para el primer programa “La Pirinola” para la información general y detallada, año 2007, en la página web: [www.canal23.cuarto.com.mx/pirinola/html/pirinola.html](http://www.canal23.cuarto.com.mx/pirinola/html/pirinola.html)

## Citas

- [1] <http://www.cenart.gob.mx/html/canal23p.html>
- [2] Conferencia de la Maestra Lucina Jiménez López. Directora General del Centro Nacional de las Artes en la Primera Reunión Nacional de la Red de las Artes. Viernes 19 de julio de 2002. Aula Magna del Centro Nacional de las Artes:
- [3] Programa de Educación Artística y Cultural a Distancia, Documento interno del Canal 23; presentación power point “Modelo Académico DED”.
- [4] <http://canal23.cenart.mx/secciones/01queesred.html>
- [5] pendiente
- [6] <http://canal23.cenart.mx/pirinola/htmls/pirinola.html>
- [7] Documentos internos del canal 23 en formato Word.
- [8] Diseño audiovisual, Autor: Rafael Ráfols, Antoni Colomer; Ed. Gustavo Gili, Barcelona 2003.
- [9] <http://irwao.mx/~carlosc/pagina/documentos/multidef.htm#concepto>
- [10] Diseño escenográfico para televisión, Autor: Gerald Millerson. Versión española: Eduardo Hernández Villamil. Ed. Instituto oficial de radio y televisión, 1989.
- [11] Creación de sitios web, Autor: Pablo Vázquez; Ed. Manuales Users, Buenos Aires, 2006.
- [12] Manual de producción de televisión, Autor: HerbetZettl; Ed. International Thomson editores. 7ª. Edición 1999

## Bibliografía

Autor: Gerald Millerson, Diseño escenográfico para televisión. Versión española: Eduardo Hernández Villamil.

Autor: HerbetZettl, Manual de producción de televisión. Ed. International Thomson editores. 7ª. Edición 1999.

Autor: Joan Costa, Signos, Símbolos, Marcas, Señales. Ed. Gustavo Gili, Barcelona 2001.

Autor: Jorge E. González Treviño. Televisión, teoría y práctica. Ed. Alhambra Mexicana. México D.F. 1983.

Autor: Jose Javier Muñoz, Expresión artística y audiovisual. Ed. Alfa omega, Barcelona 2003.

Autor: Kindem, Gorham, Manual de producción audiovisual digital. 2007.

Autor: Manuel Alonso, Diseño y desarrollo de multimedia. Ed. Alfa omega, Barcelona 2003.

Autor: Manuel Alonso, Manual práctico para producción audiovisual. Ed. Alfa omega, Barcelona 2003.

Autor: Norberto Chaves, Enciclopedia del Diseño, Ed. Gustavo Gili, Barcelona 1989.

Autor: Pablo Vázquez, Creación de sitios web, Ed. Manuales Users, Buenos Aires, 2006.

Autor: Rafael Ráfols, Antoni Colomer. Diseño audiovisual, Ed. Gustavo Gili, Barcelona 2003.

Prepro  
produc  
Prod

Test  
(F&C)

Enciclopedia del Diseño, Autor: Norberto Chaves, Ed. Gustavo Gili, Barcelona 1989.

Instrucción audiovisual, tecnología, medios y metodo, Autor: W. Brown, r.b. Lewis and f.f. Martínez Abadía.

<http://canal23.cnart.mx/>

<http://canal23.cnart.mx/pirinola/htmls/pirinola.html>

<http://sp.soslogodesign.com/Que-Es-El-Logo.aspx>

<http://iteso.mx/~carlos/pagina/documentos/multidef.htm#concepto>

<http://www.cuaed.unam.mx/wwwed/glosaed.htm>

<http://www.definicion.org/link>

Prepro  
produc  
Prodi

Tes  
(F&C)